

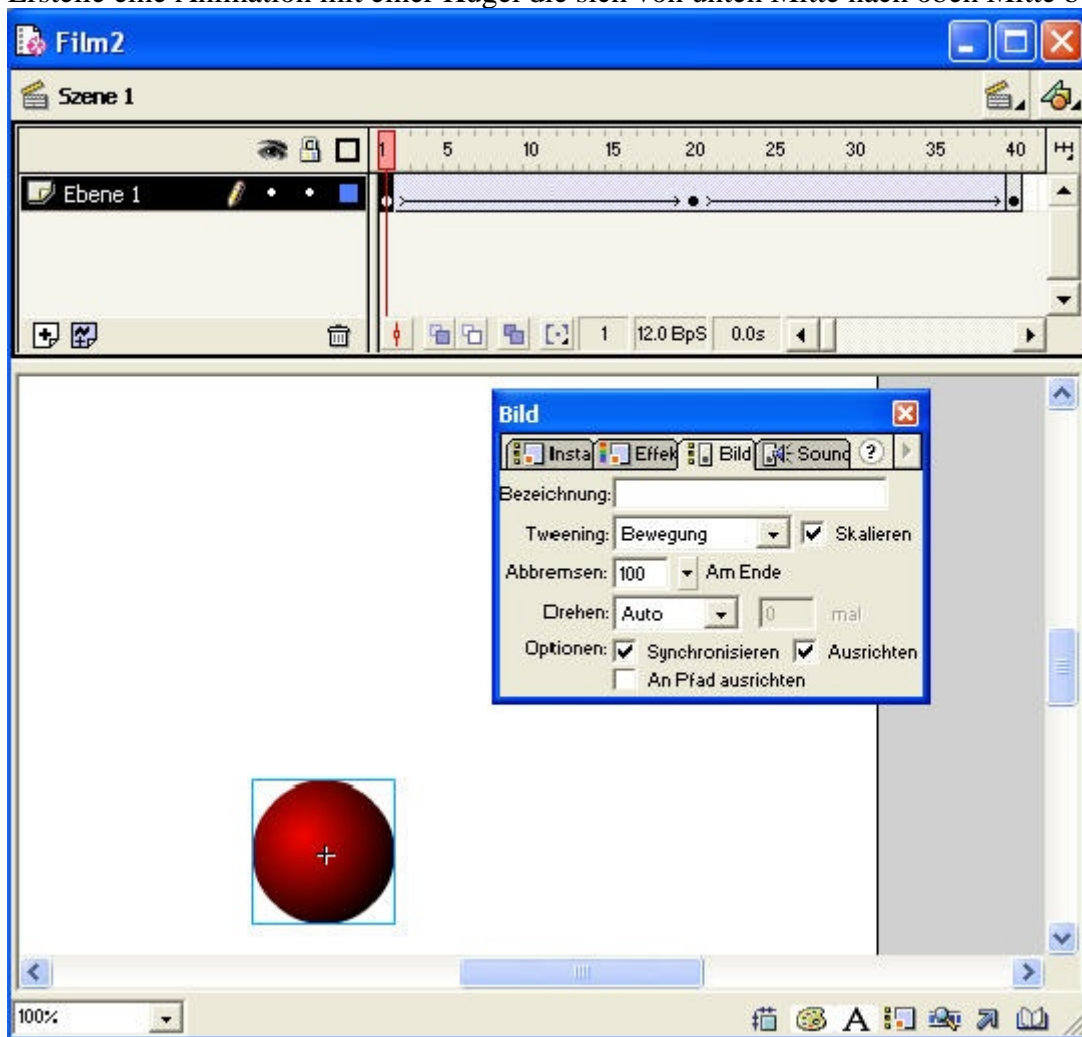
5. Filmsequenz als Symbol

Wiederholung Filmmodus

- Warum wird dies hier wiederholt?
Bisher waren sowohl im Entwicklungs- als auch im Filmmodus die Animationen identisch. Durch ein Einsatz von Filmsequenzen als Symbole ist dies nicht mehr der Fall. Deshalb ist es wichtig in diesem Kapitel die Flashanimation im Filmmodus zu prüfen.
- 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.

