

## Bewegungs-Tweens erstellen, Teil 2

In diesem Tutorial lernen Sie, mit Verschachtelungen und dem neuen Bewegungsmodell in Adobe® Flash® CS4 anspruchsvolle Animationen zu erstellen. In verschachtelten Animationen können Sie das Timing besser beeinflussen.

### Anforderungen

Für dieses Tutorial benötigen Sie folgende Programme und Dateien:

- **Produkte** – Adobe Flash CS4
- **Beispieldatei** – Irvid4055\_fl\_de.zip (1 MB)
- **Vorwissen** – Grundkenntnisse in der Animation in Flash

### Verschachtelungen für die Objektanimation einsetzen

Eine sich quer über die Bühne bewegende Animation erstellen Sie am besten mithilfe von Verschachtelungen. So verschachteln Sie zwei Objekte ineinander:

1. Wählen Sie ein Symbol aus Ihrer Bibliothek und ziehen Sie es auf die Bühne, um dort eine Instanz des Symbols anzulegen.
2. Markieren Sie die Symbolinstanz und drücken Sie die F8-Taste. Das Dialogfenster In Symbol konvertieren erscheint.



Abbildung 1: Das Dialogfenster In Symbol konvertieren

3. Geben Sie Ihrem Symbol einen aussagekräftigen Namen, mit dem Sie es vom ersten Symbol unterscheiden können. Behalten Sie den Typ Grafik bei und klicken Sie auf OK. Sie haben ein Symbol innerhalb eines Symbols erstellt.

4. Mit einem Doppelklick auf das Symbol auf der Bühne gelangen Sie in den Symbolbearbeitungsmodus.

**Anmerkung:** Im Breadcrumb-Pfad oben im Flash-Fenster wird der Name des zweiten Symbols angezeigt. Im Eigenschaftenbedienfeld erkennen Sie jedoch, dass das Objekt auf der Bühne im Symbolbearbeitungsmodus selbst eine Instanz des ersten Symbols darstellt.



