

Judesio (*Motion*) animacija

Judesio (*Motion*) tipo animacijos atveju jums tereikia tik nupiešti pradinį ir galinį objekto kadrus, o tarpinius kadrus sugeneruos *Flash*. Judesio animaciją labai patogu naudoti *simboliams*, kai norime animuoti:

- simbolio judesį scenoje, pasisukimą,
- keisti objekto dydį ar atlikti kitas transformacijas,
- simbolio spalvos pasikeitimą (*Color* parametras iš *Properties* skydelio),
- filtrų parametrus, ir pan.

Prieš pradėdant animuoti – reikia tinkamai pasiruošti. Animuojant *Motion* būdu, galioja šios taisyklės, kurių reikia laikytis:

- kiekvienas animuojamas (judantis) objektas turi būti atskirame sluoksnyje, kuriame daugiau nėra jokių pašalinių objektų;
- animavimui naudoti simbolius (geriausia - *Movie Clip* tipo);
- *Motion* animacija gali animuoti tik vieno ir to pačio simbolio iš bibliotekos kopijas!



Laiko juostoje *Motion* animaciją pažinsite iš dviejų juodų burbuliukų, sujungtų rodykle žydrame fone:

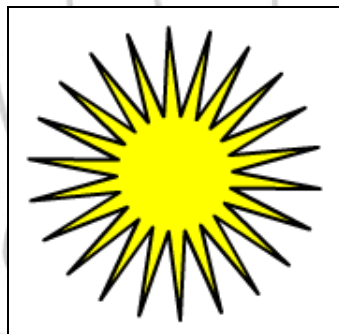


Jei kažkur padarėte klaidą – *Flash* vietoje išsines rodyklės rodyks punktyrinę liniją:

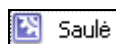


Pavyzdys: išskrendanti saulė

1. Laiko juostoje susikurkite naują sluoksnį „Saulė“ (*Insert Layer* mygtukas );
2. Esant „Saulės“ sluoksnyje nupieškite pradinį saulės vaizdą, pavyzdžiui (*PolyStar Tool* , *Properties* skydelyje paspaudus *Options* mygtuką parinkti parametrus: *Star*, 22, 0.4):



3. Žymėjimo įrankiu pažymėkite visą saulę, ir konvertuokite į simbolį, paspausdami **F8**;
4. Įveskite simbolio pavadinimą „Saulė“, įsitikinkite kad parinktas *Movie Clip* simbolio tipas ir paspausti mygtuką „OK“. Scenoje esanti saulė turėjo apsibrėžti žydra linija, o bibliotekoje turėjo atsirasti naujas simbolis „Saulė“:



5. Įsitikinkite, kad laiko juostoje, „Saulės“ sluoksnyje pirmame juodame burbuliuke tikrai yra nupiešta saulė, o pats burbuliukas - juodas:



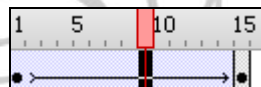
6. Laiko juostoje, „Saulės“ sluoksnyje ties 15 kadru paspauskite dešinę pelės klavišą ir pasirinkite „Insert Keyframe“. 15 kadre turėjo atsirasti naujas juodas burbuliukas:



7. Pele bakstelkite 15 kadre esantį juodą burbuliuką, ir su žymėjimo įrankiu perkelkite saulę už scenos ribų. Jei norite – galite saulę pasukti, pakeisti jos dydį su *Free transform Tool* (rankiu).
8. Laiko juostoje, sluoksnyje „Saulė“ bet kuriame kadre tarp juodų burbulėlių pele paspauskite dešinę pelės klavišą, ir pasirinkite „Create Motion Tween“:



9. Tarp juodų burbulėlių turėjo atsirasti rodyklė žydrame fone:



10. Spausdami *Ctrl+Enter* patikrinkite animaciją – saulė turi išskristi.

