



# Flash

## Shape Tween

- muodon muutosanimaatio, jolla kuvi muunnetaan toiseksi kuvioksi. Kuvien pitää olla vektorimuotoa
- ohjelma tekee automaattisesti muodonmuutoksen välimuodot omiin kehyksiin

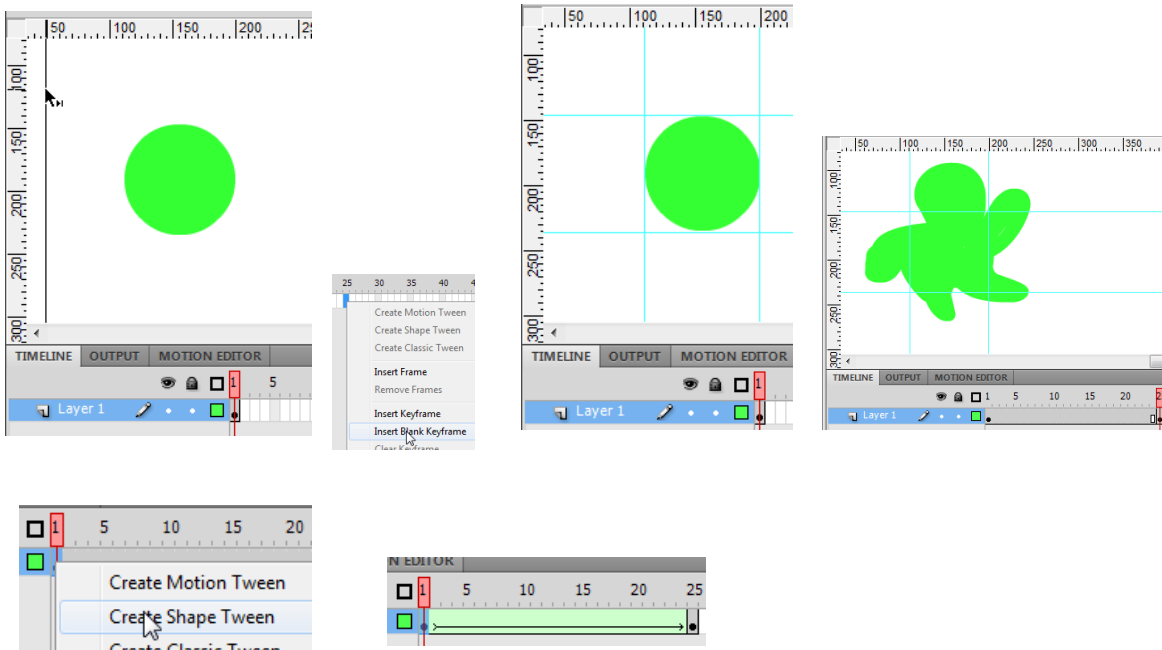
### Ohjaamaton muodonmuutos

Muodonmuutos tehdään automaattisesti ilman erillistä ohjausta

#### Tehtävä 1 Pallon muutos roiskeeksi:



1. Aloita uusi Action Script –dokumentti
2. Piirrä ympyrä, ota reunaviiva pois
3. Vedä mustalla nuolella viivaimista apuviivat ympyrän reunoihin. Viivaimet saat näkyviin komennolla **View – Ruler**
4. Luo kehykseen 25 tyhjä avainkehys (**Blank Keyframe**), pallo häviää kehyksestä 25.
5. Valitse sivellin (sama väri kuin edellä eikä reunaviivaa)
6. Piirrä kuvion loppumuoto (roiske)
7. Valitse **mustalla nuolella** avainkehys 1 ja hiiren kakkospainikkeella pallon päällä **Create Shape Tween**.
8. Kokeile!

