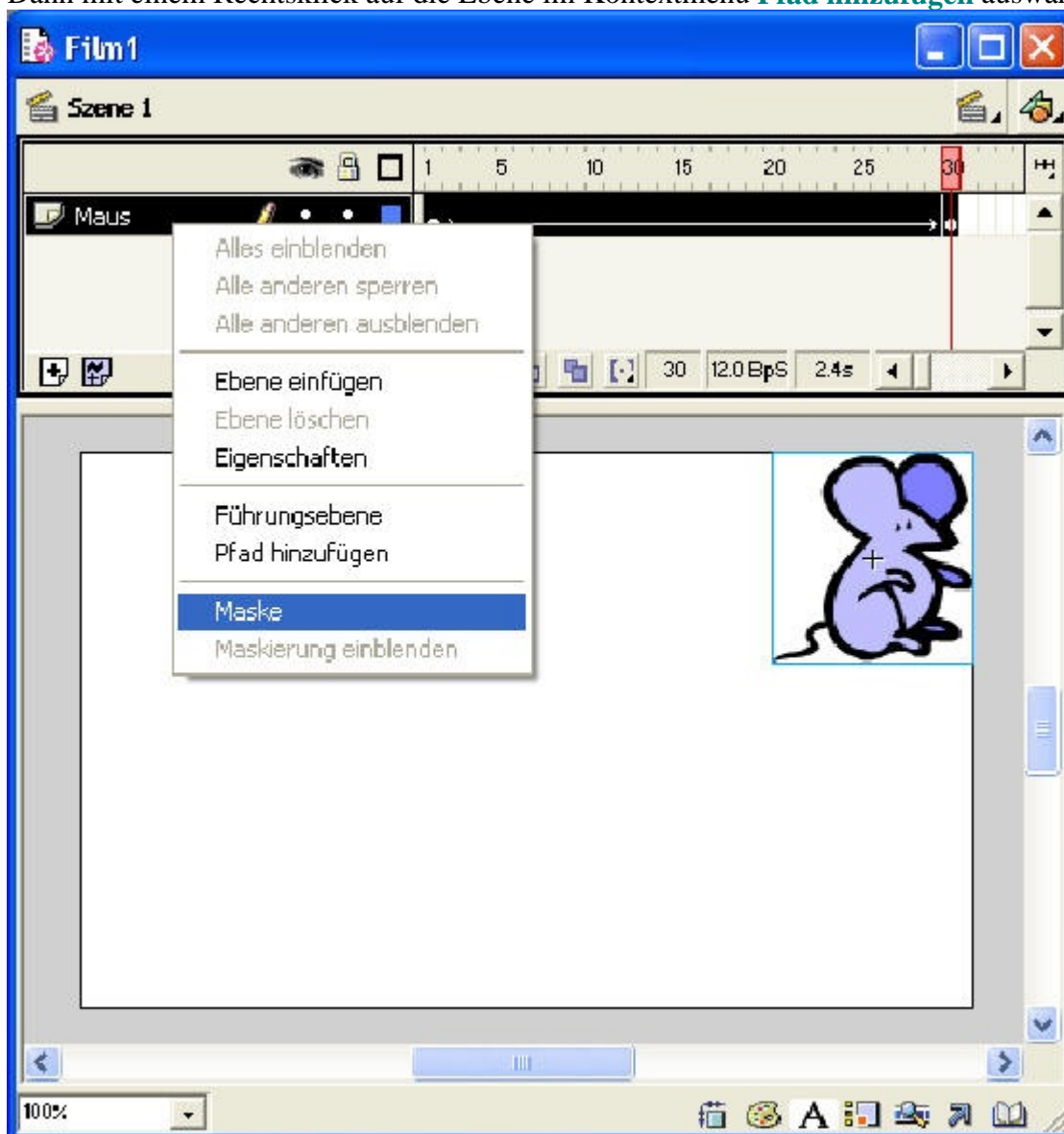


## 4. Tweenings (2)

Pfade [flash/04\\_01 fla](#)



- Erstellen eines Bewegungstween, bei dem die Maus aus der Standardbibliothek von links unten nach rechts oben wandert
- Dann mit einem Rechtsklick auf die Ebene im Kontextmenü **Pfad hinzufügen** auswählen:




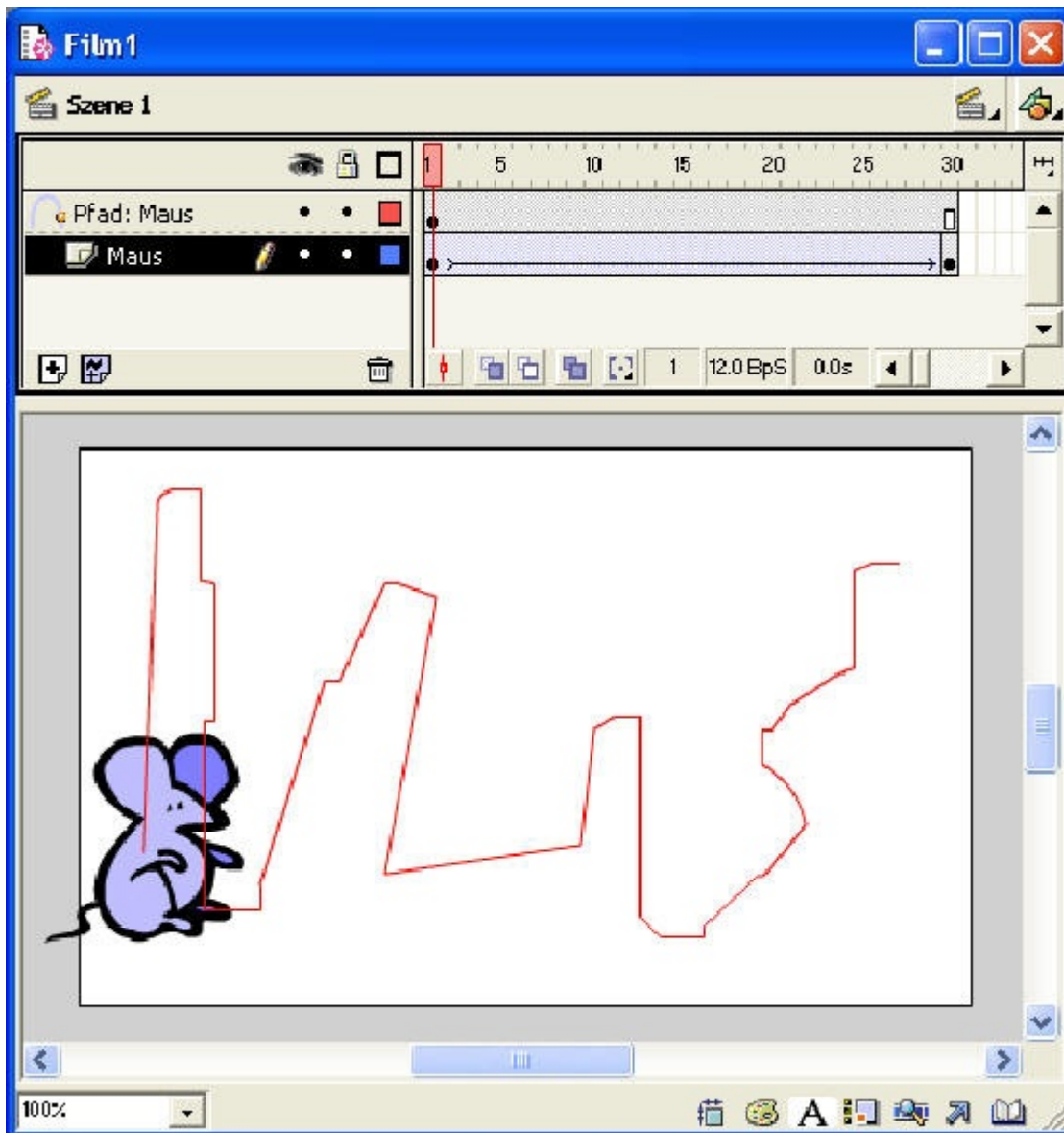
Alternative kann auch die Ebene markiert und im Menü **Einfügen / Pfad** angewählt werden.



