



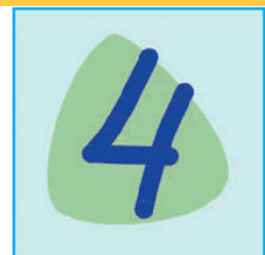
Практична робота 12

Створення анімаційного оформлення для відео

Увага!

Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки.

Завдання: створити анімацію з номером учасника/учасниці конкурсу для відеофільму про шкільний конкурс ерудитів.



Обладнання: комп'ютер із редактором двовимірної анімації.

► Теоретична частина

Переглядаючи різні телепрограми, можна помітити, що іноді на відео накладають написи або малюнки: таблички з прізвищами, номери учасниць / учасників конкурсу тощо. Ці елементи можуть бути анімаційними.

Щоб підготувати таке оформлення для відео за допомогою редактора анімації TurbTube, потрібно створити анімацію та експортувати її як послідовність зображень (наприклад, формату PNG) із прозорим тлом. Потім за допомогою спеціальної програми (відеоредактора) таку послідовність зображень можна накласти на інше відео.

Плануючи сценарій, слід урахувати, що в TurbTube один об'єкт не може бути задіяний більш, ніж в одній автоматичній анімації певного типу. Тому, наприклад, якщо об'єкт має спочатку збільшитися, а через деякий час зменшитися то другу анімацію масштабування доведеться застосувати не до того об'єкта, який збільшувався, а до його копії.

Хід роботи

1. Запустіть редактор двовимірної анімації **TurbTube**. Створіть новий проект: розміри кадру – 720x720; частота кадрів – 25 кадр/с. Збережіть проект із назвою **Номер**.
2. В анімації використаємо два об'єкти: фігуру неправильної форми на тлі (далі – фігура) і число.

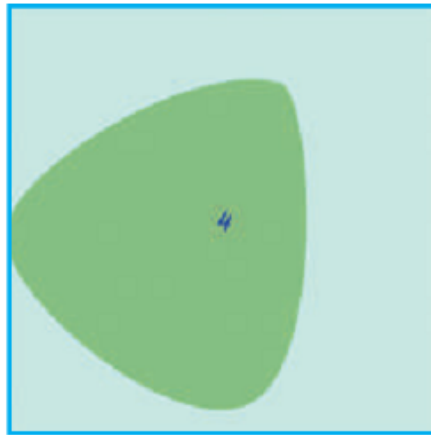
Сценарій анімації може бути такий:

Тривалість (кадри)	На шарі Фігура	На шарі число
--------------------	----------------	---------------



0,5 с(1-12)	Обертається перший примірник фігури	Зростає щільність фігури	
0,5 с(13-25)			Збільшується розмір першого примірника числа
3 с(26-100)			
0,5 с (101-112)			Зменшується розмір першого примірника числа
0,5 с (113-125)	Продовжує обертання другий примірник фігури	Спадає щільність фігури	

3. Назвіть наявний на панелі **Розкадрування** шар **Фігура**. Намалюйте на ньому фігуру – тло і додайте до бібліотеки.
4. Додайте до фігури анімаційні ефекти:
 - ✓ обертання з такими параметрами: назва – Обертання1, кінцевий кадр – 100, швидкість – 3,6 градусів/кадр;
 - ✓ анімацію щільності з такими параметрами: назва – Щільність1; початковий кадр – 1; кінцевий кадр – 100; початкова щільність – 0; кінцева щільність – 1; ітерацій – 12.
5. На 100-му кадрі вставте з бібліотеки другий примірник фігури. Розташуйте його так само, як, розташована на цьому кадрі перша фігура.
6. Додайте до другого примірника фігури анімаційні ефекти:
 - ✓ обертання з такими параметрами: назва – Обертання2; кінцевий кадр – 125; швидкість – 3,6 градусів/кадр;
 - ✓ анімацію щільності з такими параметрами: назва – Щільність2; початковий кадр – 112; кінцевий кадр – 125; початкова щільність – 1; кінцева щільність – 0; ітерацій – 14.
7. У налаштуваннях анімаційного ефекту **Обертання1** змініть номер кінцевого кадру на 99. (Тепер на 100-му кадрі залишився тільки другий примірник фігури.)
8. Додайте шар із назвою **Число**. На кадрі 13 цього шару намалюйте число малого розміру, згрупуйте його частини і розташуйте в центрі кадру. Додайте число до бібліотеки під назвою **Номер**.



9. Додайте до числа анімацію масштабування із такими параметрами: назва – Збільшення; кінцевий кадр – 100; коефіцієнт масштабування – 1,25; число ітерацій – 13. (Завдяки цьому протягом 13 кадрів число збільшиться і залишатиметься на екрані до 100-го кадру включно.) Перегляньте анімацію і за потреби доберіть коефіцієнт масштабування, щоб на 25 кадрі число не було надто великим або малим.
10. На 100-му кадрі вставте з бібліотеки ще один об'єкт Номер, збільште до розмірів першого примірника. Для анімаційного ефекту Збільшення замініть номер кінцевого кадру на 99.
11. Налаштуйте зменшення другого примірника числа на кадрах 101-112.
12. Експортуйте анімацію в послідовність зображень формату PNG (префікс назви файлу – номер_4; установіть прапорець **Увімкнути прозорість тла**). Перегляньте результат – послідовність кадрів із прозорістю, збережених у окремих файлах.

Зробіть висновок як забезпечити участь об'єкта послідовно в декількох анімаційних ефектах одного типу; як використання шарів спрощує маніпуляції з об'єктами.