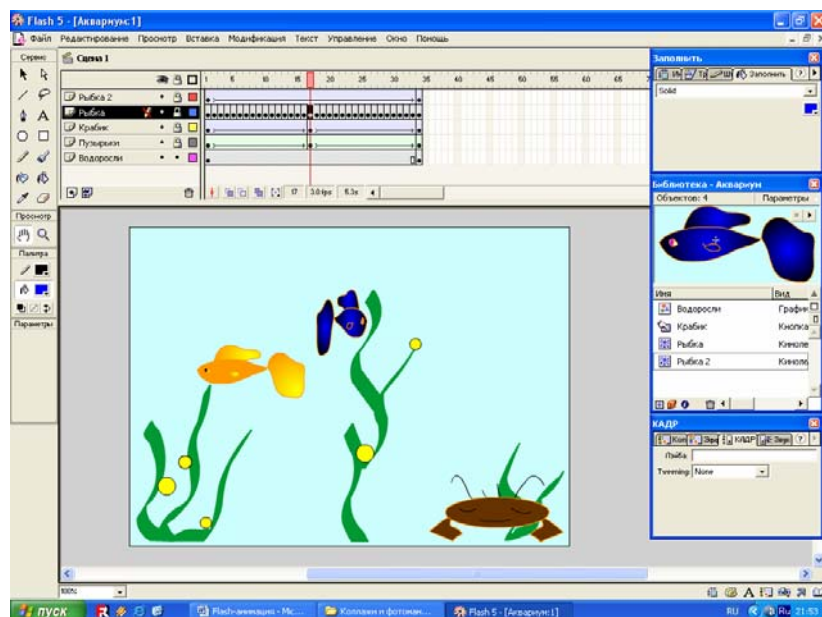


Flash-анимация.



Создаём фон изображения: Водоросли

1. Откройте окно «Свойства видеофрагмента» командой **Модификация → Видеофрагмент (Ctrl + M)**
2. Задайте *голубой* фон изображения и скорость смены кадров **3 fps**
3. Создайте в библиотеке Flash символ **Водоросли** командой **Вставка → Новый символ (Имя: Водоросли Поведение: График)**
4. Нарисуйте водоросли с помощью **Кисти** и перейдите на **Сцену**
5. Откройте окно библиотеки командой **Окно → Библиотека (Ctrl + L)**
6. Перетащите мышкой символ **Водоросли** на **Сцену**
7. Установите курсор в 35 кадре Монтажного стола и вставьте ключевой кадр **F6**

Создаём движущийся объект: Рыбка (ручная анимация)

1. Добавьте новый слой изображения
2. Заблокируйте Уровень 1
3. Создайте в библиотеке Flash символ **Рыбка (Имя: Рыбка Поведение: Клип видеофрагмента)**
4. Нарисуйте рыбку с помощью **Карандаша** и раскрасьте с помощью **Заливки**
5. Добавьте новый ключевой кадр **F6**
6. Измените положение хвоста и плавника с помощью инструментов выделения и перемещения (**Лассо, Стрелка, Поворот** и т.п.)
7. Перейдите на **Сцену** и установите курсор в 1 кадре на Уровне 2
8. Перетащите мышкой символ **Рыбка** на **Сцену** и отрегулируйте её размер инструментом **Масштаб**
9. Добавьте новый ключевой кадр **F6** и переместите рыбку на небольшое расстояние (повторяйте эти действия до 35 кадра включительно)
10. Протестируйте видеофрагмент (**Ctrl + Enter**)

Создаём движущийся объект: Рыбка 1 (анимация Motion)

1. Добавьте новый слой изображения
2. Заблокируйте Уровень 2
3. В окне библиотеки Flash выделите символ **Рыбка** и дайте команду **Дублирование** из контекстного меню (*правый щелчок мыши*)
4. Задайте параметры нового символа (**Имя: Рыбка 1 Поведение: Клип видеофрагмента**)
5. Активизируйте символ **Рыбка 1** двойным щелчком мыши и измените её цвет на 1 и 2 кадре
6. Перейдите на **Сцену** и установите курсор в 1 кадре на Уровне 3
7. Перетащите мышкой символ **Рыбка 1** на **Сцену** и отрегулируйте её размер инструментом **Масштаб**

8. Переверните рыбку командой **Модификация → Трансформирование → Поворот по горизонтали**
9. Установите курсор в 35 кадре на Уровне 3 и вставьте ключевой кадр **F6**
10. Переместите рыбку в противоположную сторону листа
11. В окне панели **Кадр (Ctrl + F)** задайте параметр **Tweening: Motion**
12. Установите курсор в 1 кадре на Уровне 3 и ещё раз задайте параметр **Tweening: Motion**
13. Протестируйте видеофрагмент (**Ctrl + Enter**)

Создаём объект: Пузырьки (анимация *Shape*)

1. Добавьте новый слой изображения
2. Заблокируйте Уровень 3 и установите курсор в 1 кадре на Уровне 4
3. Нарисуйте синий пузырёк на водоросли и скопируйте его несколько раз (удерживая **Ctrl**)
4. Установите курсор в 35 кадре на Уровне 4 и вставьте ключевой кадр **F6**
5. Установите курсор в 17 кадре (середина) на Уровне 4 и вставьте ключевой кадр **F6**
6. Перекрасьте все пузырьки на водорослях в жёлтый цвет и хотя бы два из них увеличьте в размерах
7. Установите курсор в 35 кадре на Уровне 4 и перекрасьте все пузырьки на водорослях в красный цвет
8. В окне панели **Кадр** задайте параметр **Tweening: Shape**
9. Установите курсор в 1 кадре на Уровне 4 и ещё раз задайте параметр **Tweening: Shape**
10. Установите курсор в 17 кадре на Уровне 4 и ещё раз задайте параметр **Tweening: Shape**
11. Протестируйте видеофрагмент (**Ctrl + Enter**)

Создаём кнопку: Крабик (анимация *Motion*)

1. Добавьте новый слой изображения
2. Заблокируйте Уровень 4 и установите курсор в 1 кадре на Уровне 5

3. Создайте в библиотеке Flash символ **Крабик** (**Имя: Крабик** **Поведение: Кнопка**)
4. Нарисуйте краба с помощью **Карандаша** и раскрасьте с помощью **Заливки** (в положении **Вверх** глаза у краба должны быть закрыты)
5. Добавьте новый ключевой кадр **F6** и в положении **Over** нарисуйте у краба один открытый глаз
6. Добавьте новый ключевой кадр **F6** и в положении **Вниз** нарисуйте у краба второй открытый глаз
7. Перейдите на **Сцену** и установите курсор в 1 кадре на Уровне 5
8. Перетащите мышкой символ **Крабик** на **Сцену** и отрегулируйте его размер инструментом **Масштаб**
9. Протестируйте видеофрагмент (**Ctrl + Enter**)
10. Если при наведении указателя мыши на изображение краба открывается один глаз, а при щелчке второй, то анимация выполнена верно
11. Самостоятельно задайте для символа **Крабик** анимацию **Motion**, переместив его сначала в одну, а затем в другую сторону листа
12. Протестируйте видеофрагмент (**Ctrl + Enter**)

Публикуем видеофрагмент: Аквариум

1. Сохраните видеофрагмент в своей папке с именем **Аквариум**
2. Дайте команду **Файл → Настройка публикации**
3. В окне «Установки издания» установите форматы Flash (*.swf) и GIF-изображение (*.gif)
4. На вкладке GIF-изображение установите параметр **Воспроизведение: Анимированный** и щёлкните кнопку **Публикация**
5. Откройте свою папку и просмотрите все варианты сохранённого видеофрагмента.