

Das erste Projekt

Erstellen Sie Ihre erste Flash-Animation

Im Folgenden wagen wir direkt den Sprung ins kalte Wasser und erstellen eine Animation, damit Sie schnell Spaß an der Arbeit mit Flash erhalten. Dabei machen wir uns mit Flash vertraut und erfahren, wie leicht man bewegte Effekte realisieren kann.

◀◀
Konzeption
Seite 39

IN UNSEREM ERSTEN BEISPIEL ERSTELLEN WIR EIN Intro mit einer Animation, bei der sich die Buchstaben des Wortes Flashforum vom Rand zur Mitte bewegen und dort das komplette Wort formieren. Kurze Zeit später erfolgt eine automatische Weiterleitung zu einer HTML-Seite. Sollte Ihnen das erste Projekt zu schwer erscheinen, so möchten wir vorschlagen, parallel das Kapitel »Einstieg in die Arbeit mit Flash« (ab Seite 42) durchzuarbeiten. Hier beschreiben wir die Arbeitsoberfläche. Anschließend wird dieser Workshop auch für Sie ein Kinderspiel sein. Viel Spaß nun!



Intro

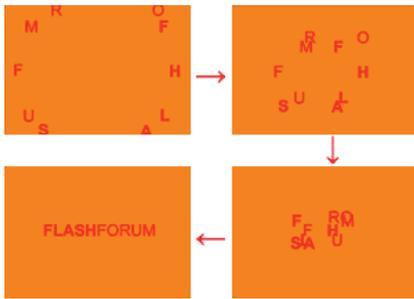
Eine Einleitung (engl. Intro) ist im Internet der Vorspann zu einer Webseite. Damit können Sie das Interesse des Betrachters und seine »Lust« auf mehr wecken. Im ersten Moment ist dies eine feine Sache, aber das Publikum, das eine Internetpräsenz mit einem Intro häufiger besucht, wird schnell gelangweilt sein. Das Intro wird dann eher als zeitraubend angesehen, der

Konzept

Egal, wie komplex Ihr Flash-Projekt ist: Bevor Sie mit Ihrer Arbeit beginnen, sollten Sie sich stets einige Gedanken über das Konzept machen. Zugegeben, für dieses Beispiel ist es vielleicht übertrieben, aber bei größeren Projekten hilft eine gute Konzeption im späteren Arbeitsfluss. Unnötige Arbeiten werden vermieden und eventuelle Probleme (meistens) rechtzeitig erkannt.

Eine wichtige Frage ist immer: Welches Ziel verfolge ich? Auch sollten Sie immer darauf achten, dass Ihre Animation ein Gleichgewicht zwischen **Nutzen und Notwendigkeit** erreicht. Das Rezept für ein gelungenes Werk ist dabei sehr leicht zu finden: Seien Sie stets kritisch:

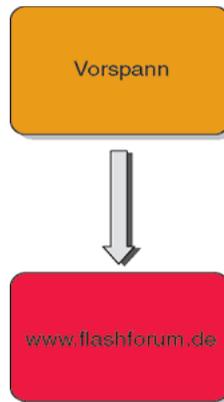
anfängliche Reiz ist schnell verfliegen. Um das zu vermeiden, setzen Sie z. B. Cookies ein, die festhalten, ob ein Besucher die Seiten bereits aufgesucht hat. In diesem Fall können Sie dann automatisch das Intro überspringen oder dem Betrachter diese Möglichkeit zumindest anbieten.



