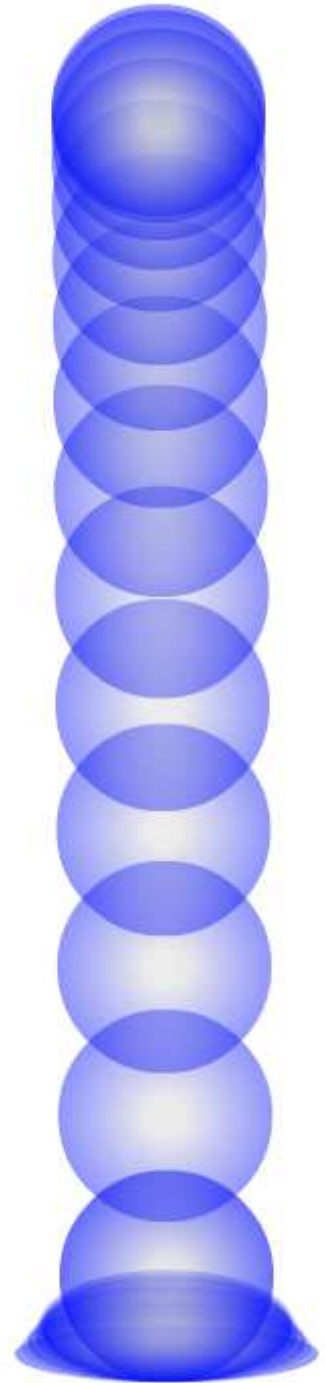



Flash

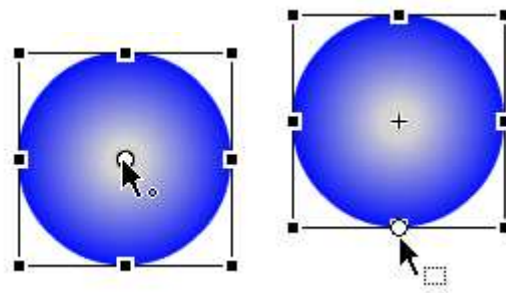


Pomppiva pallo

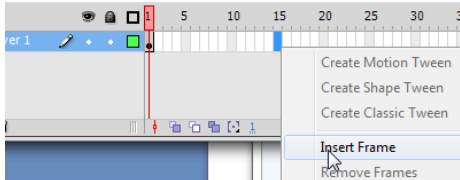
Animoidaan pomppiva pallo. Pallo lähtee ylhäältä, törmää pohjaan, litistyy ja palaa normaaliksi ja pomppaa ylös



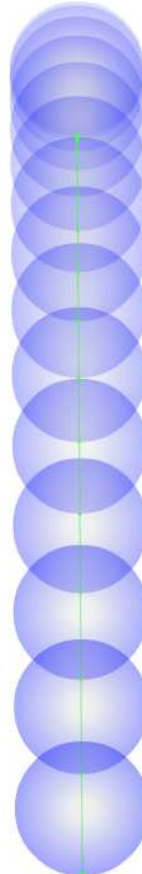
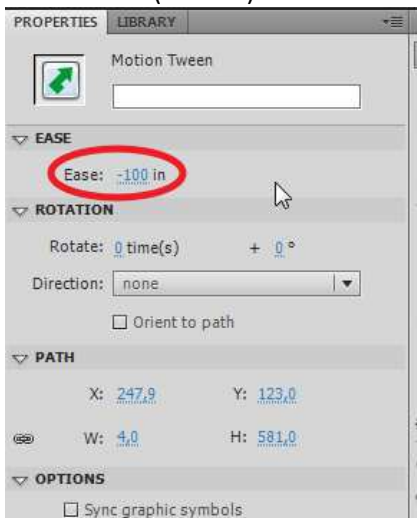
1. Aloita uusi Flash-elokuva. Laita **Stagelle** korkeutta noin 800 pikseliä
2. Piirrä **Stagen** yläreunaan pallo ja muunna se symboliksi
3. Siirrä **Free Transform tool**  -työkalulla keskipiste pallon keskipisteestä pallon alareunaan (kuvat)



