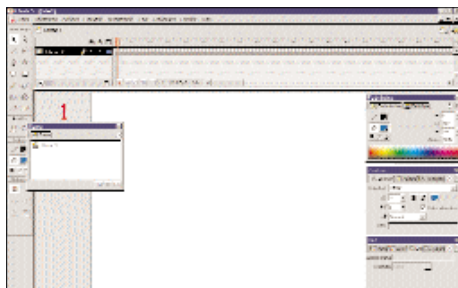




Jetzt geht's rund

Animierte Banner, aufwendige Menüs, Mini-Filmchen und andere pfiffige Effekte: Mit

MACROMEDIA FLASH 5 können Sie einfach Animationen für Ihre Website erstellen



AM ENDE WIRD ES IMMER EIN FILM

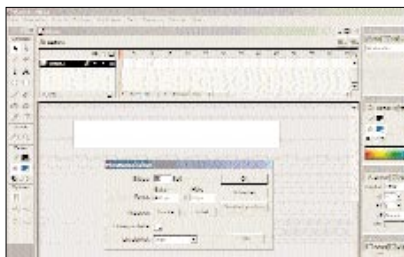
Wenn Start- und Zielbild festgelegt wurden, rechnet Flash 5 aus, wie sich die Bilder und Symbole bewegen müssen

Mit der Animations-Software Flash 5 von Macromedia können Sie ohne Programmierkenntnisse dynamische Elemente für Ihre Homepage selbst erzeugen. Besonderer Vorzug des Flash-Formats: Die Animationen laden blitzschnell.

Eine voll funktionsfähige Testversion des Programms erhalten Sie unter www.macromedia.com/downloads. Erzeugen Sie mit nur wenigen Arbeitsschritten ein animiertes Banner und sehen Sie dabei, wie Flash 5 funktioniert und welche Möglichkeiten es bietet.

1 Arbeitsfläche vorbereiten

Nach dem Start sehen Sie den Arbeitsplatz mit der Werkzeugleiste am linken und mehreren Paletten am rechten Bildrand. Zum Arbeiten empfiehlt sich eine Bildschirmauflösung von mindestens 1024 x 768 Bildpunkten, da nur hier der freie Arbeitsplatz groß genug ist, um Elemente schnell und exakt zu platzieren. Mit „Datei“, „Neu“ legen Sie ein neues Projekt an. Flash nennt ein solches Projekt „Film“. Wählen Sie „Modifizieren“, „Filmeigenschaften“. Im nun erscheinenden Fenster stellen Sie die Größe der Bildfläche ein. Da Sie ein animiertes Banner entwerfen wollen, sollten Sie sich an den Stan-



Arbeitsplatz mit Werkzeugleiste und Paletten:
In der Mitte entsteht ein animiertes Banner

dards orientieren, die im Internet üblich sind. Große Banner messen 468 x 60 Bildpunkte, kleinere 400 x 40 oder 400 x 50. Wählen Sie das große Format. Die voreingestellte Bildrate von zwölf Bildern pro Sekunde brauchen Sie nicht zu ändern. Bei eigenen Produktionen können Sie hier zudem die Hintergrundfarbe wählen. Nach dem Bestätigen mit „OK“ kehren Sie zum Arbeitsbildschirm zurück. Die neuen Abmessungen der Filmfläche werden sofort übernommen.

2 Das erste Element platzieren

Nun werden Sie die ersten Objekte erzeugen und auf der Arbeitsfläche platzieren. Das Banner soll unter anderem später Text zeigen, der Buchstabe für Buchstabe ins Bild fliegt.

