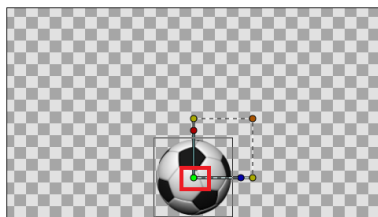
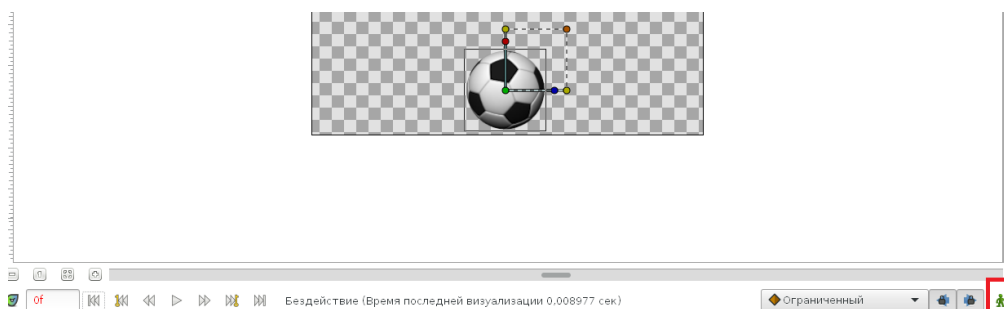


Анимация: Synfig Studio

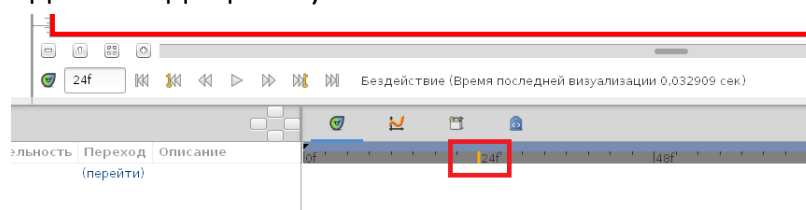
1. Откройте программу Synfig Studio на компьютере
2. Импортируйте файл «мяч.png» из папки с заданием, используя вкладку «Файл → Импортировать».
3. Щелкнув по мячу один раз левой кнопкой мыши, будет доступно его изменение/перемещение. Потянув за точку в центре мяча, перетяните его в нижнюю часть сцены.



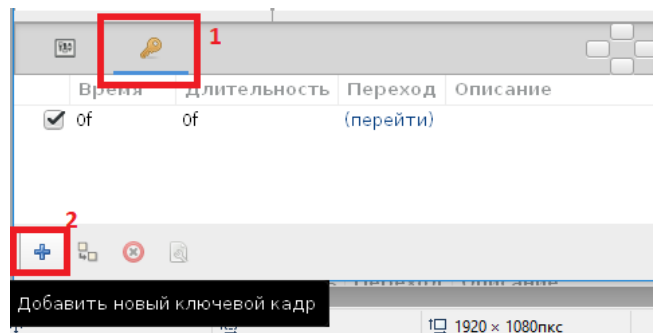
4. Включите режим анимации (зеленый человечек под сценой).



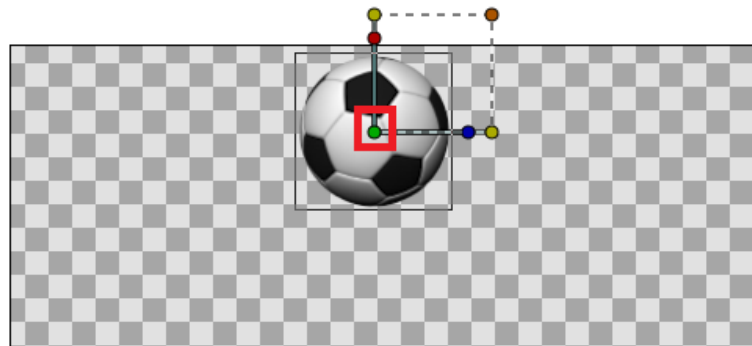
5. Щелкните 1 раз левой кнопкой мыши по 24-му кадру на временной шкале (она находится под сценой).



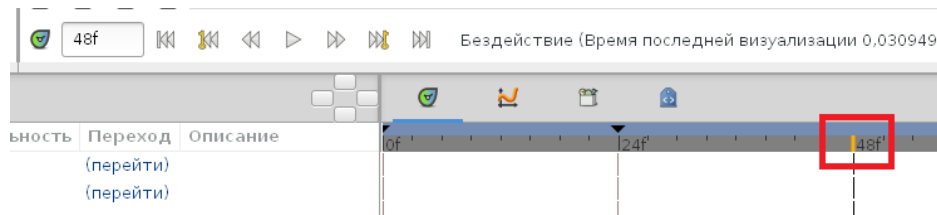
6. Теперь надо создать новый ключевой кадр. На нем ваш объект будет как-то изменяться. Создание ключевого кадра находится слева под сценой (**кнопка плюс**). После нажатия кнопки плюс, щелкните в этом же окне по новому кадру (24-му).



