

3. Tweenings (1) Übungsdatei

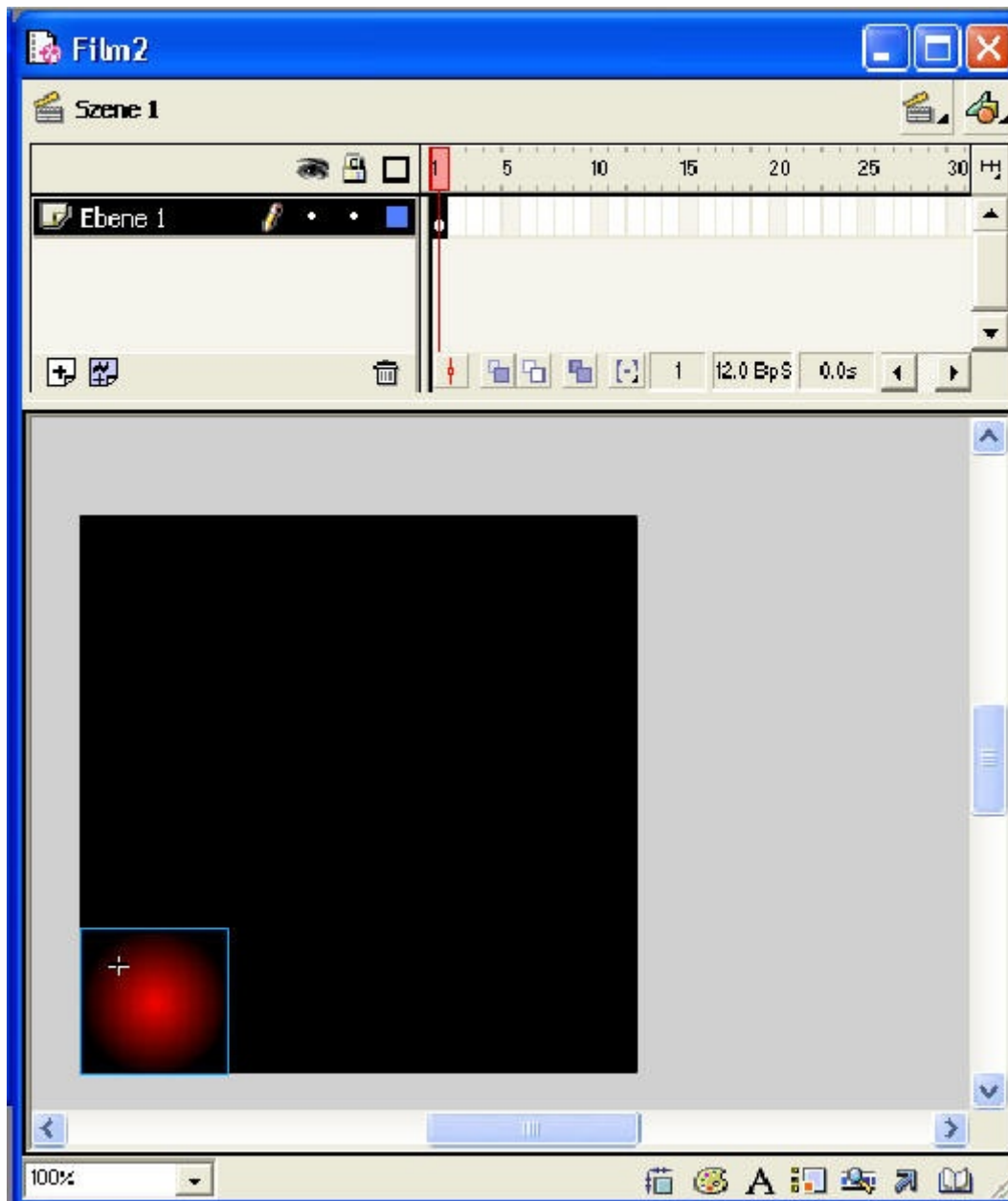
Tipp: Mit Tab können alle Bedienfenster aus- bzw. wieder eingeblendet werden!

