

Animation in Flash

Allgemeine Einführung in die Animationsfunktionen von Flash und schrittweise Anleitung zur Erstellung von Einzelbild- Formentween- und Bewegungstweenanimation.

Inhalt:

1. Voraussetzung
2. Einzelbildanimation
3. Formentween
4. Bewegungstween
5. Pfadanimation

1.3 Zeichenwerkzeuge

Hier kann man auf gängige Werkzeuge eines vektororientierten Zeichenprogramms zugreifen. Unter der Werkzeugpalette findet sich ein Dialog mit optionalen Einstellungen.

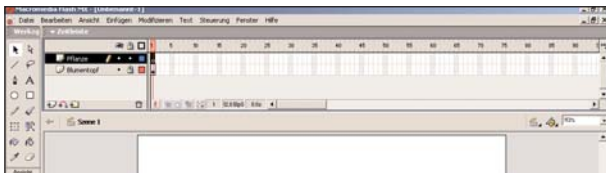


1. Voraussetzung

Voraussetzung eine Animation in Flash ist eine ungefähre Kenntnis der Oberfläche des Programms.

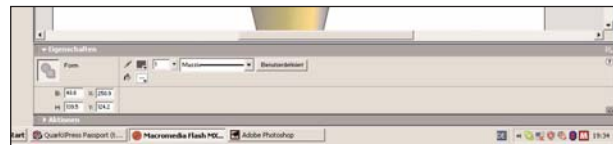
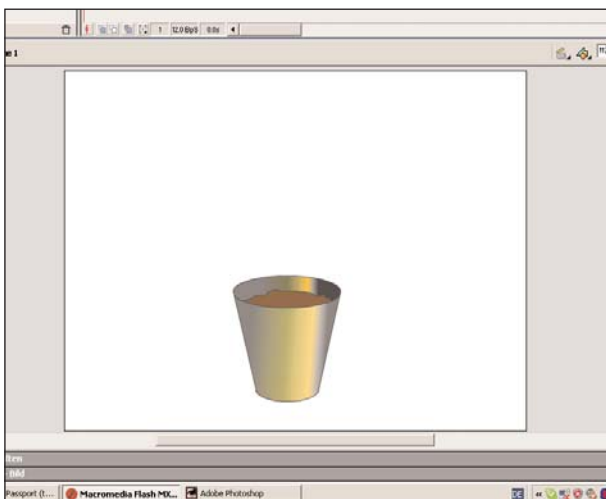
1.1 Zeitleiste

Die Zeitleiste läuft von links nach rechts ab. Schlüsselbilder kennzeichnen eine Veränderung auf der Bühne.



1.2 Bühne

Hier können mit den Werkzeugen Formen erstellt, Text geschrieben, Bilder und Videos importiert und platziert werden.



1.4 Eigenschaftsleiste

Hier können die jeweiligen Eigenschaften und Werte des markierten Objekts abgelesen und verändert werden

1.5

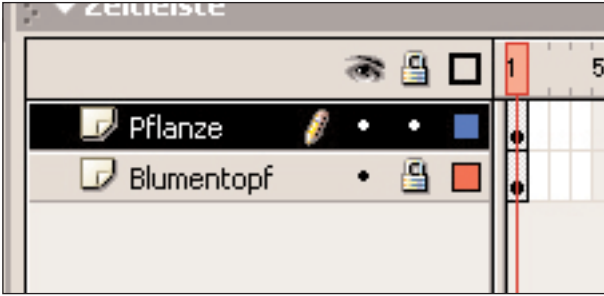
Hinweis auf weitere Tutorials

Weitere Tutorials zu Flash-Grundlagen bei kunstschule digital: „tutorials“.

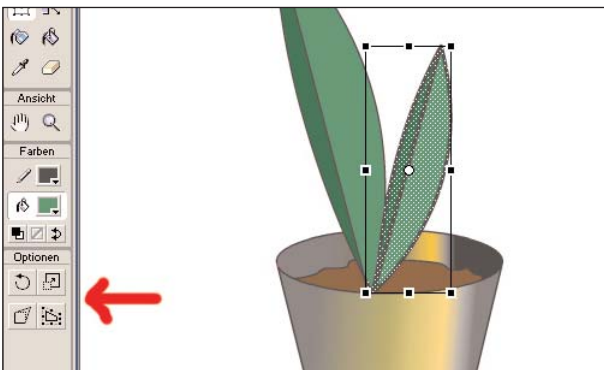
2. Einzelbildanimation

Eine Einzelbildanimation entspricht von der Logik etwa einem Daumenkino. Die einzeln manuell hergestellten Bewegungsphasen werden durch Schlüsselbilder in der Zeitleiste festgehalten und nacheinander abgespielt.

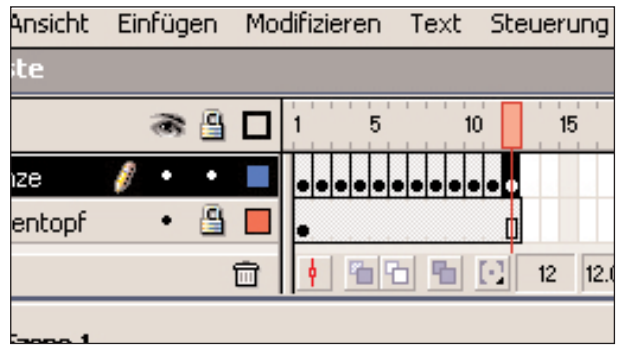
2.1. In die Bühne wird die zu animierende Figur gezeichnet. je nach Komplexität kann es sinnvoll sein, Teilelemente auf verschiedene Ebenen zu legen. (mit rechter Maustaste auf Ebenenname und „Ebene einfügen“ auswählen“) Hier im Beispiel befinden sich Pflanze und Blumentopf auf eigenen Ebenen.



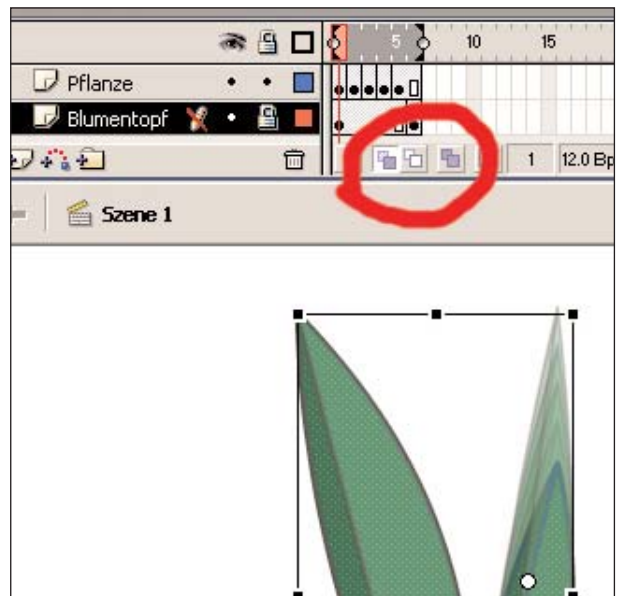
2.2 In die Zeitleiste wird mit einem rechten Mausklick ein neues Schlüsselbild angefügt (siehe 3.2 - und: Ebene beachten!) Nun wird die in dieses Schlüsselbild kopierte Figur der gewünschten Bewegungsgeschwindigkeit entsprechend, leicht verändert. Dazu kann man mit dem Markierungspfeil (schwarz) die Figur verziehen, vergrößern, oder mit dem Transformierungswerkzeug anders dimensionieren bzw. verzerren oder mit einem Zeichen- oder Malwerkzeug bearbeiten.



2.3 Dieser Schritt (Schlüsselbild einfügen - Protagonist verändern) wird nun sooft wiederholt bis die gewünschte Animation fertig ist. Die voreingestellte Ablaufgeschwindigkeit beträgt 12 Frames pro Sekunde. Sie kann über Menü: *Modifizieren - Dokument - Bildrate* verändert werden.



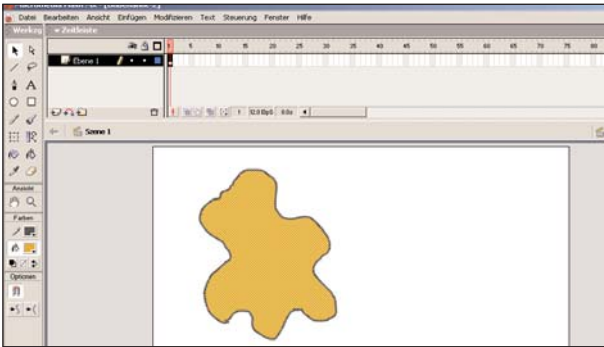
2.4 Um die einzelnen Bewegungsschritte zu koordinieren kann die „Zwiebelschalenfunktion“ in drei Versionen aktiviert werden. Ein in der Zeitleiste markierbarer Bereich wird *gleichzeitig* auf der Bühne sichtbar.



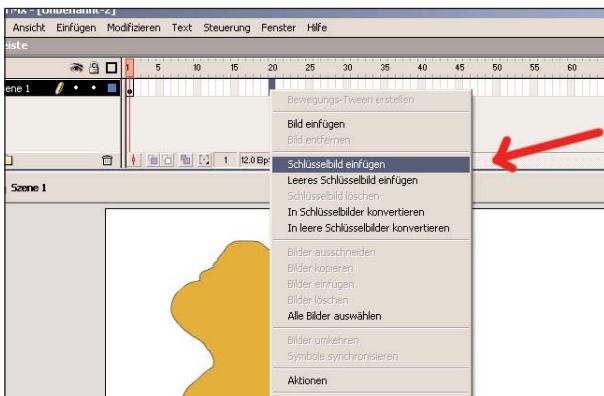
3. Formentween

Mit einem Formentween kann man zwei Formen in einander übergehen lassen.

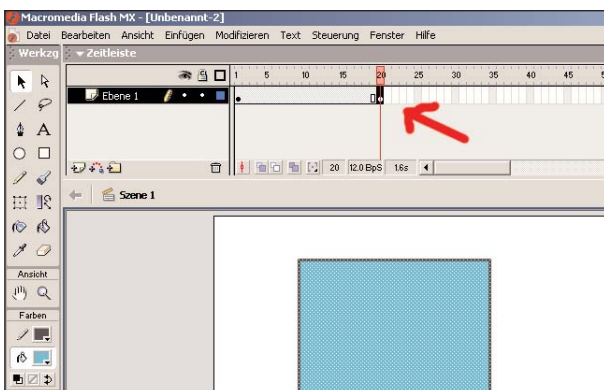
3.1 Mit Zeichen- oder Malwerkzeugen wird eine Figur erzeugt. Sie darf keine Gruppierungen oder Symbole beinhalten und muß zwingend komplett auf einer Ebene liegen. Grafiken, Buchstaben oder Bilder können durch den Befehl „Teilen“ im Menü Modifizieren in Formen zerlegt werden. (erscheinen bei Auswahl mit Punktraster)



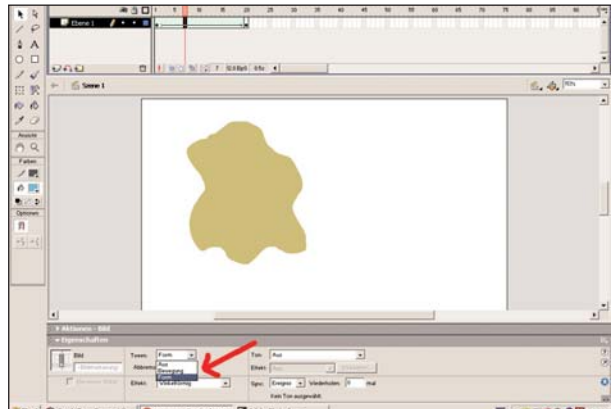
3.2 Die Dauer der Animation wird festgelegt. Dazu wird auf der Zeitleiste an der gewünschten Stelle mit rechtem Mausclick ein Schlüsselbild eingefügt.



3.3. Am Endpunkt des Filmes (Zeitleiste: die rote Markierung befindet sich an dem letzten Schlüsselbild) wird nun auf der Bühne die Figur nach Wunsch verändert oder gelöscht und durch eine neue ersetzt.



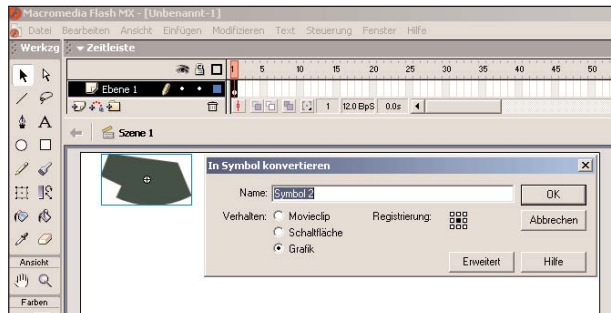
3.4 Nun wird zwischen die beiden Schlüsselbildern in die Zeitleiste geklickt. In der Eigenschaftsleiste wird nun im Feld „Tween“ die Option Form ausgewählt.



4. Bewegungstween

Die gebräuchlichste und leichteste Art um in Flash Bewegung zu erzeugen.