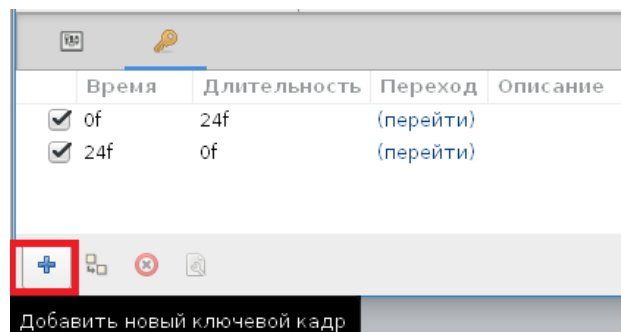
7. Теперь переместите ваш мяч вверх (опять используем точку в центре мяча).



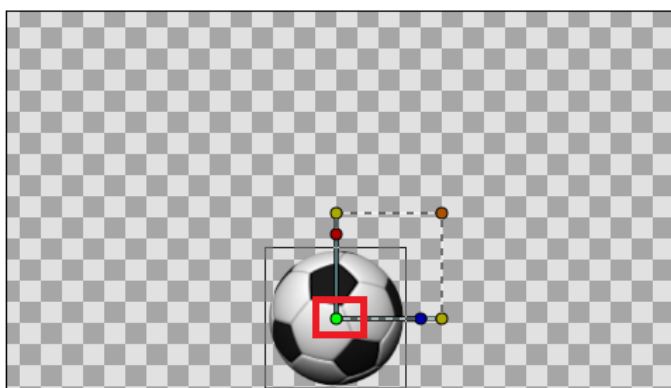
8. Щелкните 1 раз левой кнопкой мыши по 48-му кадру на временной шкале (она находится под сценой).



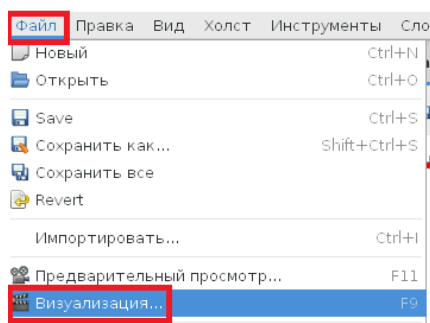
9. Теперь надо создать новый ключевой кадр. На нем ваш объект будет как-то изменяться. Создание ключевого кадра находится слева под сценой (**кнопка плюс**). После нажатия кнопки плюс, щелкните в этом же окне по новому кадру (48-му).



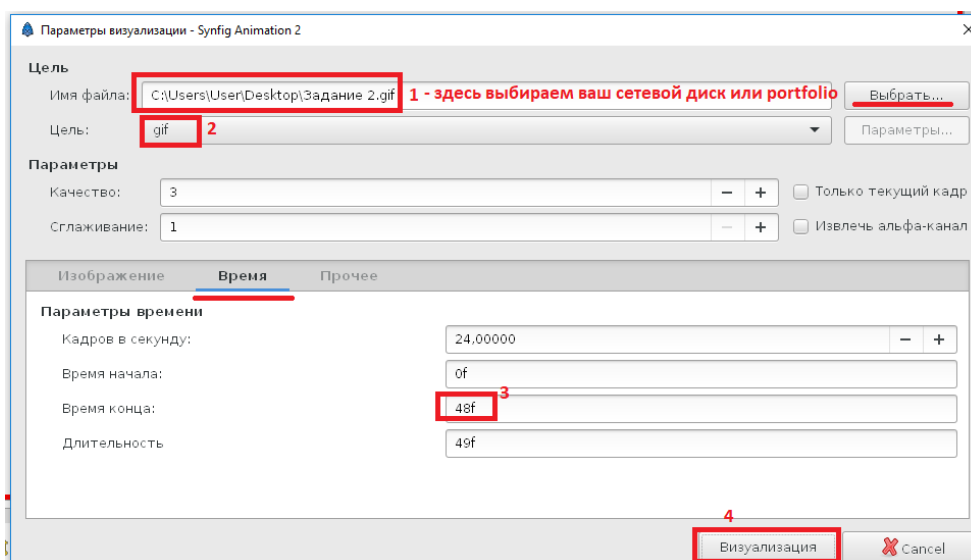
10. Теперь переместите ваш мяч вниз (опять используем точку в центре мяча).



11. Анимация готова! Осталось ее правильно сохранить. Щелкните «Файл → Визуализация».



12. Выберите расположение файла на вашем компьютере в папке с заданием (**ОБЯЗАТЕЛЬНО**), цель (**GIF**), внесите название и в разделе «Время» установите «Время конца» = 48f. В названии сохраняемого файла может остаться формат «avi», тогда его надо вручную заменить на «gif».



13. Запустите GIF-ку с помощью браузера или другой подходящей программы. Надо немного подождать, пока GIF-ка начнет работать. Может пройти несколько минут.