

## Lessen Flash mv1

Jaar: 2010 – 2011

Datum: 25 april 2010

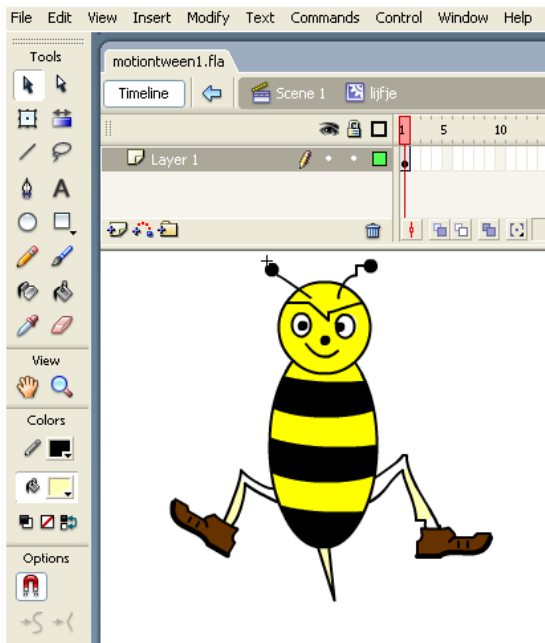
### Teken in Flash en een klassieke tween maken

In deze lesbrief gaan we tekenen en een Motion tween maken.

We beginnen met een object te maken dat je wilt laten bewegen. Stel dat je bij een insect de vleugeltjes wilt laten bewegen.

Je moet dan beginnen met het lijfje te maken en later de vleugels..

- Open Flash, kies nieuw en sla het bestand op met de naam Tween\_animatie.
- Hernoem de laag tot 'lijf'
- creëer een nieuwe movie clip (ctrl+f8), noem dit lijfje en teken een lijfje volgens voorbeeld in Flash met de tekengereedschappen.



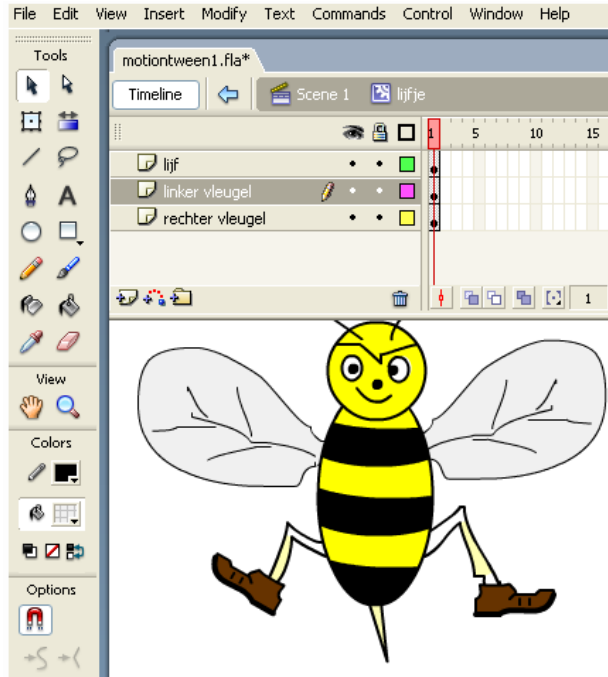
- Als je een mooi lijf hebt gemaakt is het nu tijd om een vleugeltje te tekenen, maak daarvoor een nieuwe laag aan en noem deze linkervleugel.



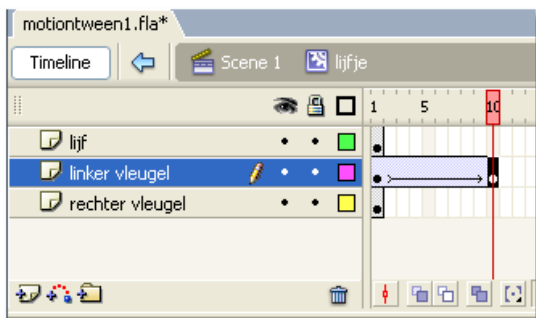
Je kan dit niet op dezelfde laag zetten als het lijfje, want de vleugeltjes moeten gaan bewegen, niet het lijf erbij. Als het af is dan maak je er een movie symbool van.

- Doe dit ook voor het andere vleugeltje. Je kunt ook kopiëren en horizontaal spiegelen.

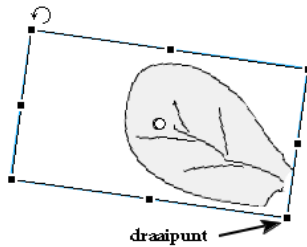
Dan ziet het er zo uit:



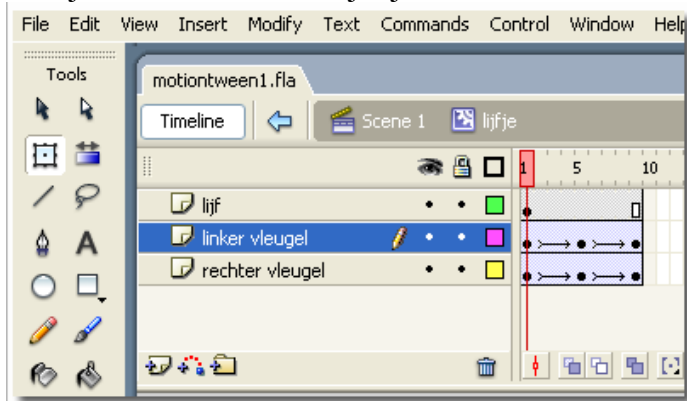
- Nu we al een volwaardig insect hebben is het tijd voor de daadwerkelijke motion tweening.
- Klik met je rechter muis op het keyframe van de vleugel, er verschijnt dan een popup en selecteer daar dus "create motion tween" of klassiek tweenen bij CS5.
- Het keyframe zal nu paars/blauw worden, wat gewoon een optisch hulpmiddeltje is en zo aangeeft dat het om een motion tween gaat.
- Nu moeten we een ander keyframe maken op dezelfde tijdlijn, het aantal frames tussen die 2 keyframes bepaalt dus de tijd hoelang het object er over doet om van punt a naar punt b te gaan (afhankelijk van de frames per seconde)
- Een frame plaatsen doe je door in de tijdlijn op een frame te gaan staan, dan met de rechtermuisknop klikken en in het popup venster "insert keyframe" te kiezen of F6. De ruimte tussen het eerste en laatste keyframe wordt dan ook paars en er verschijnt een pijl in. De begin- en eind positie van de vleugel is nu gelijk, daar tussen in gaan we nu de positie veranderen.
- Ga in de laag linker vleugel in frame 10 staan en geef F6. Hiermee maak je een hoofdfame.  
Het voorbeeld ziet er dan als volgt uit:



- Als je op een andere keyframe staat, anders dan 1, zal het lijfje uit beeld verdwenen zijn, dat komt doordat er in de tijdlijn van het lijfje nog geen frame staat. Zodra je op die tijdlijn een frame plaats zal het lijfje weer te zien zijn. (dit kan gewoon een "frame" zijn, gebruik hiervoor F5).
- Nu gaan we frame 5 selecteren in de laag linker vleugel, en daar de vleugel verplaatsen/draaien/laten verkleuren, al wat je wilt. In deze lesbrief roteren wij de vleugel. Selecteer de vleugel als dan nog niet zo was, selecteer het transformatie gereedschap, de alt toets vast houden, dan draait de vleugel op een tegenovergesteld hoekpunt. Probeer dat uit.



In mijn voorbeeld ziet de tijdlijn er ondertussen dus zo uit



- Een tween begint altijd op het eerste frame van een segment.

Test de film.

- Extra opdracht:  
Animeer nog meer onderdelen.