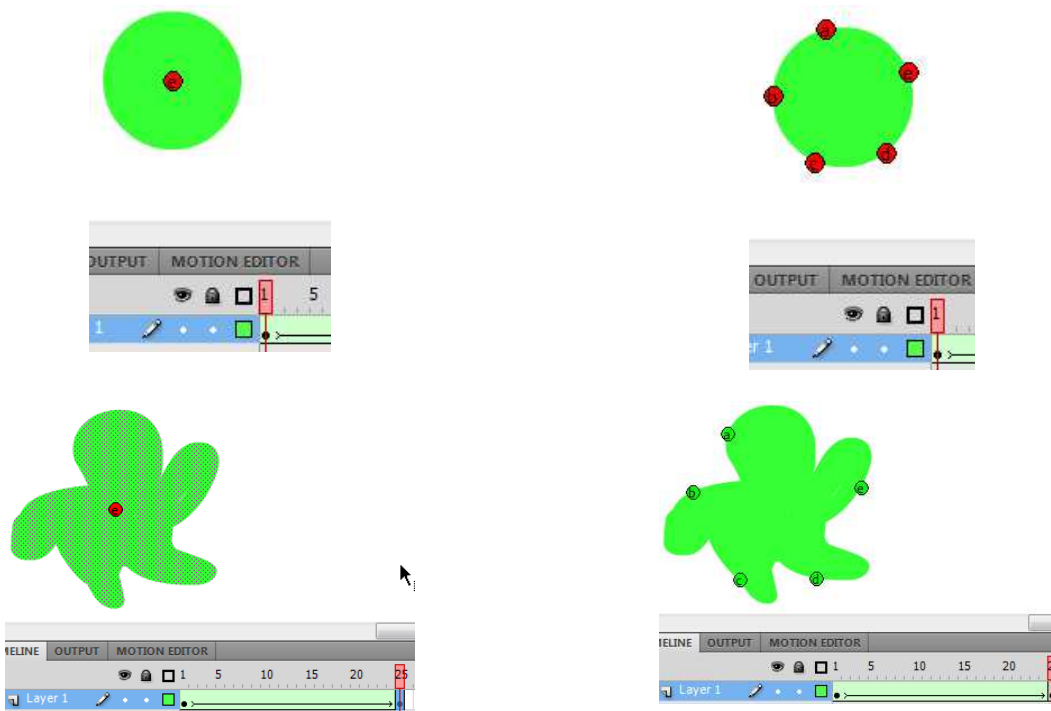


## Muodonmuutoksen ohjaaminen

- **Shape Hints** työkalulla voidaan ohjata muodonmuutosta
- **Shape Tween** on tehtävä aina ennen muotovihjeitä

### Tehtävä 2 Pallon muutos roiskeeksi:

1. Jatketaan edellistä tehtävää
2. Valitse kehys 1 aktiiviksi. Muotovihjeet laitetaan aina **Shape Tween** alkumuotoon
3. Valitse **Modify - Shape Add Shape – Hint**, ympyrän keskelle ilmestyy pallukka, jossa on *a*-kirjain. Anna komento uudelleen tai näppäinyhdistelmällä **Ctrl + Shift + H** neljä kertaa (Pallukka kopioituu ja päällimmäiseksi jää kirjain *e*)
4. Siirrä pallukat uksitellen eripuolille alkumuotoa. Käytä jotain järjestelmää; muuten niiden paikat on vaikea muistaa.
5. Siirry kehykseen 25. Samat viisi pallukkaa ilmestyvät loppumuodon keskelle
6. Siirrä pallukat yksitellen haluamillesi paikoille loppumuodossa. Ohjelma pyrkii luomaan lyhimmän muodonmuutosreitit kunkin pallukan alku- ja loppumuotojen sijaintien välille
7. Testaa elokuva. Säädä pallukoiden paikkaa.



**Ease**-toiminnolla (oli pomppivan pallon yhteydessä) voidaan säätää liikkeen nopeutta. Negatiivinen arvo – liike nopeutuu loppua kohden, positiivinen arvo – liike hidastuu loppuakohden

**Blend**-toiminto ohjaa muotojen sekoittumista: **Distributive** toimii parhaiten pyöreillä muodoilla, **Angular** toimii parhaiten kulmilla ja suorillalinjoilla

### Tehtävä 3 Liikennemerkki

Tee esimerkin (*Liikennemerkki*) mukainen flash-animaatio