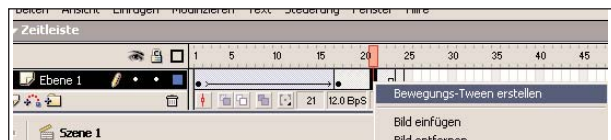
4.1 Mit Bewegungstween können nur Symbole bewegt werden. Eine Figur wird durch Menü „Einfügen“ - „in Symbol konvertieren“ entweder in einen Movieclip, einen Button oder eine Grafik umgewandelt (Erscheint bei Auswahl in blauem Viereck mit Anzeige des Mittelpunkts).



4.2 Schritt1: Dauer der Animation durch Einfügen eines Schlüsselbildes auf der Zeitleiste festlegen.

4.3. Schritt 2: Symbol an gewünschte neue Position auf der Bühne bringen. (rote Markierung in der Zeitleiste ist bei dem letzten Schlüsselbild). Symbol kann auch transformiert, skaliert, rotiert werden. Über das Bedienfeld/die Eigenschaftenleiste kann die Farbigkeit, Helligkeit und Transparenz (Alpha) verändert werden.

4.4 Schritt 3: mit der rechten Maustaste wird zwischen die beiden Schlüsselbilder in der Zeitleiste ein Bewegungstween eingefügt.



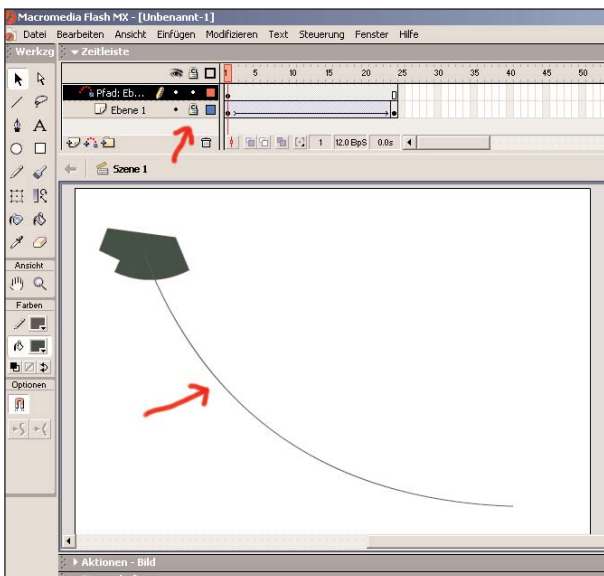
5. Pfadanimation

Ein bestehender Bewegungstween kann an einen Pfad gebunden werden.

5.1 Über der Tweenebene in der Zeitleiste wird mit der rechten Maustaste durch „Pfad Hinzufügen“ eine (in der Präsentation unsichtbare) Pfadebene eingefügt. die Tweenebene rückt nach rechts ein.



5.2 Es ist hilfreich die Tweenebenen zu entmarkieren und mit dem Schloß zu sperren. Mit „Stift“ oder „Linienwerkzeug“ wird in der Pfadebene ein Pfad erzeugt.

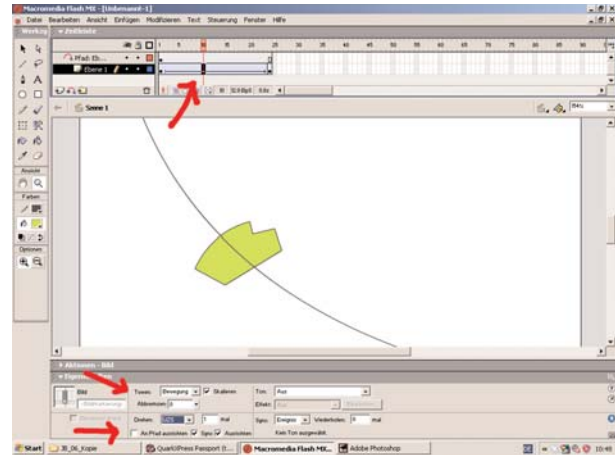


5.3 Am Anfang der Animation (entsprechendes Schlüsselbild in der Zeitleiste) wird der Mittelpunkt des Protagonisten an den Anfang des Pfades gezogen. Er „rastet“ sichtbar ein. Ebenso verfährt man mit dem Ende der Animation. („Einrasten“ überprüfen, Ebene muß dazu *entsperrt* werden!).



5.4 Befindet sich in der Zeitleiste die rote Markierung am Anfang der Animation, können verschiedene Einstellungen gemacht werden:

Die Bewegung kann beschleunigt oder abgebremst werden, die Figur kann in Rotation versetzt werden und am Pfad ausgerichtet werden.



Detail:

