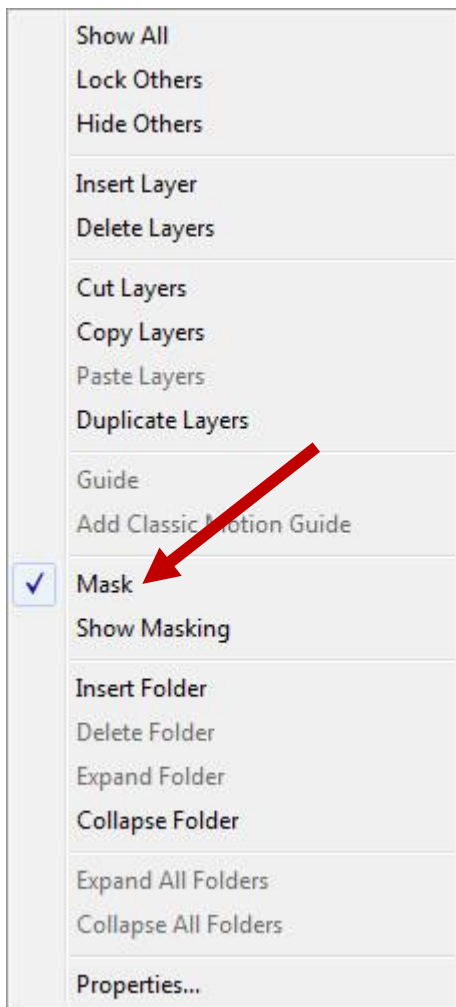


Анимация задания  
«Шрифтовая Башня»

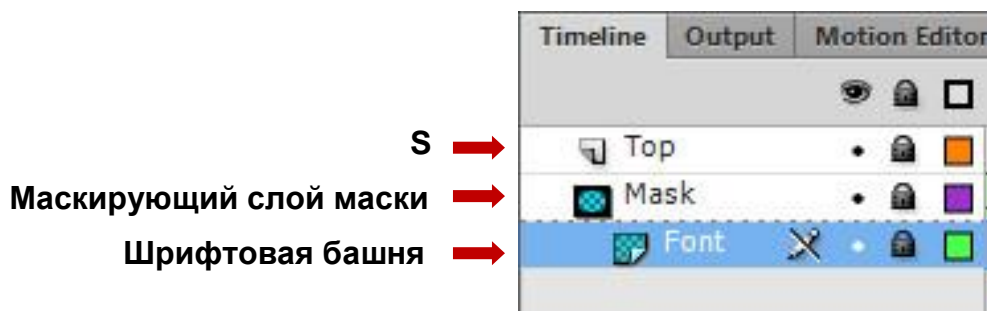
Исходная композиция



1. Из сходной композиции вырезаем верхушку башни – букву **S** (**Cmd ⌘+X**)
2. Создаем новый слой. Он должен быть верхним. Вставляем букву **S** на то же самое место (**Shift + Cmd ⌘+ V**)
3. Переходим на нижний слой со шрифтовой башней, выделяем его, и создаем новый слой. На вновь созданном слое кликаем правой кнопкой мышки в появившемся меню ставим галочку на **Mask**



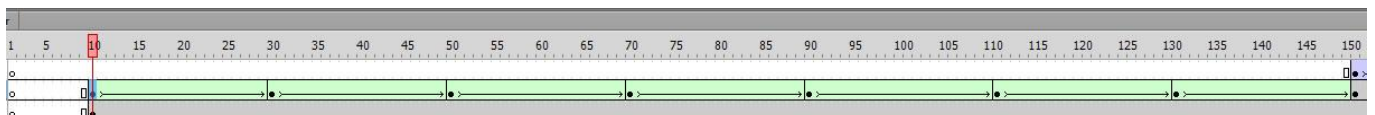
*Ожидаемый результат – 3 слоя*



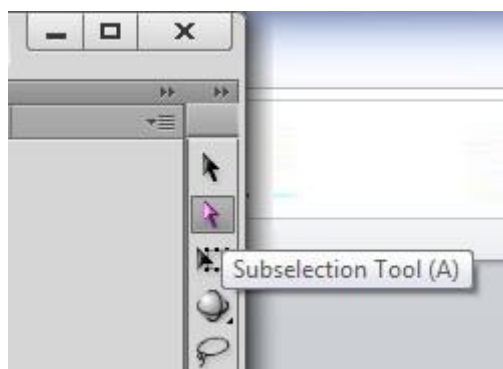
### Работа с анимацией формы в слое Mask (Create Shape Tween)

Обратите внимание на соблюдение следующих параметров анимации

1. Начало анимации с 10 фрейма
2. Ключевые кадры через каждые 20 фреймов.

