

Практическая работа «Движение по траектории»

1. Открыть программу Flash. Создать новый проект.
2. На первом слое оформить задний план (рис. 1).

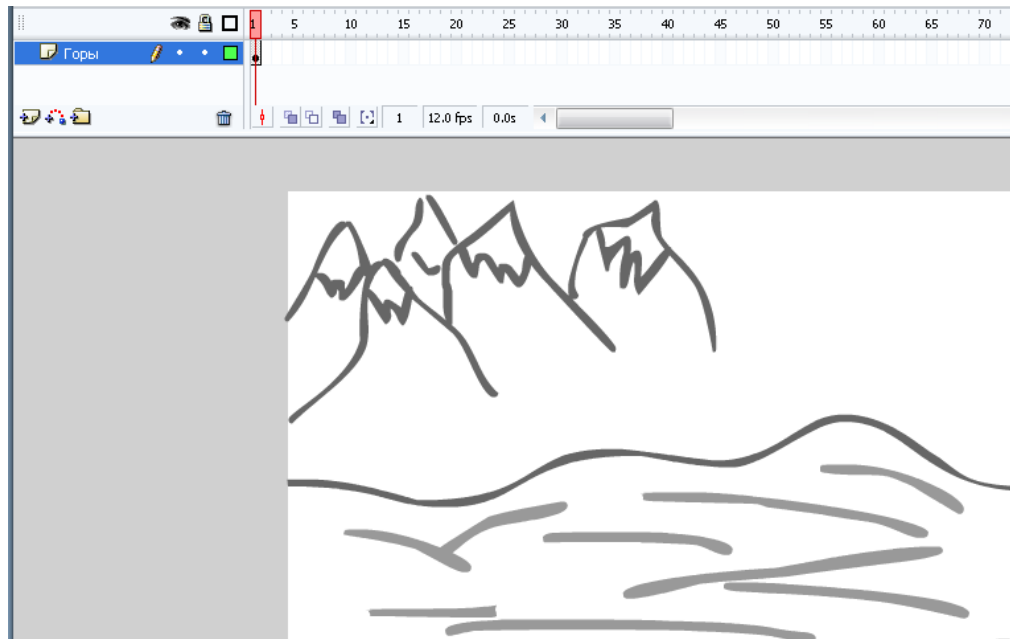


Рис. 1

Первый слой переименовать в «Горы».

3. Создать новый слой, для которого задать имя «Сани», и на котором изобразить сани, предварительно поместив их за пределами рабочего поля (рис. 2).

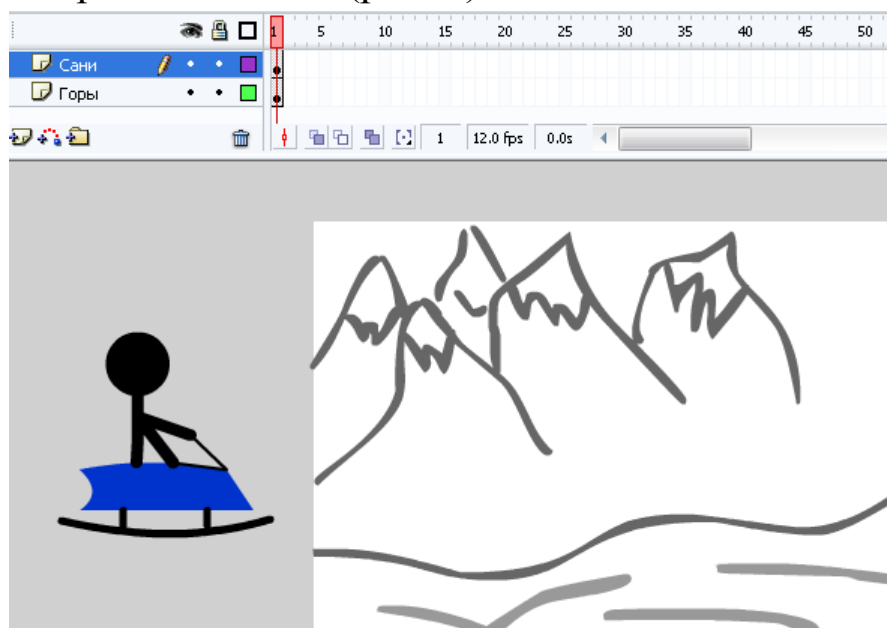


Рис. 2

4. Для объекта, созданного на втором слое, создайте анимированную последовательность, представляющую кадрированное движение (рис. 3).

