

Flash Tutorial

Bewegtes Objekt am Pfad mit Ton

Das Tutorial wurde mit Flash CS4 auf dem Betriebssystem OSX 10..8.5 erstellt.

Sarah Schröder
3. Semester
WS 09/10
Computertechnik

Schritt 1 // Erstellen einer Form am Beispiel Ball

1.1

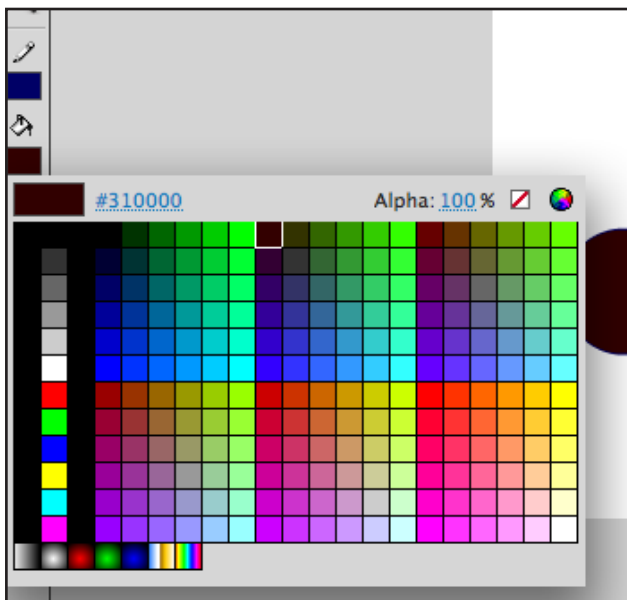
Öffne Flash und lege eine actionscript2 Datei an.



2.1

Wähle die gewünschte Farbe für den Ball.

Dies geschieht in der Werkzeugleiste unter dem Punkt „Füllfarbe“.



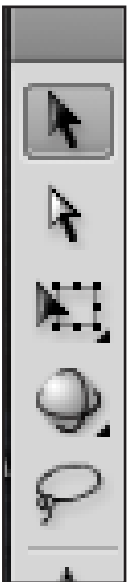
2.2

In der Werkzeugleiste findet man das Ellipsenwerkzeug.
Hält man die Shift-Taste beim Erstellen gedrückt, entsteht ein Kreis.



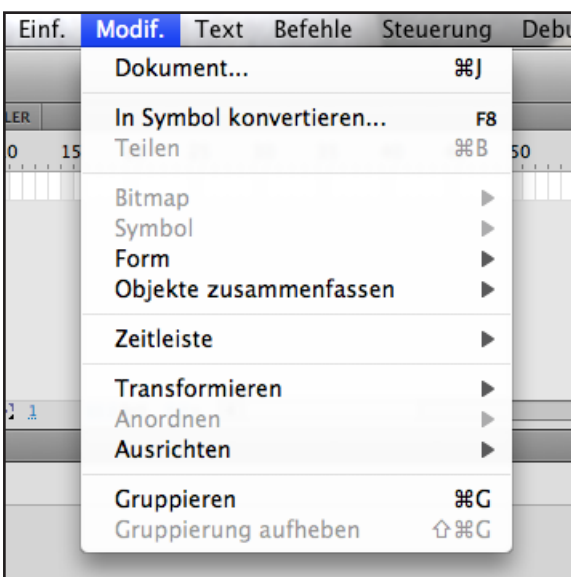
2.3

Nun die Form durch einen einfachen Mausklick mit dem Auswahlwerkzeug anwählen.

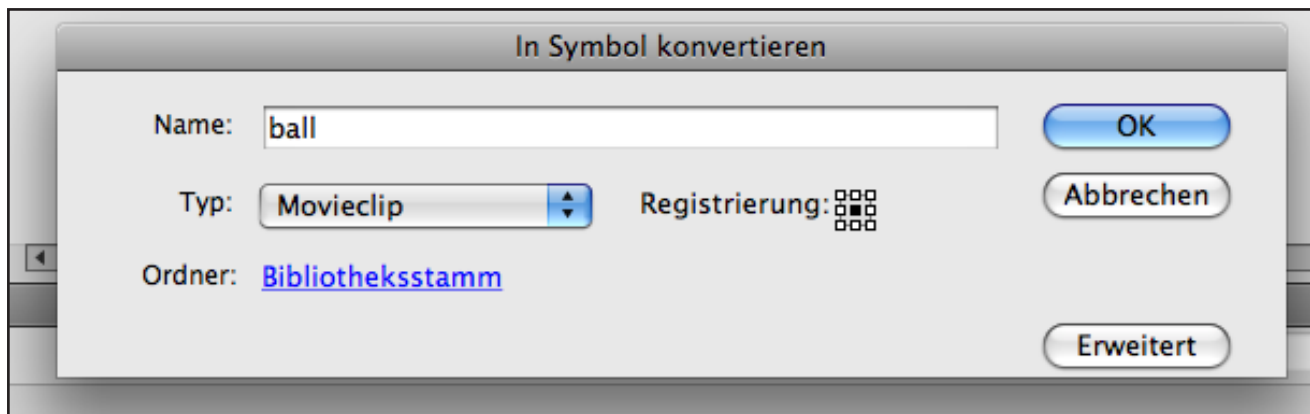


2.4

In der Taskleiste Modifizieren / In Symbol konvertieren klicken.

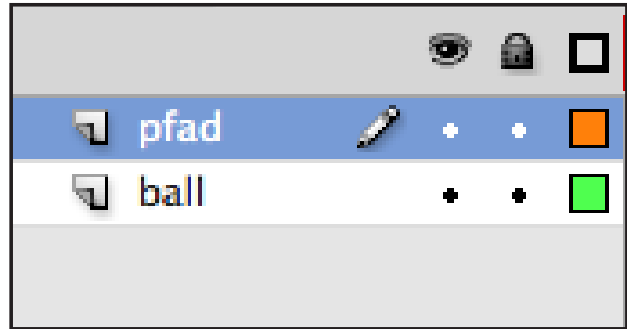
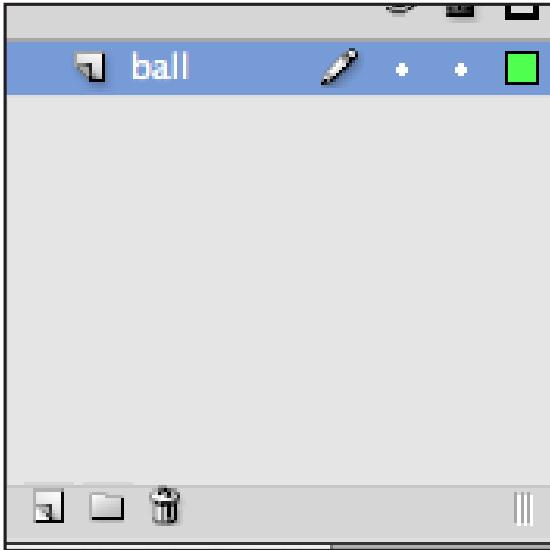


In dem neuen Fenster kann das Symbol jetzt benannt werden.
Man sollte darauf achten, dass sich die Registrierung in der Mitte befindet.
Als Typ sollte der Movieclip ausgewählt sein.

