

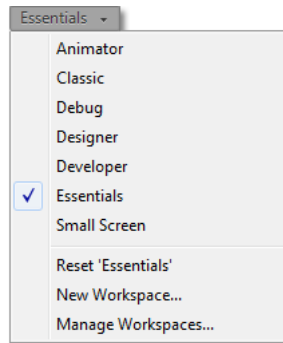
Kapittel 1

>> OPPGAVER

Oppgave 1A

Lag et nytt dokument i Flash CS6 og gjør deg kjent med skjermbildet. Prøv å åpne og lukke paneler, og å flytte dem rundt på skjermen.

Husk at du alltid kan komme tilbake standard oppsett ved å gå i lista med skjermbildeoppsett og velge *Essentials* og deretter *Reset 'Essentials'*



Oppgave 1B

Ta fram hjelpen i Flash CS6. Klikk deg inn på noen emner og prøv å få et overblikk over hva hjelpen inneholder. Vær oppmerksom på at hjelpen er på engelsk.

Kapittel 2

>> OPPGAVER

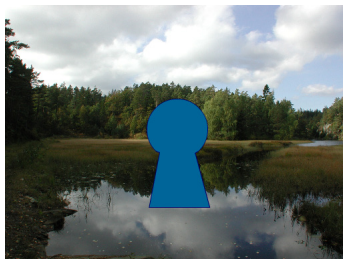
Oppgave 2A

Bruk tegneverktøyene og tegn en vindmølle foran et landskap. Tegn slik at ulike deler av bildet ligger på forskjellige lag. For eksempel *himmel, landskap, vinger, hus og trapp*. Lagre fila som *Vindmølle fla*



Oppgave 2B

Hent inn et bilde i visningsområdet. Lag et nytt lag ovenfor bilde-laget og forandre typen til *Mask*. Lås opp maskelaget og tegn en figur. Lås maskelaget igjen. Bildet blir nå vist gjennom figuren.



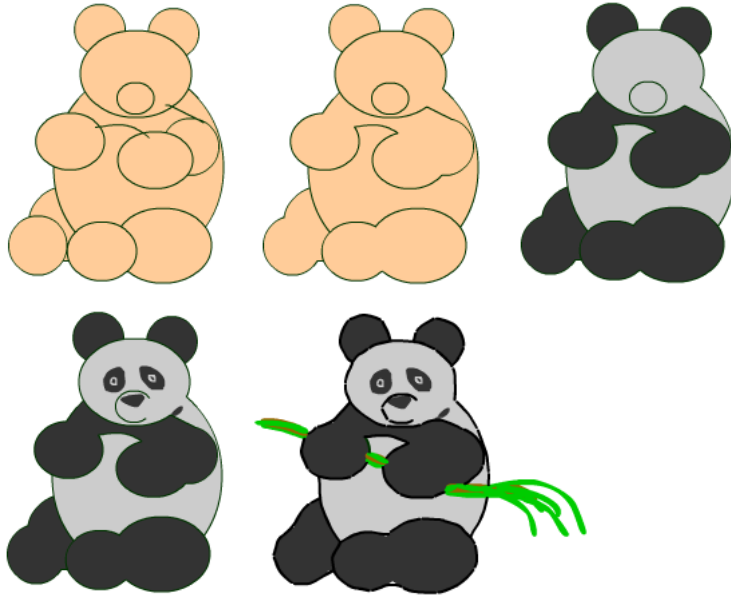
Oppgave 2C

Lag tekst og konverter den til shape-objekter. Lag strek og ulike farger på bokstavene. Lag også en skygge bak.



Oppgave 2D

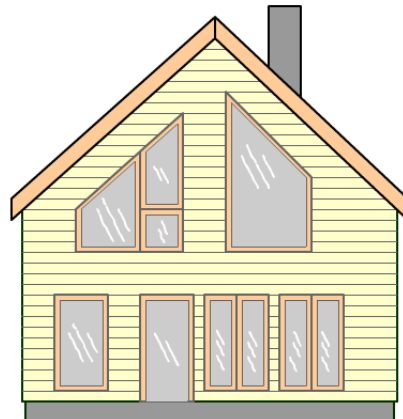
Tegn en pandabjørn. Begynn med å tegne enkle former med tegningsobjekter. Bruk *Break Apart* på tegningsobjektene og slett unødvendige kurver og streker. Bruk *Paint Bucket*-tool for å fylle i farge. Bruk *Brush*-tool og mal øyne og andre detaljer. Du kan også forandre strekstilen hvis du ønsker en mer håndtegnet stil:



Oppgave 2E

Bruk *Grid* og *snap* for å tegne fasaden på et hus.

Husk at du kan kopiere objekter ved å holde *Ctrl*-tasten nede samtidig som du drar på objektet med *Selection*-tool. Du kan for eksempel lage kledningen på huset ved å tegne en linje på toppen av huset i hele husets bredde. Kopier linja nedover slik at du får to linjer. Velg de to linjene og kopier de nedover slik at du får 4 linjer. Fortsett på samme måte til hele huset er dekket. Konverter linjene til Shape-grafikk og slett linjestykkene som stikker utenfor huset.

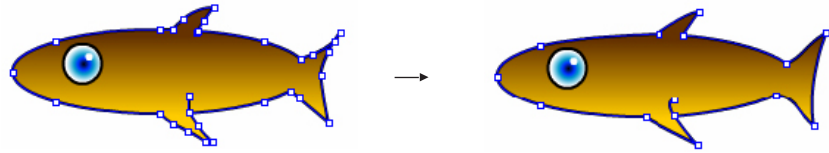


Kapittel 3

>> OPPGAVER

Oppgave 3A

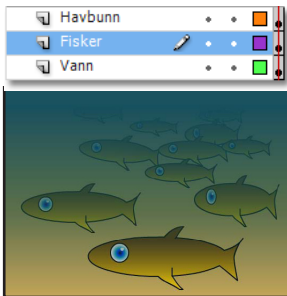
Tegn en fisk eller bruk fisken du har lagd i et eksempel tidligere. Bruk *Subselection Tool* for å slette knutepunkter og justere formen på fisken:



Det er alltid en fordel å ha færrest mulig knutepunkter. Swf-fila blir mindre, dessuten blir det enklere å animere objektet.

Oppgave 3B

Forandre navnet på *Layer 1*-laget til *Havbunn*. Lag et rektangel som dekker visningsområdet og fyll det med en lys rødbrun farge. Lag et nytt lag som du kaller *Vann* og tegn enda et rektangel som dekker visningsområdet. Fyll det med en blågrønn gradientfarge som går fra ugjennomsiktig øverst til gjennomsiktig nederst.

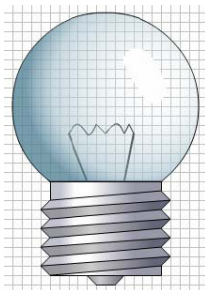


Lag et nytt lag som du kaller *Fisker* og flytt det mellom de to første. Tegn en fisk eller bruk fisken du har lagd tidligere og lag en gruppe ut av den. Kopier ut flere fisker og skaler dem slik at de er mindre øverst i bildet. Det vil nå se ut som vi er under vann ettersom de øverste fiskene nesten forsvinner på grunn av «dårlig sikt».



Oppgave 3C

Tegn en "lukket" dobbel strek. Gjør dette ved først å tegne en vanlig kurve med *Pencil Tool*. Gå deretter i *Modify*-menyen og velg *Convert Lines to Fills*, og deretter *Shape - Expand Fill*. Angi 10 som *Distance*. Deretter bruker du *Ink Bottle Tool* for å lage en strek utenpå fyllet. Slett deretter fyllet.



Oppgave 3D

Tegn en lyspære eller bruk lyspæren du har tegnet tidligere og bruk gradientfarger og gjennomsiktighet for å vise den med «3D look».

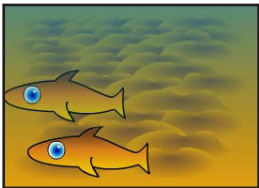
Oppgave 3E

Konverter (*Break Apart*) tekst til shape-objekter. Tegn og fyll i gradientfarger for å lage «refleksjoner».



Kapittel 4

>> OPPGAVER



Oppgave 4A

Lag en animasjon av en Movie clip-instans som gradvis blir mindre gjennomskiktig. Juster Alpha i Properties-panelet i første og siste bilde i tweeningen

Oppgave 4B

Lag en animasjon med *motion tween* hvor bokstavene samles til et ord:

v A^k u i^m r a v A^k u i^m r a Akvarium

Oppgave 4C

Lag fiske-instanser. Lag en *motion tween* med skalering slik at det virker som om fiskene gradvis kommer nærmere. Lag en bilde for bilde animasjon inne i fiskesymbolet slik at fisken spreller med halen.

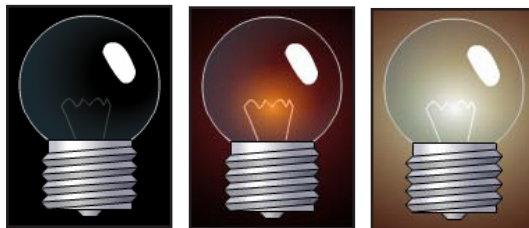
Oppgave 4D

Lag en tekst. Animer rotasjon i 3D med motion tween. Tips: Du må konvertere teksten til et Movie clip-symbol for å kunne rotere i 3D.

Tunis Tunis Tunis zinuT zinuT

Oppgave 4E

Lag en animasjon hvor en lyspære gradvis øker i lysstyrke. Tips: Animer bakgrunnen med shape tween slik at den får forskjellige gradientfarger.



Kapittel 5

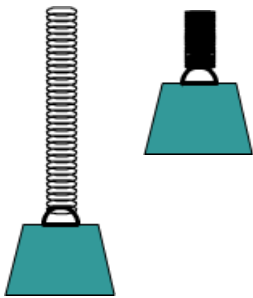
>> OPPGAVER

Oppgave 5A

Åpne Blomst fla, eller lag en lignende bilde animasjon. Få animasjonen til å gå fram og tilbake. Gjør dette ved å kopiere nøkkelbildene i animasjonen og lime de inn etter de andre bildene. Velg bildene du har limt inn og reverser dem.

Oppgave 5B

Legg bilde for bilde animasjonen inn i et MovieClip symbol slik at vi enkelt kan animere det med MotionTween. Gjør dette ved å kopiere alle bildene på tidslinja (Copy Frames), lage et nytt tomt symbol (Insert-menyen - New Symbol) og lime bildene inn på tidslinja til symbolet (Paste Frames).



Oppgave 5C

Lag en animasjon av en vekt som pendler opp og ned i en spiralfjær. Vekten skal gradvis falle til ro. Gjør dette ved å lage et symbol av vekten og et symbol av fjæra og legge de på to ulike lag. Lag Motion tween animasjon av fjæra slik at den skaleres langs y-aksen og blir kortere. Lag Motion tween animasjon av vekten slik at den flytter seg oppover og havner i riktig posisjon i forhold til den skalerte fjæra. La begge tweeningene vare 60 bilder. Resultatet er at vekten sakte beveger seg oppover sammen med enden av fjæra.

Legg på Easing-kurven som heter *Damped Wave* både på fjær og vekt for å få de til å pendle opp og ned

Oppgave 5D

Lag en karakter som består av flere symbolinstanser. Bruk *Bone Tool* for å lage bein som styrer karakteren. Animer karakteren, for eks. lage en liten dans.