***UPPGIFTER; FLASH (för inlämning) – SQUASH AND STRETCH, TIMING AND SPACING, ANIMATING ARCS***

*De 12 animationsprinciperna utarbetades av Walt Disney under 30- och 40-talet. Principerna används i första hand när man animerar tecknade filmer. Det är dock även viktiga i mer realistisk animation, eftersom de handlar om hur animationen kommunicerar med sin publik. I följande uppgifter ska du visa att du förstått några av principerna:*

**UPPGIFT: Squash and Stretch**

Gör en kort animering i Flash där du visar att du förstått ”Squash and Stretch”-principen! Färglägg animationen!

**UPPGIFT: Timing and Spacing**
Gör en kort animering i FLASH där du visar att du förstått ”Timing and Spacing”-principen. Färglägg animationen!

**UPPGIFT: Animating Arcs (bågformade rörelser)**
Gör en kort animering i FLASH där du visar att du förstått ”Animating Arcs”-principen. Färglägg animationen

*Alternativt kan du göra en lite längre animering där alla tre principerna ingår.*

Innan du påbörjar din animation ska vi gemensamt titta på några animerade filmer att få inspiration ifrån. Försök att framför allt leta efter och vara uppmärksam på de tre principerna ”Squash and stretch”, ”Timing and Spacing” samt ”Animating Arcs”.

Den första filmen vi ska se är ”Sköldpaddan och haren”. Det är en animerad kortfilm som släpptes den 5 januari 1935 av United Artists, producerad av Walt Disney och regisserad av Wilfred Jackson. Den är baserad på en Aisopos fabel med samma namn, Sköldpaddan och haren vann Oscar för Bästa animerade kortfilm.

Lägg över din/dina filmer på mitt USB tillsammans med en kort beskrivning av hur du tänkte och hur du tyckte att arbetet gick samt hur du tycker slutresultatet blev.

**Spara och publicera filmen**

När du sparar din film blir den automatiskt sparad i Flash eget format.fla. Detta format kan bara spelas upp om användaren har Flash installerat på sin dator. Men det är ju inte så här vi vill att den färdiga filmen ska se ut, utan den ska ju öppnas i ett eget fönster.

När du går in under menyn Control och Test Movie skapas en swf-fil (shock wave format). Det blir en Flash Player film. Det är detta format som filmen bland annat kan exporteras till för publicering. Denna kan spelas upp om användaren har Flash Player installerat.

Innan filmen publiceras måste du göra publiceringsinställningar. Gå in under menyn *File* (arkiv) och välj Publish Settings (publiceringsinställningar). Dialogrutan Publish Settings öppnas på skärmen. Kryssrutorna Flash (.swf) och HTML (.html) är redan aktiverade. Om inte, kryssa i dessa. Dessa format är de vanligaste att publicera i. HTML.dokumentet krävs för att Flashfilmen ska kunna visas i en webbläsare.

De olika publiceringsinställningarna tas upp här nedan:

Flash (.swf) använder du om du använt dynamiskt innehåll i filmen (animationer mm)

Gif Image (.gif) använder du om du vill exportera enklare animationer och teckningar. Används för enskilda filer som ingår i filmen