

# 09 Flash MX - Kehitysanimaatio

## Kehysanimaatio

Kehysanimaatiossa jokainen ruutu on erilainen, siis avainkehys.

Luo uusi Flash-tiedosto valitsemalla *File/New*

Piirrä yksinkertaistettu ihmishahmo ensimmäiseen ruutuun

Valitse aikajanalta seuraava paikanmerkkikehys, ja luo siihen Keyframe. Piirroksesi monistuu siihen.

Muuta hahmoa aivan aavistuksen verran ja luo aikajanan seuraavaan tyhjään kohtaan uusi Keyframe. Muutettu versiosi piirroksesta monistuu taas framen eteenpäin.

Jatka muokkaamista ja avainkehysten lisäämistä, kunnes haluamasi liikesarja on valmis.

Voit pudottaa esityksen fps-arvoa pienemmäksi, jolloin tarvit vähemmän ruutuja sekuntia kohti.

**Käytä hyväksesi Onion Skin -näkyä.**

## Kontrollit (kehysanimaatioon)

Tehdään seuraavaksi esitys kehysanimaation keinoin.

Luo uusi esitys, *File/New*

Piirrä laatikko, johon sijoitat tekstiä keskellä ruutua

Valitse aikajanalta seuraava paikanmerkkikehys, ja luo siihen keyframe. Piirroksesi monistuu siihen - muuta tekstisisältöä

Tee vielä kolmas avainkehys, joka on siis esityksesi viimeinen sivu. Muuta tekstiksi vaikkapa "The End"

Luo johonkin Stagen tyhjään kohtaan painiketta varten nuolen muotoinen grafiikka. Valitse valmis nuoli ja leikkaa se, *Edit/Cut*.

Tee uusi Button-symboli ja sijoita nappulan omalle aikajanalte juuri leikkaamasi nuoligrafiikka. Muokkaa aiemmasta tehtävästä tutulla tavalla nuolipainikkeet eri vaiheet hieman toisistaan poikkeavaksi.

Raahaa ensimmäiseen Keyframeen nuolipainikkeesi sopivaan kohtaan navigaatioelementiksi. Kopioi symboli Stagelta ja siirry toiseen Keyframeen. Siellä saat asetettua nuolen tismalleen samaan kohtaan käyttämällä *Edit/Paste in Place* -komentoa.

Kun kolmannessakin ruudussa on nuolipainike paikallaan, voit sijoittaa siihen toisenkin ilmentymän ko. button-symbolista. Kiepsauta se peilikuvaksi ja aseta edellisen nuolen viereen. Kopio vastakkaisen suuntainen nuoli myös muihin frameihin.

Luo uusi Layer esitykseesi. Tähän tulevat **skriptit**. Tasolle tulee kaikkia ruutuja koskeva pysähtymiskäskey:

```
stop();
```

Käy kaikki nuolet läpi, ja ota Actions-paneeli esille hiiren oikealla painikkeella. Laitetaan nuoliin käskyt edetä painettaessa oikeaan frameen, esim. seuraavalla tavalla:

```
on (release) {  
  gotoAndStop(2);  
}
```

Lopuksi voit vielä himmentää ensimmäisessä ruudussa takaisinpäin vievän nuolen ja viimeisessä ruudussa eteenpäin vievän nuolen esim. 50% Alpha-asetuksella.

Voit testata esitystä pitkin valmistumisprosessia (ctrl+Enter)