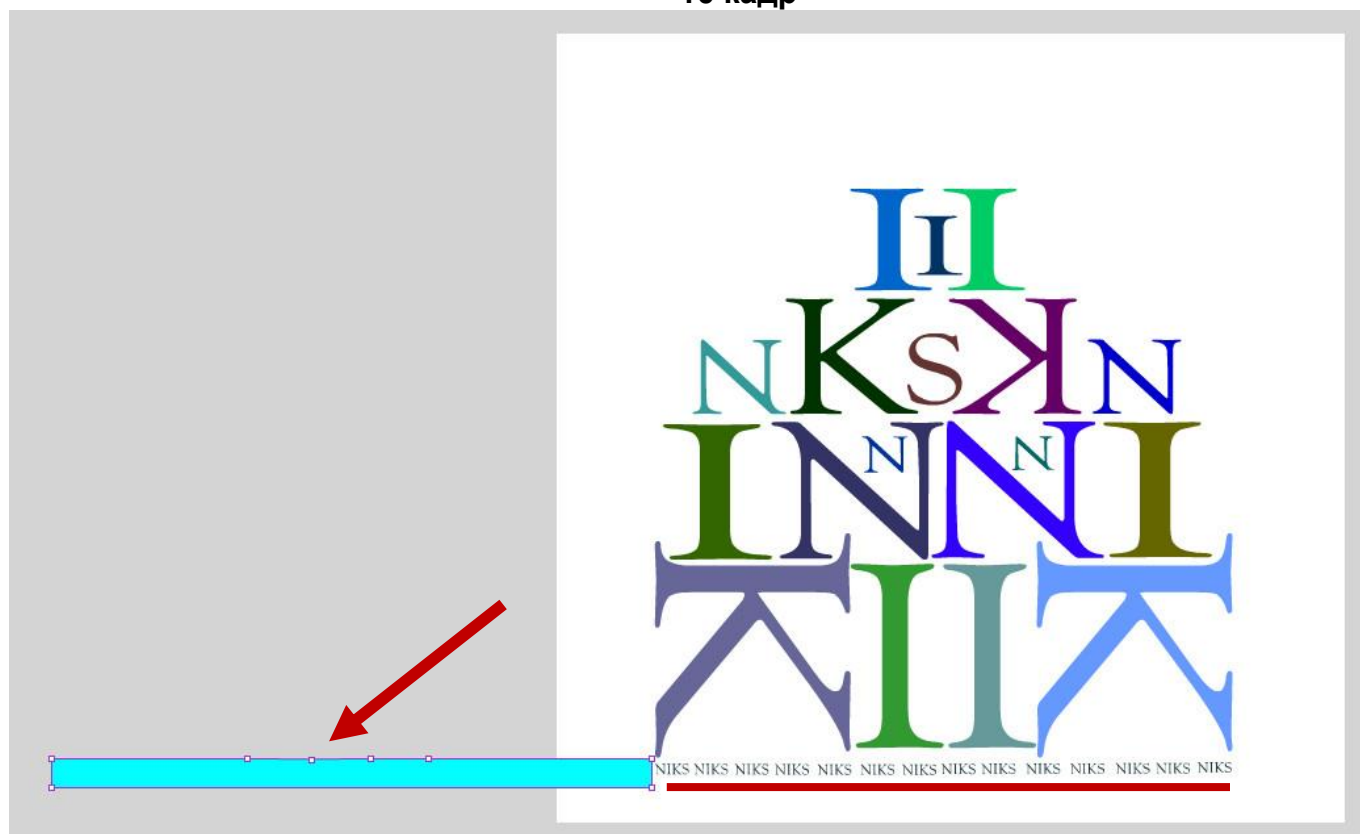


3. Создание формы, ее трансформация в ключевых кадрах индивидуальная в зависимости от авторской композиции – башни. Последовательность изменения формы в ключевых кадрах начинается с низа композиции от малой формы к большой, которая полностью закрывает весь объект-башню в последнем ключевом фрейме. В общей сложности должно быть 8 ключевых фреймов.
4. Работа по трансформации формы осуществляется по точкам инструментом Subselection Tool (A). Точки, трансформируя которые, вы будете видоизменять форму маски, указаны на картинках красными точками.