▲ **Abbildung 1**
Geplante Struktur des Projektes (rudimentäres Storyboard kombiniert mit einfachem Ablaufplan)

Überlegen Sie, ob Art und Aufwand der Animation der zu erwartenden Zielgruppe angepasst sind? Steht der Aufmerksamkeitsgewinn, den Sie durch die Animation bewirken, in einem gesunden Verhältnis zur Ladezeit? Fragen wie diese lassen auch bereits geplante Projekte oft in einem anderen Licht erscheinen. So stellt man beispielsweise fest, ob Animationen zu langwierig sind, nicht zum Gesamtdesign passen oder die Handhabung des Gesamtprojektes beeinflussen. Seien Sie selbst Ihr größter Kritiker, und Sie werden sehen, dass Sie dem Optimum näher kommen. Mehr zur Konzeption finden Sie im Kapitel »Herangehensweise« ab Seite 38.

Ein wichtiges Element einer Konzeption ist der **Ablaufplan** (Abbildung 2). Für unser zu erstellendes Intro ist dieser Plan entsprechend einfach, da es sich nur um eine Animation handelt. Mehrere, eventuell auch gleichzeitig stattfindende Animationen erfordern ein ausführlicheres Konzept, dessen Vorteile schnell ersichtlich werden. Um einige Skizzen erweitert entsteht ein komplettes **Storyboard**, das den Verlauf eines Projektes detailliert beschreibt. Solch ein Storyboard erleichtert spe-



◀ **Abbildung 2**
Ablaufplan

ziell bei größeren Projekten die Kommunikation und die Arbeit im Team.

Umsetzung

Die Umsetzung unseres Beispiels gliedert sich wie folgt:

1. Die Dokumenteigenschaften des Films festlegen
2. Animation erstellen
3. Aktionen hinzufügen
4. Fertige Animation veröffentlichen

Designregeln

Macromedia hat unter www.macromedia.com/software/flash/productinfo/usability/tips/ zehn wichtige Regeln für eine gelungene Flash-Website zusammengefasst!





Ein eigenes Intro erstellen

1. Dokumenteigenschaften definieren

Als Erstes erstellen Sie ein Dokument über DATEI • NEU. Im Folgenden wollen wir nun die Dokumenteigenschaften festlegen. Um an das gleichnamige Fenster zu gelangen, klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf Grösse 1.

2. Der Eigenschafteninspektor

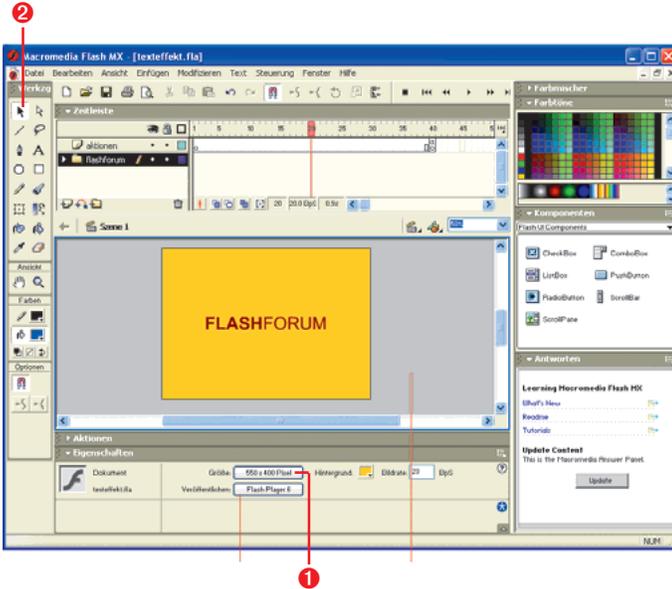
Der Eigenschafteninspektor ist auch für die Definition anderer Parameter verantwortlich. Entsprechend den markierten bzw. angeklickten Elementen ändern sich die Einstellungsmöglichkeiten. Sollten Sie also nicht die Eigenschaften für das Dokument sehen, klicken Sie mit dem Pfeilwerkzeug 2 aus der Werkzeugpalette auf eine leere Stelle des Arbeitsbereiches.

