



Flash

Häive, skaalaminen ja rotaatio

- Liikeanimaatioilla voidaan tehdä muutakin kuin liikuttaa objektia paikasta toiseen
- **Motion Tween** tukee mm. animoitavan objektin läpinäkyvyyden, koon ja objektin läpinäkyvyyden,
- koon ja kallistuskulman muutoksia

Läpinäkyvyys

- Voidaan määritellä symbolin **Color Effect** ominaisuuden **Alpha**-arvolla
 - – 100 % täysin läpinäkymätön
 - – 0 % täysin läpinäkyvä
 - – muuten läpikuultava

Tehtävä 1:

- Tee elokuva, jossa toteutat **Motion Tween**:lla pallon liikkeen kaarella vasemmalta oikealle ja samalla pallo häviää (**Alpha** arvo menee 0%).
- Kokeile mitä **Brightness** arvon muuttaminen tekee.

Värin vaihto

- Voidaan määritellä symbolin **Color Effect** ominaisuuden **Tint**- tai **Advanced**-arvolla

Tehtävä 2:

- Tee elokuva, jossa toteutat **Motion Tween**:lla tähden liikkeen kaarella vasemmalta oikealle ja samalla tähden väri vaihtuu.
- Kokeile mitä **Brightness** arvon muuttaminen tekee

Skaalaaminen

- Skaalaaminen tehdään **Free Transform Tool**:lla

Rotaatio

- Liikerataan voidaan lisätä myös kohteen pyörittämistä
- Voidaan toki tehdä manuaalisesti, mutta helpointa käyttää Rotate-toimintoa

Tehtävä 3:

- Tee elokuva, jossa mutteri kulkee vasemmalta oikealle ja samalla skaalautuu suuremmaksi.
 - Piirrä mutteri-niminen graafinen symboli
 - Tee animaatio, jossa mutteri siirtyy 24 kehyksen aikana vasemmasta laidasta oikeaan laitaan
 - Skaalaa mutteria suuremmaksi (**Free Transform Tool**) viimeisessä **Key Framessa**
- Laitetaan mutteri pyörimään
 - Ensimmäinen avainkehys aktiiviseksi
 - Valitaan **Rotation**-valikosta (**Motion Tween**:n **Properties**-paneeli) haluttu pyörimissuunta (**Direction**)
 - Määritetään pyörähdysten lkm liikeradan aikana (**Rotation x time(s)**)
 - Kokeile **Ease**-toimintoa. Mitä tekee?