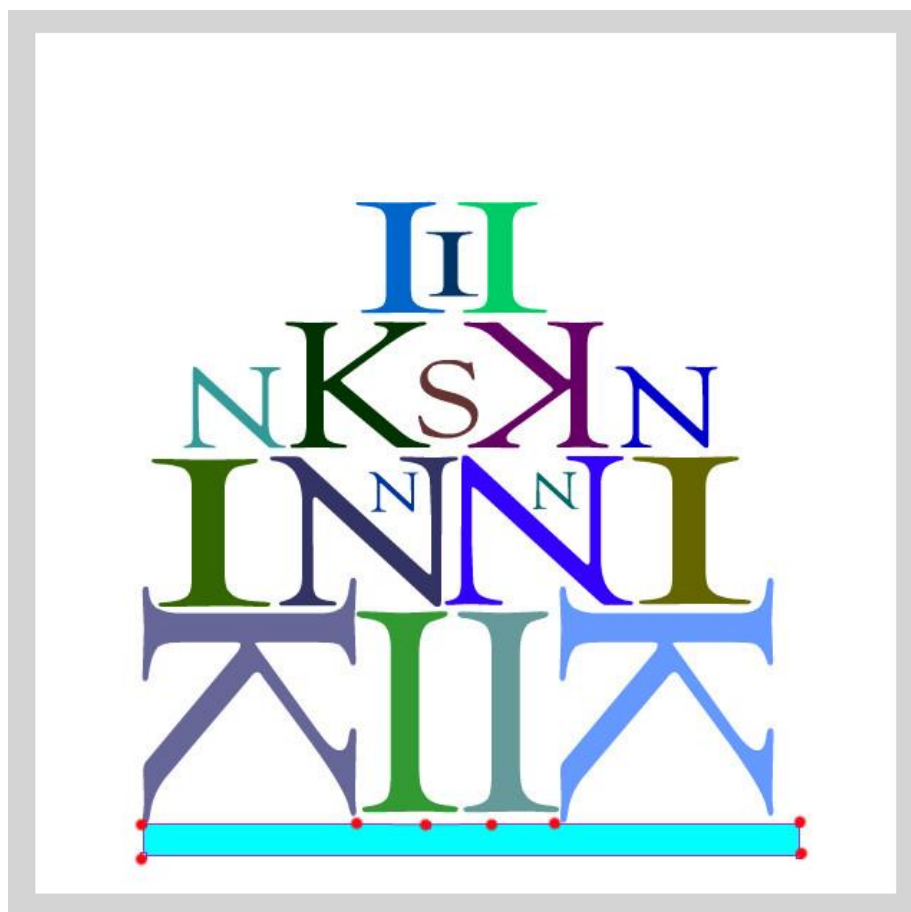
### Ключевые кадры.

