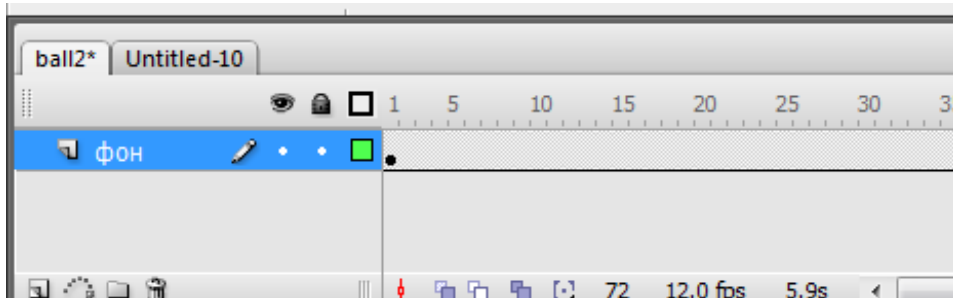
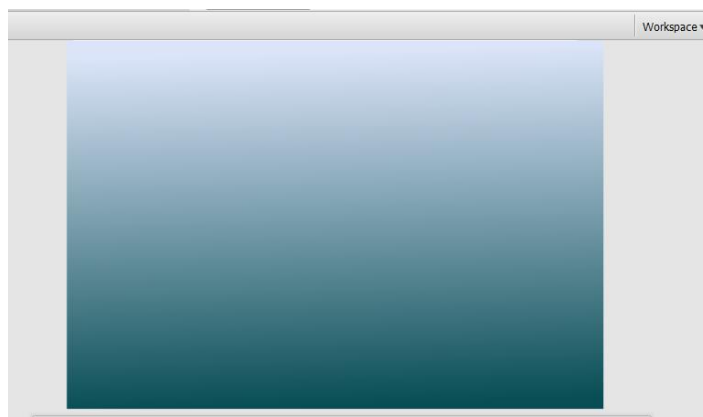


## «Прыгающий шар».

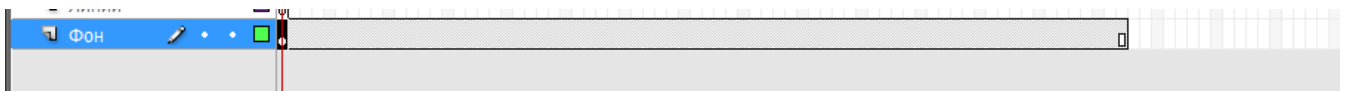
1. Создайте новый документ Flash.
2. Первый слой назовите «Фон».



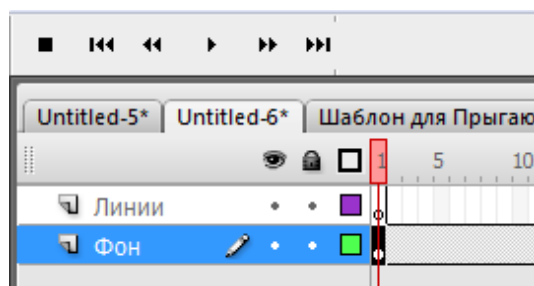
3. Выберите инструмент Прямоугольник. В настройке цвета контура выберите режим отсутствия контура. Цвет заливки пока не имеет значения, так как всё равно будет изменён. Нарисуйте на сцене прямоугольник, занимающий всю видимую часть сцены целиком.
4. Создайте линейный градиент для заливки фона, используя оттенки синего цвета. Можно выбрать любые другие два цвета.



5. Скопируйте данный слой 72 раза: нажмите клавишу F5 72 раза, на временной диаграмме получите следующее