Der einzugebende Text lautet „Die Nummer 1“. Wenn Sie diesen Text am Stück eingeben, können Sie ihn auch nur auf einmal bewegen. Da Sie jedoch jeden Buchstaben einzeln animieren wollen, müssen Sie den Text trennen. Wählen Sie zunächst „Fenster“, „Bedienfelder“, „Info“. Rechts oben sehen Sie ein neues Bedienfeld, das Ihnen die Koordinaten, an denen sich der Mauszeiger befindet, punktgenau anzeigt. Es hilft Ihnen, die Buchstaben immer ungefähr am gleichen Ort zu platzieren. Wählen Sie nun das „Textwerkzeug“ aus der Werkzeugleiste am linken Bildrand. Klicken Sie auf die Stelle der Arbeitsfläche, an der Sie den ersten Buchstaben haben wollen. Achten Sie immer darauf, dass sich der Mauszeiger bei der Eingabe der einzelnen Buchstaben immer etwa bei den Koordinaten „X=100“ und „Y=-150“ befindet. Bevor Sie den ersten Buchstaben eingeben, benutzen Sie die „Zeichenpalette“ am rechten Bildrand, um die Parameter des Textes zu wählen. Zunächst stellen Sie mit



dem Schieberegler die Größe der Zeichen auf 36. Danach wählen Sie eine Schriftart aus dem aufklappbaren Auswahlfenster, in unserem Beispiel „Comic Sans MS“. Klicken Sie auf das kleine farbige Quadrat, so dass sich die Farbauswahl-Palette öffnet. Wählen Sie den reinen Rot-Ton mit dem Hexadezimalwert „#FF0000“. Geben Sie nun ein „D“ ein.

3 Das erste Element animieren

Der Buchstabe soll von oben ins Bild fliegen und an einer vorbestimmten Position landen. Flash kann Bewegungen automatisch berechnen, wobei Sie nur Ausgangs- und Endpunkt der Bewegung festlegen müssen. Oberhalb der Arbeitsfläche sehen Sie ein Fenster mit vielen kleinen Kästchen. Dies ist die „Animations-Zeitleiste“. Jedes einzelne Bild einer Bewegung entspricht einem dieser Kästchen. Im ersten Kästchen befindet sich ein schwarzer Punkt. Dies bedeutet, dass es sich um ein „Schlüsselbild“ handelt. Flash merkt sich hier die Position aller Elemente. Sie klicken nun mit der Maus in das zwölfte Kästchen der „Zeitleiste“ und wählen mit der rechten Maustaste aus dem Kontextmenü die Option „Schlüsselbild einfügen“. Prompt wird an dieser Stelle ein weiterer schwarzer Punkt eingefügt und die dazwischen liegenden Felder grau eingefärbt. Jetzt wählen Sie das „Pfeilwerkzeug“ aus der „Werkzeugleiste“ und ziehen den Buchstaben damit auf die weiße Filmfläche. Platzieren Sie ihn links, etwa auf halber Höhe des Banners.

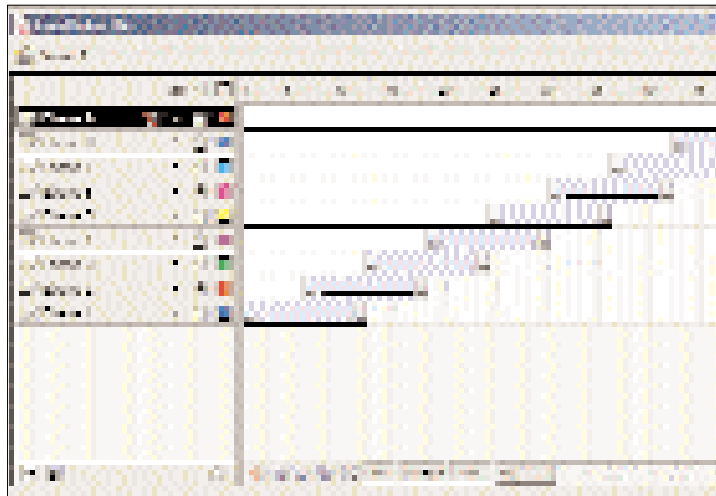
Danach klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die grau markierten Kästchen der Zeitleiste und wählen aus dem Kontextmenü „Bewegungstween“ erstellen. Flash berechnet automatisch eine Bewegung des Buchstabens, die beim Schlüsselbild im ersten Kästchen beginnt und beim Schlüsselbild im zwölften Kästchen endet. Sie können dies an dem Pfeil zwischen den beiden Schlüsselbildern erkennen. Wenn Sie die Bewegungssequenz kontrollieren wollen, können Sie diese durch „Steuerung“, „Abspielen“ oder einfach durch Betätigen der Eingabetaste starten.

4 Neue Ebenen einfügen

Legen Sie diese Animation für jeden einzelnen Buchstaben an. Dabei sind Sie weder an die Dauer noch an die Richtung der Bewegung gebunden. Sie können also beispielsweise den

nächsten Buchstaben unterhalb der Filmebene platzieren und nach oben fliegen lassen, oder die Fluggeschwindigkeit verdoppeln, indem Sie nur sechs statt zwölf Bilder für die Animation wählen. Für jeden weiteren Buchstaben gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie aus dem „Einfügen-Menü“ die Option „Ebene“. Eine neue Reihe von Kästchen erscheint in der „Zeitleiste“. Markieren Sie in der neuen Ebene das erste Kästchen und geben Sie danach auf der Arbeitsfläche mit Hilfe des „Textwerkzeugs“ den nächsten Buchstaben ein. Verfahren Sie nun wie oben: Sie klicken auf das zwölfte Kästchen der neuen Ebene, erzeugen ein „Schlüsselbild“, positionieren den neuen Buchstaben rechts neben dem vorhergehenden und erzeugen in der Ebene einen „Bewegungstween“.

Um zu vermeiden, dass Sie bei der Arbeit irrtümlich die Positionen der Buchstaben vorhergehender Ebenen verändern, sperren Sie diese für die Bearbeitung, indem Sie auf den zweiten Punkt hinter der jeweiligen Ebenenbezeichnung klicken. Ein Schloss zeigt den Sperrvorgang an.



Animationen lassen sich so verschieben, dass sie sich überlappen und zeitversetzt ablaufen

5 Animation verfeinern

Wenn Sie für jeden Buchstaben eine Animation angelegt haben, werden diese beim Abspielen gleichmäßig von oben an ihre Position auf dem Banner schweben. Die Buchstaben sollen aber nacheinander erscheinen. Das ist kein Problem, denn die Sequenzen lassen sich auf der „Zeitleiste“ beliebig gegeneinander verschieben. Zunächst ziehen Sie dazu das hintere „Schlüsselbild“ der jeweiligen Animation auf die ►



FLASH 5

Hersteller: Macromedia

Systemvoraussetzung: MacOS 8.5 oder höher, Windows 95/98/NT/2000

Preis: Die Vollversion kostet rund 850 Mark, das Upgrade von Flash 4 kostet rund 320 Mark

Test: vollständige 30-Tage-Testversion

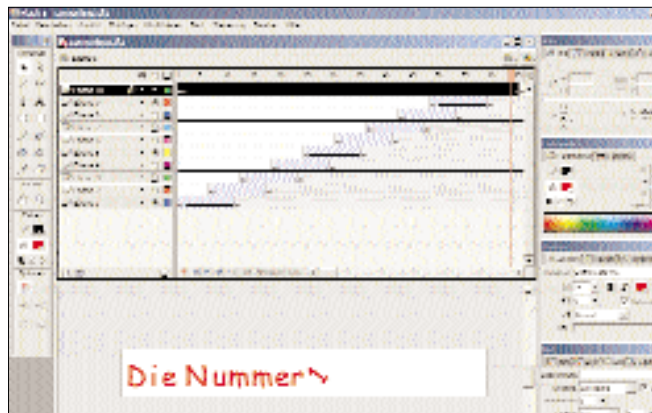
Download: www.macromedia.com

Highlights

- benutzerfreundlich und komfortabel
- spezielle Ausrichtung auf den Web-Einsatz
- interaktive Filme für Menüs und Präsentationen
- weitgehend als Standard etabliertes Dateiformat
- vielseitige Exportmöglichkeiten

Nachteile

- teuer
- zum Betrachten ist das Plug-in Flash Player erforderlich
- kein offizieller Web-Standard



Die Zahl „1“ fliegt von links ins Bild und überschlägt sich dabei fünfmal

gewünschte Endposition. Danach markieren Sie „erstes Schlüsselbild“ und „Bewegungs-Tween“ und verschieben diesen Teil gemeinsam, bis er wieder links vom „zweiten Schlüsselbild“ positioniert ist. Im Beispiel überlappen sich die Animationen um sechs Einzelbilder, die letzte endet bei Bild 60.

Beim Abspielen werden Sie feststellen, dass die Buchstaben verschwinden, sobald die jeweilige Animation abgelaufen ist. Dies können Sie verhindern, indem Sie am Ende der Gesamtanimation – etwa bei Bild 100 – in jeder Ebene über das Kontextmenü ein zusätzliches „Bild“ einfügen, das aber kein „Schlüsselbild“ sein darf. Die Objektkinformationen des letzten „Schlüsselbildes“ werden bis zu diesem „Bild“ gespeichert.

6 Die Zahl rotiert

Jetzt kommt die Nummer „1“ hinzu. Sie soll in einer längeren Animation von links in das Banner fliegen und sich dabei überschlagen. Dies geschieht parallel zur Animation der Buchstaben: Sie legen wie zuvor eine weitere „Ebene“ an und platzieren die Zahl 1 links vom Banner. Das zweite „Schlüsselbild“ fügen Sie jedoch erst an Position 66 ein, also nachdem die Buchstabenanimationen bereits beendet sind. Positionieren Sie die „1“ dort rechts von den übrigen Buchstaben. Danach erzeugen Sie zwischen den Schlüsselbildern einen „Bewegungs-Tween“. Wenn Sie das Ganze nun probeweise abspielen, wird die „1“ langsam von links durch das Banner wandern, während die Buchstaben von oben nacheinander hineinschweben. Zum Schluss erreicht die „1“ ihr Ziel. Dann fügen Sie eine Rotation hinzu. Markieren Sie den „Bewegungs-Tween“ der „1“ und wählen im Bedienfeld „Bild“ am rechten Bildrand aus dem Menü „Drehen“ die Option „UZS“ (im Uhrzeigersinn). Im Feld rechts davon geben Sie zudem den Wert „5“ ein.

Damit legen Sie fest, dass sich die Zahl auf ihrem Weg fünfmal überschlägt.

7 Grafik einzoomen

Um die Buchstaben mit einem Bild aufzuwerten, fügen Sie eine weitere „Ebene“ ein und markieren in dieser das Kästchen hinter dem „Schlüsselbild“ der letzten Animation. Haben Sie alles befolgt, sollte dies das Bild Nummer 67 sein. Mit „Datei importieren“ können Sie das gewünschte Bild in den Film laden. Auch hier erzeugen Sie eine Animation, bei der diesmal aber nicht die Position der Grafik verändert wird. Stattdessen wählen Sie im Bedienfeld „Info“ das Menü „Transformieren“ und stellen die Werte für Höhe und Breite beim ersten Schlüsselbild jeweils auf „0 %“. Das zweite Schlüsselbild behält für beide Abmessungen den Wert „100 %“. So wird das Bild fast stufenlos vom Punkt auf Originalgröße gezoomt.

Um den Effekt zu verbessern, können Sie – ebenfalls im Bedienfeld „Info“ – unter dem Menü „Info“ – die Koordinaten des Ausgangspunkts so verändern, dass der Ursprungspunkt im Zentrum des Bildes liegt. Addieren Sie hierzu jeweils die Hälfte der Höhen- beziehungsweise Breitenpixel zu den Y- und X-Koordinaten.

8 Film exportieren

Beachten Sie beim Speichern des Films, dass das Format FLA nicht für den Web-Einsatz geeignet ist. Stattdessen müssen Sie den Film in das Flash-Player-Format SWF exportieren. Um den Film ohne Flash-Plug-in einsetzen zu können, sollten Sie ihn auch als animierte GIF-Datei speichern. ■

Ulli Eike
computer@com-online.de