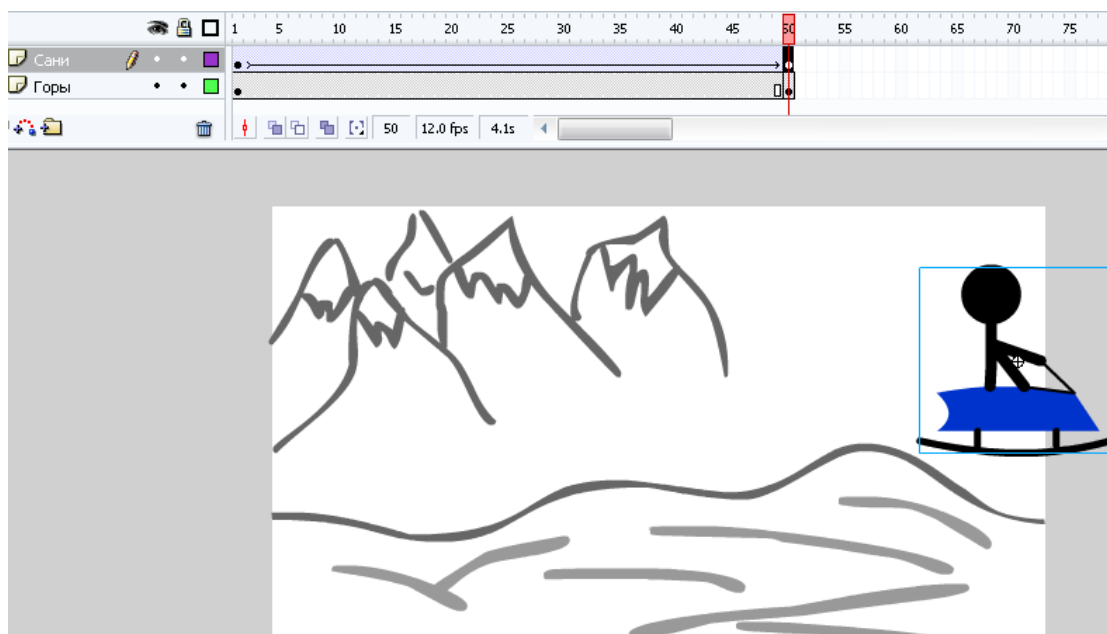


Рис. 3

5. Добавьте траекторию. Для этого под слоями нажмите на кнопку **Add Motion Guide** (рис. 4).

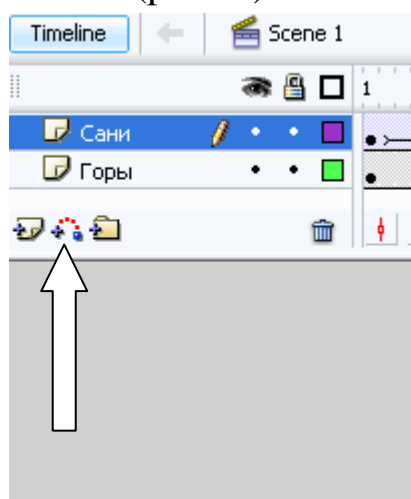


Рис. 4

После нажатия на кнопку **Add Motion Guide** будет создан новый слой, на котором необходимо отобразить траекторию движения объекта.

6. Перейдите на первый кадр нового слоя (Guide) и при помощи карандаша нарисуйте траекторию движения саней, огибая все неровности снежной поверхности заднего плана (рис. 5).

Объект необходимо разместить так, чтобы центр объекта попадал на линию траектории.



Рис. 5

7. Перейдите на последний кадр слоя (Guide) и поместите объект на конец траектории так, чтобы его центр попадал на линию траектории (рис. 6).
8. Нажмите **Ctrl + Enter**, чтобы запустить анимацию. Объект должен двигаться по траектории.
9. Сохраните проект на диск Д, в папку с именем Ф.И., и экспортируйте анимацию в формате gif.

Задание для самостоятельного выполнения

Создайте анимационный проект с использованием покадровой анимации и анимации движения по траектории.

Проект будет оцениваться по следующим параметрам:

- 1) Уровень графической прорисовки объектов.
- 2) Уровень реализации покадровой анимации и анимации движения по траектории.
- 3) Смысловая полнота и завершенность проекта.