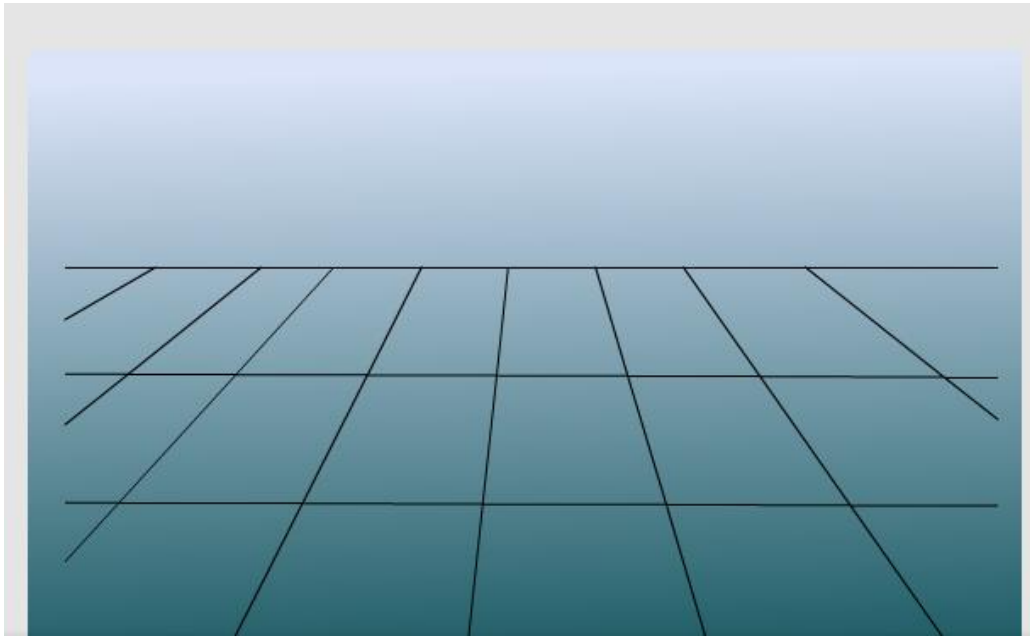


6. Заблокируйте слой
7. Создайте второй слой и назовите его «Линии».

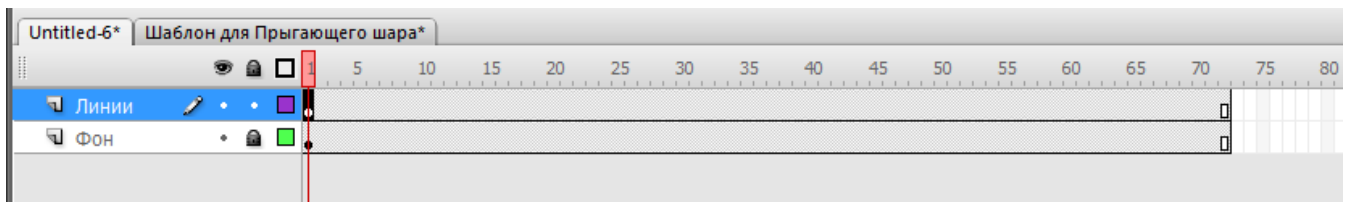


Преподаватель Детенышева Е. С.

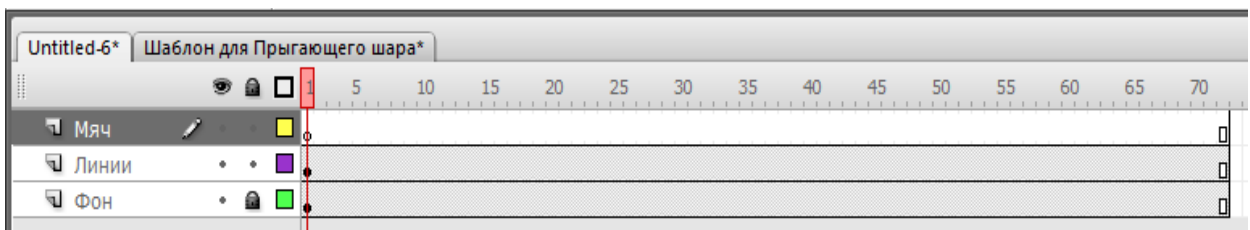
8. Выберите инструмент **Линия**, цвет чёрный, толщина 1 пиксель. Постройте горизонтальную линию на расстоянии примерно 1/3 от верхней стороны прямоугольника. Это будет линия горизонта.
9. Наметьте точку примерно в середине верхней стороны прямоугольника и постройте из неё расходящиеся линии так, чтобы они делили линию горизонта на примерно равные отрезки (см. рисунок).
10. Удалите верхние сегменты расходящихся линий (те, что выше линии горизонта). Прочертите несколько горизонтальных линий ниже линии горизонта (рис. )



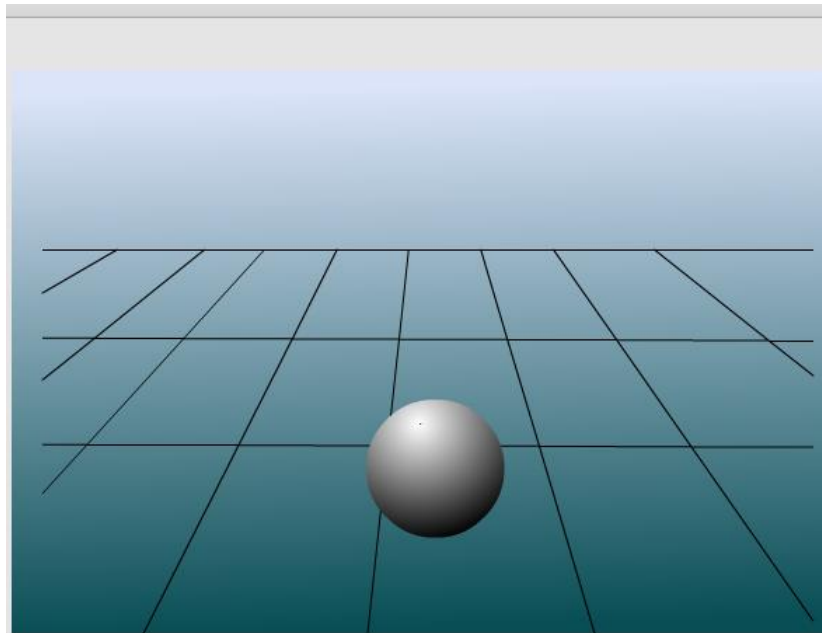
11. Скопируйте данный слой 72 раза нажав клавишу F5. На временной диаграмме получится следующее



12. Заблокируйте слой.
13. Создайте новый слой и назовите его «Мяч»

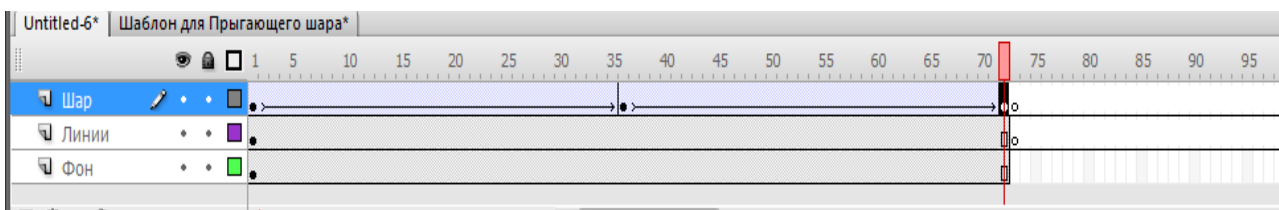


14. Создайте мяч, используя градиентный тип заливки (серый) и инструмент Овал (с нажатой клавишей SHIFT нарисуйте круг).

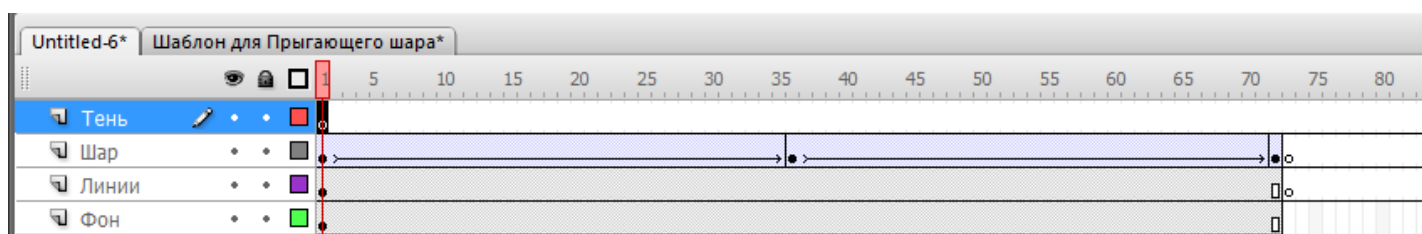


15. Перейдите в 36-й кадр и правой кнопкой мыши выберите **Вставить ключевой кадр**.
16. Находясь в 36-м кадре измените положение мяча: переместите его вверх, чтобы он «подпрыгнул». Проверьте: мяч должен лежать на полу в кадре 1 и в кадре 72 «подпрыгивать» в кадре 36.
17. Вернитесь в первый кадр и на панели **Свойств** в окне **Анимации** выберите тип анимации **Движение**.
18. Перейдите в кадр 72-й и правой кнопкой мыши выберите **Вставить ключевой кадр** переместите в этом кадре расположение шара переместив его вниз.
19. Вернитесь в 36-й кадр и на панели **Свойств** в окне **Анимации** выберите тип анимации **Движение**.

На временной диаграмме получится следующее

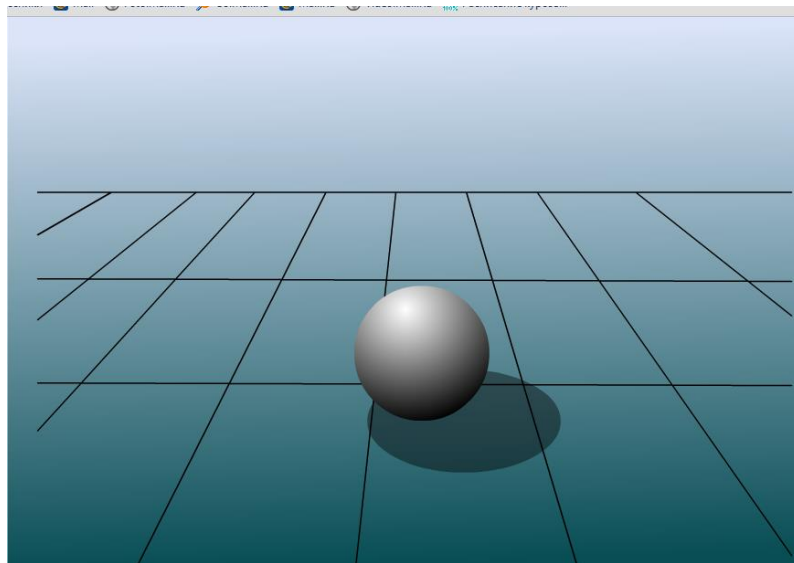
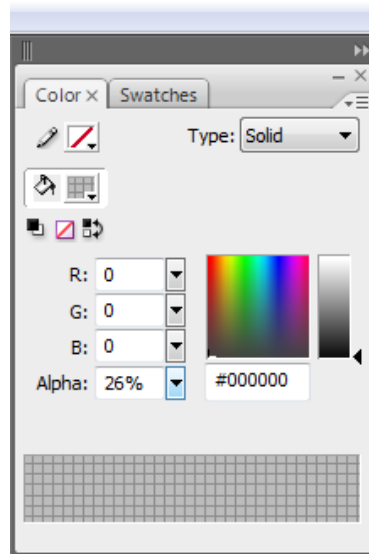


20. Сделаем движение более реалистичным. Выделите кадр 1 в слое **Мяч** и в панели **Свойства** для этого кадра задайте параметр **Ease** (Замедление) равным любому числу от 50 до 100. Затем выделите 36-й кадр и задайте для этого же параметра противоположное ему значение (при отрицательном **Ease** движение ускоряется).
21. Создайте на сцене новый слой **Тень**



Преподаватель Детенышева Е. С.

22. Создайте на этом слое тень нарисовав Овал черного цвета без контура и на панели Цвет выберите **Прозрачность** данного Овала, примерно около 26 %. Значение 100% соответствует непрозрачному экземпляру, чем меньше **Alpha**, тем прозрачнее изображение.



23. Вставьте ключевые кадры в 36-м и 72-м кадрах слоя **Тень** и создайте твининги так, чтобы заставить тень двигаться синхронно с мячом.
24. В 36-м кадре помимо изменения координат тени можно увеличить её прозрачность. Тогда прозрачность изменяется так же плавно, как и координаты.
25. Добавьте 73 кадр. Сделайте его ключевым в слоях **Мяч** и **Тень** и слегка деформируйте мяч и его тень.
26. Протестируйте и сохраните фильм под именем **ball-2**.