Filmsequenzen als Symbole

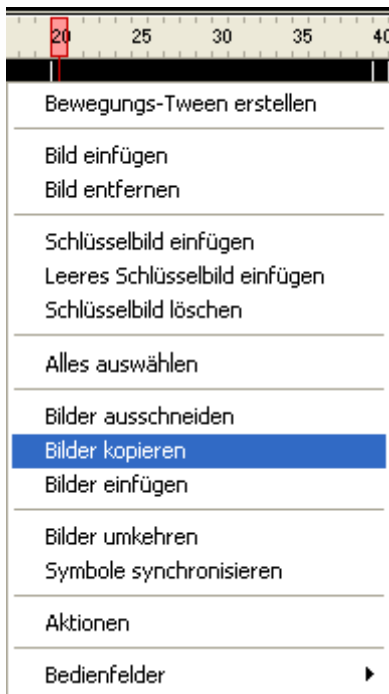
- Erstelle eine Animation mit einer Kugel die sich von unten Mitte nach oben Mitte bewegt.



Die Bewegung wird beim ersten Schlüsselbild bei Abbremsen auf 100 und beim zweiten Schlüsselbild auf -100 eingestellt.

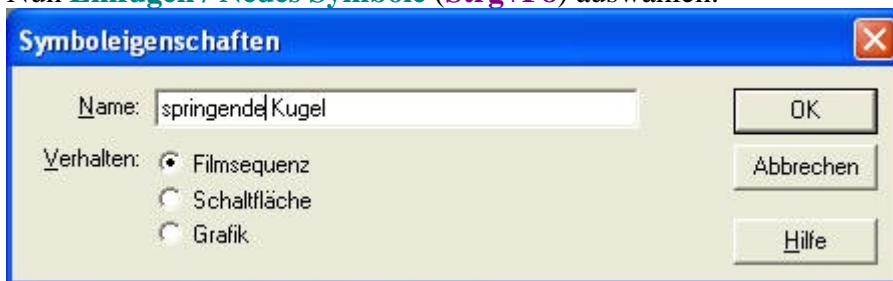
Die Animation sieht dann folgendermaßen aus: flash/05_bsp01.swf 

- Nun die Bilder in der Zeitleiste alle markieren (**Strg+A**) und über Rechtsklick **Bilder kopieren (Strg+Alt+C)** auswählen.



Achtung!! Es handelt sich dabei nicht um die Windows übliche Zwischenablage, die normalerweise über Strg+C aufgerufen wird!

- Nun **Einfügen / Neues Symbole (Strg+F8)** auswählen.



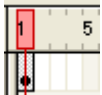
Vergeben Sie einen Namen für das neue Symbol und wählen als Verhalten Filmsequenz.

- Nun befindet man sich auf der Bühne des Symbols. In der Zeitleiste nun über Rechtsklick **Bilder einfügen (Strg+Alt+V)**



