

Seminarinhalte Macromedia Flash Professional 8 (S. 1/2)

Flash Filme ermöglichen Grafiken und interaktive Animationen für Websites. Sie bestehen aus kompakten Vektorgrafiken und lassen sie sich daher im Vergleich zu Rasterbasierten Animationen schnell laden. Durch einmaliges Speichern gleicher Symbole (Bibliothekselemente), gleicher Formen und die Wiederverwendung von Elementen mit anderen Eigenschaften (Farbe, Größe, Position, ...) ist dieses Format äußerst platzsparend. Selbst aufwendige Animationen mit Musik und Soundeffekten laden schnell und laufen zügig ab. Grafiken und Animationen sind anti-aliasing-fähig und passen sich an die Bildschirmgröße des Betrachters an. Webdesigner verwenden Flash zum Erstellen von Navigationsselementen, animierten Logos, längeren Animationen mit synchronem Sound oder ganzen Websites. Flash wird auch für kompakte Navigationsoberflächen, technische Illustrationen und faszinierende Effekte eingesetzt. Mit der Programmiersprache Actionscript können komplexe Anwendungen erstellt werden. Flash ist das führende Programm für das Erstellen von Animationen und interaktiven Präsentationen für das Internet und CD-ROM.

Was ist Flash?

Vektoren und Pixel - Verbreitung und Verwirrung
- Flash Small Web Format "SWF" und Macromedia Director "Shockwave" - Autorensysteme, Skriptsprachen vektororientierte Formate

Einstieg in die Arbeitsoberfläche

Arbeitsumgebung - Zeichenseite einrichten
- Bühne und Arbeitsbereich - Zeitleiste - Symboleleisten - Symbole und Bibliothek - Eigenschafteninspektor - Bedienfelder - Flash Dokumente
- Voreinstellungen - Tastenkombinationen - Protokoll - Befehle speichern und verwalten

Erstellen und Modifizieren

Formen - Zeichenwerkzeuge - Text - Modifizieren
- Suchen, Ersetzen und Erforschen - Grundformen zeichnen - Frei geformte Objekte - Stiftwerkzeug - Pinselwerkzeug - Freihandwerkzeug
- Bitmap-Grafiken importieren - Vektorisieren (Nachzeichnen) von Rastergrafiken mit Flash
- Grundlegende Funktionen der Objektbearbeitung - Objektreihenfolge verändern - Ausrichten und verteilen - Objekte transformieren - Objekte in Formen ziehen - Zeichenpfade bearbeiten - Bearbeitung von Linien und Formen - Bühne an vorhandene Objekte anpassen

Farben und Füllungen

Farben definieren - Farblehre, Additive und Subtraktive Farbmischung, Farbpaletten, (Farbmischräume, Farb Räume) - Farbpipette - Bedienfeld Farbtöne - Farbinformationen - Eigene Farben zusammenstellen - Transparenz - Konturen und Füllungen färben - Mit dem Radiergummi arbeiten - Farbfüllungen - Farbverläufe - Farbton und Farbsättigung, Farbeffekte, Filtereffekte, Bildqualitätsverbesserung, Farbkorrekturen, Websafe Colors, Alphakanäle, Farbtonwerte
- Formen mit Bitmaps füllen - Muster- und Verlaufs-füllungen transformieren und sperren

Text erstellen und bearbeiten

Textblöcke erstellen - Textböcke bearbeiten
- Texte formatieren - Absatzformatierungen
- Text transformieren - Text umformen - Textblöcke mit fester und variabler Breite - Anti-Alias Glättung - Text transformieren und teilen
- Statischer und dynamischer Text - Arbeit mit Variablen - Textfelder - Hyperlinks

Animation

Bild-für-Bild Animationen - Bewegungs-Tweening - Form-Tweening/Morphing, Formmarken - Zwiebschalen - Video in Flash, Import, Exportieren, Quick-time, PNG, EMF- Frames in der Zeitleiste
- Schlüsselbilder - Füllbilder - Grafiksymbbole synchronisieren



WoBoGT

Seminarinhalte Macromedia Flash Professional 8 (S. 2/2)

Gruppen, Grafik- und Filmsymbole und -instanzen

Gruppen - Symbole - Bibliothek - Instanz eines Symbols - Grafiksymbols erstellen - Filmsymbole - Symbolarten - Symbolinstanzen und Bibliotheken - Allgemeine Bibliotheken verwenden - Symbolverzeichnis - Verwaltung in Symbolbibliotheken - Verknüpfbare Bibliotheken-Formen und Duplikate - Symbole - Instanzen - Verschachteln von Symbolen - Erstellung eines Symbols - Instanzen auf der Bühne - Helligkeit, Transparenz und Farbe von Instanzen - Erstellung von Schaltflächen mit Interaktivität - Rollovereffekte - invisibuts, hotspots

Zeitleisten und Ebenen

Zeitleiste - Bildarten in der Zeitleiste - Zeitleisten-Effekte - Ebenen einrichten, einsetzen, verschieben - Reihenfolge von Ebenen ändern - Ebeneneigenschaften - Führungsebenen Pfadanimation - Bewegungspfade: Pfadanimation - Erstellen einer Bewegungsanimation entlang einer beliebigen Kurve - Maskenebenen - Animationen und Ebenen - Ebenenorganisation - Führungsebenen - Maskenebenen - Erstellen von Masken, «Scheinwerfereffekt»

Szenen und Sequenzen

Szenen erstellen, Strukturierung von Flash-Filmen - Bedienfeld Szene - Szenenmanagement - Arbeiten mit dem Filmexplorer

Interaktive Elemente

Schaltflächen erstellen - Symbole in Schaltflächensymbole konvertieren - Symbolinstanzen Verhalten zuweisen - Schaltflächensymbole bearbeiten - Objektaktionen - Schaltflächen mit Aktionen ausstatten - Ereignisse - Basisaktionen

Sound

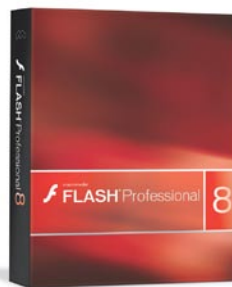
Importieren und Bearbeiten von Sound - Komprimieren MP3 und WAV- Konfigurieren als Ereignis,- Anfangs- und Stopp-Sound (Event-Sound) - Streaming Sound - Soundeffekte

ActionScript: Erstellen interaktiver Filme

Objektorientierter Aufbau von Actionscript - Filmnavigation ohne Maus - Aktionen-Bedienfeld - Normal- / Expertenmodus - Objekte, Zahlen und Strings - Eigenschaften und Methoden, Ereignisse, Funktionen, Variablen und Konstanten - Syntax- Animierte Schaltflächen - Frame- und Button-Aktionen - Zuweisen von Aktionen zu Schaltflächen bzw. zu Bildern - play, stop, go to - Springen zu einem Bild, einer Szene oder zu einer URL - Schleifen - Bedingungen - komplexe Steuerung von Filmsequenzen - Preloader - Passworteingabe - Individueller Mauszeiger - Mausverfolger - Komplexe Preloader - dynamisches laden von Bildern und Sound - Berechnungs- und Kontaktformulare - E-Mail

Veröffentlichen und Exportieren

Ausgabe für Flash-Player und HTML - Einbinden von Flash-Filmen in HTML-Seiten - Parameter der Flash-Player (SWF)-Datei - Bandbreiten-Profilierung - Optimieren von Filmen - Voreinstellungen für das Veröffentlichen - Arbeitserleichterungen, Batchprozesse - Lineale, Gitter und Hilfslinien einrichten, Sinnvolle Voreinstellungen, Hardware, OS, Zusatzmodule Tips und Tricks



WoBoGT