3. Bedienfeld Dokumenteigenschaften

Im Bedienfeld DOKUMENTEIGENSCHAFTEN geben Sie für die BILDRADE 3 den Wert 20 ein. Diese Angabe bewirkt, dass der Film mit einer Geschwindigkeit von 20 Bildern pro Sekunde angezeigt wird. Je höher die Bildrate, desto schneller und flüssiger läuft die Animation.

Klicken Sie auf das Farbfeld für die HINTERGRUNDFARBE 4, und wählen Sie einen Gelbton aus. Bestätigen Sie die getroffene Parametereinstellung durch einen Klick auf OK.

Der Arbeitsbereich und die Bühne lassen sich nun deutlich unterscheiden.



Auf Ebenen verteilen

Für eine Animation mit mehreren Elementen muss jedes Objekt in einer einzelnen Ebene der Zeitleiste liegen. Seit Flash MX gibt es hierfür eine Funktion, welche die Verteilung auf verschiedenen Ebenen automatisiert. Diese

erreichen Sie über MODIFIZIEREN • AUF EBENEN VERTEILEN. Die Objekte, die zum Zeitpunkt der Ausführung markiert waren, werden damit auf jeweils eine Ebene verteilt.

4. Titel schreiben

Wählen Sie aus der Werkzeugpalette das Textwerkzeug aus, und klicken Sie einmal mittig auf die Bühne, um ein Textfeld zu erzeugen. Geben Sie »FLASHFORUM« ein, und markieren Sie den gesamten Text. Über das Farbfeld **6** im Eigenschafteninspektor weisen Sie dem Text eine rote Schriftfarbe zu. Stellen Sie die Schriftgröße mit Hilfe des Schiebereglers **5** auf den Wert 46.

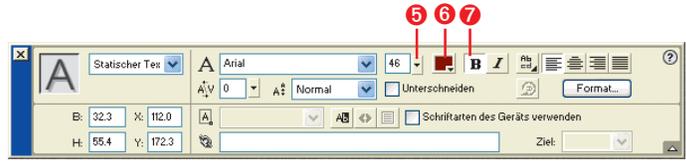
Markieren Sie den Wortteil »FLASH«, und drücken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche FETT **7** (weitere Informationen zur Textformatierung finden Sie auf Seite 99).

Wählen Sie das Pfeilwerkzeug aus der Werkzeugpalette und verschieben das Textfeld mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle, um den Text auf der Mitte der Bühne zu platzieren.

5. Auf Ebenen verteilen

Um die einzelnen Buchstaben des Schriftzugs zu animieren, müssen Sie das Gesamttextfeld in entsprechend viele Felder zerlegen. Markieren Sie das Textfeld mit dem Pfeilwerkzeug, und wählen Sie aus dem Hauptmenü **MODIFIZIEREN • TEILEN**.

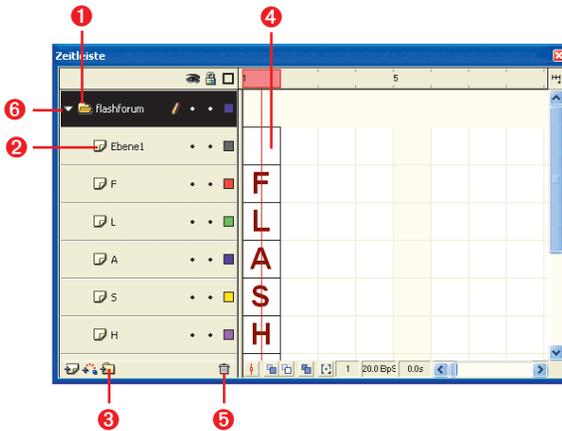
In unserem Beispiel soll jeder Buchstabe auf einer separaten Ebene liegen und alle Buchstaben sollten markiert sein. Falls dies nicht der Fall ist, markieren Sie alle Textfelder (**BEARBEITEN • ALLES AUSWÄHLEN**), und wählen Sie anschließend **AUF EBENEN VERTEILEN** aus dem Menü **MODIFIZIEREN**.



