

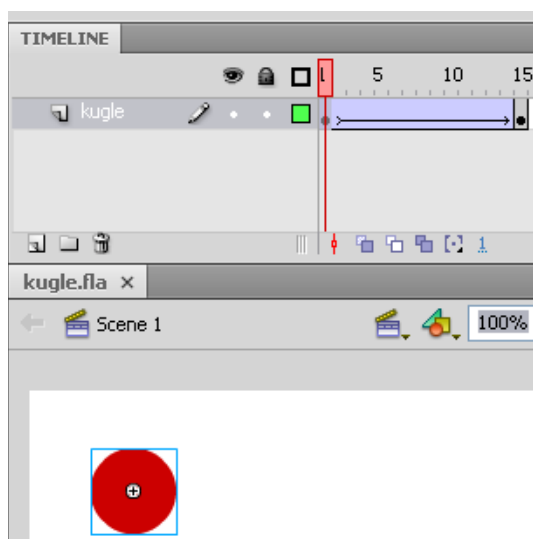
Classic Tween

Øvelse



Lav et simpelt *Classic Tween*, hvor du animerer en kugle. Først tegner du kuglen, derefter skal den animeres, altså flyttes fra én position til en anden.

- Vælg *Create New Flash File*.
- Placer dig på *Timeline* i 1. frame.
- Navngiv laget *kugle*
- Lav en cirkel med *Oval Tool*.
- I timeline markeres frame 15.
- Højreklik og vælg *Insert Keyframe*, eller brug tastaturgenvejen (F6).
- Mens du har markeret frame 15, flytter du cirklen med *Arrow Tool* til en ny position.
- Højreklik et sted i *Timeline* imellem de 2 keyframes, og vælg *Create Classic Tween*.
- Vælg *Enter* og se kuglen bevæge sig.
- Vælg *Save As*, arkivér filmen som *kugle fla*. Vælg *Ctrl.+Enter*, der genereres nu en *.swf fil*, som kan importeres til f.eks. **Dreamweaver**.

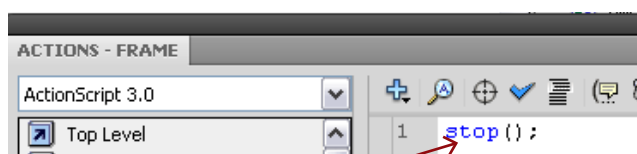


Når du vælger *Ctrl+Enter*, og på den måde får vist filmen, som den vil tage sig ud i browseren, vil du se at den looper. Det er standard for alle Flash film, de fortsætter i det uendelige, indtil de får andet at vide. Man styrer, hvorvidt filmen skal loope eller kun spille én gang ved hjælp af *ActionScript*.

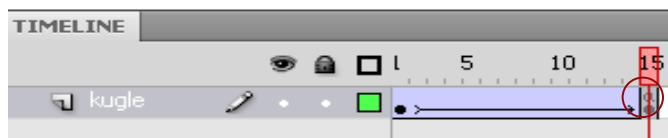
Classic Tween

Indsæt en Stop Action

- Markér sidste frame i filmen.
- Højreklik og vælg funktionen *Actions*, eller vælg tastaturgenvejen F9.
- Skriv følgende i scriptvinduet: `stop();`
- Luk scriptvinduet og vælg Ctrl+Enter for at se, at filmen stopper efter én gennemspilning.



Scriptvinduet med kommandoen stop.



Det lille a indikerer, at der er tilknyttet *ActionScript*.

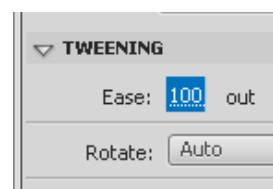
Opgave

Fremstil et billardbord med 3 kugler. Opret et lag til hver kugle, således de kan animeres hver for sig. Stage gives en grøn farve som klædet på et billardbord. Lad kuglerne støde ind i hinanden og i banderne.

Brug funktionen *Properties > Ease* (deacceleration) så kuglerne mister lidt fart, inden de stopper. På den måde ser det mere naturligt ud. Du skal stå på 1. keyframe i en *Tween*, for at funktionen kan vælges i *Properties*. Opgaven kan udbygges med en kø, som skyder til kuglerne. Det kan være et poolbord i stedet, der kan tegnes huller og kanter på bordet - brug fantasien.

