

Shape Tween

Denne form for tweening kræver figurtypen *Shape* for at fungere, den virker altså ikke på *Symbols*, grupperede elementer samt tekst og billeder.

Med *Shape Tween* kan du lave en animation, hvor én figur glider over i en anden, dvs. skifter facon. *Shape Tween* kendes i *Time-line* ved den grønne farve med en ubrudt pil. *Shape Tween* er kun anvendeligt til meget enkle figurer. Hvis der er tale om komplekse figurer, vil du opleve at tweeningen bliver meget "psykedelisk". Det er ligeledes ikke nogen god idé, at lave *Shape Tween* på en figur med *Stroke*, da transformeringen af denne kører uafhængigt af selve figuren.



Shape Hints

Det kan være en hjælp at indsætte *Shape Hints* for at styre animationen bedre.

Shape Hints sættes på første og sidste frame for at styre bevægelsen på de punkter, der skal "smelte sammen". Der kan maximum anvendes 26 *Shape Hints*.

Shape Hints er gule i den første *Keyframe*, grønne i den anden, og røde hvis de ikke ligger rigtigt på figuren, de skal placeres på kanten, eller når de ikke er placeret i begge *Keyframes* - både start og slut.



For at opnå det bedste resultat med *Shape Hints*, bør du følge nedenstående retningslinier

Sørg for at punkterne er placeret logisk. Hvis du bruger 3 *Shape Hints* til en trekant, skal de ligge i den samme rækkefølge på 1. figur og på 2. figur.

Shape Hints virker oftest bedst, hvis du placerer dem modsat urets retning begyndende i det øverste venstre hjørne af figuren, men prøv dig frem.