Vorteile des Ebenenordners

Alle Ebenen, die sich in einem Ordner befinden, übernehmen die Einstellungen des Ordners. D. h., wenn Sie einem Ordner eine Bewegung zuweisen, wird diese Bewegung automatisch auf alle im Ordner enthaltenen Ebenen übertragen. Ebenso verhält es sich beim Anlegen von Bildern und Schlüsselbildern. Wichtig anzumerken ist, dass Bilder nicht in der Ordnernebene angezeigt werden.





6. In Ebenenordner einfügen

Die Buchstabenebenen, die durch die Verteilung entstanden sind, legen Sie der Übersichtlichkeit halber in einen Ebenenordner **1** ab. Markieren Sie dazu die Ebene 1, indem Sie mit dem Pfeilwerkzeug einmal auf das Ebenensymbol **2** klicken. Und nun legen Sie mit **EBENENORDNER EINFÜGEN** **3** im unteren Bildrand der Zeitleiste einen Ordner an.

Den Namen des gerade erstellten Ordners ändern Sie durch einen Doppelklick auf den Ordnernamen. Geben Sie ihm die Bezeichnung »FLASHFORUM«. Da die neue Ebene 1 jetzt leer ist (leeres Schlüsselbild **4**), hat sie für das Projekt keine Bedeutung mehr und kann gelöscht werden: Markieren Sie die Ebene 1 erneut, und entfernen Sie diese mit einem Klick auf **EBENE LÖSCHEN** **5**.

Um alle Buchstabenebenen in den neuen Ordner zu verschieben, müssen zunächst alle Ebenen ausgewählt werden. Klicken Sie mit dem Pfeilwerkzeug auf das Ebenensymbol der ersten Ebene F und anschließend mit gedrückter **⇧**-Taste auf das Ebenensymbol der Ebene M. Die markierten Ebenen verschieben Sie dann bei gedrückter Maustaste auf das Ordnersymbol.

Schließen Sie den Ordner Flashforum durch einen Klick auf den Pfeil links neben dem Ordnersymbol **6**.



Symbole erstellen

Bei Bewegungen von Elementen, die wiederkehrend im Projekt vorkommen, sollte vor der Animationserstellung aus den Objekten stets ein Symbol gemacht werden (siehe Seite 139).

In unserem Beispiel ist das allerdings nicht nötig. Dies führt zu einer geringeren Dateigröße und zu einer besseren Übersichtlichkeit innerhalb des Projektes.

