

+++++++ Flash Tutorial Biene ++++++

Wir erstellen eine animierte Biene in Adobe Flash (flash8, CS3, CS4, CS5)

Öffne ein neues Flash Dokument 550x400 px und Bps 30. Zuerst erstellen wir die Figur. Sie besteht aus mehreren Teilen:

1. einem Körper mit Kopf und Fühlern
2. den Flügeln, die animiert werden sollen.

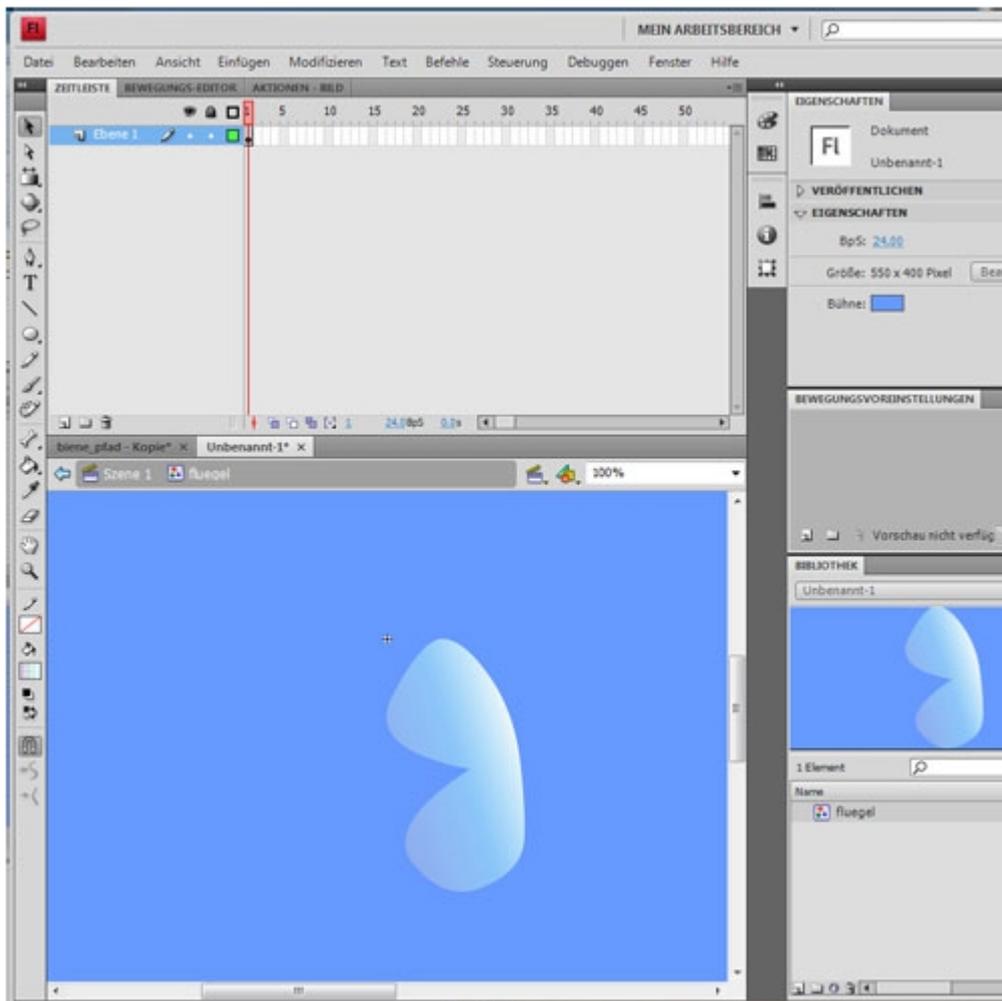
Zunächst fangen wir an mit den Flügeln.

Einfügen - neues Symbol -Grafik
Benenne es "fluegel"

Auf der Bühne entwerfen wir einen linke Flügel:

Erstelle einen Farbverlauf als Füllfarbe mit einer Transparenz von etwa 45% und wähle das Ellipsenwerkzeug aus, ohne Rand (Strichfarbe aus). Erstelle eine Ellipse auf der Bühne, wähle das Auswahlwerkzeug erneut an, und verforme die Ellipse nach Belieben mit der Maus. Tipp: Eine Spitze Ecke in der Ellipse erreicht man, durch gleichzeitig die Strg-Taste gedrückt zu halten, wenn man die Maus an die Kante heranführt.

Etwa so:



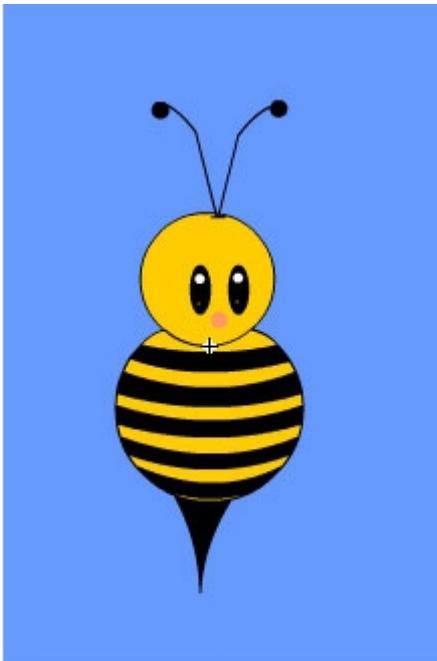
Verlasse das Grafiksymboll "fluegel" und gehe zurück auf die Hauptbühne.

Als Nächstes erstellen wir den Körper mit Fühlern.

Einfügen - neues Symbol -Grafik
Benenne es "koerper"

Auf der Bühne entwerfen wir einen Bienenkörper. Mit dem Ellipsenwerkzeug, Füllung gelb und Rand schwarz einen Kreis . In den Kreis etwa gleichmäßig verteilt mit dem Linienwerkzeug schwarze Linien ziehen für die Bienenstreifen, jede zweite Linie mit Füllfarbe schwarz füllen. Das Auswahlwerkzeug erneut anwählen und mit der Maus an die Konturen der schwarzen Linien herantasten, um sie 3D gemäß zu verformen.

Ein zweiter Ellipse mit gelber Füllung und schwarzem Rand, etwas kleiner , auf dem ersten setzen für den Kopf. Nun fehlen nur noch die Augen, der Nase, die Fühler und der Stachel, diese Elemente ebenfalls einfach mit dem Ellipsenwerkzeug bzw. Linienwerkzeug , Farbeimerwerkzeug erstellen bzw. verformen nachdem erneut das Auswahlwerkzeug angeklickt wurde.



Wir verlassen das Symbol "koerper" und begeben uns auf die Hauptbühne.

Jetzt erstellen wir unseren "Film" mit den Einzelnen Teilen.

Einfügen - neues Symbol - MovieClip
Benenne es "biene_mc"

Wir erstellen 3 Ebenen:

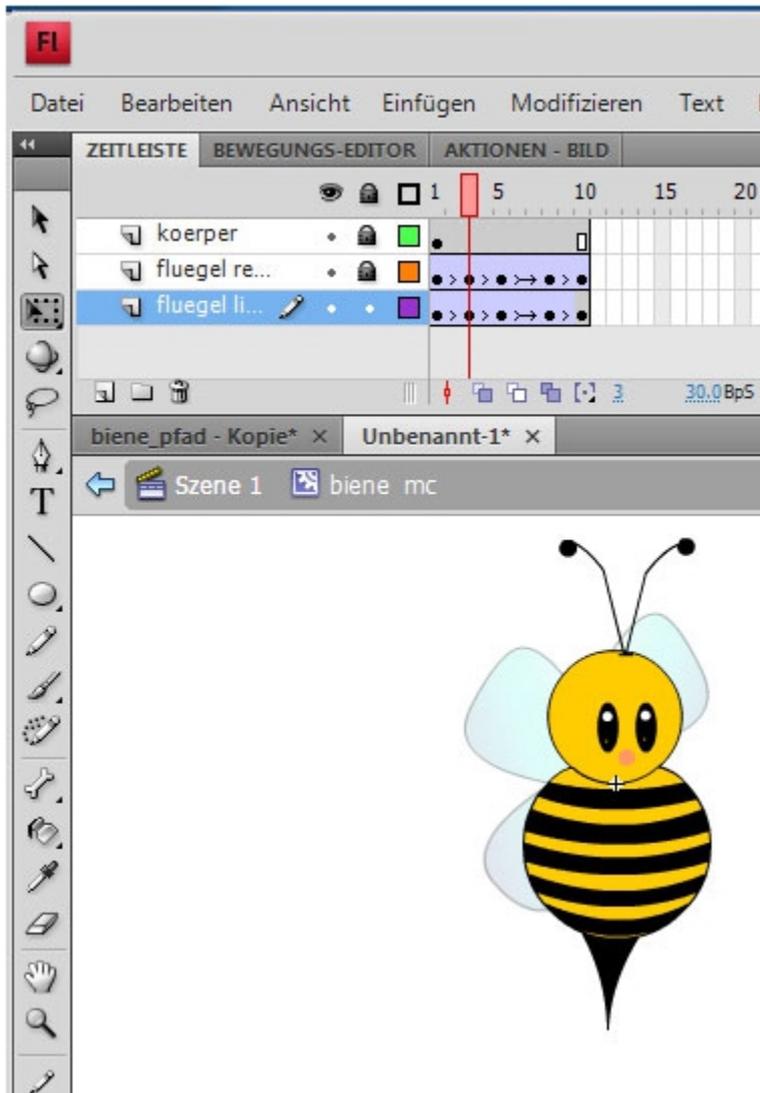
koerper

fluegel links

fluegel rechts

Ebene koerper markieren und das Grafik-Symbol "koerper" aus der Bibliothek auf die Bühne ziehen. Das Gleich mit den Ebenen fluegel links und Ebene fluegel rechts. Dort das Grafik-Symbol "fluegel" auf die Bühne ziehen. Auf die Ebene fluegel rechts, den flügel markieren - modifizieren - transformieren und horizontal spiegeln. Achte darauf das die Ebene Koerper sich über die Fluegel Ebenen befindet.

Ordne nun die Einzelteile so an, dass daraus eine Biene entsteht. Die Mitte der Biene soll sich auf dem Registrierpunkt des MovieClips befinden (+) Das Grafik-Symbol "fluegel" mittels Transformierungswerkzeug in der Größe nachträglich etwas anpassen falls nötig. Der Flügel kann bei Bedarf auch nachträglich einen (transparenten)Rand bekommen mittels Tintenfaßwerkzeug. Dazu einfach eine Stiftfarbe einstellen zb Schwarz, alpha 40%, breite 0.10, dann das Tintenfaßwerkzeug anklicken und nun mit der Maus an den Rand der Flügel klicken.



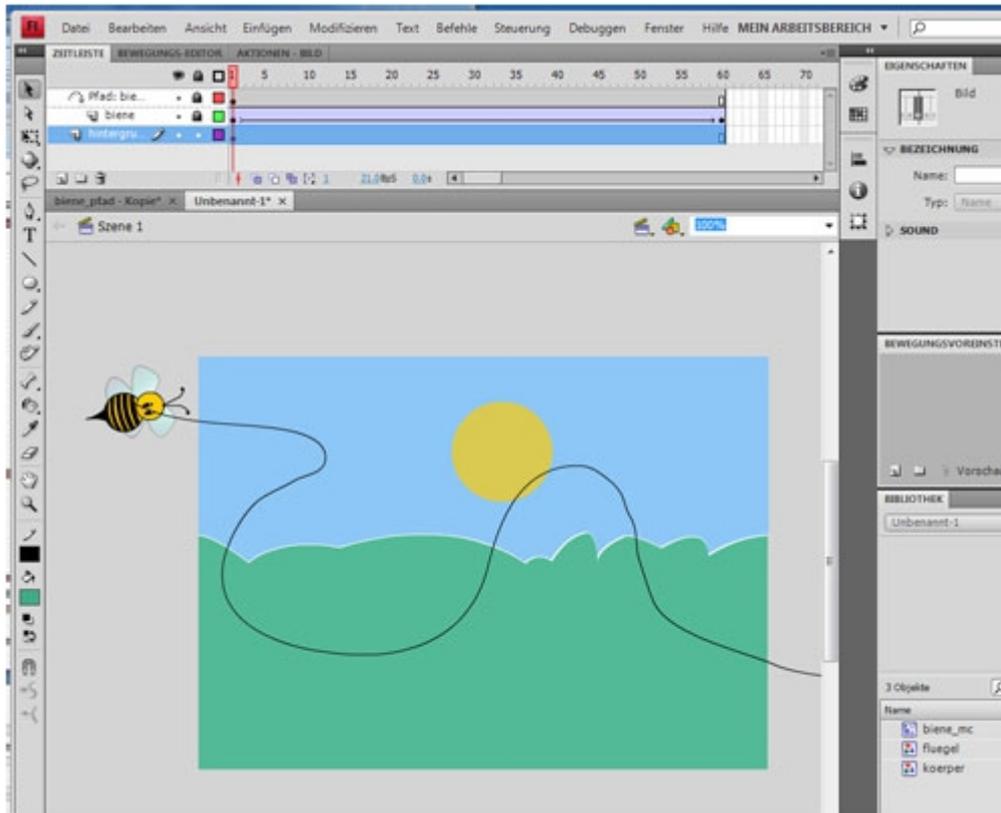
Unser nächster Schritt ist die Animation der Flügel.

Erweitere die 3 Ebenen bis Bild 10. In den Ebenen der Flügel jeweils am Ende ein Schlüsselbild einfügen und ein Bewegungstween einfügen. Nun 3 weitere Schlüsselbilder jeweils dazwischen einfügen, und zu jedem Schlüsselbild mittels Transformierungswerkzeug die Breite der Flügel entsprechend minimieren bzw. maximieren. Achte darauf, den weißen Punkt entsprechend an der richtigen Seite zu schieben bevor Du die Breite transformierst. Das Verschieben geht auch nur, wenn das Transformierungswerkzeug aktiv ist.

Nun verlassen wir das MovieClip Symbol und kehren zurück zu der Hauptbühne.

Hier ziehen wir das MovieClip Symbol aus der Bibliothek auf der Bühne. Und sehen uns den Vorschau mittles strg + Return an.

Damit die Biene nicht nur zur Stelle flattert, müssen wir sie noch an einem Pfad ausrichten. Dazu in Bild 60 ein Schlüsselbild setzen und ein klassisches Tween einfügen. Ebene Markieren, Rechtsklick auf der Ebene und klassischen Pfad hinzufügen klicken. Mit dem Freihandwerkzeug eine geschwungene Linie malen. Gehe auf dem ersten Schlüsselbild der Ebene Biene und setze deine Biene am Anfang des Pfads. Dann gehe auf dem letzten Schlüsselbild und setze deine Biene am Ende des Pfads. Eventuell die Biene mittels Transformierungswerkzeug in der richtigen Richtung drehen. Und in den Eigenschaften ein Häkchen setzen bei "an Pfad ausrichten"



Das war's!

Hier das Ergebnis:

flashwunder.bplaced.net/tutorials/biene_tutorial.swf

flashwunder.bplaced.net/tutorials/biene_pfad.swf