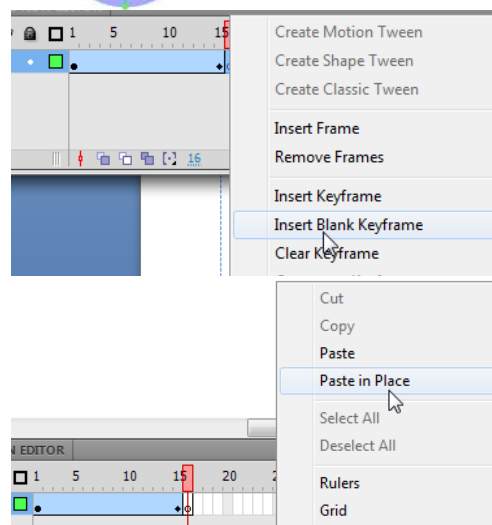
4. Lisää kehyksiä, siirry kehykseen 15 ja kakkospainikkeella **Insert Frame**.



5. Lisää **Motion Tween**, jossa pallo siirtyy ylhäältä alas ja muuta **MotionTween**:in **Ease** arvoksi **-100 (Ease in)**

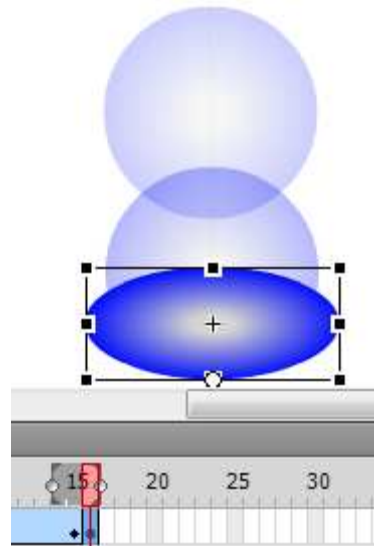


6. Lisää seuraavaan tyhjäan kehykseen tyhjä avainkehys.
7. Laita **Onion Skin** päälle.
8. Palaa kehykseen 15, valitse pallo ja kopioi se.
9. Siirry kehykseen 16 ja valitse **Paste in Place**, jolloin pallo kopioituu samaan kohtaan, josta se kopioitiin



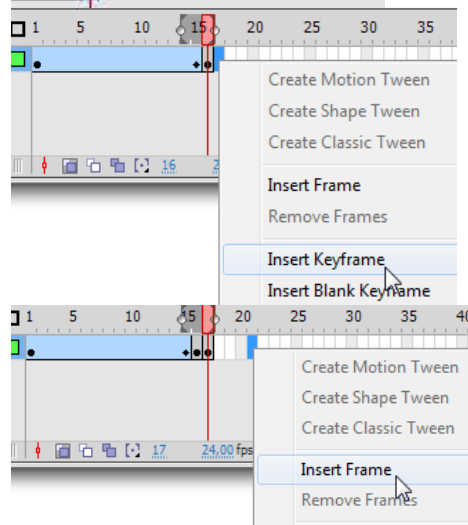


10. Litistä ja venytä **Free Transform tool** -
työkalulla pallo kehyksessä 16

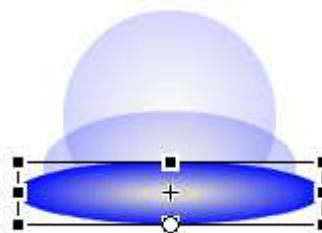


11. Lisää uusi avain kehys (pituus 5 ruutua):

- Lisää ensin yksi avainkehys
- seuraavaksi mene neljän ruudun päähän ja lisää neljä kehystä