10 кадр

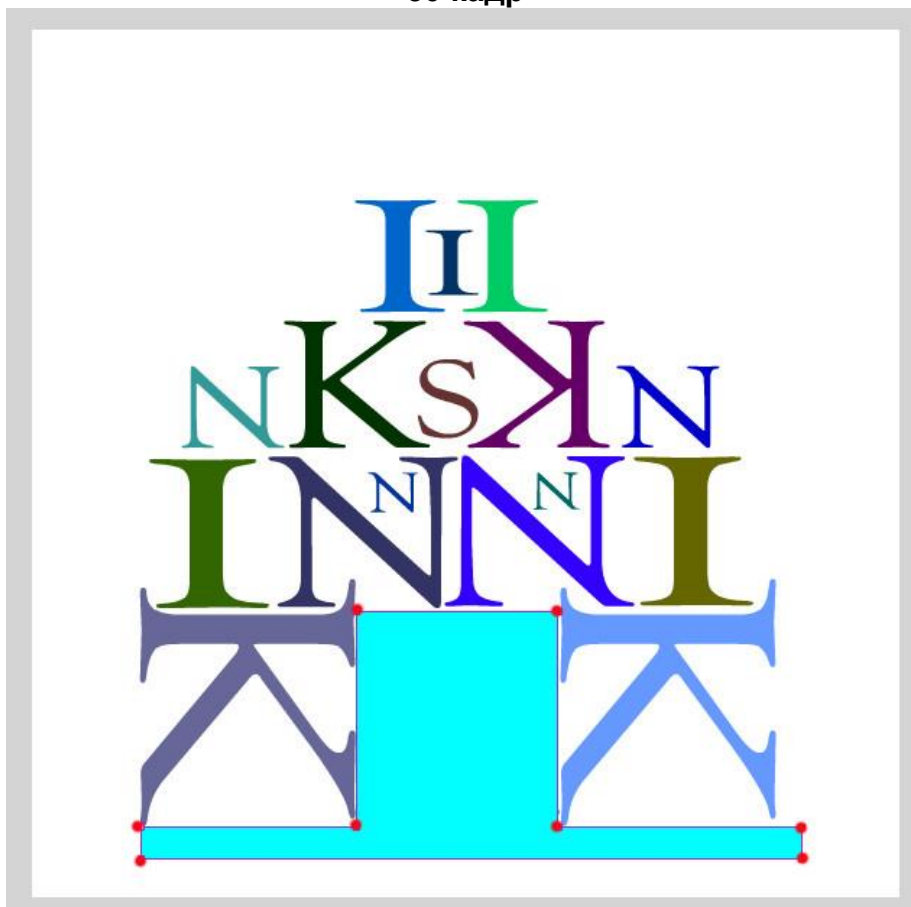


Маска (голубой прямоугольник) в дальнейшем должна закрыть строчку подчёркнутую красным.

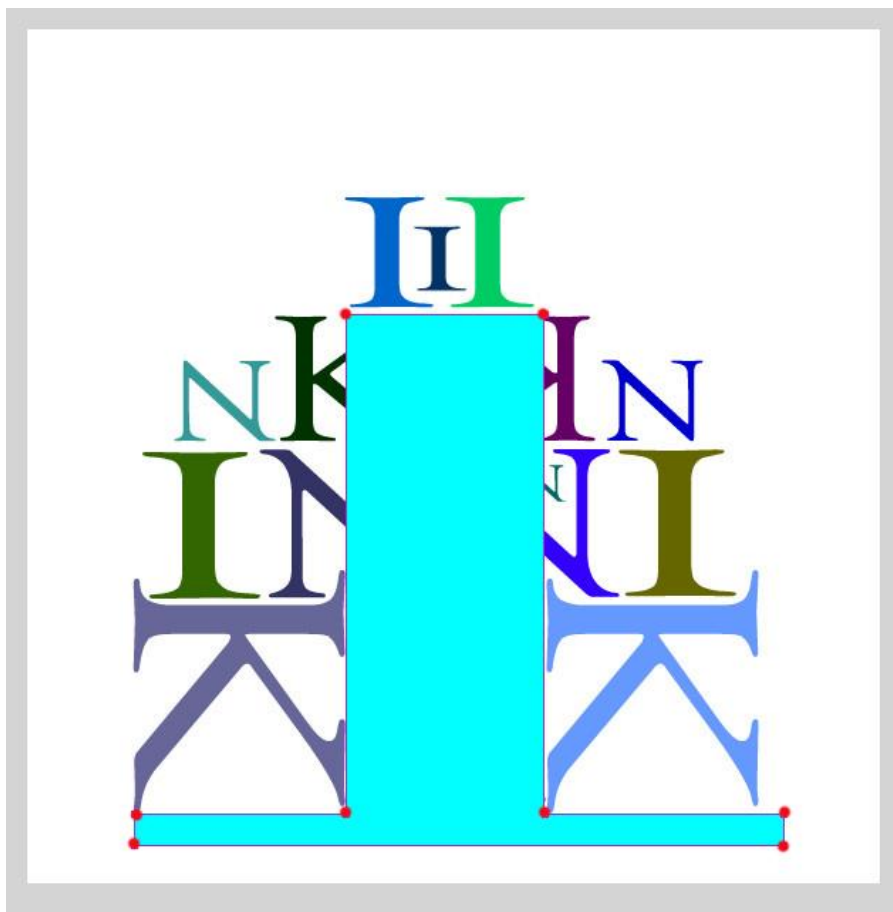
30 кадр



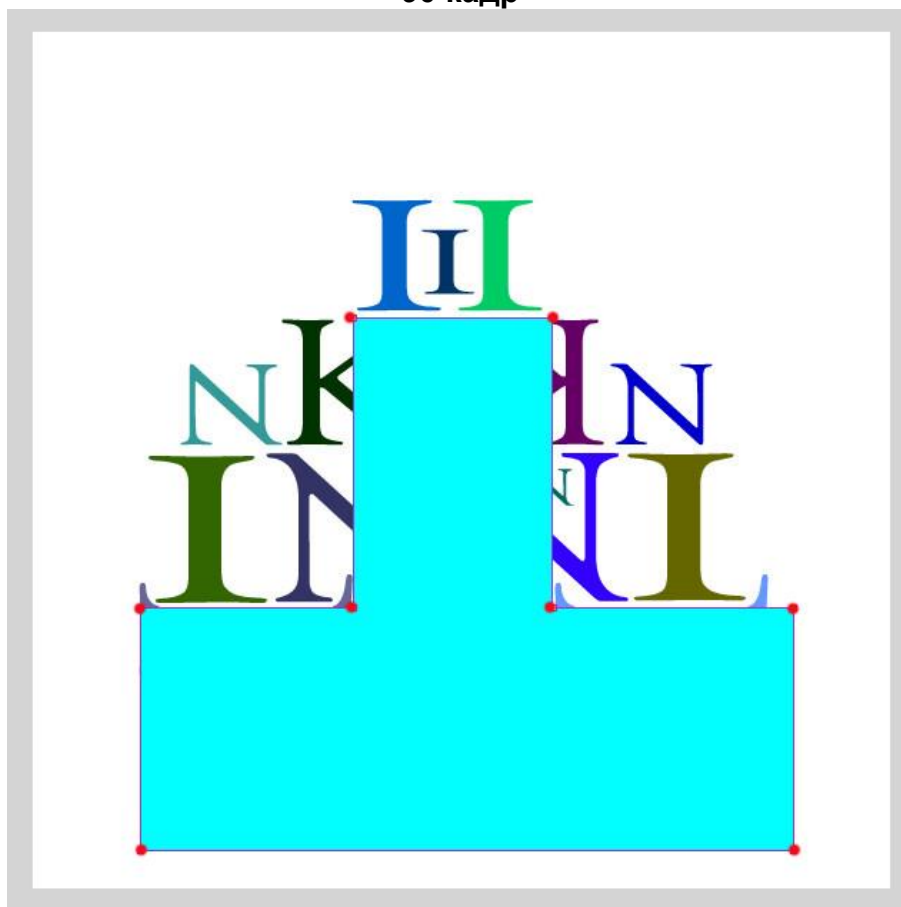
50 кадр



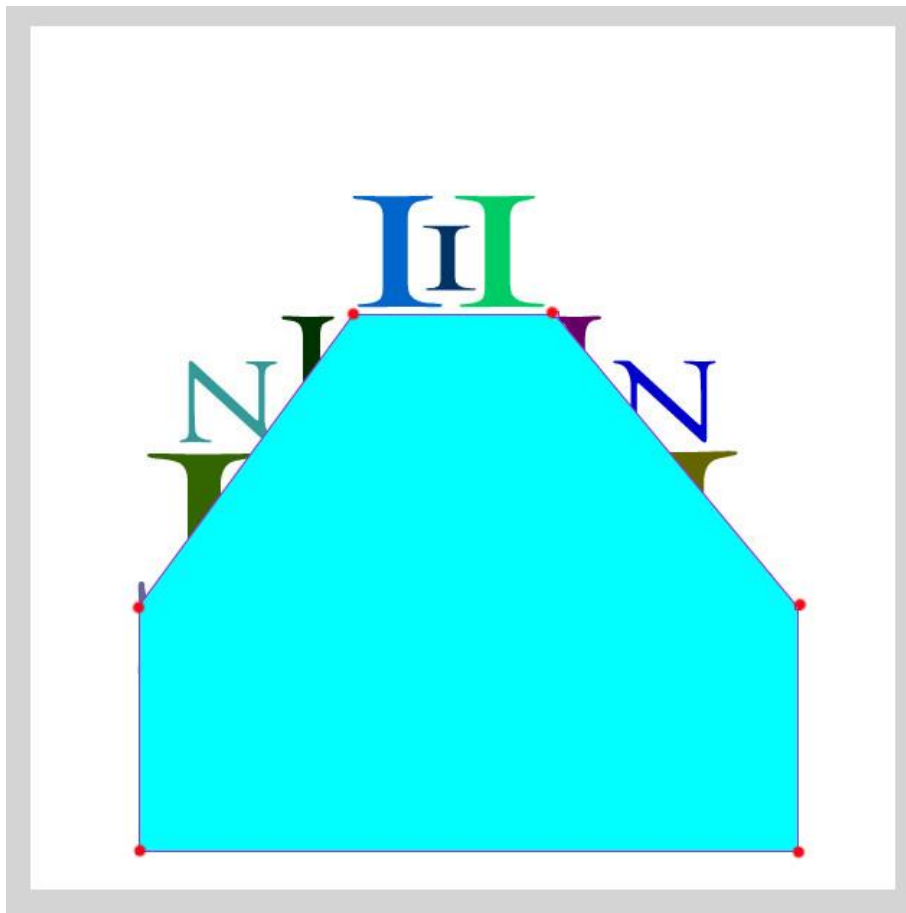
70 кадр



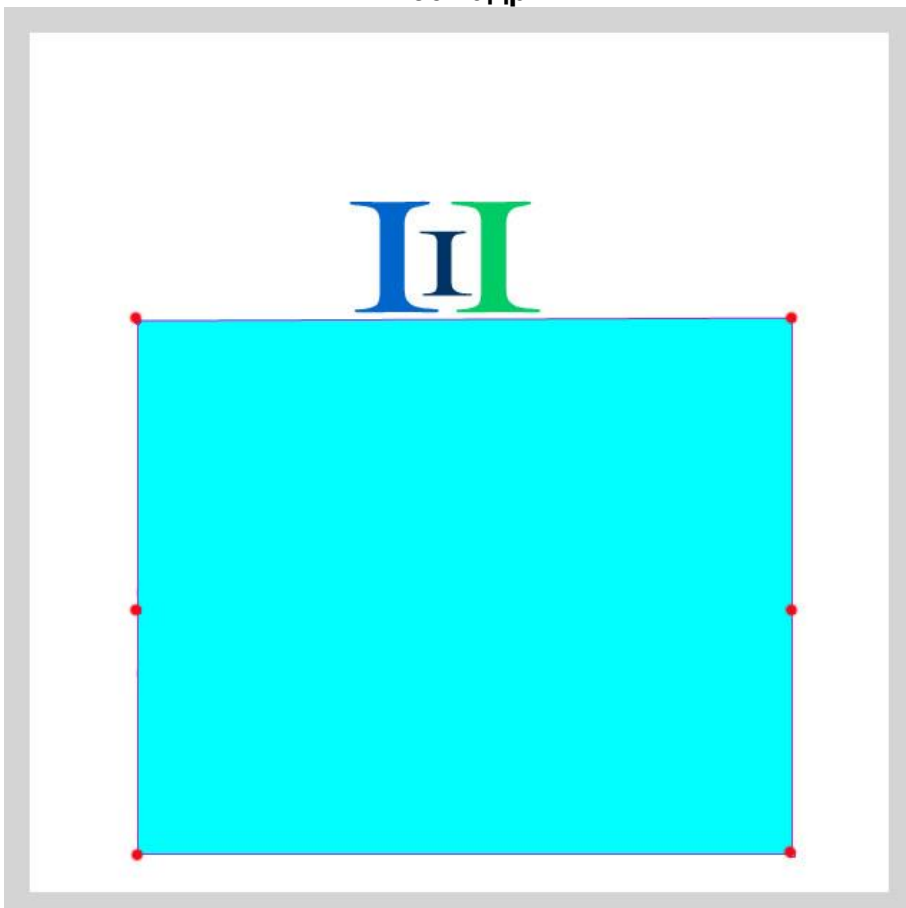
90 кадр



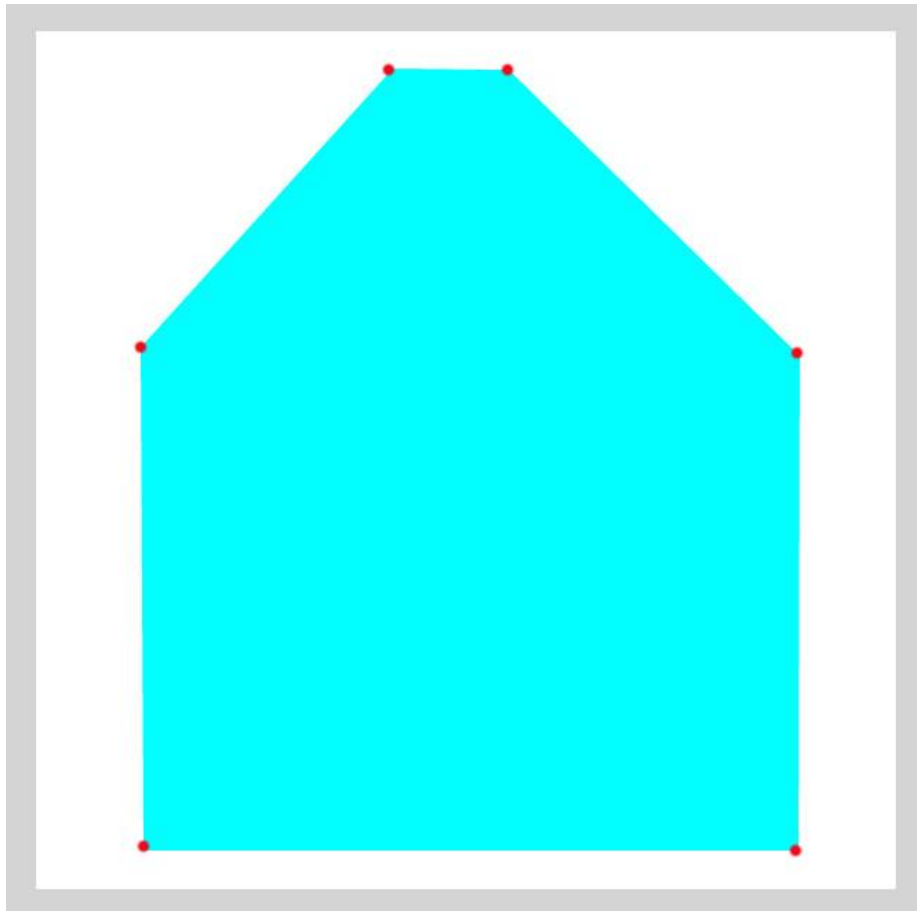
110 кадр



130 кадр



150 кадр

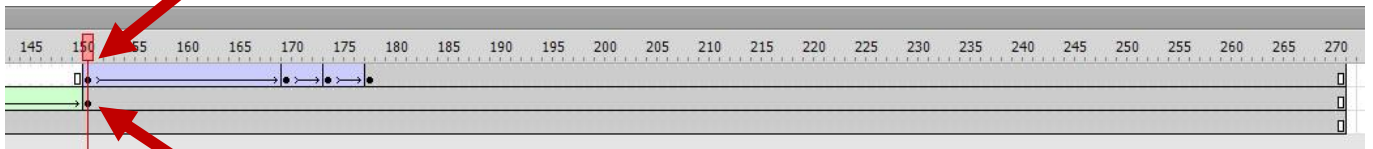


Пример анимации Вы можете посмотреть в файле. Anim\_Font Tower.fla

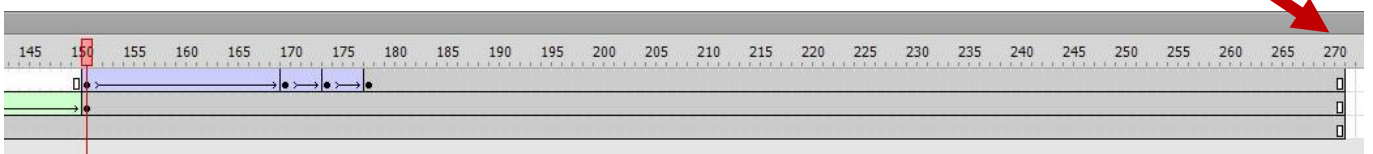
### Заключительный этап анимации – вершина башни.

Анимация вершины башни – буквы S осуществляется при помощи классической анимации формы **Create Classic Tween**. Работа осуществляется в самом верхнем слое – **S**.

1. Необходимо перетащить кадр на 150 фрейм. Обратите внимание, что последний кадр маски и первый кадр вершины башни должны совпадать.



2. Сделать на всех слоях последний кадр – 270



3. Делаете из буквы-вершины башни, графический символ. Вершина должна быть заключительным этапом в «строительстве башни». Сценарий появления этой детали придумываете индивидуально.