



Практична робота 3

Створення анімаційного проєкту «Грибний дощ»

Увага!

Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки.

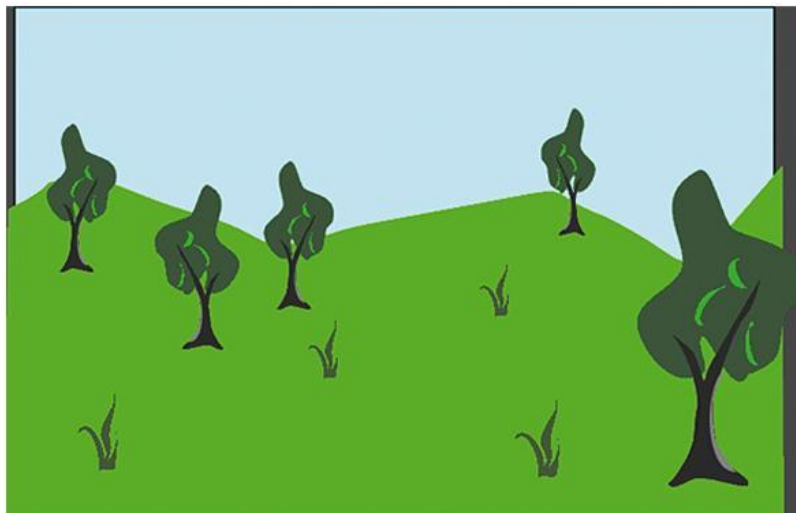
Завдання: створити анімаційний проєкт Грибний дощ тривалістю 10 с (250 кадрів) із використанням вивчених засобів редактора анімацій TurbTube.

Сценарій. Галявина лісу. Йде дощ. Подекуди з-поміж трави з'являються гриби.

Обладнання: комп'ютер із редактором анімацій TurbTube.

Хід роботи

1. Запустіть **TurbTube** і відкрийте проєкт **Грибний дощ** (див. вправу 13). Установіть блакитний колір тла.
2. У режимі **статичного векторного тла** за допомогою інструмента **Олівець** та бібліотечних об'єктів сформуєте зображення.



3. Перейдіть у **покадровий режим**. Перейдіть на 25-й кадр і додайте з бібліотеки зображення гриба. Зробіть його зовсім малим за розміром (він потім виросте).
4. Додайте до гриба **анімацію масштабування** з параметрами:
 - ✓ кінцевий кадр – **250**;
 - ✓ змінювати – **ширину й висоту**;
 - ✓ коефіцієнт масштабування – **1,05**, ітерацій – **30**.
5. Гриб збільшується від центра, тому нижній край ніжки зміщується вниз. Щоб він був нерухомим, треба, щоб одночасно зі збільшенням гриб рухався вгору. Додайте до гриба **анімацію переміщення** на невелику відстань вгору



протягом 30 кадрів (за кількістю ітерацій масштабування). Може, після перегляду відстань доведеться змінити.

6. Наведіть вказівник на гриб і запам'ятайте його координати (їх зазначено ліворуч внизу від робочого поля).

Перейдіть у режим **векторного переднього плану**, додайте з бібліотеки зображення кущика трави і помістіть приблизно в те місце, де розташовано гриб. Тепер в анімації гриб з'являтиметься з-за кущика трави.

7. Перейдіть на 80-й кадр і додайте ще один гриб. Зменште гриб і зробіть так, щоб він падав з неба (перетягніть за межі кадру, додайте анімацію переміщення протягом 25 кадрів).

8. Щоб другий гриб після падіння не зникав, на 81-му кадрі додайте нерухомий гриб такого самого розміру. Це легко зробити завдяки режиму калькування (під час роботи на 81-му кадрі видно напівпрозору копію 80-го кадру).

9. Вставлений гриб скопіюйте , викличте контекстне меню і виберіть команду Вставити на...  наступні 100 кадрів. Повторіть операцію, щоб гриб з'явився на решті кадрів, де він відсутній. Якщо з'являться зайві кадри, то

видаліть їх .

10. У режимі **динамічного векторного тла** додайте з бібліотеки зображення краплі.

Змініть розміри зображення і зробіть копії краплі, щоб зобразити дощ.



Задайте параметри:

напрямок – **вниз**;

зміщення – **4**.

11. Відкрийте вікно параметрів режимів  і розташуйте динамічне векторне тло попереду статичного векторного тла.

12. Додайте на різних кадрах ще два гриби, що виростають, і два – що падають. Перегляньте результат.



13.Продемонструйте анімацію однокласникам і однокласницям.

Зробіть висновок які засоби використано для створення проекту, які кроки викликали утруднення.