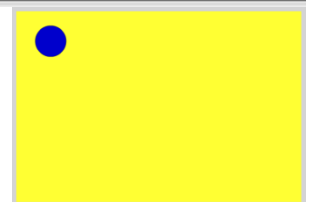
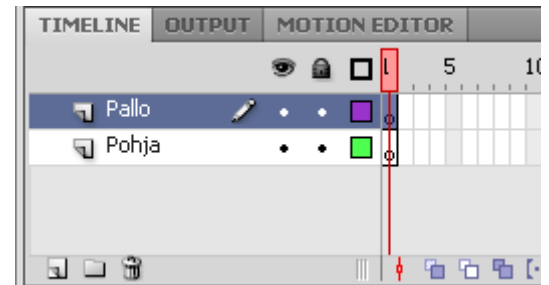


Tehtävä 9

Liikeanimaatio (Motion Tween)

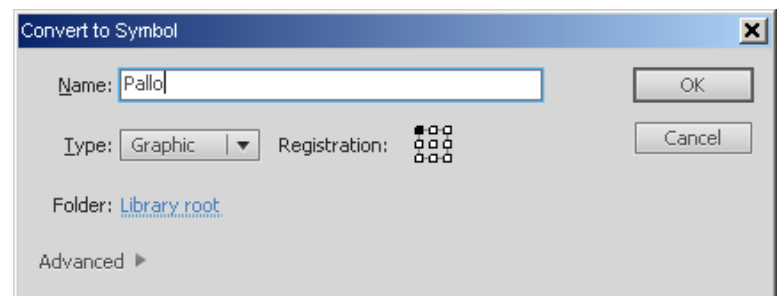
Yksi liikerata

1. Aloita uusi flash-tehtävä. Määritä työpöydän kooksi 600*500 pikseliä ja taustaväriksi keltainen.
2. Luo pallolle oma taso (Layer), anna tasolle nimeksi **pallo**.
3. Napsauta **Pallo**-tason 1.ruutu aktiiviseksi **mustalla valinta nuolella**.
4. Piirrä vasempaan yläkulmaan ympyrä. Valitse täyttöväriksi **sininen** ja reunaviiva jätä tyhjäksi. Ympyrän saat, kun pidät **Vaihto (Shift)** –näppäimen pohjassa piirtämisen aikana.



Liikerataa varten kuva pitää muuttaa symboliksi, jotta siihen voidaan liittää liikerata.

5. Napsauta palloa **mustalla valinta nuolella**. Pallon aktivoituminen näkyy pistematriisina objektin päällä päällä
6. Napsauta hiiren kakkospainikkeella pallon päällä ja valitse **Convert to Symbol** (Löytyy myös valikosta **Modify – Convert to Symbol** tai näppäin **F8**). Anna symbolin nimeksi **Pallo** ja tyyppi graafinen symboli **Graphic** ja viitepisteeksi (**Registration**) vasen yläkulma
7. Napsauta aktiiviksi **Pallo**-tason ruutu 24 ja valitse hiiren kakkospainikkeella pikavalikosta **Insert Frame**. Kehys venyy ruudusta 1 ruutuun 24.
8. Napsauta ruutu 24 aktiiviksi ja pallon päällä hiiren kakkospainikkeella valitse **Create Motion Tween** ja siirrä pallo vasempaan alakulmaan. Alkuperäisen paikan ja loppupisteen välille tulee viiva. Viivan pisteet kuvaavat pallon paikkaa eri ruuduissa .
9. Työpöydällä liikettä voit testata painamalla **Enter** tai erillisessä player-ikkunassa valitsemalla **Control – Test Movie – In Flash Professional**

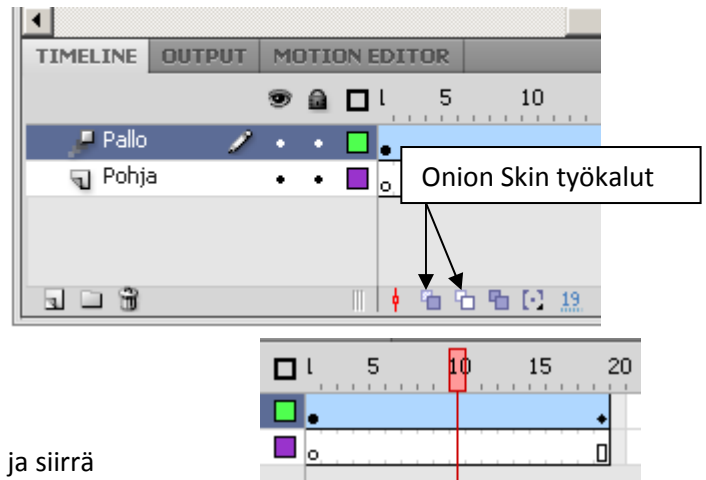


Onion Skin

Objektin liikeradalla liikkumisen seuraamista voi helpottaa **Onion Skin** -työkalulla.

Mutka liikerataan

1. Siirrä aikajanalla punainen laatikko kohtaan, johon mutkan haluat. (Esimerkiksi ruutuun 10)
2. **Terävä mutka:** ota kiinni pallostä ja siirrä
Loiva kaarre: ota kiinni viivalla olevasta pisteestä ja siirrä



Tehtävä 10

Tee pohjaksi biljardipöydän kulma ja kulmapussi. Käytä biljardipöydän värejä. Sijoita pallo kulmapussia vastakkaiseen kulmaan ja tee liike, jolla pallo menee pussiin.

Testaa ja tallenna Flash-elokuva.

Tehtävä 11

Jatka edellistä tehtävää. Tee biljardipallon liikkeeseen mutka.

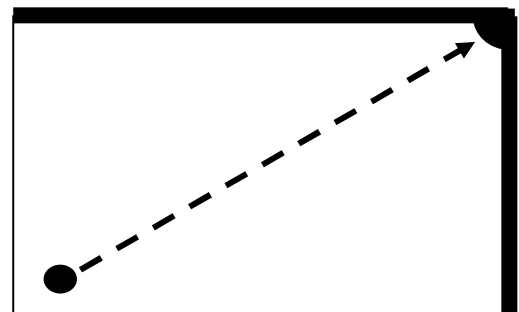
Testaa ja tallenna Flash-elokuva.

Tallenna ja palauta moodleen

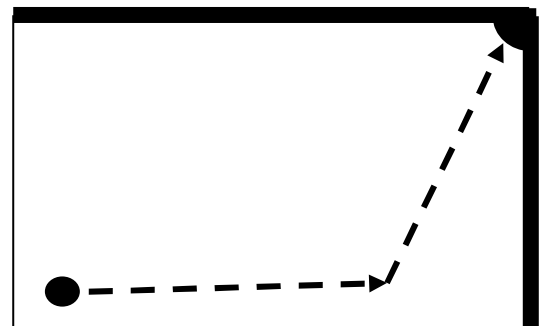
Tehtävä 12

a) Vaihdataan biljardi koronaan. Toteuta esimerkin mukainen liike kahdella koronanapilla.

b) Lisää biljardikeppi lyömään 1. palloa



Tehtävä 2



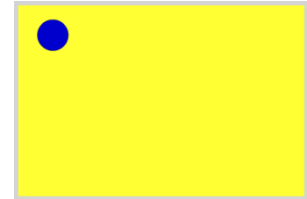
Tehtävä 3

Tehtävä 13

Classic Tween

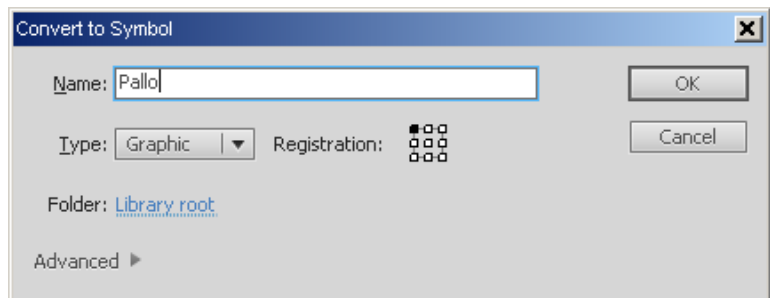
Yksi liikerata

1. Aloita uusi flash-tehtävä. Määritä työpöydän kooksi 600*500 pikseliä ja taustaväriksi keltainen.
2. Luo pallolle oma taso (Layer), anna tasolle nimeksi **pallo**.
3. Napsauta **Pallo**-tason 1.ruutu aktiiviseksi **mustalla valinta nuolella**.
4. Piirrä vasempaan yläkulmaan ympyrä. Valitse täyttöväriksi **sininen** ja reunaviiva jätä tyhjäksi. Ympyrän saat, kun pidät **Vaihto (Shift)** – näppäimen pohjassa piirtämisen aikana.



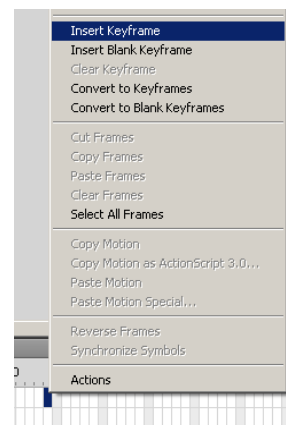
Liikerataa varten kuva pitää muuttaa symboliksi, jotta siihen voidaan liittää liikerata.

5. Napsauta palloa **mustalla valinta nuolella**. Pallon aktivoituminen näkyy pistematriisina objektin päällä päällä
6. Napsauta hiiren kakkospainikkeella pallon päällä ja valitse **Convert to Symbol** (Löytyy myös valikosta **Modify – Convert to Symbol** tai näppäin **F8**). Anna symbolin nimeksi **Pallo** ja tyyppiksi graafinen symboli **Graphic** ja viitepisteeksi (**Registration**) vasen yläkulma



Loppupisteen määrittely

7. Napsauta aktiiviksi **Pallo**-tason ruutu 24 ja valitse hiiren kakkospainikkeella pikavalikosta **Insert Keyframe**. Ruutuun ilmestyy avainkehyspallukka ja sininen pallukka kopioituu edellisestä kehyksestä.
8. Jatketaan *pohja*-taso myös ruutuun 24 asti. Tähän riittää tavallinen kehys (**Frame**)



9. Koska ruudun 24 avainkehys on kopio ruudun 1 avainkehyksestä, on pallo samassa kohdassa molemmissa kehyksissä. Varmista, että olet ruudussa 24 ja napsauta palloa mustalla nuolella (siniset kehykset ilmestyvät palloon)
10. Tartu palloon kiinni ja siirrä se työpöydän oikeaan alareunaan. Ruudun 1 pallo pitäisi näkyä alkuperäisessä paikassa (alkupiste) ja ruudun 24 loppupisteessä. Voit tarkistaa napsauttamalla



Liikerata

11. Tehdään liikerata ruutujen 1 ja 24 välille