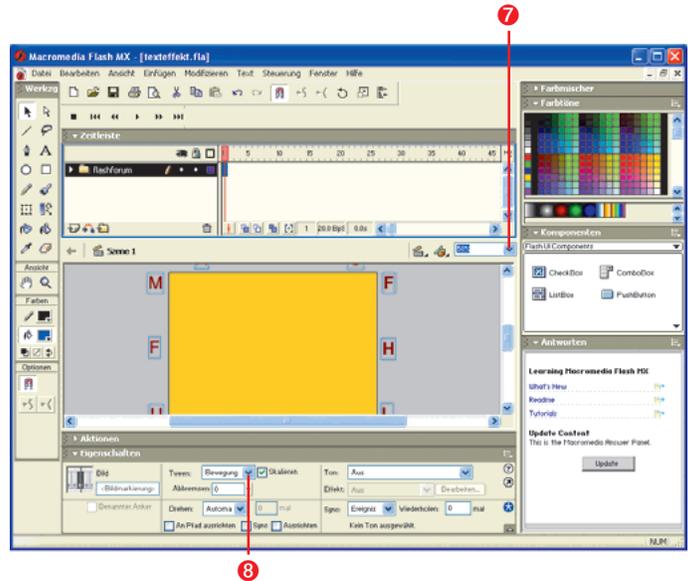
7. Animation erstellen

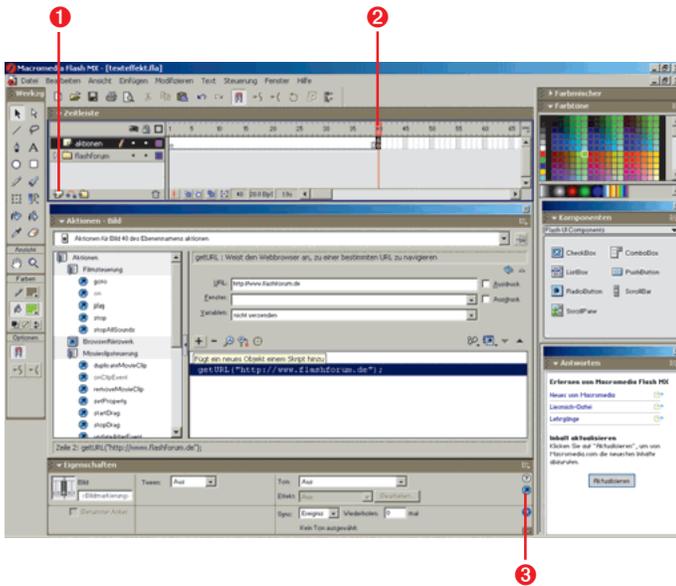
Um eine Animation – in diesem Fall ein so genanntes Bewegungs-Tweening (siehe S. 159) – mit Flash zu erstellen, müssen Sie einen Start- und einen Endpunkt der Bewegung durch Schlüsselbilder definieren. Alle Zwischenschritte werden von Flash automatisch berechnet (interpoliert).

Den Endpunkt der Animation definieren Sie, indem Sie auf die Zeitleiste unter Bild 20 klicken und aus dem Hauptmenü **EINFÜGEN • SCHLÜSSELBILD** auswählen. Da nach Ablauf der Animation der Text noch für eine Sekunde zu sehen sein soll, benötigen Sie ein Schlüsselbild in Bild 40. Dieses fügen Sie ein, indem Sie auf der Zeitleiste Bild 40 markieren und anschließend **EINFÜGEN • BILD** wählen.

Kehren Sie nun zum Startpunkt der Animation zurück, indem Sie mit dem Pfeilwerkzeug auf das erste Bild der Zeitleiste klicken. Die Buchstaben sollen vom Arbeitsbereich in die Bühne »hineinfliegen«. Skalieren Sie die Bühne über den Schieberegler **7** auf 50 Prozent, damit Sie neben der Bühne auch den Arbeitsbereich sehen. Verschieben Sie die Buchstaben mit gedrückter Maustaste und aktiviertem Pfeilwerkzeug an Positionen ähnlich denen in der Abbildung.

Schließlich muss Flash nur noch angewiesen werden, eine Bewegung zwischen Schlüsselbild 1 und 20 zu generieren. Markieren Sie Bild 1, und wählen Sie aus dem Eigenschafteninspektor für den Parameter **TWEEN** **8** die Einstellung **BEWEGUNG** aus.





8. Aktion

Damit am Ende des Intros eine Weiterleitung zu www.flashforum.de erfolgt, benötigen Sie ein wenig ActionScript (siehe Seite 230). Der Übersichtlichkeit halber sollten Aktionen dieser Art in einer separaten Ebene der Zeitleiste liegen.

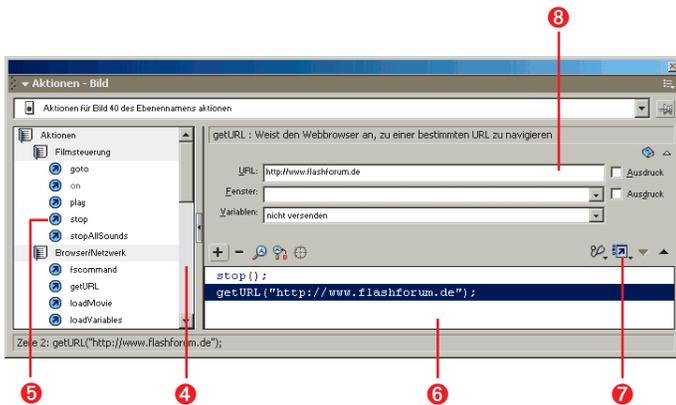
Um eine neue Ebene zu erstellen, klicken Sie auf **EBENE EINFÜGEN** ① in der Zeitleiste. Anschließend doppelklicken Sie auf den Namen der neuen Ebene und benennen diese in »aktionen« um.

Auf Bild 40 der Aktionenebene ② muss eine Bildaktion definiert werden. Markieren Sie dafür das Bild 40, und wählen Sie **EINFÜGEN • SCHLÜSSELBILD**. Anschließend öffnen Sie das Bedienfeld **AKTIONEN**, indem Sie im **Eigenschafteninspektor** auf die ActionScript-Schaltfläche klicken ③ oder **FENSTER • AKTIONEN** wählen.

Auf der linken Seite des Bedienfelds **AKTIONEN** finden Sie Ordner, in denen die Befehle sortiert sind. Falls Sie diese nicht sehen können, klicken Sie auf die Schaltfläche ④ mit dem kleinen Pfeil, mit der Sie die Kategorien ein- und ausblenden können.

Zuerst benötigen Sie eine Anweisung, die den Film am Ende der Animation stoppt. Diese Aktion befindet sich in der Kategorie **AKTIONEN • FILMSTEUERUNG**. Den Stopp-Befehl fügen Sie dann in die Bildaktion ein, indem Sie auf **stop** doppelklicken ⑤. Der Befehl erscheint rechts im **Skriptfenster** ⑥.

Die Weiterleitung können Sie durch die Browser-Funktion **getURL** steuern. Diese ist in der Kategorie **BROWSER/NETZWERK** zu finden. **getURL** fügen Sie mit einem Doppelklick in das Skriptfenster ein.



Über dem Skriptfenster sollten Sie nun den Parameterbereich sehen. Sollte das nicht der Fall sein, befinden Sie sich im **Expertenmodus**. Mit Hilfe der ANSICHTSOPTION 7 können Sie den Parameterbereich wieder einblenden, indem Sie den NORMALMODUS auswählen.

Für eine »einfache« Weiterleitung müssen Sie lediglich den Parameter URL 8 mit der Internetadresse definieren. In unserem Beispiel wäre das `http://www.flashforum.de`. `http://` müssen Sie auch angeben, da Flash diese Zeichenkette im Gegensatz zu modernen Webbrowsern nicht automatisch ergänzt.

Schließen Sie nun das Bedienfeld AKTIONEN, um den Film zu testen.

9. Veröffentlichung

Speichern Sie nun Ihr Projekt und vergewissern Sie sich, dass neben der SWF- auch eine HTML-Datei veröffentlicht wird. Klicken Sie mit dem Pfeilwerkzeug auf einen leeren Bereich der Bühne und anschließend im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche VERÖFFENTLICHEN. Es öffnet sich das Fenster EINSTELLUNGEN FÜR VERÖFFENTLICHUNGEN, in dem Sie über das Register FORMATE überprüfen können, ob HTML aktiviert ist.

Nun brauchen Sie nur noch DATEI • VORSCHAU FÜR VERÖFFENTLICHUNGEN • STANDARD auszuwählen, um das Ergebnis Ihrer Arbeit betrachten zu können.

Ihr erster Film sollte jetzt im Webbrowser angezeigt werden und automatisch auf `www.flashforum.de` springen. Achten Sie bitte darauf, dass Sie dazu mit dem Internet verbunden sein müssen, sonst kann die Seite nicht angezeigt werden.

Die SWF- und die HTML-Datei zu Ihrem Intro finden Sie übrigens im selben Verzeichnis, in dem Sie das Dokument gespeichert haben.