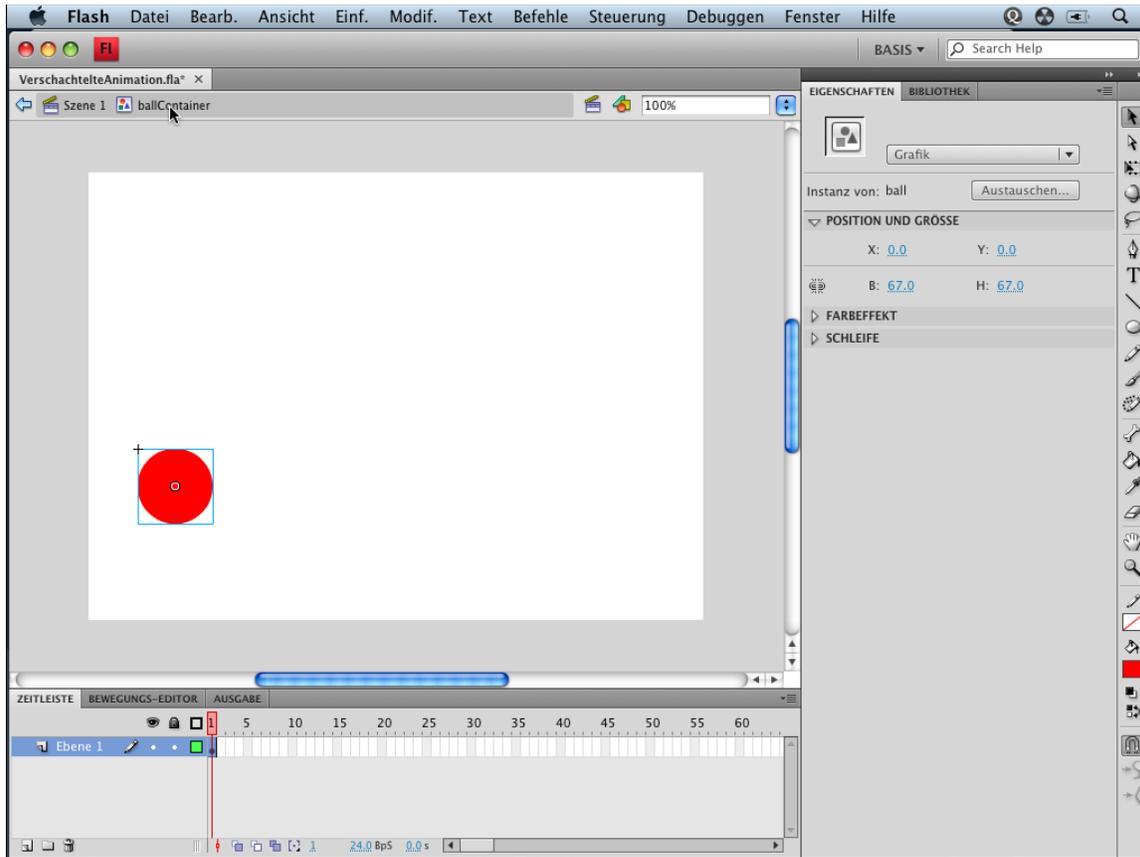


Abbildung 2: Symbolbearbeitungsmodus

5. Zum Animieren des verschachtelten Symbols führen Sie einen Rechtsklick auf das Objekt aus und wählen Bewegungs-Tween erstellen aus dem Kontextmenü.

**Anmerkung:** Flash fügt automatisch genügend Schlüsselbilder für eine einsekündige Animation in die Zeitliste ein. Je nachdem, mit welcher Bildrate Sie arbeiten, können dies unterschiedlich viele Bilder sein, standardmäßig sind es 24.

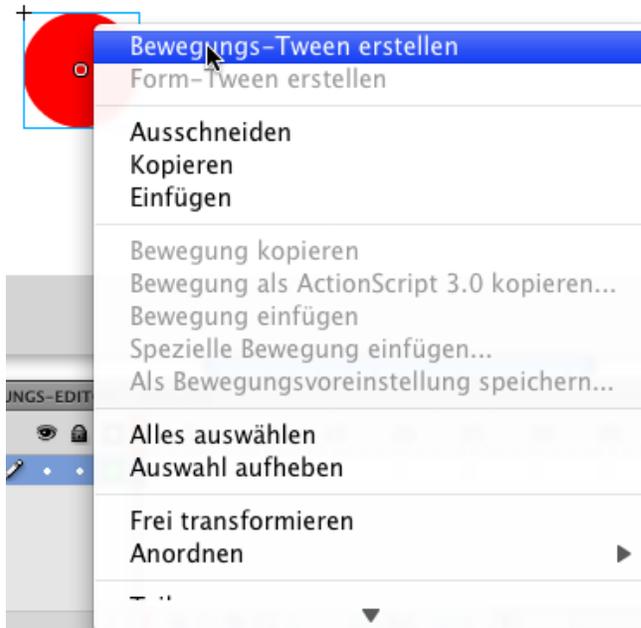


Abbildung 3: Ein Bewegungs-Tween über das Kontextmenü erstellen

6. Sie können das Objekt auch dahingehend einschränken, dass es sich nur in vertikale Richtung bewegt. Für eine vertikale Animation halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und ziehen Sie das Objekt an den oberen Rand der Bühne. Damit haben Sie bereits Ihre vertikale Animation erzeugt. Wenn Sie den Symbolbearbeitungsmodus verlassen und den Film testen, bewegt sich das Objekt auf der Bühne auf und ab, obwohl die Hauptzeitleiste nur ein Animationsschlüsselbild enthält.

## Eine benutzerdefinierte Beschleunigung anlegen

Mithilfe der Beschleunigungsfunktion können Sie einen Schwerkrafteffekt auf den vertikalen Objekt Pfad, die Auf- und Abwärtsbewegung also, anwenden. So verwenden Sie die Beschleunigungsfunktion:

1. Kehren Sie in den Symbolbearbeitungsmodus der verschachtelten Animation zurück. Ziehen Sie die Oberkante des Bewegungseditors nach oben, um das Bedienfeld zu vergrößern.
2. Zum Erstellen eines benutzerdefinierten Beschleunigungsmusters gehen Sie in die Beschleunigungszeile des Bewegungseditors. Klicken Sie dort auf das Plus-Symbol und wählen Sie Benutzerdefiniert aus dem Kontextmenü. Ein benutzerdefiniertes Beschleunigungsmuster wird im Bedienfeld angelegt.

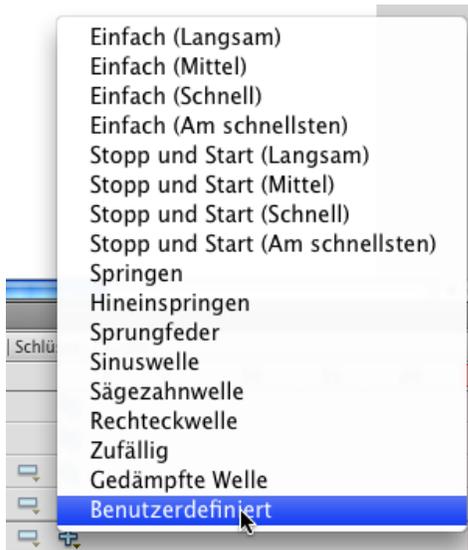


Abbildung 4: Im Bewegungseditor ein benutzerdefiniertes Beschleunigungsmuster anlegen

3. Die benutzerdefinierte Beschleunigungskurve ist nun im Grafikbereich des Bewegungseditors zu sehen. Klicken Sie auf einen leeren Bereich der Zeile Benutzerdefiniert, um diese Eigenschaft vergrößert darzustellen.
4. Für einen Schwerkrafteffekt erfassen Sie Start- und Endpunkt der Kurve und ziehen sie in die Form eines umgekehrten U. Beim Anklicken eines beliebigen Kurvenpunkts werden entsprechende Griffe eingeblendet.
5. Zum Anwenden des Beschleunigungsmusters verkleinern Sie die Zeile Beschleunigung und widmen sich wieder der Zeile Basisbewegung. Vergrößern Sie die Y-Eigenschaft mit einem Mausklick und wählen Sie dort aus dem Beschleunigungsmenü den Eintrag Benutzerdefiniert.
6. Ziehen Sie den Abspielkopf im Diagrammbereich des Bewegungseditors vor und zurück, um den Effekt der Beschleunigung auf die Animation zu begutachten.

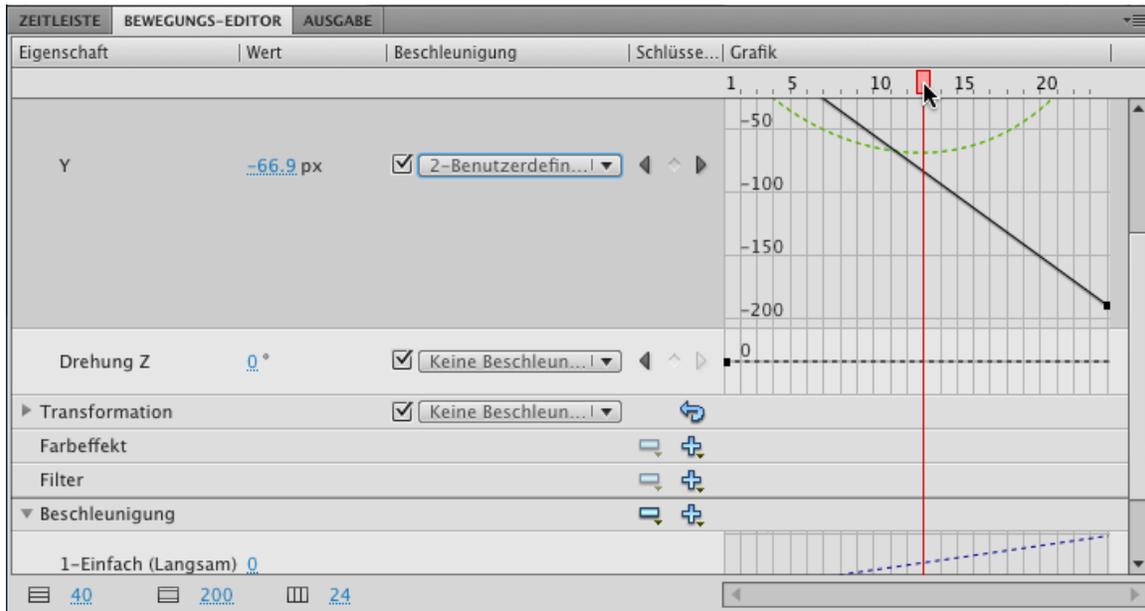


Abbildung 5: Die Beschleunigung mithilfe der Grafik im Bewegungseditor begutachten

## Die Dauer verschachtelter Animationen verändern

Die Länge einer verschachtelten Animation lässt sich sehr einfach verändern. So ändern Sie die Abspieldauer:

1. Gehen Sie in die Zeitleiste. Zum Verlängern der Animation markieren Sie das letzte Bild der Animation und ziehen dieses nach rechts, zum Verkürzen dementsprechend nach links.

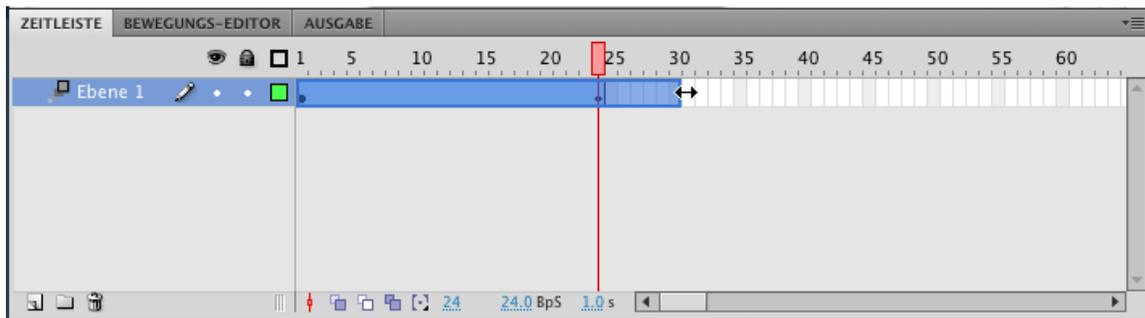


Abbildung 6: Das Ende des Bilderbereichs verschieben, um die Animation zu verlängern

2. Kehren Sie mit einem Klick auf Szene 1 zur Hauptzeitleiste zurück.
3. Klicken Sie das Objekt nochmals mit rechts an und wählen Sie Bewegungs-Tween erstellen.
4. Platzieren Sie den Abspielkopf auf dem ersten Bild in der Zeitleiste.
5. Drücken Sie die Umschalt-Taste und ziehen Sie das Symbol mit der verschachtelten Animation nach links aus der Bühne heraus.
6. Verlängern Sie die Animationsdauer gemäß Schritt 1.

7. Markieren Sie das letzte Bild der Animation und halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, um die verschachtelte Animation einzuschränken. Ziehen Sie das Objekt dann nach rechts aus der Bühne heraus.

8. Bewegen Sie den Abspielkopf über die Zeitleiste und sehen Sie, wie Ihr Objekt quer über die Bühne hüpfet.

***Anmerkung:** Sie können festlegen, wie oft Ihr Objekt auf der Bühne aufhüpft, indem Sie die Hauptanimation auf der Zeitleiste verlängern oder verkürzen. Je größer der Zeitraumen, desto häufiger wird das Objekt die Animationsschleife durchlaufen, je kürzer der Zeitraumen, desto seltener. Wenn der Durchlauf der verschachtelten Animation aus 24 Bildern besteht, dann springt das Objekt nur einmal auf, wenn die Hauptzeitleiste 24 Bilder lang ist.*

## Wo geht's weiter:

[Lerne Flash CS4](#)

[Bewegungs-Tweenings erstellen, Teil 1](#), von Sascha Wolter

[Voreinstellungen für Bewegungs-Tweens nutzen](#), von Andre Reinegger

[Den Bewegungs-Editor nutzen](#), von Andre Reinegger

[video2brain.de](http://video2brain.de)



Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz: [Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported](#)