- Die Maus Ebene wird etwas eingerückt und eine neue Ebene mit dem Namen Pfad: Maus wird darüber eingefügt



- In der Ebene Pfad:Maus kann mit einer beliebigen Farbe und z.B. dem Freihandwerkzeug eine Bewegungspfad gemalt werden. Die Maus wird beim ersten Schlüsselbild am Anfang des Pfades eingeklinkt und beim zweiten Schlüsselbild am Ende des Pfades. Dazu muss die Funktion **An Objekten**

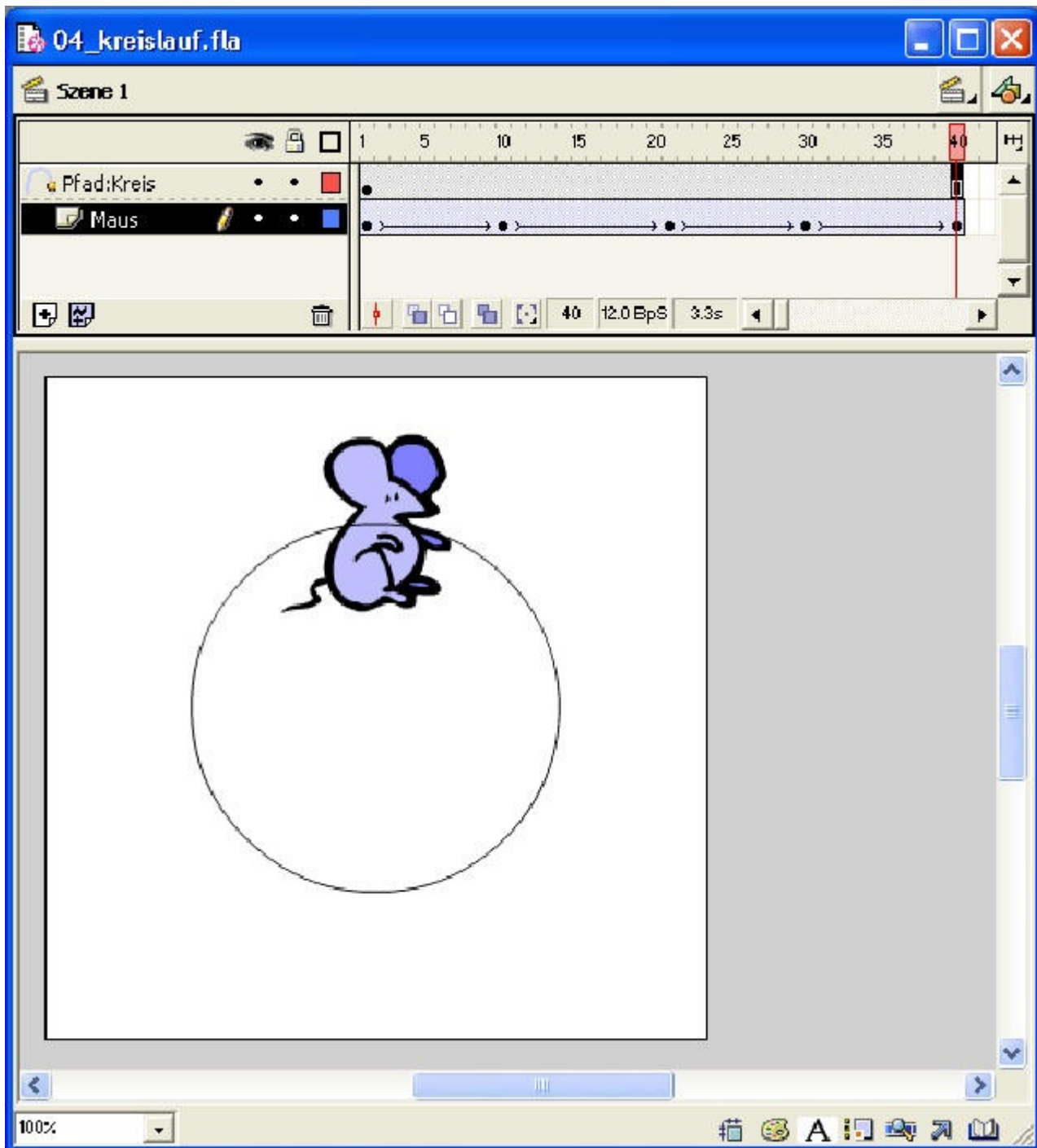
**ausrichten**  in der Symbolleiste aktiviert sein.






- Jetzt läuft die Maus dem gezeichneten Pfad entlang [Beispiel Pfad](#)  [Beispiel Pfad](#) .

### Bewegung im Kreis

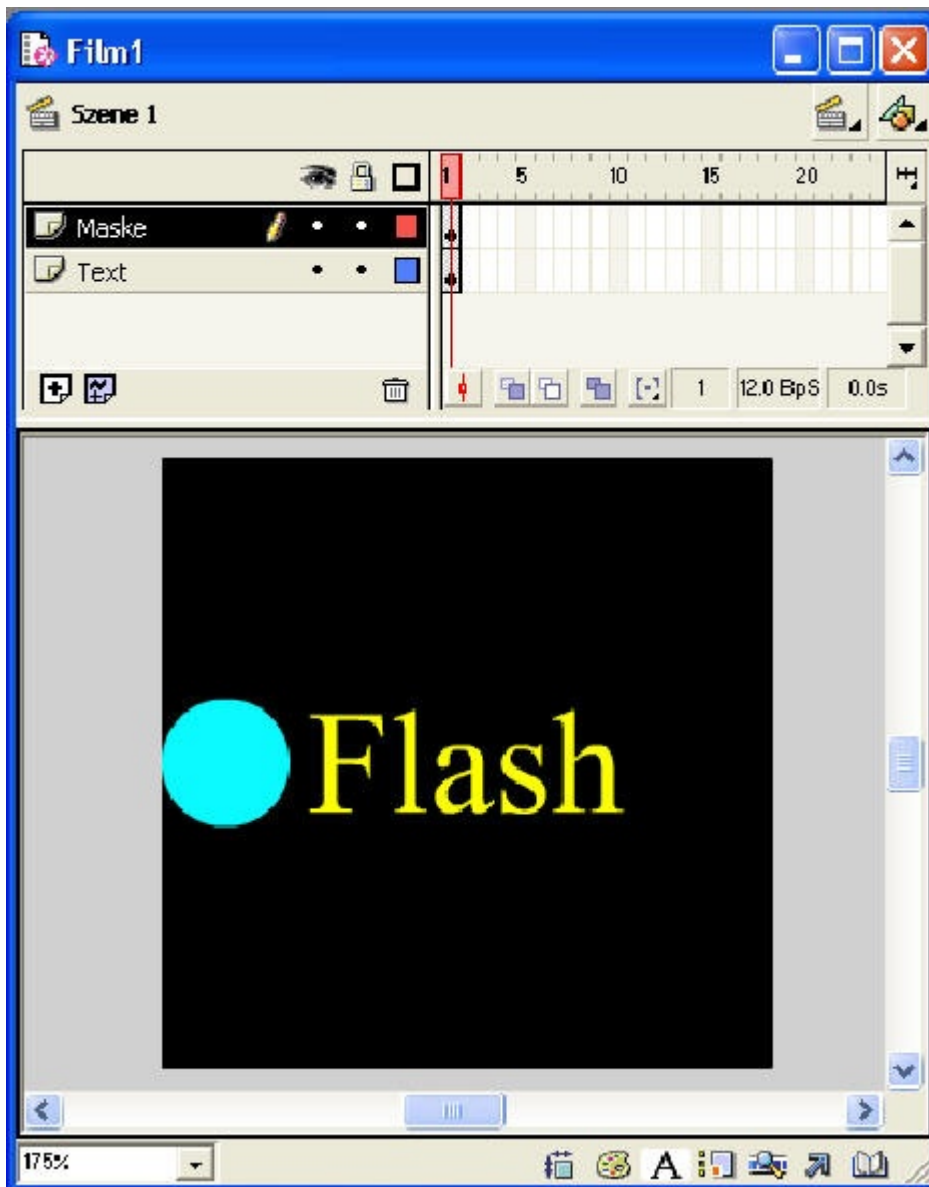
- Nun soll die Maus gleichmäßig im Kreis laufen. Dazu genügt es nicht einfach einen Kreis als Pfad zu zeichnen und die Maus darauf zu setzen. Flash würde die Maus nicht bewegen. Deshalb wird im Abstand von 10 Bildern die Maus immer um 1/4 im Kreis versetzt.



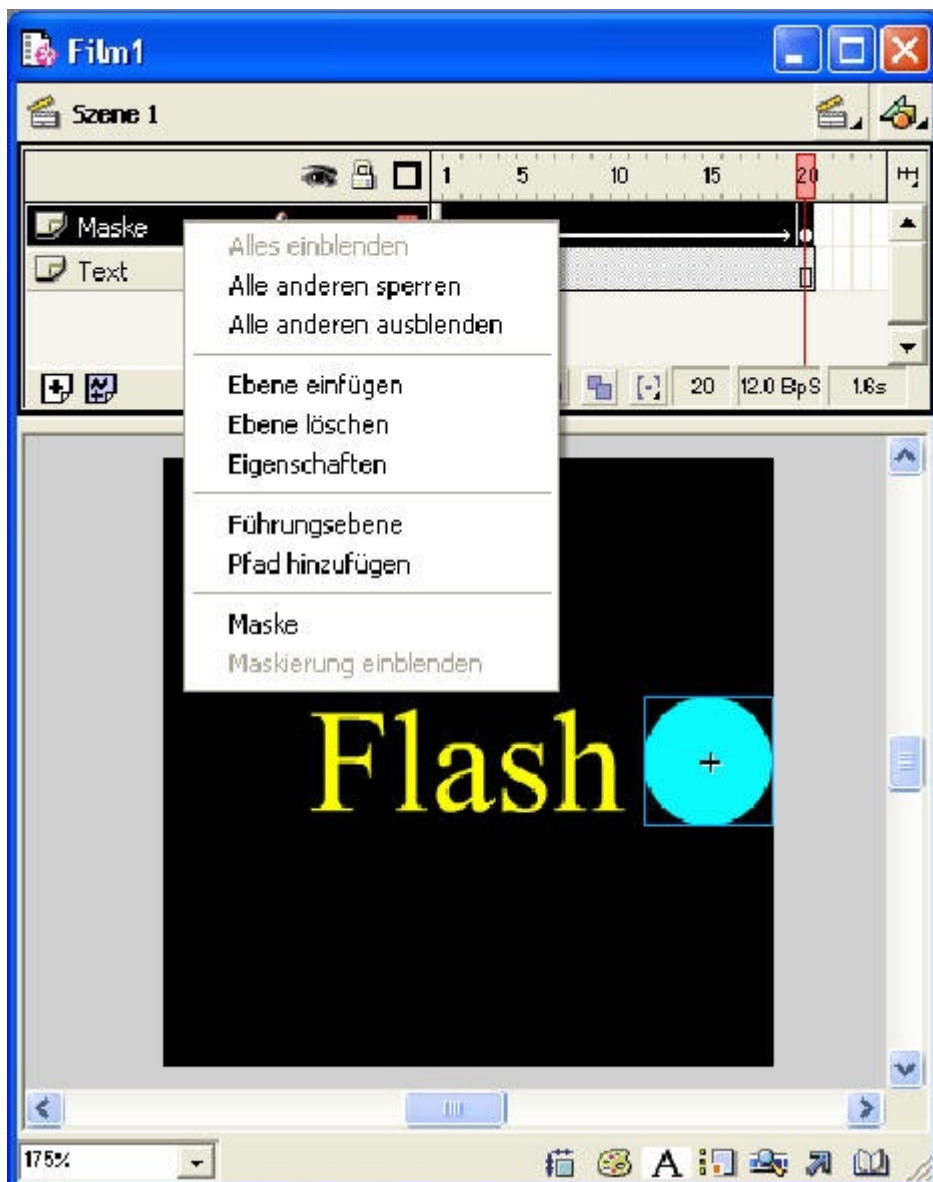
- Dadurch das das erste und das letzte Bild identisch sind. Entstehen bei der Wiederholung ein kleiner Versatz. Dadurch wirkt die Animation nicht gleichmäßig. [Beispiel falscher Kreislauf](#) .
- Um die Animation zu vollenden, muss im Bild 39 ein Schlüsselbild eingefügt werden.
- Danach wird das Schlüsselbild 40 gelöscht
- Das Bild in der Ebene Pfad:Kreis wird ebenfalls auf 39 verkürzt.
- Dadurch entsteht ein gleichmäßiger Kreislauf [Beispiel Kreislauf](#)  [Beispiel Kreislauf](#) .

### Masken [flash/04\\_02 fla](#)

- Zwei Ebenen erstellen, eine mit Text, die zweite mit einem Kreis in der Größe des Textes. Text in der Mitte der Bühne ausrichten. Den Kreis links davon.



- Den Kreis in ein Symbol umwandeln, da er für ein Bewegungstween benötigt wird. Bei 20 ein Schlüsselbild einfügen und in diesem den Kreis rechts vom Text positionieren. Den Zwischenraum mit einem Bewegungstween füllen. Nun in der Ebene Text noch bei 20 ein Bild einfügen. Mit einem Rechtsklick auf die Ebene Maske kann im Kontextmenü Maske angewählt werden.

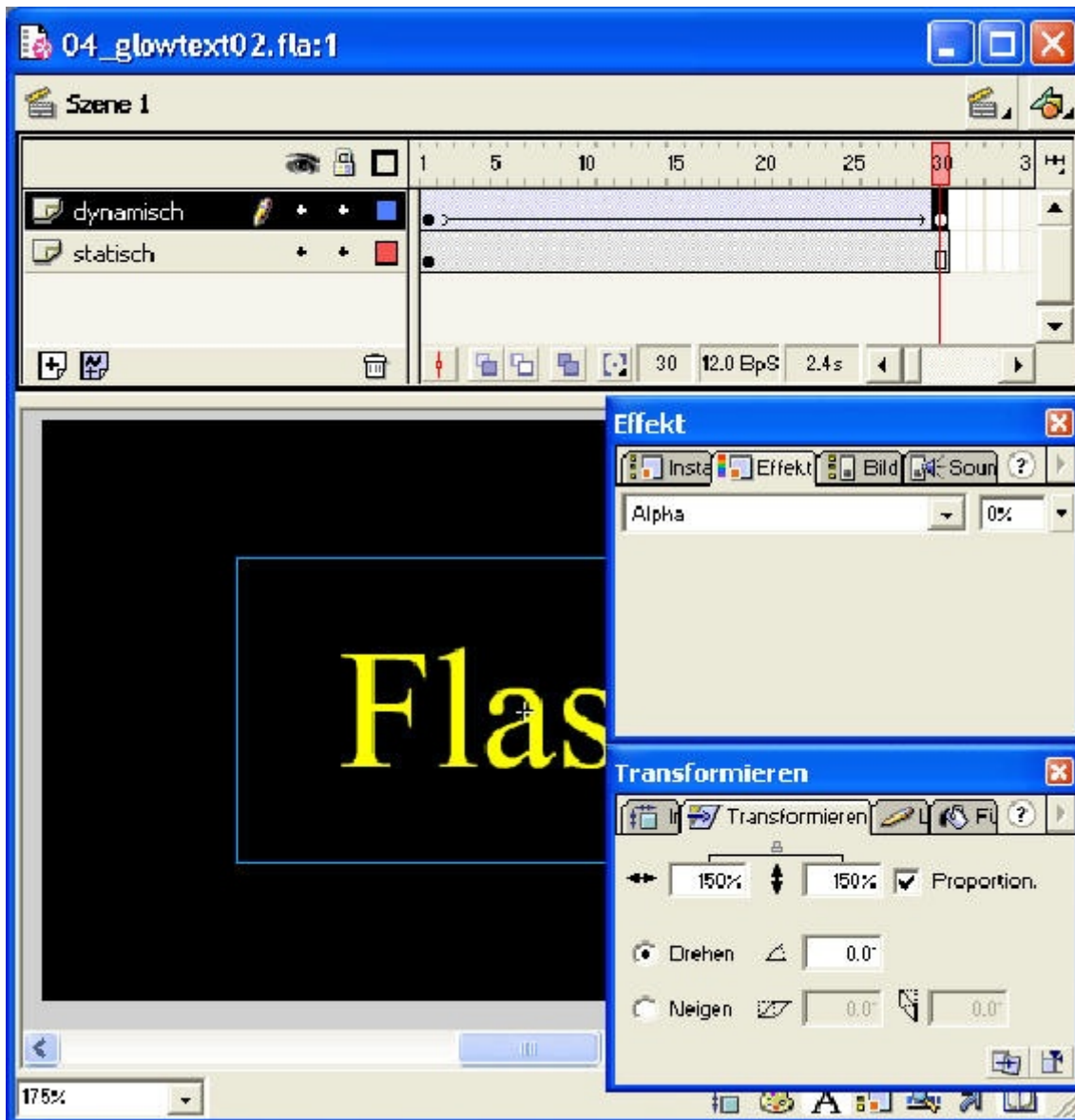


- Fertig ist der Maskeneffekt [Beispiel Maske](#)  [Beispiel Maske](#) .

### Texteffekt: Glow [flash/04\\_glowtext fla](#)

- 2 Ebenen erstellen mit den Bezeichnungen: dynamisch und statisch.
- In der Ebene statisch:
  - Einen Text einfügen und diesen als Symbol konvertieren.
  - Dieses Symbol mittig ausrichten und bei 30 ein weiteres Bild einfügen.
- In der Ebene dynamisch:
  - Über Rechtsklick Bilder kopieren und Rechtsklick Bilder einfügen das erste Schlüsselbild von Ebene statisch zur Ebene dynamisch kopieren..
  - Nun bei Bild 30 ein Schlüsselbild einfügen.
  - Für dieses Schlüsselbild den Alpha Wert auf 0 setzen und um 150% transformieren (sh. Bild).
  - Nun ein Bewegungstween einfügen.





- Das war es schon. [Beispiel Glowtext](#)  [Beispiel Glowtext](#) .

### Texteffekt: Fade [flash/04\\_fadetext fla](#)

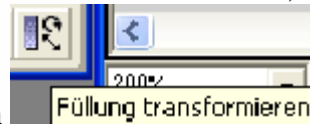
- 2 Ebenen mit den Bezeichnungen Text und Füllung erstellen.
- In Ebene Text wird der Symbol Text von der Übung vorher wieder mittig positioniert und bei Bild 40 ein Bild eingefügt
- In Ebene Füllung ein Rechteck einfügen, welches etwas größer wie der Text ist und dieses Rechteck auch mittig ausrichten.
- Nun eine neue Füllung erstellen über das Bedienfeld Info Registerkarte Füllung wie im folgenden Beispiel:



Wichtig ist, dass die Farbe 1 und 3 identisch mit dem Hintergrund des Filmes sind.

Allerdings können auch später interessante Effekte durch eine andere Farbe erzielt werden.

- Diese Füllung über das Diskettensymbol speichern  
Das Rechteck mit der neuen Füllung füllen
- Bei Bild 40 ein Schlüsselbild in der Ebene Füllung einfügen
- zum Bild 40 wechseln, das Rechteck markieren, das Farbeimerwerkzeug (K) aktivieren und Füllung



transformieren aktivieren

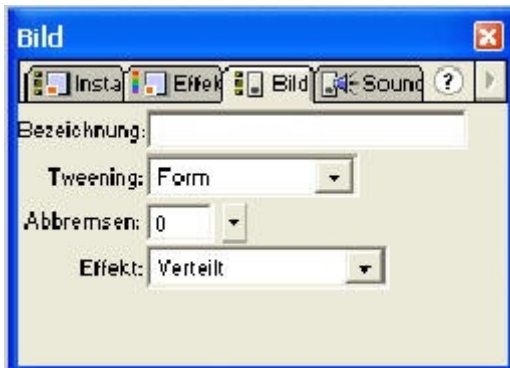
- Nach einem Doppelklick auf das Rechteck wird dieses folgendermaßen dargestellt:



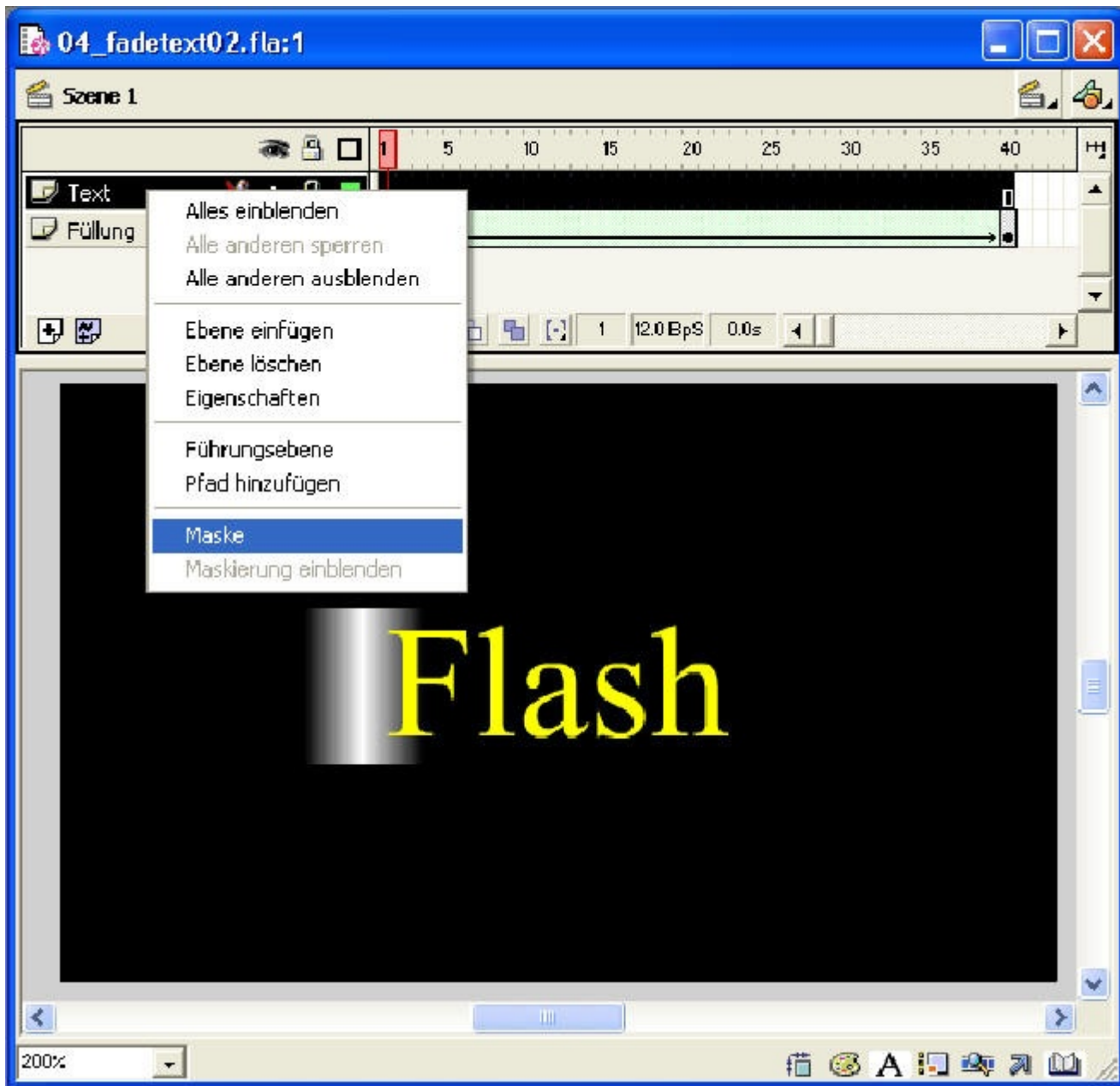
- Der Mittelpunkt und damit auch die Füllung wird nun nach rechts verschoben, bis der Balken rechts von der Schrift ist:



- Nun wird zwischen den beiden Bildern ein Formtween eingefügt.



- Zum Schluss wird die Textebene als Maske konfiguriert.



- Das war es schon [Beispiel Fadetext](#)  [Beispiel Fadetext](#) .