# Создание Flash-анимации

# Ход урока

**Flash имеет три различных способа анимации объектов:**

- **покадровая анимация, когда автор сам создает каждый кадр и устанавливает последовательность их просмотра;**
- **автоматическая анимация (tween), когда автор создает только ключевые кадры, а Flash генерирует все промежуточные кадры;**
- **анимация по сценарию, который представляет собой описание поведения объекта на языке ActionScript; синтаксис этого языка напоминает синтаксис языков, используемых в Web (JavaScript и VBScript).**

# Автоматическая анимация (tween)

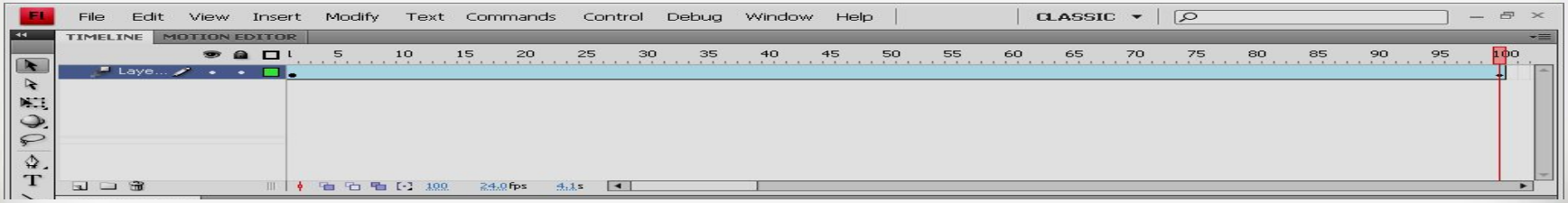
**На этом уроке будет рассматриваться только автоматическая анимация, которая имеет три различных вида:**

1. **Анимация движения** (motion tween) – основана на перемещении объекта по заданному пути
2. **Анимация формы** (shape tween) – основана на трансформации объекта
3. **Классическая анимация** (classic tween) – изменение прозрачности, эффекты смены слайдов

**Выполним три задания на различные виды автоматической анимации с помощью интерактивной доски (или экрана и мультимедийного проектора )**

# I. Анимация движения (motion tween)

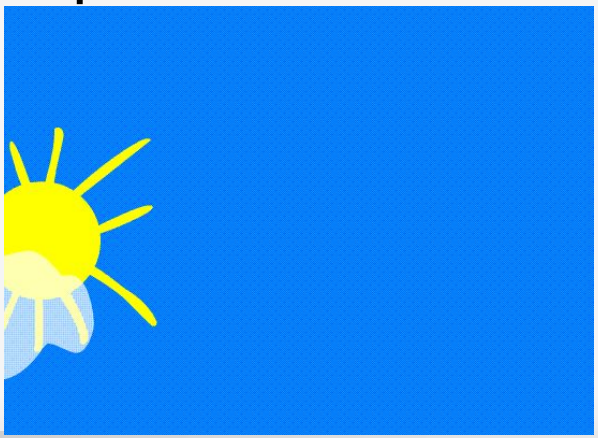
1. **Изменим цвет сцены (stage) на голубой и нарисуем солнышко с помощью инструментов Овал и Кисть**
2. **Выделяем все нарисованные объекты, ПКМ (контекстное меню) – Create motion tween. На линейке кадров появятся дополнительные кадры, закрашенные в голубой цвет. Растягиваем голубую полосу на 100 кадров для более медленного движения. Перемещаем солнышко в противоположную сторону и запускаем анимацию клавишами Ctrl+Enter**




**Линию движения можно изменить инструментом Selection**

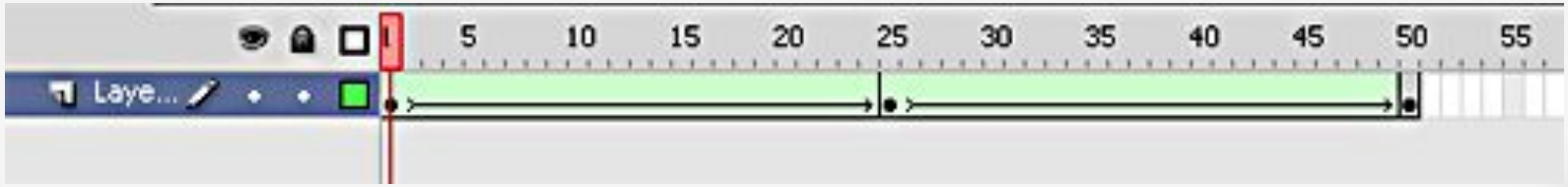
# I. Анимация движения (motion tween)