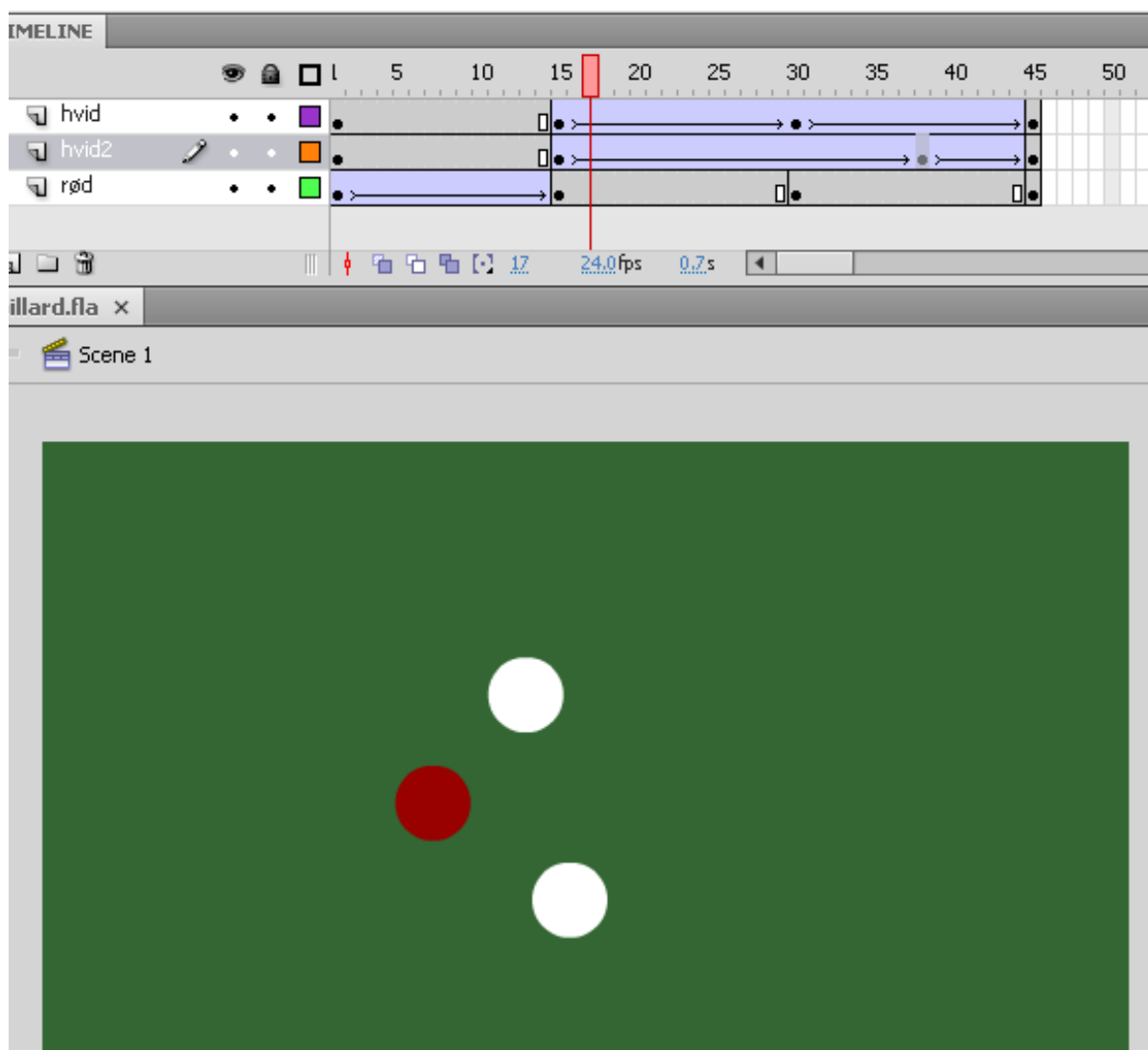


Farven på Stage ændres ved at klikke på firkanten til højre for Stage i Properties.



100: Sænker tempoet på kuglens sidste frames (deacceleration)

-100: Sænker tempoet på kuglens første frames (acceleration)



I *Timeline* ses *statiske frames* (grå) og *Tween* (lyslilla). Hver *key-frame* betyder, at der kan ske en ændring. Her ændrer kuglerne retning.

Aflever opgaven som aftalt med din underviser.