Entwicklungs- und Filmmodus

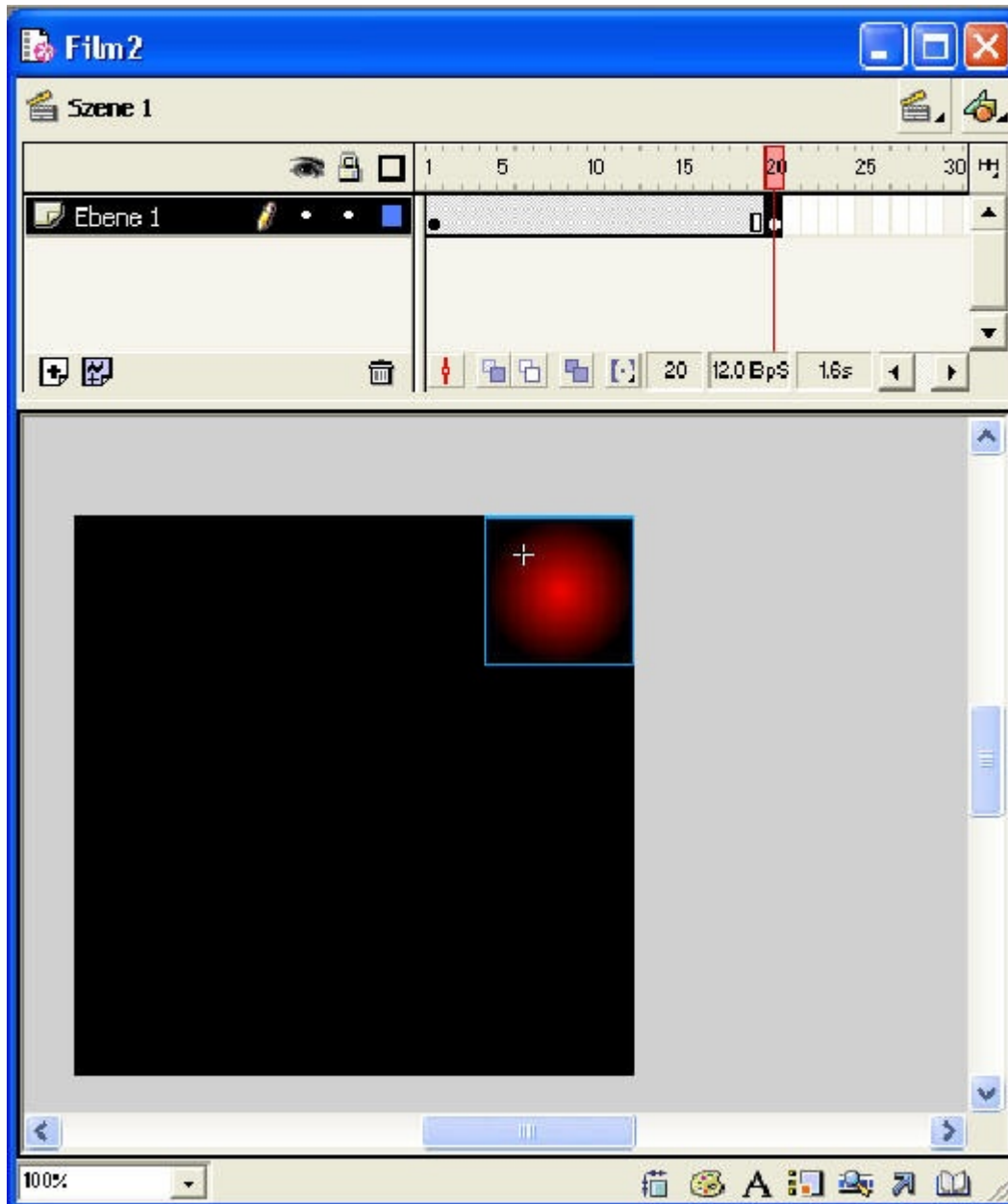
- Bei normaler Arbeit mit Flash wird im Entwicklungsmodus gearbeitet. Wenn eine fertige Animation getestet werden soll, kann man in den so genannten Filmmodus wechseln. Dieser kann über **Steuerung / Film testen (Strg + Eingabe)** oder **Steuerung / Szene testen (Strg + Alt + Eingabe)** aufgerufen werden. Die FLA-Datei wird dazu in eine SWF-Datei umgewandelt und in einem eigenständigen Fenster abgespielt.