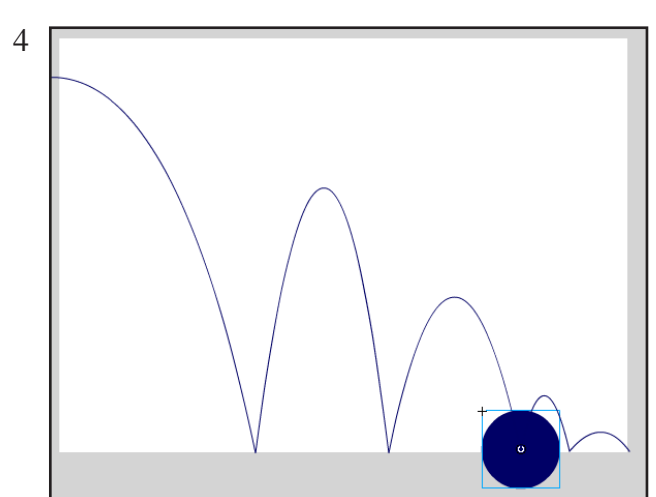
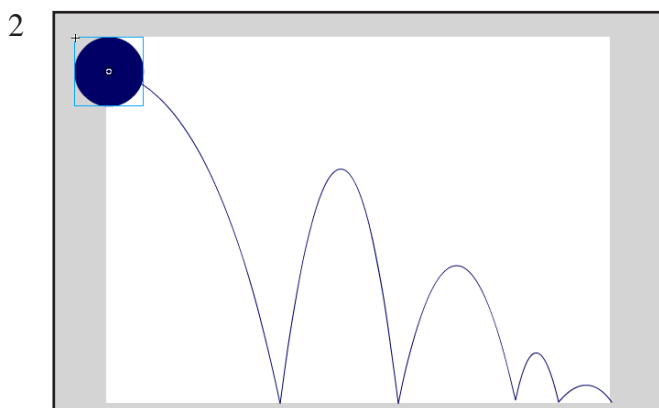
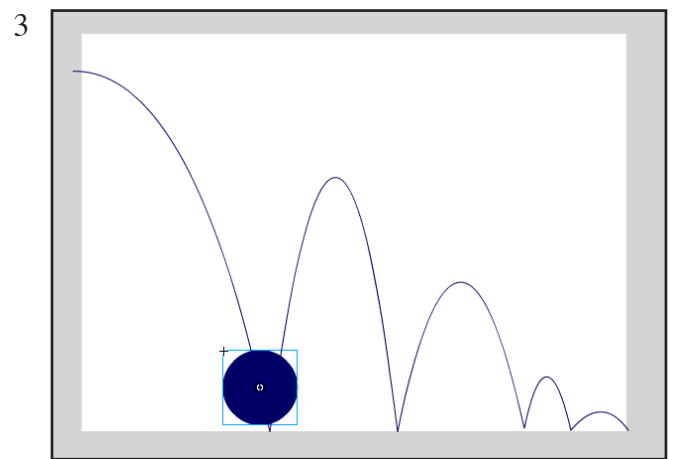
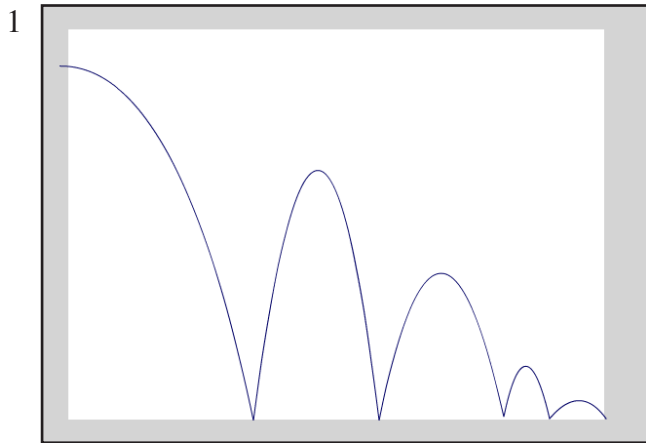


Schritt 2 // Erstellen von Pfaden - Festlegung des Wegs des Balls

2.1
Jetzt wird eine neue Ebene angelegt, auf der der Pfad platziert werden soll.
Dazu in der Zeitleiste das kleine Symbol mit umgeklappter Ecke anwählen.
Durch Doppelklick auf den Schriftzug „Ebene2“ kann dann zur besseren Orientierung die Ebene nach der jeweiligen Funktion benannt werden.
Die Ebene, auf der der Ball liegt, nennen wir also Ball und die Ebene, auf der der Pfad liegt, nennen wir Pfad.



Hier kann jetzt mit dem Pfad der Weg für den Ball definiert werden.
Beispiel: der Ball fällt ins Bild, tutscht mehrmals auf und kommt schließlich zum Stehen.



2.2

Im nächsten Schritt wird das Stiftwerkzeug in der Werkzeugleiste ausgewählt. Mit diesem können nun Pfade erstellt werden. Die Form der Pfade bzw. der Verlauf der Pfade zeigt den Weg, den der Ball später nehmen wird.



Wichtig ist auch, dass in der Werkzeugleiste das Magnet-Symbol aktiviert ist. Es sorgt dafür, dass der Ball beim Platzieren automatisch an der Linie einrastet.

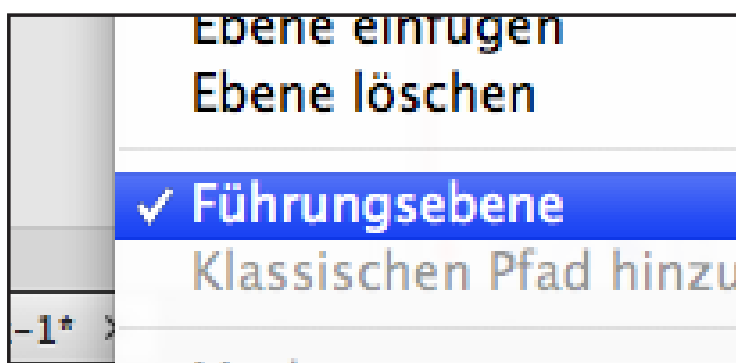


2.3

Nun wird die Ebene Pfad als Führungsebene definiert, da sie ja den Ball in der Animation später führen soll.

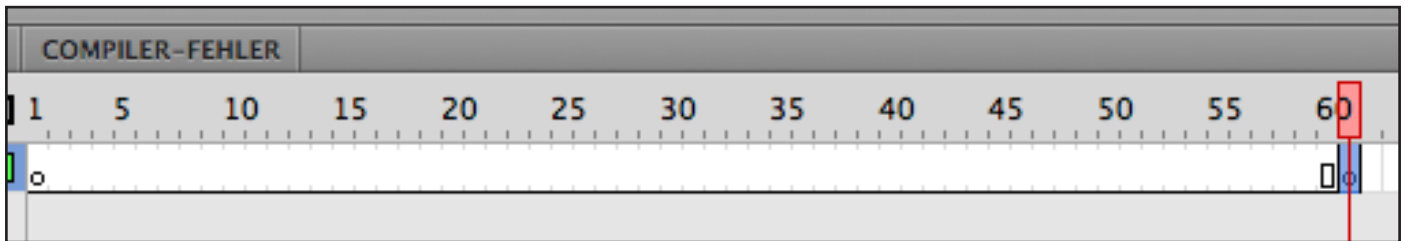
Hierzu die Pfadebene anwählen und mit der rechten Maustaste einmal klicken.

Es öffnet sich ein kleines Fenster. Mit der Maus Führungsebene wählen. Nun verändert sich das Zeichen an der Ebene.



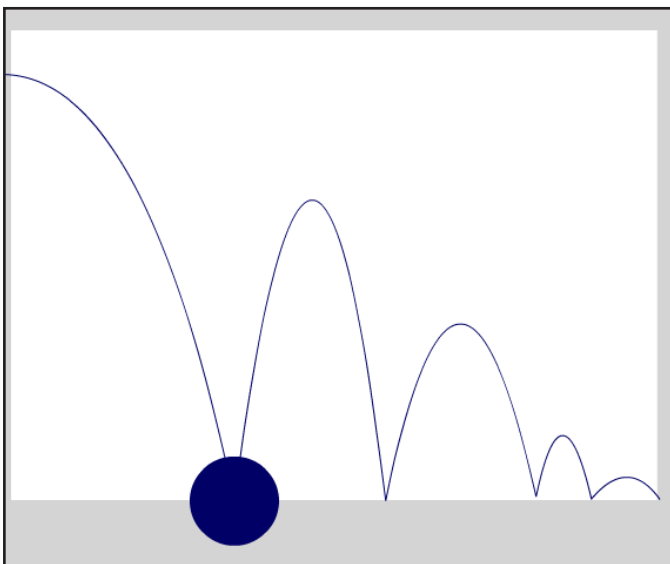
Schritt 3 // Die Bewegung

3.1
Die Ballebene auswählen und in der Zeitleiste das erste Bild markieren. Mit gedrückter alt-Taste das Bild ein Stück weiterziehen. Zum Beispiel auf 60.



Das Gleiche wird dann mit dem ersten Bild der Pfadebene gemacht.

3.2
Das Gleiche wird dann mit dem ersten Bild der Pfadebene gemacht. Nun wird der Ball auf der ersten Kurve plaziert. Hierbei ist wichtig, dass der Ball sich mit der Registrierung in der Mitte auf dem Pfad befindet und „einrastet“.

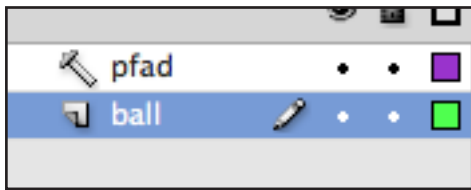


3.3
Jetzt in der Taskleiste Einfügen / klassisches Tween auswählen.

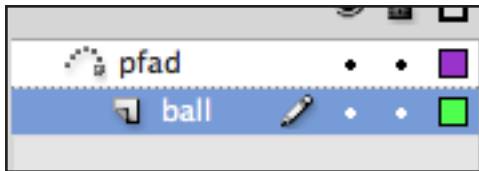


3.4

Damit sich der Ball wirklich auf dem Pfad bewegt und nicht nur von Bild eins zum letzten Bild springt, muss nun die Ballene in die Pfadebene gezogen werden. So werden sie aneinander gekoppelt und die Ballebene orientiert sich richtig an der Führungsebene.



Ebenen einzeln



gekoppelte Ebenen

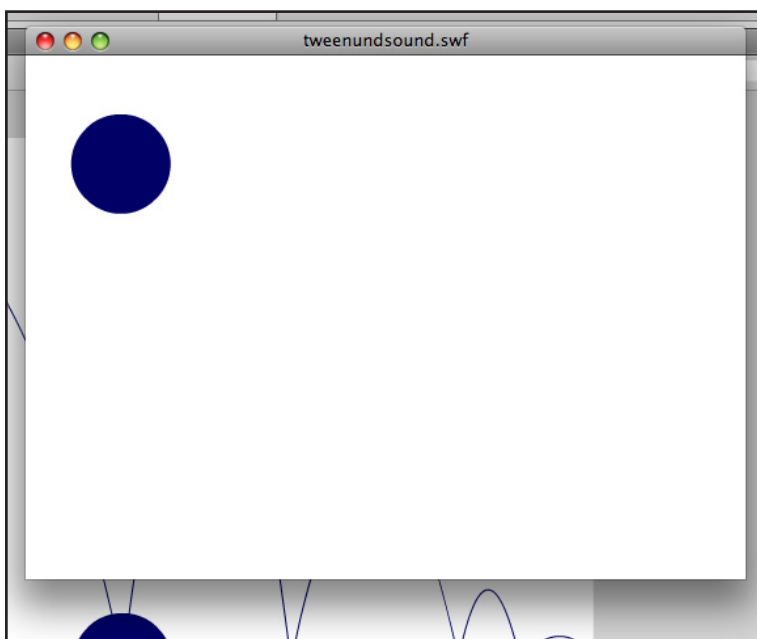
3.5

Jetzt wiederholen sich die letzten drei Schritte.

Man zieht wieder mit gedrückter alt-Taste das letzte Bild auf der Ballebene weiter. Das selbe geschieht auch wieder mit dem ersten Bild der Pfadebene. Dann wieder den Ball anwählen und auf die nächste Kurve ziehen. Auf Bild 60 (Dem End-bild der ersten Kurve) wieder in der Taskleiste auf Einfügen und klassisches Tween klicken. Da die Ballebene jedesmal wieder rausfliegt, wenn man etwas in der Zeitleiste verändert, muss man darauf achten die Ebenen wieder aneinander zu koppeln.

Diese Schritte werden jetzt wiederholt, bis mit dem Ball einmal auf jedem „Hügel“ und in jedem „Tal“ ein Stückchen Animation festgelegt ist.

Durch gleichzeitiges Drücken der Apfel- und der Enter-Taste, kann man sich die Animation in einem kleinen eigenen Fenster ansehen.



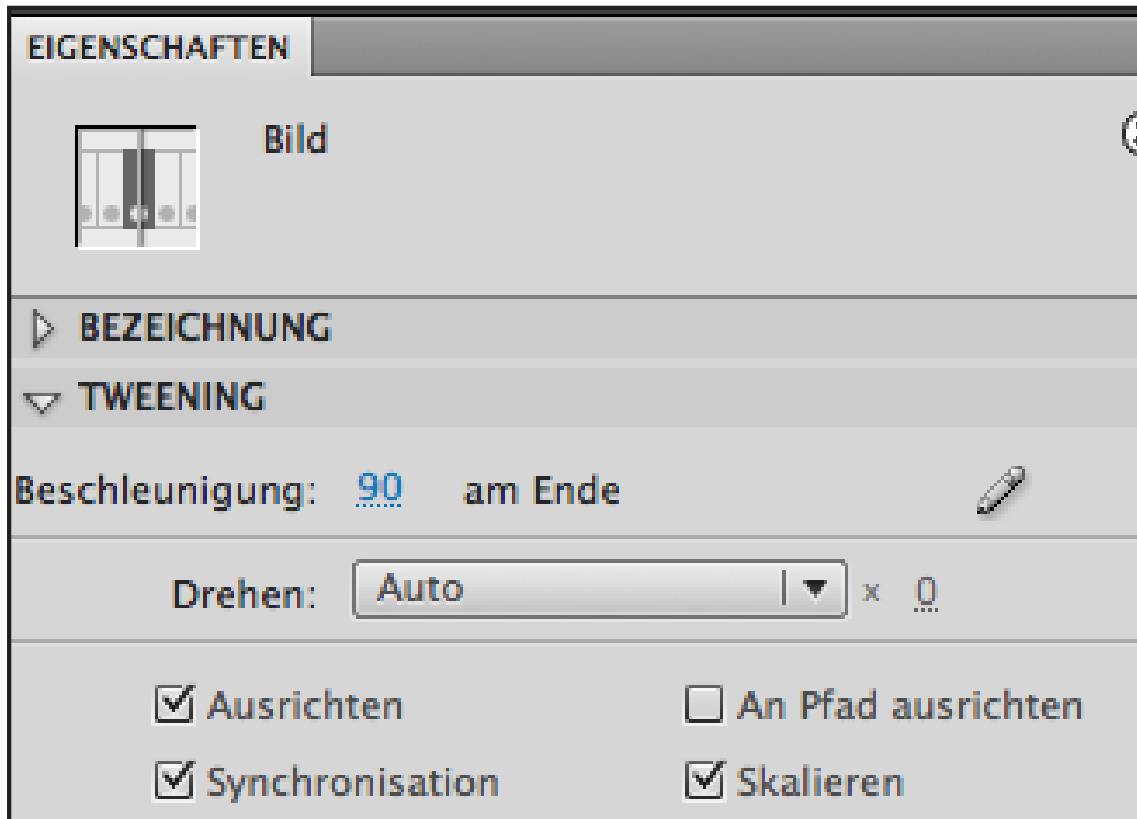
Beschleunigung

Um die Bewegung des Balls etwas natürlicher aussehen zu lassen, kann man die Beschleunigung so verändern, dass der Ball, wenn er fällt, schneller wird und wenn er hoch fliegt, langsamer.

Dazu wählt man das erste Bild der jeweiligen Teilbewegung aus und findet unter Tweening / Eigenschaften den Bereich Beschleunigung.

Eine Zahl mit einem negativen Vorzeichen beschleunigt, eine Zahl mit einem positiven Vorzeichen verlangsamt den Ball.

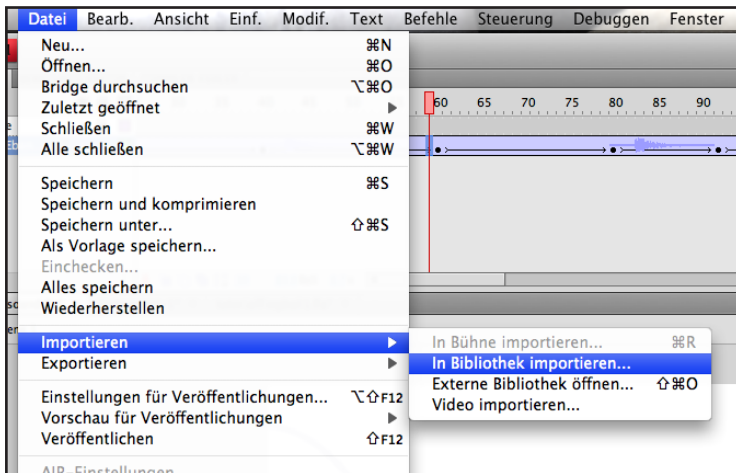
Nimmt man die Zahl hundert, bleibt der Ball oben auf dem „Hügel“ und unten im „Tal“ kurz stehen. Es ist also besser die Zahl 90 bzw. -90 zu verwenden um die Animation flüssiger zu gestalten.



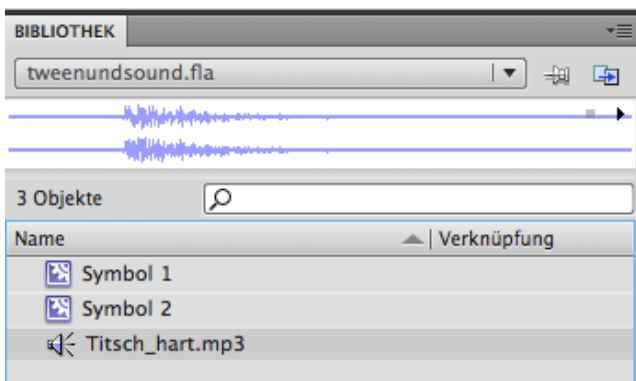
Sound

Möchte man einen Sound einfügen, zum Beispiel an den Stellen, wo der Ball in der Animation auf den Boden titscht, kann man das tun.

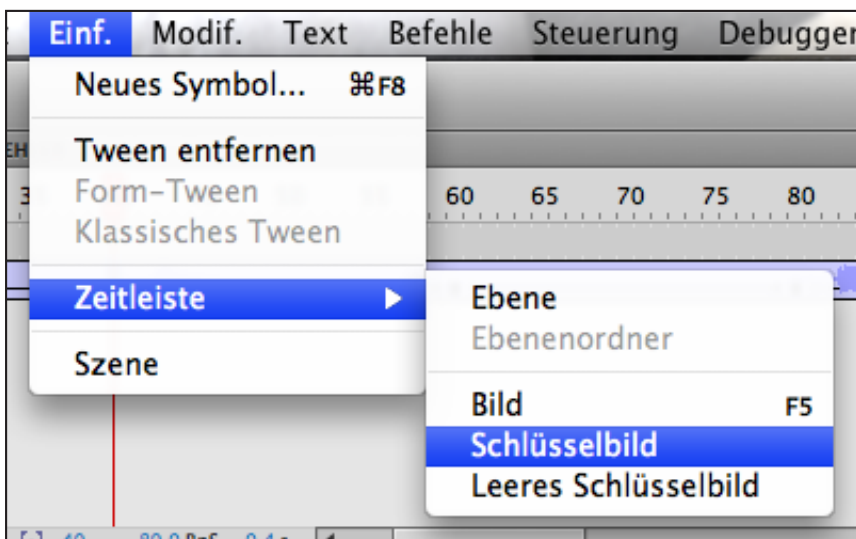
1. Dazu in der Taskleiste Datei / Importieren / in Bibliothek importieren wählen.



Die gewünschte Datei kann jetzt ausgewählt werden und wird dann in der Bibliothek eingefügt.



2. Nun wird die Stelle in der Animation (das jeweilige Bild in der Zeitleiste, wo sich der Ball gerade auf dem Boden bzw. im „Tal“ befindet) angewählt und dort ein Schlüsselbild erstellt.
Einfügen / Zeitleiste / Schlüsselbild in der Taskleiste anklicken.



Jetzt wird unter Eigenschaften / Sound der Sound ausgewählt.

