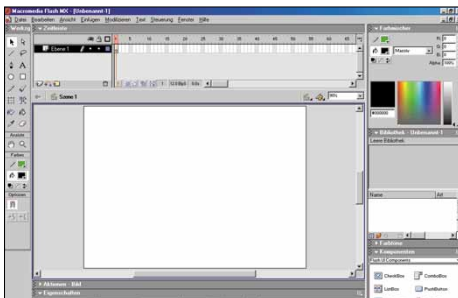


Workshop Macromedia Flash MX

Etwas Bewegung bitte

Wollen Sie mit Ihren Webseiten Aufsehen erregen und Anerkennung ernten, sind Sie mit einem Flash-Intro auf dem richtigen Weg und lernen nebenbei, wie Sie mit Flash grafisch arbeiten

Statische Webseiten sind out. Es muss sich etwas bewegen. Dabei sind es nicht nervös zappelnde GIF-Animationen, sondern Filme und Animationen mit Flash, die eine ungebrochene Anziehungskraft auf die Surfer ausüben. Flash ist gewissermaßen der Kaviar unter den Animationsprogrammen. In diesem Artikel lernen Sie, wie Sie mit Flash ein kleines Intro für Ihre Seiten erstellen. Dabei soll ein Auto ent-



Die Benutzeroberfläche: Links die Werkzeuge, rechts die Paletten und oben die Zeitleiste

lang einer Häuserfront über Ihre Homepage fahren. Als Bonbon gestalten Sie am Schluss noch eine hippe Diashow. Eine Testversion von Flash sowie das Beispiel finden Sie auf Ihrer Heft-CD unter „HomeP@ge“, „Praxis & Tuning“.

Einrichten und vorbereiten

In diesem Flash-Workshop liegt der Schwerpunkt nicht auf der Animation, sondern auf der Grafik, denn Flash ist nicht nur ein Filmemacher, sondern auch ein ausgezeichnetes Grafikprogramm. Lernen Sie zunächst die wichtigsten Elemente kennen: Die Fläche in der Mitte ist die Bühne, auf der Sie den Film erstellen. Oben sehen Sie die Zeitleiste, über die Sie



Ihren Film steuern, und rechts wartet die Werkzeugleiste auf ihren Einsatz. Direkt darunter sehen Sie die Optionen zu dem jeweils aktiven Werkzeug. Zudem finden Sie ganz unten die Eigenschaftenleiste. Dort legen Sie zunächst einige Eigenschaften für Ihren Film fest. *BpS* ist die Abspielrate in Bildern pro Sekunde, 12 ist ein guter Wert. Passen Sie die Hintergrundfarbe Ihrem Layout an und legen

Sie die Größe fest, im Beispiel sind es 400 x 400 Pixel. Blenden Sie über *Ansicht*, *Raster* ein Gitternetz ein. Das hilft Ihnen später, die Grafiken auszurichten. Machen Sie unter *Ansicht*, *Raster*, *Gitternetz bearbeiten* ein Häkchen bei *Am Raster ausrichten*. Blenden Sie über das *Fenster*-Menü die Bibliothek ein. Die benötigen Sie noch. Sie können sie rechts bei den übrigen Paletten andocken.



Diese hübsche Fotopräsentation ist bereits im Lieferumfang von Flash enthalten

abspielen lässt, sowie eine HTML-Datei, in die der Film bereits eingebaut ist. Diese können Sie nun mit Ihrem Webeditor weiter bearbeiten oder gleich auf Ihren Webserver hochladen.

Diashow mit Flash

Eine schöne Diashow mit Überblendungseffekten ist mit Flash schnell erstellt. Damit Sie nicht alles von Hand programmieren müssen, verwenden Sie eine

Erweiterung, auch Extension genannt. Wie Sie diese herunterladen, lesen Sie in nebenstehendem Kasten. Damit Flash weiß, dass es diese Erweiterung gibt, wählen Sie diese in der Palette *Komponenten* aus.

Die Diashow zu erstellen, geht nun fix: Ziehen Sie eine Instanz der IWE Fade Slideshow aus der Komponentenpalette auf die Bühne. Passen Sie die Größe an Ihre Bilder an, indem Sie das Werkzeug *Frei transformieren* wählen und die Diashow aufziehen oder verkleinern. Ihre Bilder sollten dabei alle die gleiche Größe haben. In der Eigenschaftensleiste stellen Sie Parameter wie Farbe und Effekte ein und legen die Bilder fest. Tragen Sie die Namen der Bilddateien durch Kommas getrennt in das Feld *Images* ein. Wollen Sie Vorschaubilder einsetzen, die per Mausklick durch das große Original ersetzt werden, geben Sie die Originale bei *Big images* und die Vorschaubilder bei *Images* ein und ändern die Angabe bei *Linked Thumbnails* von *false* auf *true*. Liegen die Bilder nicht im gleichen Verzeichnis wie der Flash-Film,

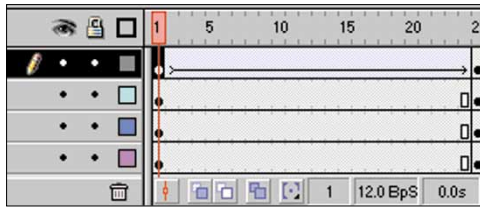
geben Sie bei *Images path root* beziehungsweise *Big images path root* den Pfad an. *Popup* steuert die Größe des Pop-ups, wenn Sie Vorschaubilder verwenden. Um die Diashow zu testen, wählen Sie *Steuerung, Film testen*. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, veröffentlichen Sie Ihre Show.



Für die IWE-Diashow tragen Sie lediglich die Namen der Bilder in die Eigenschaftensleiste ein

Eine zweite Möglichkeit: Erstellen Sie einen neuen Film über das Menü *Datei, Neu aus Vorlage* und wählen Sie aus *Kategorie* den Punkt *Fotovorführung*. Bestätigen Sie mit *Erstellen* und folgen Sie den Anweisungen. ■

Andreas Dumont
homepage@com-online.de



Die Animationen sind in der Zeitleiste durch einen Pfeil dargestellt

am Anfang und Ende fest, das Programm errechnet die dazwischen liegenden Schritte. Momentan ist Ihr Film nur ein Bild lang, wie Sie in der Zeitleiste ablesen können. Um den Film etwa auf 25 Bilder (Frames) zu verlängern, was bei 12 Bildern pro Sekunde eine Abspielzeit von 2,1 Sekunden ergibt, klicken Sie in den drei Ebenen nacheinander auf Frame 25 und wählen *Einfügen, Schlüsselbild*.

Um das Auto in Szene zu setzen, erstellen Sie eine neue Ebene, nennen diese *Auto* und platzieren sie ganz oben in der Ebenenhierarchie. Bei Animationen ist es empfehlenswert, zunächst den Endzustand und dann den Anfang zu bestimmen. Klicken Sie also den ersten Frame in der *Auto*-Ebene an. Ziehen Sie eine Instanz des Autos auf die Bühne, skalieren Sie



Im Expertenmodus der Aktionenleiste geben Sie das Actionscript für den Button ein

es mit dem Werkzeug *Frei transformieren* und stellen Sie es links neben die Bühne. Dort soll das Auto hinfahren.

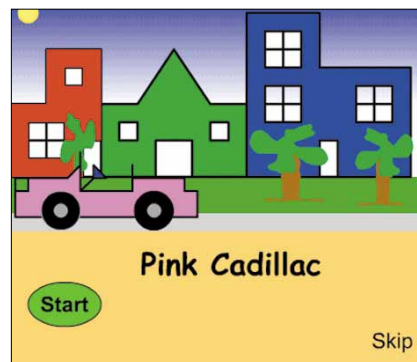
Klicken Sie in Frame 25 und fügen Sie dort ein Schlüsselbild ein. Klicken Sie wiederum in Frame 1 und platzieren Sie das Auto rechts von der Bühne. Da soll es herkommen. Jetzt sind Anfang und Ende festgelegt und Flash berechnet die Animation. Dazu wählen Sie bei aktivem Frame 1 *Einfügen, Bewegungs-Tween erstellen*. Der Film wird automatisch erzeugt und ist in der Zeitleiste durch einen Pfeil dargestellt. Testen Sie ihn über *Steuerung, Film testen* und Sie sehen, wie das Auto über Ihren Bildschirm fährt. Hübsch, nicht?

Um Ihre Animation mit einem Sound zu hinterlegen, importieren Sie eine Musikdatei über das *Datei*-Menü. Der Sound landet in der Bibliothek, von wo aus Sie ihn auf eine eigene Ebene ziehen können.

Buttons und Actionscript

In diesem Abschnitt erstellen Sie einen Button, um den Film abzuspielen und einen, um das Intro zu überspringen und zur nächsten Seite zu wechseln. Zunächst stoppen Sie den Film, damit er nicht automatisch abläuft. Dazu legen Sie eine neue Ebene namens *Stopp* an, klicken mit der rechten Maustaste in Frame 1 und wählen aus dem Menü den Punkt *Aktionen*. Die Welt des Actionscript öffnet sich. Klicken Sie in der Aktionenleiste auf das Pluszeichen und anschließend auf *Aktionen, Filmsteuerung, stop*. Ein *a* in dem Frame markiert den Einsatz von Actionscript. Spielen Sie den Film ab, rührt sich nichts.

Jetzt kommt der Startknopf an die Reihe. Erstellen Sie eine neue Ebene und nennen Sie sie *Start*. Ziehen Sie den Knopf, den Sie bereits erstellt haben, von der Bibliothek auf die Bühne ins Rampenlicht. Um ihn zu bearbeiten, klicken Sie ihn doppelt an. Die Zeitleiste verschwindet und der Schaltflächen-Modus erscheint mit den vier Zuständen *Auf*, *Drüber*, *Drücken* und *Aktiv*. Klicken Sie den *Auf*-Frame an und fügen Sie ein Schlüsselbild ein. Ändern Sie die Füllfarbe etwa in Orange. Wiederholen Sie dies für *Drüber* und *Drücken*. Verlassen Sie mit einem Klick auf den Button *Szene 1* über der Bühne den Schaltflächen-Modus. Geben



Sie sieht die fertige Animation mit Straßenzelle, Bäumen und Auto aus

Extensions herunterladen

Macromedia bietet für seine Programme zahlreiche Erweiterungen, so genannte *Extensions*. Für die Diashow benötigen Sie eine solche Erweiterung. So gehen Sie vor: Surfen Sie zu der Seite <http://exchange.macromedia.com>. Um diese anzuzeigen benötigt Ihr Browser das Flash-Player-6-Plug-in. Ist dieses nicht vorhanden, laden Sie es bei www.macromedia.com/de herunter. Auf der Exchange-Seite klicken Sie auf den Button *Flash Exchange* und suchen nach der *IWE Fade Slideshow*. Ist diese nicht auf den ersten Seiten zu finden, klicken Sie oben rechts auf *Search Exchanges* und geben *IWE* in das Suchfeld ein. Registrieren Sie sich und laden Sie die Erweiterung herunter.

Sie in der Eigenschaftenleiste als Instanzname *startknopf* ein. Wechseln Sie über den Button rechts in der Kopfzeile der Aktionenleiste in den Expertenmodus und geben dort folgendes Actionscript ein:

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

Bleibt noch, den Button zu beschriften. Das erledigen Sie mit Hilfe des Textwerkzeugs. Bei den Eigenschaften legen Sie Schriftart, Größe und Farbe fest und klicken dann auf die Bühne. Mit dem Pfeilwerkzeug richten Sie den Text auf dem Button aus.

Zum guten Ton jedes Intros gehört ein Button, der das Überspringen ermöglicht. Einen solchen Skip-Button haben Sie schnell erstellt, zum Beispiel als Textlink: Schreiben Sie den Text *Skip Intro* oder *Intro überspringen* in die rechte untere Ecke. In der Eigenschaftenleiste geben Sie in das Feld *URL-Verknüpfung* – das ist das mit dem Kettensymbol – die Seite ein und als Ziel *_self*.

Testen Sie Ihren Film: Nach einem Klick auf den Startknopf fährt der Wagen über den Bildschirm. Ein Klick auf *Skip Intro* führt zu der nächsten Seite.

Zu guter Letzt veröffentlichen Sie den fertigen Flash-Film. Bei *Datei, Einstellungen für Veröffentlichungen* stellen Sie etwa die Ausrichtung und die Zahl der Schleifen ein. Mit einem Klick auf *Veröffentlichen* erhalten Sie eine komprimierte SWF-Datei, die sich mit dem Flash Player

Zeichnen und bauen

Klappe, die erste: Wählen Sie aus der Werkzeugleiste das Ellipsenwerkzeug. Damit erstellen Sie einen Button. In den Optionen unter der Werkzeugleiste legen Sie Strich- und Füllfarbe fest, die Linienstärke in der Eigenschaftenleiste. Zeichnen Sie eine hellrote Ellipse mit schwarzem Rand.

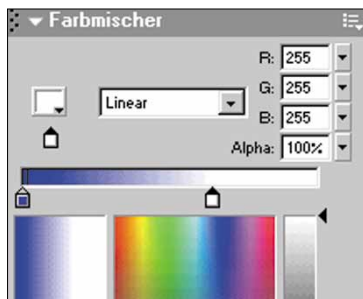
Ein wichtiges Element in Flash sind die Symbole. Sie sind in der Bibliothek gespeichert und können immer wieder eingesetzt werden. Das spart Arbeit, Speicherplatz und Ladezeit. Ein Symbol, das auf der Bühne zum Einsatz kommt, heißt Instanz.

Um die Ellipse in ein Symbol zu konvertieren, klicken Sie diese mit dem Pfeilwerkzeug doppelt an und gehen auf *Einfügen, In Symbol konvertieren* – oder Sie drücken einfach die Taste [F8].

Nennen Sie das Symbol *Knopf* und stellen als Symbolverhalten *Schaltfläche* ein, denn es soll ja ein Button werden. Mit *OK* erscheint das Symbol in der Bibliothek. Löschen Sie die Ellipse von der Bühne, Sie haben nun ja eine Sicherheitskopie in der Bibliothek.

Jetzt bereiten Sie den Himmel vor. Dazu erstellen Sie mit dem Farbmischer einen Gradienten. Im Feld *Füllstil* wählen Sie *Linear*. Links und rechts des Gradienten sehen Sie zwei kleine Icons. Klicken Sie auf das linke und wählen Sie aus dem darüber liegenden Farbfeld ein Blau, für das rechte Weiß.

Erstellen Sie mit dem gleichnamigen Werkzeug ein Rechteck, wobei Sie den soeben gemischten Gradienten als Füllfarbe und als Begrenzung eine Haarlinie verwenden. Wandeln



Den Gradienten für den Himmel erstellen Sie über den Farbmischer

Sie das Rechteck in ein Symbol um – diesmal als Grafik – und löschen Sie es von der Bühne.

Zum Zeichnen benutzen Sie das Freihandwerkzeug. Um einen Baum zu pflanzen, wählen Sie als Strich- und Füllfarbe Braun. Bei den Optionen stellen Sie *Glätten* ein und zeichnen einen Baumstamm. Gießen Sie mit dem Farbeimer die braune Farbe hinein und wiederholen Sie den Vorgang mit Grün und malen eine Baumkrone. Umfahren Sie den Baum mit dem Pfeilwerkzeug und gruppieren Sie ihn mit

Modifizieren, *Gruppieren*. Machen Sie wieder ein Grafik-Symbol daraus und fällen Sie den Baum von der Bühne.

Schließlich zeichnen Sie noch ein kleines Auto, das später über die Intro-Seite fahren soll. Beginnen Sie mit den Reifen und den Radkappen. Benutzen Sie dazu wieder das

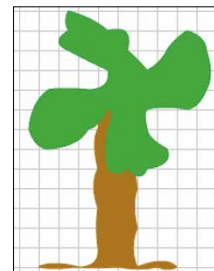
Ellipsenwerkzeug. Wählen Sie als Strich- und Füllfarbe Grau für die Radkappen und Schwarz für die Reifen. Die Karosserie zeichnen Sie mit dem Linienwerkzeug. In der Eigenschaftenleiste setzen Sie die Linienstärke auf *Massiv* und wählen als Strichhöhe 2,75. Zeichnen Sie das Auto wie in der Abbildung, und lackieren Sie es in einer beliebigen Farbe. Gruppieren Sie das Auto und wandeln Sie es in ein Symbol um. Entfernen Sie es von der Bühne.

Himmel und Häuser

Nun haben Sie alle Grafiken erstellt und gehen daran, den Film zu drehen. Zeichnen Sie mit dem Linienwerkzeug auf der Bühne ein paar Häuser wie im Screenshot zu sehen und streichen Sie sie bunt an. An dieser Stelle kommt eine weitere wichtige Funktion von Flash ins Spiel, die Ebenen. Ebenen sind wie Klarsichtfolien, die Sie übereinander legen. Sie sehen die Ebenen in der Zeitleiste eingeblendet. Im Moment gibt es nur die Ebene 1.

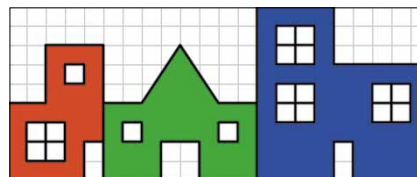
Um den Himmel auf eine eigene Ebene zu legen, klicken Sie in der Zeitleiste auf das Symbol *Ebene einfügen* – das ist das

Tuning



Künstlerisch wertvoll: ein Baum aus der Liste der bedrohten Pflanzenarten

linke mit dem Pluszeichen. Mit einem Doppelklick benennen Sie die neue Ebene in *Himmel* um. Machen Sie diese per Mausklick zu der aktiven Ebene – sie ist dann schwarz hinterlegt – und ziehen Sie eine Instanz des Gradienten aus der Bibliothek auf die Bühne. Klicken Sie ihn an, und drehen Sie das Rechteck mit dem Werkzeug *Frei transformieren* und der Option *Drehen und Neigen* in die richtige

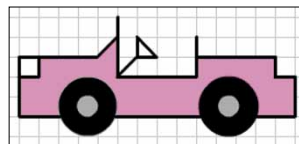


Schöner wohnen: Mit wenigen Strichen errichten Sie eine komplette Häuserzeile

Orientierung (das Blaue nach oben). Ziehen Sie den Himmel an den Ecken in die richtige Größe. Nun liegt er aber vor den Häusern, deshalb verschieben Sie die Ebene in der Zeitleiste über die Ebene mit den Häusern – und schon ist der Himmel da, wo er hingehört.

Etwas Gras und eine Straße fügen Sie jeweils als Rechtecke ein. Setzen Sie Linien und Füllfarbe gleich, Grün für das Gras, Asphaltgrau für die Straße. Legen Sie ein

Ein pinkfarbener Cadillac im Retro-Design ist ebenfalls schnell gebaut



weiteres Rechteck über den noch freien Bereich, etwa in Orange. Um ein paar Bäume in das Gras zu pflanzen, legen Sie eine neue Ebene namens *Bäume* an, aktivieren sie und ziehen Instanzen des Baumes aus der Bibliothek auf die Bühne.

Animation und Ton

Das wichtigste Element für Flash-Animationen sind so genannte Keyframes oder Schlüsselbilder. Sie legen die Zustände ►



Mit Hilfe der Option Glätten bügeln Sie Ihre Freihand-Zeichnung gerade