Bewegungstweenings

- Rückblick auf die Animation in der ersten Stunde mit den 3 Bildern, bei denen sich ein Kreis von links unten nach rechts oben bewegt.
Diese Bild für Bild Animationen sind sinnvoll bei 3-D Objekten. Aber bei Vektorgrafiken gibt es einen effektiveren Weg, das Bewegungstweening!
- Erstellen eines einfachen Bewegungstweens, bei dem eine Kugel von links unten nach rechts oben wandert:
 - Symbol rote Kugel in linker unterer Ecke platzieren:



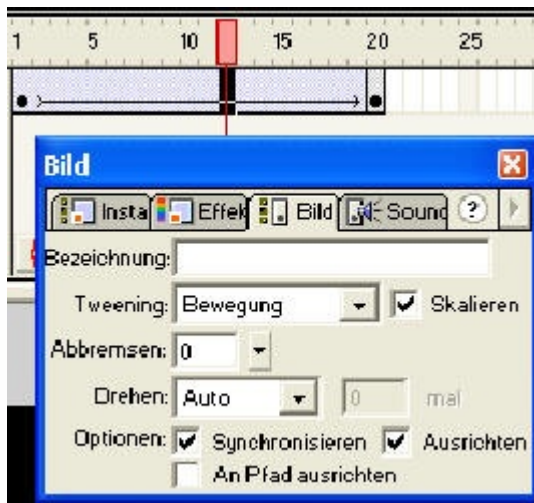
- Neues Schlüsselfeld einfügen und die Kugel nach rechts oben verschieben:





- Rechtsklick in die Zeitleiste zwischen den beiden Schlüsselbildern und Bewegungs-Tween erstellen auswählen

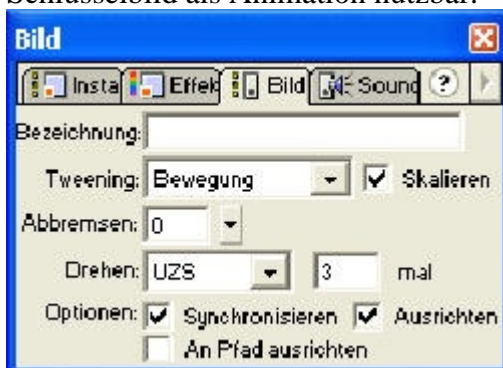


- Die Einstellungen zu dem Bewegungstweening können im Bedienfeld Instanz überprüft oder weiter verändert werden



- Beispiel [Bewegungstween mit Kugel](#)  [Bewegungstween mit Kugel](#) 

- Über das Bedienfeld Instanz kann in der Registerkarte Bild noch folgende Bewegungsanimation ausgewählt werden:
 Abbremsen, dadurch kann in einer Animation z.B. die Fliehkraft dargestellt werden. Abbremsen +100 bremst am Anfang der Animation, Abbremsen -100 bremst am Ende der Animation.
 Drehen, dadurch wird das Objekt um seinen Mittelpunkt (sichtbares Kreuz wenn markiert) gedreht werden.
 Auch alle weiteren Effekte wie die Änderung der Farbe oder des Alphawertes ist von einem zum anderen Schlüsselbild als Animation nutzbar.