1. **Добавляем новый слой (Insert – Timeline – Layer), на котором кистью нарисуем облако, установив белый цвет заливки и прозрачность alpha=50%**
2. **ПКМ по облаку (контекстное меню) – Create motion tween. На линейке кадров появятся дополнительные кадры, закрашенные в голубой цвет. Растягиваем голубую полосу на 100 кадров для более медленного движения. Перемещаем облако в противоположную сторону и запускаем анимацию клавишами Ctrl+Enter**



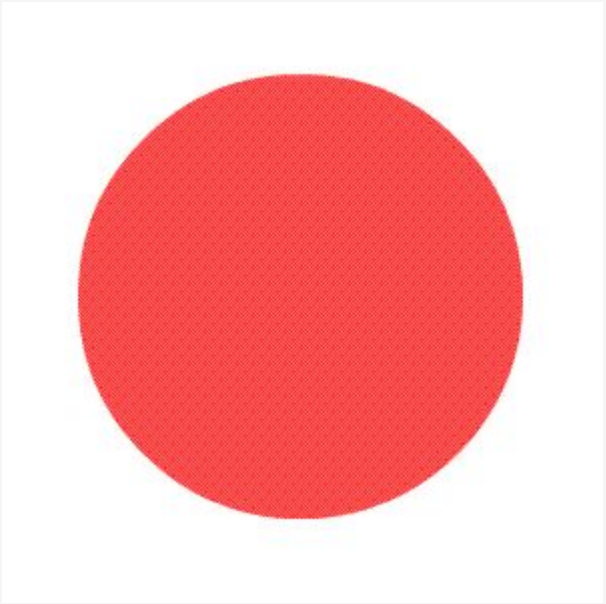
# II. Анимация формы - морфинг (shape tween)

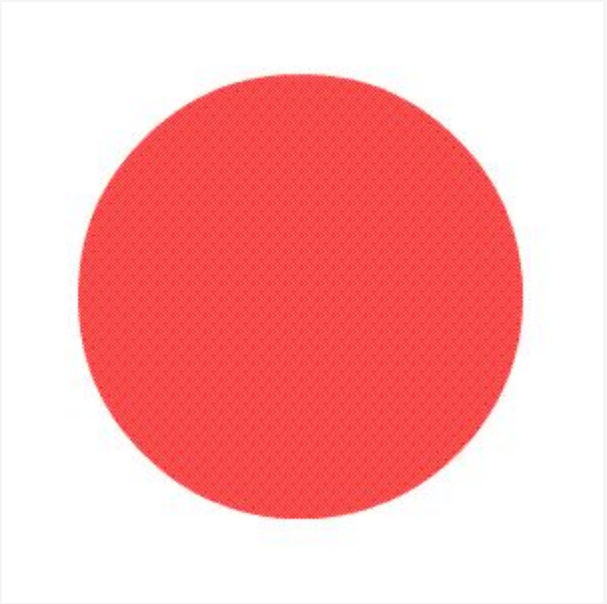
1. **Создадим новый файл и нарисуем в центре круг без контура красного цвета**
2. **На 25 кадре создадим ключевой кадр F7 и нарисуем синий квадрат без контура**
3. **Скопируем первый кадр в 50 кадр и получим исходный красный круг**
4. **Между 1 и 25 кадрами на линейке кадров Timeline ПКМ (контекстное меню) выбираем Create shape tween.**
5. **То же самое повторим на втором отрезке между 25 и 50 кадрами. Линейка станет светло-зеленого цвета со стрелкой**



# II. Анимация формы - морфинг (shape tween)

5. **Запускаем просмотр анимации Ctrl+Enter**
6. **Можно добавлять любые произвольные фигуры на промежуточных кадрах между первым и последним кадрами.**





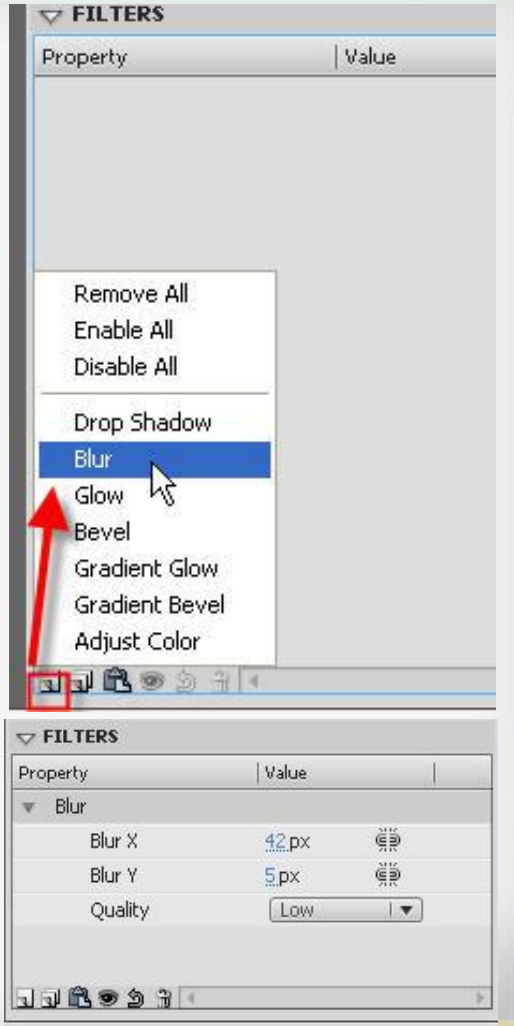
# III. Классическая анимация (classic tween)

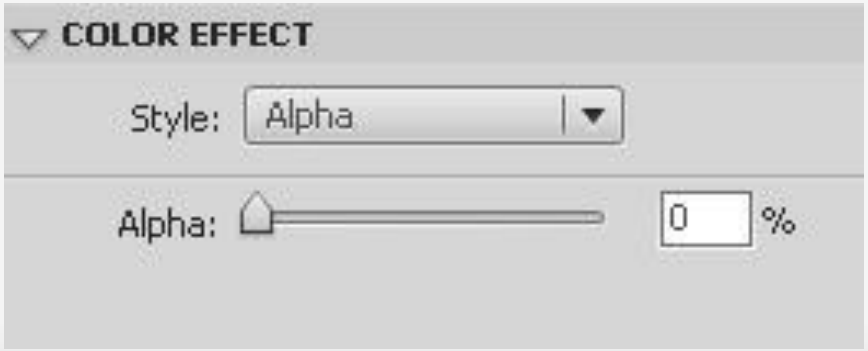
**Рассмотрим классическую анимацию на примере создания анимированной открытки.**

- **Создадим новый файл и поместим на первый слой красивую картинку и добавим второй слой.**
- **Инструментом Текст напечатаем поздравительный текст, например: «С Днем Рождения» и сразу преобразуем его в символ, нажав клавишу F8. Тип символа (Type) выберем Movie Clip. Образовался второй слой с текстом**

# III. Классическая анимация (classic tween)

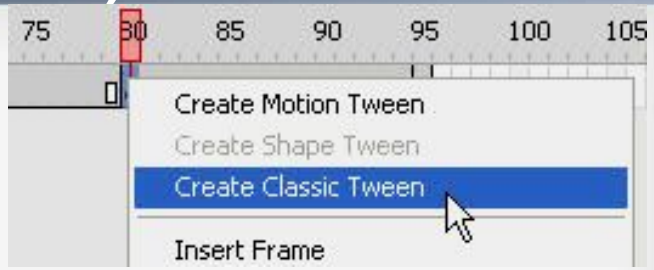
- **Создадим копии первого кадра в 25, 75 и 100 кадрах (F6).**
- **Вернемся на первый кадр, выделим текст и на панели свойств выберем параметры размытия как на рисунке слева.**
- **После этого, на этой же панели, на вкладке Color Effect выберите тип смешивания Alpha значение 0%.**

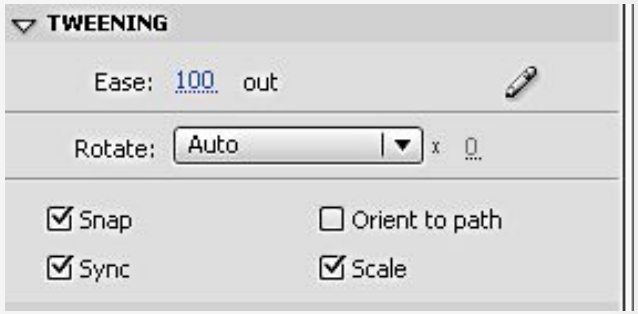


# III. Классическая анимация (classic tween)

- **В контекстном меню первого кадра выберите Create Classic Tween.**
- **Затем на панели Tweening установите значения параметра Erase равным 100 так, как показано на рисунке слева:**
- **В последнем кадре повторим все действия как и в первом кадре, изменив значение параметра Erase с 100 до -100**



# III. Классическая анимация (classic tween)

1. **Полученную анимацию можно сохранить в различных форматах: swf, gif, avi, с помощью команды**

**File – Export - Export  movie**

# Проверка и закрепление

**Для проверки понимания и закрепления учащимися нового материала выполним самостоятельно задание из коллекции видео-уроков по информатике [3]:**

**http://www.videouroki.net/view_post.php?id=32**

**- видео-уроки по информатике. Видеоурок «Создание и использование клипов».**

# Заключительная часть

**Подведение итогов:**

- что нового узнали, чему научились,
- что понравилось или не понравилось

**Оценивание:**

- Оценить работу на уроке
- Выставить оценки за самостоятельную работу

**Домашнее задание:**

- Ознакомиться с другими уроками на сайтах