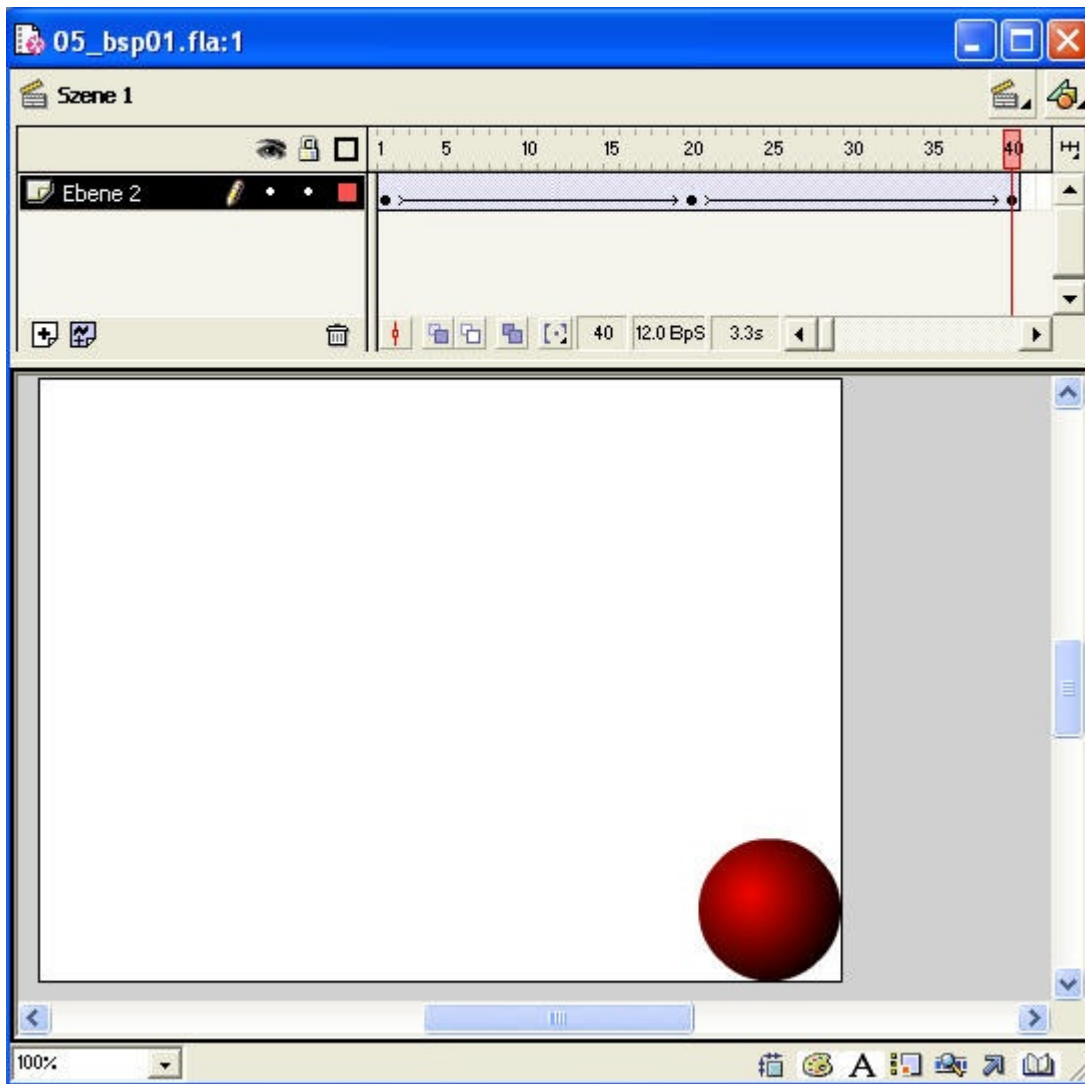
Nun ist die Animation des Symbol identisch mit der oben erstellten springenden Kugel.

- Nun wieder in auf die Bühne der Szene 1 wechseln. Eine neue Ebene einfügen und die alte Ebene löschen.
- Im ersten Schlüsselbild das neue Symbol springende Kugel einfügen und im Filmmodus überprüfen (**Strg+Eingabe**).



Interessanter Weise bekommt man nun die gleiche springende Kugel zu sehen wie oben, obwohl nur ein einziges Bild belegt ist.

- Nun positionieren wir die Kugel rechts unten und fügen bei 20 ein weiteres Schlüsselbild ein.
- Beim Schlüsselbild an Position 20 wird die Kugel mittig am unteren Rand positioniert.
- Ein weiteres Schlüsselbild wird bei 40 eingefügt und die Kugel wird rechts unten positioniert.
- Zwischen den Schlüsselbildern wird ein Bewegungstween erstellt.




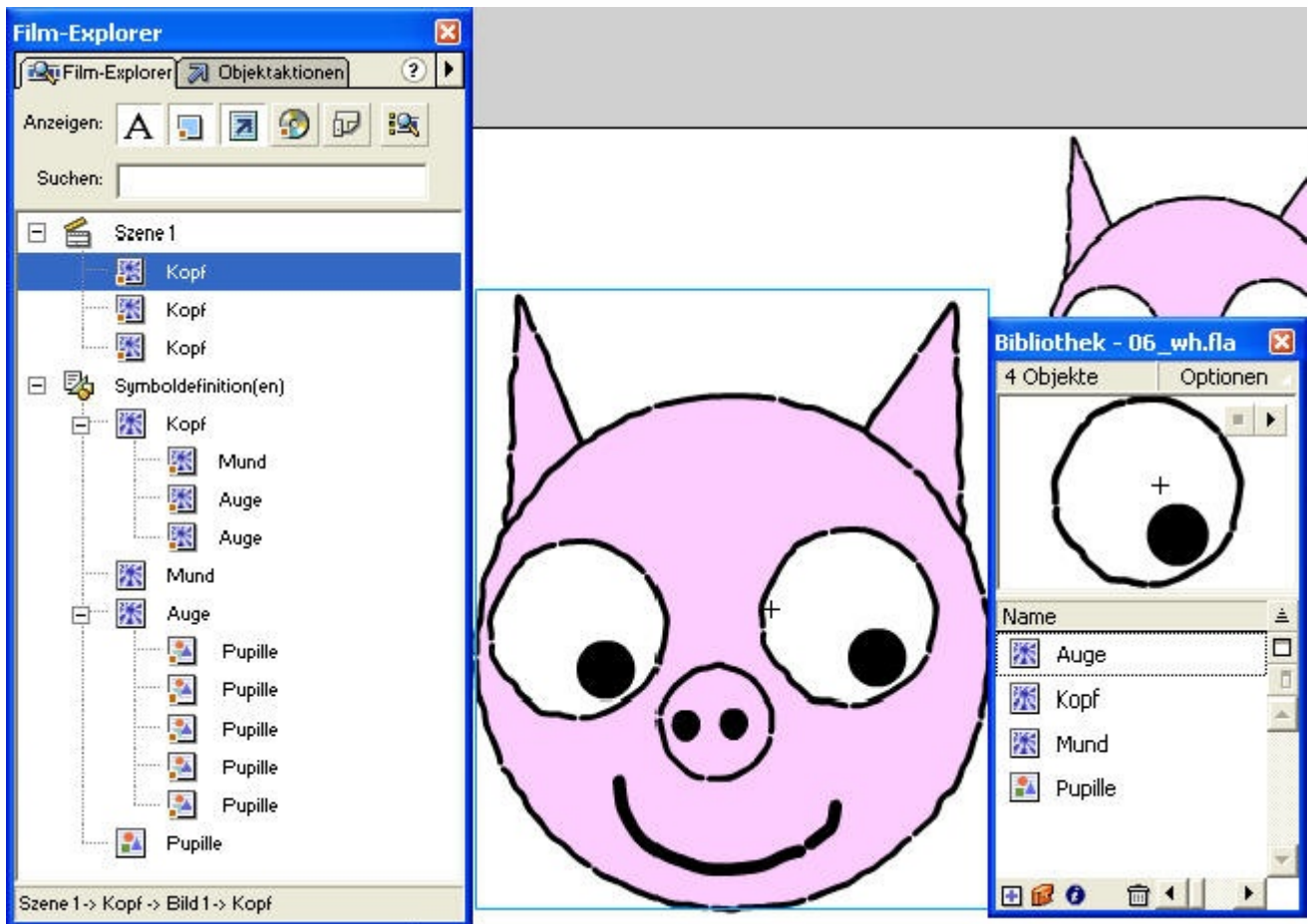
- Nun haben wird die Bewegung eines springenden Balls als Symbol und die seitliche nach rechts Bewegung durch den Bewegungstween kombiniert. Das Ergebnis sieht wie folgt aus: [flash/05_01.swf](#)




[flash/05_01 fla](#)

Verschachtelte Symbole

- In der Wiederholung wurden mehrere Filmsequenzen als Symbole erstellt und diese wiederum in einem Filmsequenz Symbol eingefügt. Solche Verschachtelungen können über den Filmexplorer  im Mini Launcher oder Menü **Fenster / Film-Explorer (Strg+Alt+M)** angezeigt werden. Im folgenden Beispiel eines Kopfes mit drehenden Augen und sich verändernden Mund sieht die Aufteilung wie folgt aus:



- Die Szene enthält 3 mal die Filmsequenz Kopf
- Bestandteil des Symbol Kopf sind die Symbole Mund und 2 mal Auge
- Im Symbol Auge ist 4 mal das Symbol Pupille enthalten, da es sich um eine Kreisbewegung handelt und die Pupille dadurch im Abstand von 45 Grad jeweils 4 mal vorhanden ist. (vergleiche 4. [Bewegung im Kreis](#)).

- Hier die Übungsdatei [flash/06_wh.swf](http://www.flash.my1step.de/html/05_01.htm)  [flash/06_wh fla](http://www.flash.my1step.de/html/05_01.htm) 