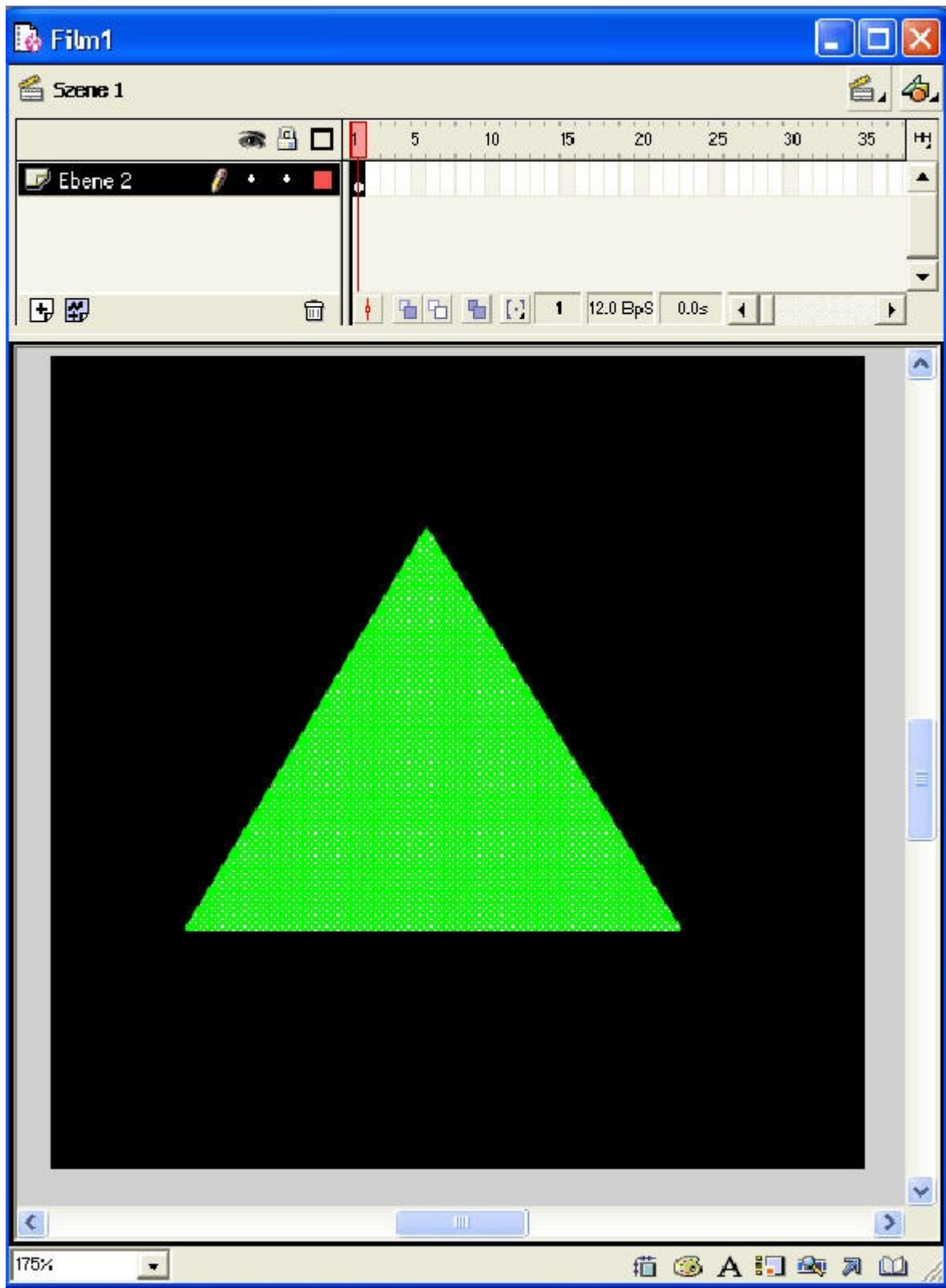


- Beispiel [Bewegungstween mit Drehung und Abbremsen](#)  [Bewegungstween mit Drehung und](#)

