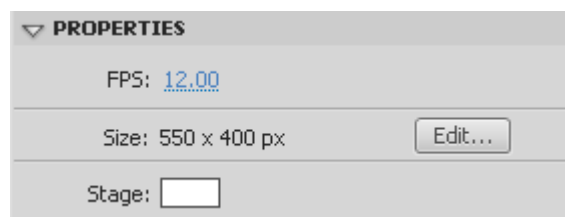


Timeline

Flash er jo ikke bare et nyt tegneværktøj, men er så meget mere, det kan bl.a. animere, altså lave bevægelser.

En bevægelse er at noget flytter sig, så der skal en måde til at angive tidens forløb, og i Flash sker det på timeline, den er meget vigtig, når vi skal have noget til at ske, men først skal vi lige se på enheden for tid, det er Frame rate, der måles i FPS (Frames Per Second). Fordansket lidt betyder det hvor mange tidsenheder det skal til for at der er gået et sekund, og her skal der altså 12 frames til at der er gået et sekund.



Tidsenheden for Flash-filen kan indstilles ved at klikke på scenen og redigere i properties.

Opgave 4a

Vi vil lave noget der skifter efter et sekund, og står i 2 sekunder.

Først klikker vi os hen i Frame 12:

Så trykker vi F5.

Vi kan se på timelinen, at der kommer et område der er 12 frames langt, og da det er hvidt betyder det, at det ikke indeholder noget.

Tegn det der skal være på scenen det første sekund.

Læg mærke til at Timelinen bliver grå.

Det viser at der er et indhold i den del af timelinen.

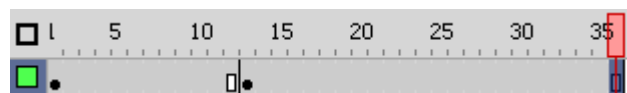
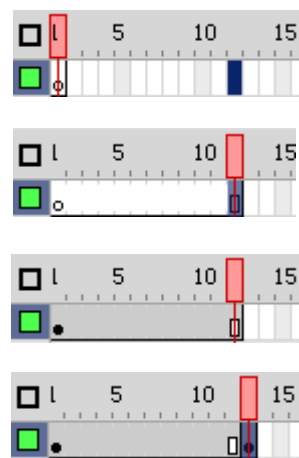
Klik på Frame 13 og tryk F6. Dette skaber en KeyFrame.

Der kommer nu en ny cirkel i Frame 13 – det ændrer ikke på udseendet af det der er på Scenen

Klik på Frame 36 og tryk F5.

Det laver 24 frames fra Frame 13 til Frame 36.

Det giver stadig ingen ændring på scenen.



Den røde markør (kaldes playhead i Flash) angiver hvilket tidspunkt der er vist nu.

Mens markøren står i Frame 36, så lav en rettelse i det der er på Scenen.

Tag ved markøren og bevæg den frem og tilbage fra Frame 1 til Frame 36.

Nu skulle der gerne ske noget på Scenen.

Tryk Ctrl-Enter, så den afspiller det der er lavet.

Nu skulle det gerne loope, så det der er i Frame 1 – 12 bliver vist et sekund, og det der er i Frame 13-36 vises i 2 sekunder, og så forfra.

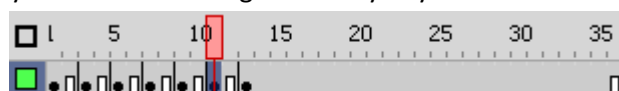
Skabelse af flydende bevægelser

Det vi har nu sker i hak, og selvom vi prøver at forbedre det nu, så vil vi stadig opleve at denne fil bliver lidt hakket – det kan vi gøre noget ved senere.

For at flytte tingene mere jævnt, må vi dele det op i flere KeyFrames.

Opgave 4b

Del de første 12 frames op i 6 dele, ved at flytte playhead til Frame 3 og lave en ny KeyFrame der med F6, Det samme i Frame 5, 7, 9 og 11, så timelinen kommer til at se ud som vist:



Flyt nu indholdet i de 5 dele af timelinen der ligger i Frame 3 – 12, så der kommer en mere jævn bevægelse.

Test igen med Ctrl-Enter.

Opgave 4c

Del nu resten af timeline op på samme måde, i bidder af 2 frames, og gør resten af filmen færdig.

Test igen med Ctrl-Enter.

Opgave 4d

Til de ivrige kan man dele op endnu en gang, så alle 36 frames bliver selvstændige, og bevægelsen bliver mere flydende.

Mere flydende bevægelser

Når man sidder og pusler med opgave 4d, så vil man opleve at det er svært at styre tingene, og få det til at glide helt jævnt, så bevægelsen ser naturlig ud – mit bud er ikke det kønneste.

Nogen bliver meget skrappe til at animere på denne måde, og sværger til at det er den eneste måde at gøre det på, men det kræver meget håndlag.

Fordelen ved at gøre det på denne måde er, at man kan indføre små ændringer i objekternes form, f.x. når de støder sammen.

Frame rate

Selvom man får lavet dette perfekt, så vil det stadig hakke for de flestes øjne. Det er fordi vi er startet med at have 12 fps. Hvis man vil lave rigtigt glidende animation, så skal man op i 24 eller 30 fps – det betyder igen dobbelt så meget arbejde ☹.

Der findes heldigvis en løsning på det, nemlig at tweene tingene.