12. Tee **Motion Tween**, joka litistä ja levitä palloa vielä lisää (ruutu 17...21) (älä siirrä palloa, tee vain litistys ja levitys) ja muuta **Motion Tween**:in **Ease** arvoksi 100 (**Ease out**)

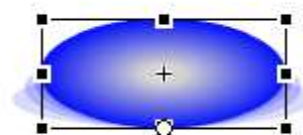


(kuten kohdassa 11)

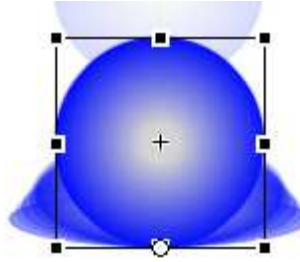
13. Lisää uusi avain kehys (pituus 5 ruutua):

- Lisää ensin yksi avainkehys
- seuraavaksi mene neljän ruudun päähän ja lisää neljä kehystä

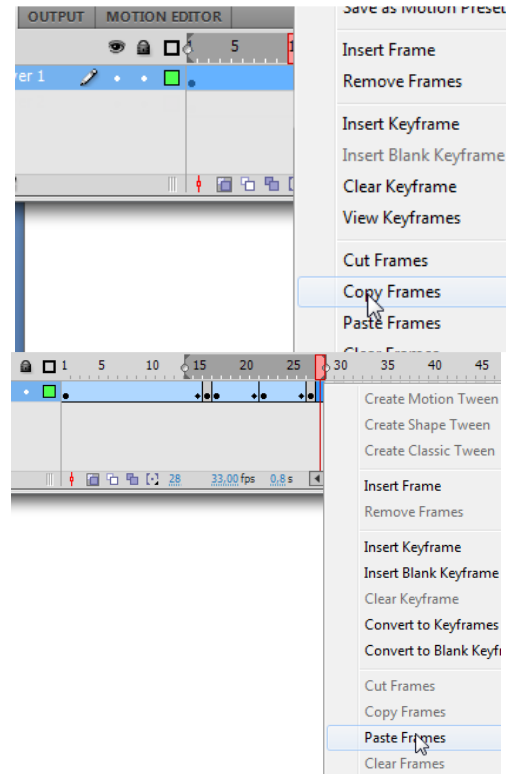
14. Tee **Motion Tween**, joka palauttaa pallon muodon kehyyksen 17 kokoon. Muuta **Motion Tween**:in **Ease** arvoksi 100 (**Ease out**)



15. Tee seuraavaan tyhjiin kehykseen avainkehys ja kopioiedellisessä kehyksessä oleva pallo (kuten kohdassa 8...9)
16. Venytä pallo alkuperäiseen kokoon

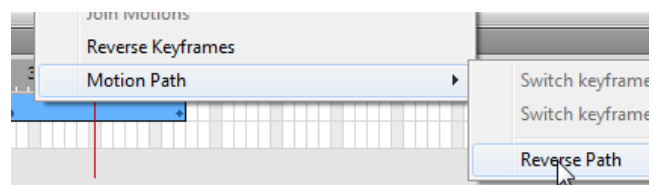
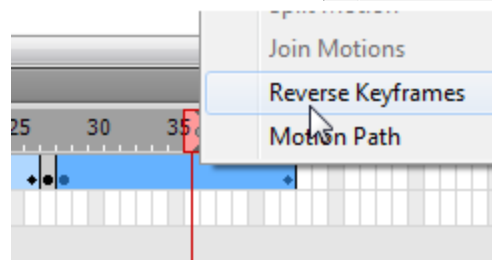


17. Kopioi ensimmäinen kehyks



18. Liitä kopioitu kehyks viimeiseksi

19. Käännä avainkehukset. Tässä voit käyttää kahta eri vaihtoehtoa
 - **Reverse Keyframes**
 - **Motion Path - Reverse Path**
20. Muuta **Motion Tween**:in **Ease** arvoksi 100 (**Ease out**)



21. Testaa pallon lento