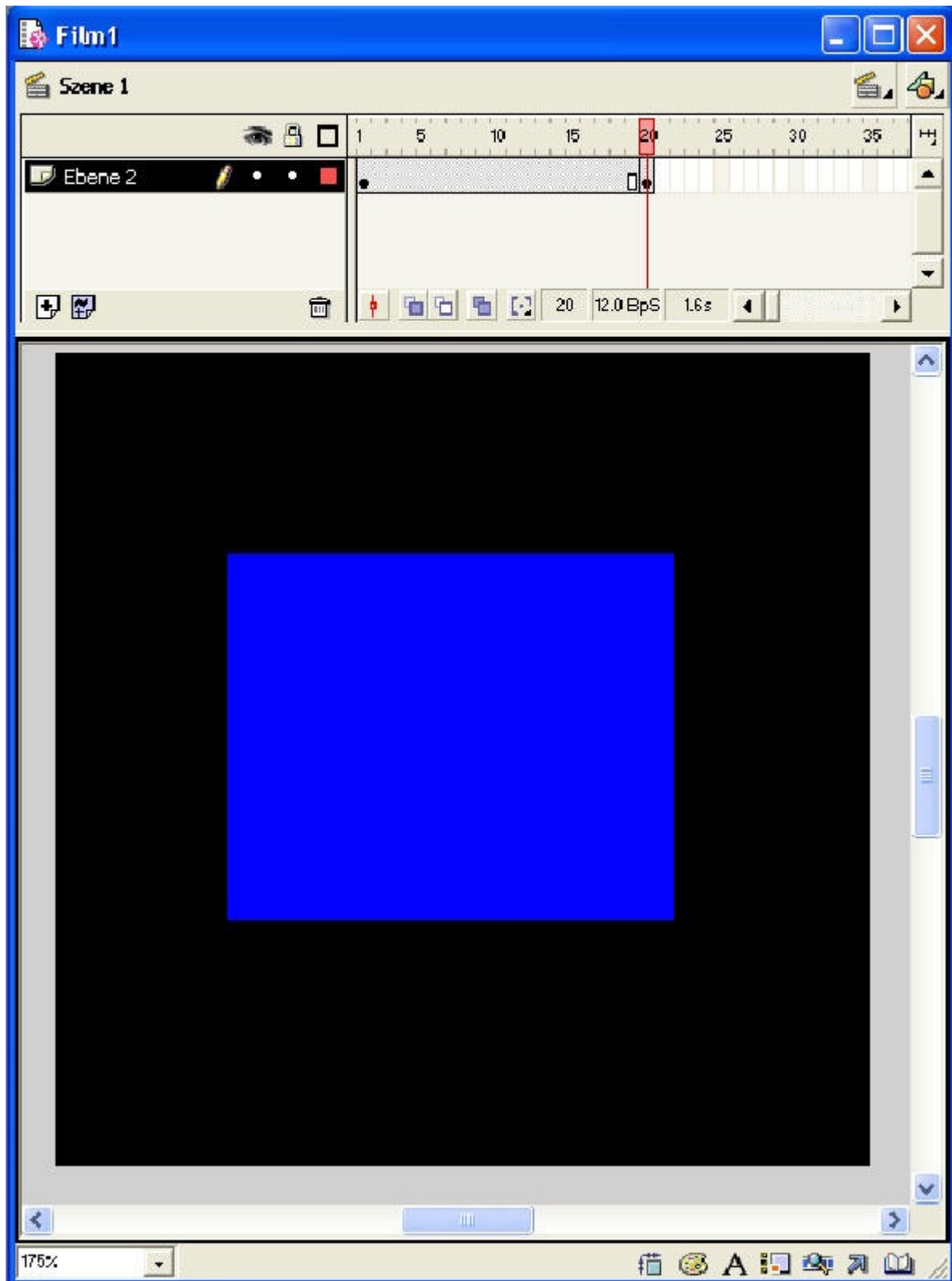
[Abbremsen](#) 

Formtweenings

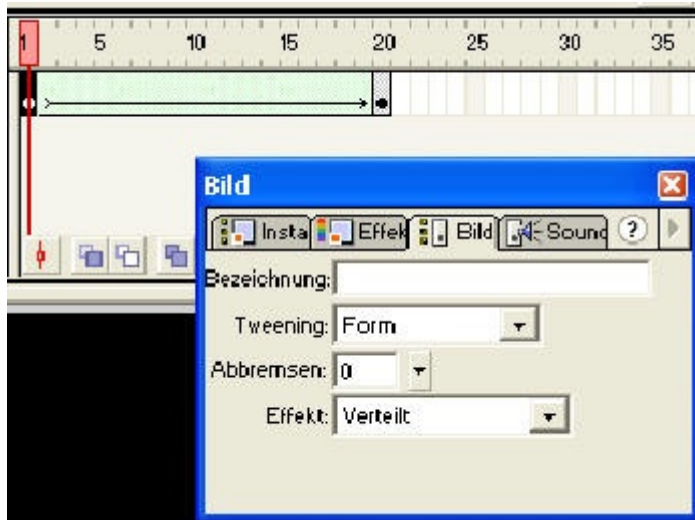
- Erstellen eines einfachen Formtweens bei dem ein Dreieck sich in ein Rechteck verwandelt
 - Dreieck mit dem Linienwerkzeug zeichnen und mit dem Farbeimerwerkzeug füllen:



- Neues Leeres Schlüsselfeld einfügen und ein Rechteck malen:

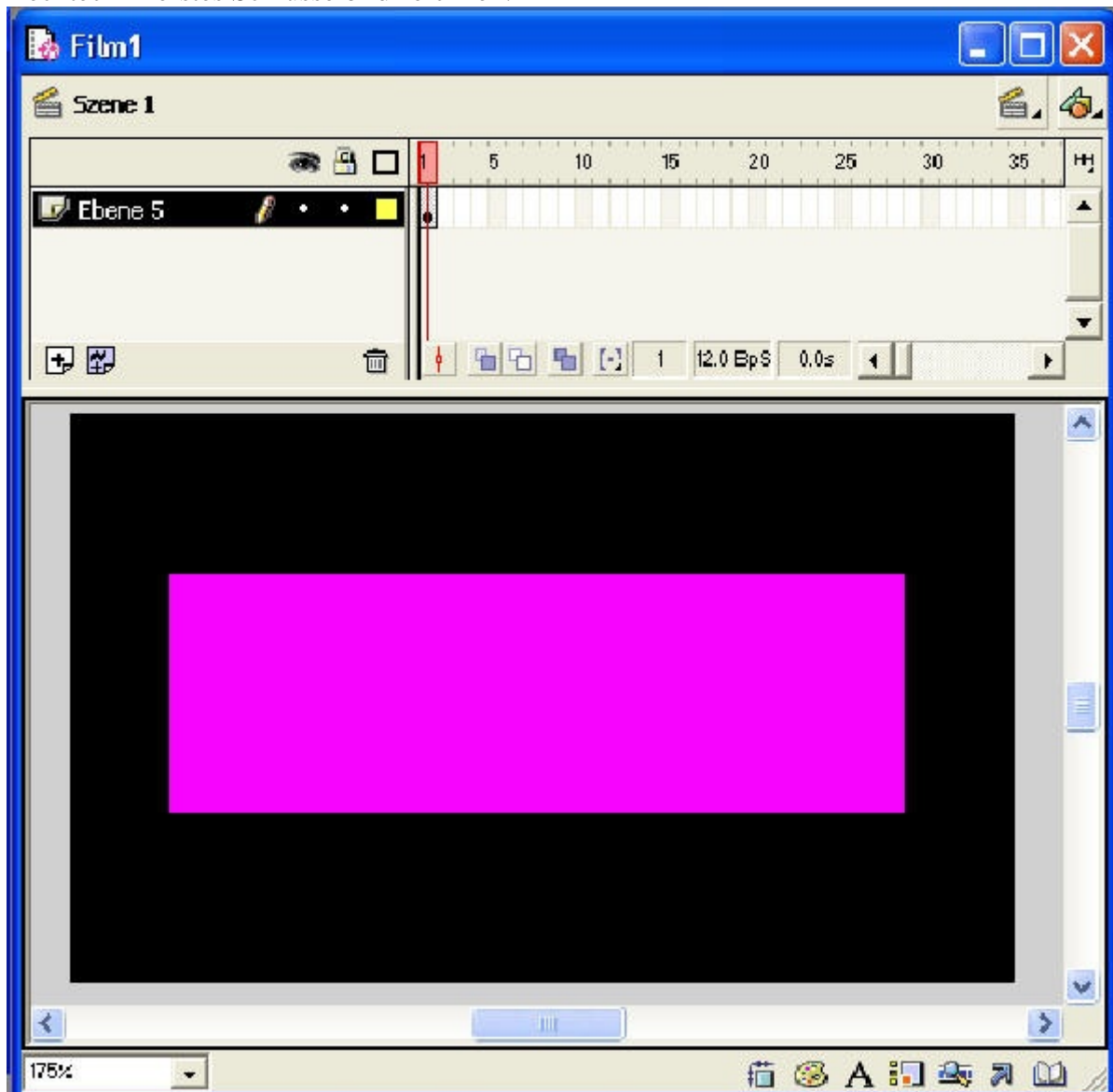


- Nun das erste Schlüsselbild markieren und über das Bedienfeld Instanz auf der Registerkarte Bild bei Tweening: Form auswählen:

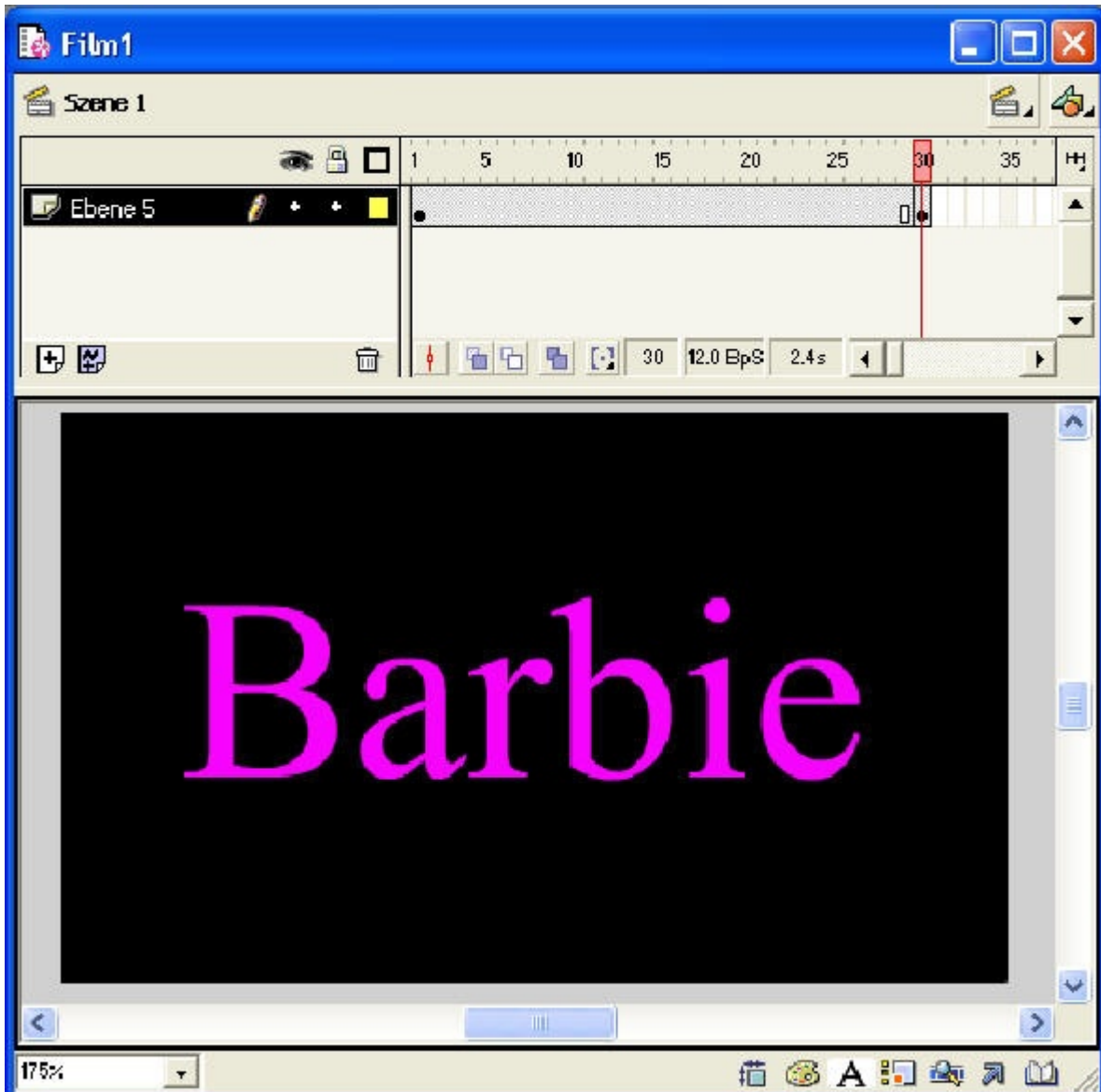


- Beispiel [Formtween](#)  [Formtween](#) 

- Erstellen eines einfachen Formtweens, bei dem ein Rechteck sich in Text verwandelt:
 - Rechteck in erstes Schlüsselbild zeichnen:



- Neues leeres Schlüsselbild bei 30 einfügen und den Text einfügen. Der Text muss über **Modifizieren / Teilen** in Flächen umwandelt werden:



- Nun das erste Schlüsselbild markieren und über das Bedienfeld Instanz auf der Registerkarte Bild bei Tweening: Form auswählen.

- Beispiel [Formtween mit Text](#)  [Formtween mit Text](#) 

- Erstellen eines einfachen Formtweens, bei dem sich eine blaue Kugel in eine Weltkugel verwandelt:

-

Tabellarische Übersicht Bewegungs- und Formtweenings

Bewegungstweenings	Formtweenings
Symbole	Flächen und Linien
<ul style="list-style-type: none"> • Rechtsklick in Zeitleiste • Bewegungstween erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlüsselbild markieren • Bedienfeld Instanz • Register Bild • Tweening: Form
Darstellung in der Zeitleiste:	Darstellung in der Zeitleiste:
