

Symboler med deres eget liv

I opgave 3 fik vi introduceret symbolerne, der gjorde at vi kunne arbejde med en tegnet enhed som et objekt.

Her vil vi komme til at arbejde med at symbolerne kan have deres eget liv, som kører selvstændigt, uanset hvad der ellers sker med dem.

Opgave 11a

Opret en ny tegning med 24 fps.

Tegn et mindre objekt bestående af nogen forskellige objekter.

Marker dem alle sammen, højreklik på dem og konverter dem til et symbol – vigtigt – vælg at det skal være typen Movie clips.

Dobbelklik på den, og læg mærke til hvad der sker i linien over Scenen.



Det betyder at vi nu redigerer inde i det Movie clips.

Tilføj nogen f.x. nogen tweenings på objektet, mens du står inde i movie clippet, sådan at der dannes en timeline der inde.

Klik på Scene 1 i linien over scenen, og læg mærke til at der ikke er mere end 1 frame i timelinen. Test det.

Den bevægelse der nu er lavet sker inde i symbolet.

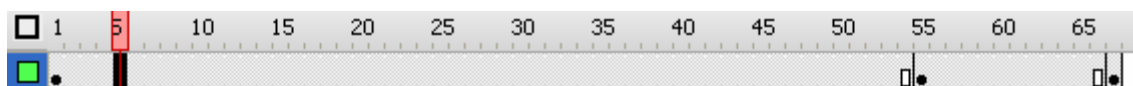
Opgave 11b

Lav en motion-tween, så objektet bevæger sig frem og tilbage over scenen.

Lav det bevidst sådan at bevægelserne ikke passer med den tid der er inde i symbolet.

Et lille hint til at lave noget der skal bevæge sig frem og tilbage er:

Placer objektet i den ene yderposition, og opret 2 nye keyFrames (F6), så timelinien f.x. ser sådan ud



I den anden del (her Frame 55 – 66) flyttes objektet ud i den anden yderposition.

Lav så motion-tween på de to lange blokke, og Vupti, så bevæger den sig pænt frem og tilbage. Test det.

Læg mærke til at symbolet nu har sit eget liv.

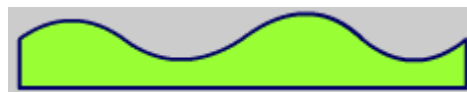
Selvom hoved-timelinen starter forfra, så starter symbolet ikke forfra hver gang. Den spiller helt færdig, inden den starter forfra.

Opgave 11c

Lav et langt rektangel og konverter rektanglet til et Movie clip symbol. Gå ind i symbolet.

Del den øverste linie op i 4 dele ved at tegne en linie hen over den øverste side af rektanglet.

Træk lidt op og ned i de 4 dele, så der fremkommer en pæn bølge, som vist her.



Lav to nye keyFrames som før, bare at de er lige lange.

I den anden frame-del trækkes bølgerne nu modsat.

Lav shape-tween på de to framedele og test det.

Opgave 11d

Lav et ny lag med en bold, og lav den til et Movie clip.

Gå ind i bolden.

Lav hele indholdet til et nyt Movie clips, og gå ind i dette symbol.

Sæt en prik på bolden (asymmetrisk) og brug en transform til at få den til at rotere.

Gå ud i det ydre movie clips, og få bolden til at hoppe op og ned med to motion tweens, og lad bevægelsen være hurtigst i bunden af hoppet, så det ligner et normalt hop med tyngdekraft (se evt. opgave 5c).

Test.

Opgave 11e

Ude på scenen i laget med bolden oprettes igen 2 ekstra keyFrames.

Få bolden til at bevæge sig frem og tilbage hen over hele scenen.

Læg mærke til at man ikke længere kan teste igennem ved at bevæge playHead. Det er fordi symbolerne internt har deres egen timeline, som man ikke kan bevæge på, når man bevæger hoved-timelinen.

Rent faktisk så er boldens bevægelse delt op i 3 forskellige dele.

Hovedtimeline der bevæger den frem og tilbage.

Inde i symbolet der bevæger den op og ned.

Og helt inde i det indre symbol, der roterer bolden.

Testen kan nu kun ske med Ctrl-Enter.

Nedenstående er et snapshot af den Flash-film jeg kom frem til.

