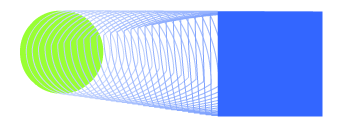
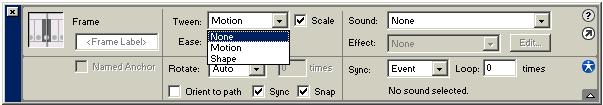
**Тема.** Трансформація об’єктів. Перетворення кольорів і поява об’єкта

1. **Трансформація об’єкта –** метод, призначений для перетворення форми одного об’єкта в інший.

***Трансформація форми*** – це плавна зміна форми графічного фрагмента. Щоб вибрати покадрову анімацію необхідно у вікні властивостей кадру у списку ***Tween*** обрати ***Shape.***

Розглянемо редактор властивостей для трансформації руху, коли вибрано основний кадр анімації.



В верхньому лівому куті редактора, нище напису ***Frame*** знаходиться поле введення ***Frame*** ***Label***. За допомогою якого можна задати ім’я кадра.

Прапорець ***Scale*** відповідає за маштабування елементу анімації.

Використовуючи поле введення з регулятором ***Easing*** ви можете задати ступінь уповільнення руху елемента при завершенні анімації. Значення від 1 до 100 - рух елемента почнеться швидко, а потім уповільнеться; значення від -1 до -100 - рух елемента почнеться повільно, а потім прискориться. Значення 0 означає, що елемент завжди буде рухатись рівномірно.

Список ***Rotate*** задає напрям обертання анімованого елемента, якщо воно було задіяне. Доступні чотири пункти:

***None*** – елемент не буде обертатися взагалі, навіть якщо було задано обертання;

***Auto*** – елемент буде обертатися в тому напрямку, в якому було задано обертання;

***CW*** – елемент завжди буде обертатися за годинниковою стрілкою;

***CCW*** – елемент завжди буде обертатися проти годинникової стрілки

**Алгоритм роботи:**

1. Намалювати і зафарбувати об’єкт.
2. Виділити його чорною стрілкою.
3. Виділити 1 кадр, натиснувши на ньому мишкою.
4. На панелі **Свойства** ( внизу) в вікні **Пара** вибрати **Форму ( Shape)**
5. Виділити на шкалі часу останній ключовий кадр ( наприклад 20) і натиснути **F6** .
6. Вилучити об’єкт і намалювати новий іншого кольору.
7. Переглянути отриманий ролик **( Ctrl+Enter)** або **Управление \ Проверить ролик**