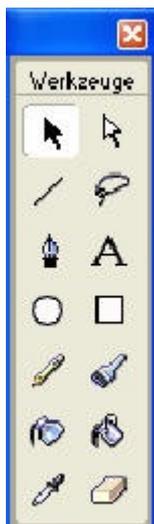


2. Aufbau einer Flashanimation (2) Übungsdatei



Zeichenwerkzeuge



Die Werkzeuge können grob aufgeteilt werden in:

- Linienwerkzeuge
- Flächenwerkzeuge
- Sonstige Werkzeuge

Manche Werkzeuge können je nach Konstellation als Linien- und als Flächenwerkzeug eingesetzt werden.

• Übersicht Flächenwerkzeuge:



Pfeilwerkzeug (**V**) markiert Flächen- und Linienobjekte.

Lassowerkzeug (**L**) zum lassoartigen markieren

Elipsenwerkzeug (**O**) Kreisflächen

Rechteckwerkzeug (**R**) Rechteckflächen

Pinselwerkzeug (**B**) Malen

Farbeimerwerkzeug (**K**) Füllen

Radiergummiwerkzeug (**E**) Radieren

Pipette (**I**) Füllfarbe aufnehmen

• Übersicht Linienwerkzeuge:



Pfeilwerkzeug (**V**) markiert Flächen- und Linienobjekte

Unterauswahl-Werkzeug (**A**)

Linienwerkzeug (**N**) Linien zeichnen

Stiftwerkzeug (**P**)

Elipsenwerkzeug (**O**) Kreise

Rechteckwerkzeug (**R**) Rechtecke

Freihandwerkzeug (**Y**) Freihandzeichnen

Tintenfasswerkzeug (**S**) Füllen



Pipette (**I**) Zeichenfarbe aufnehmen

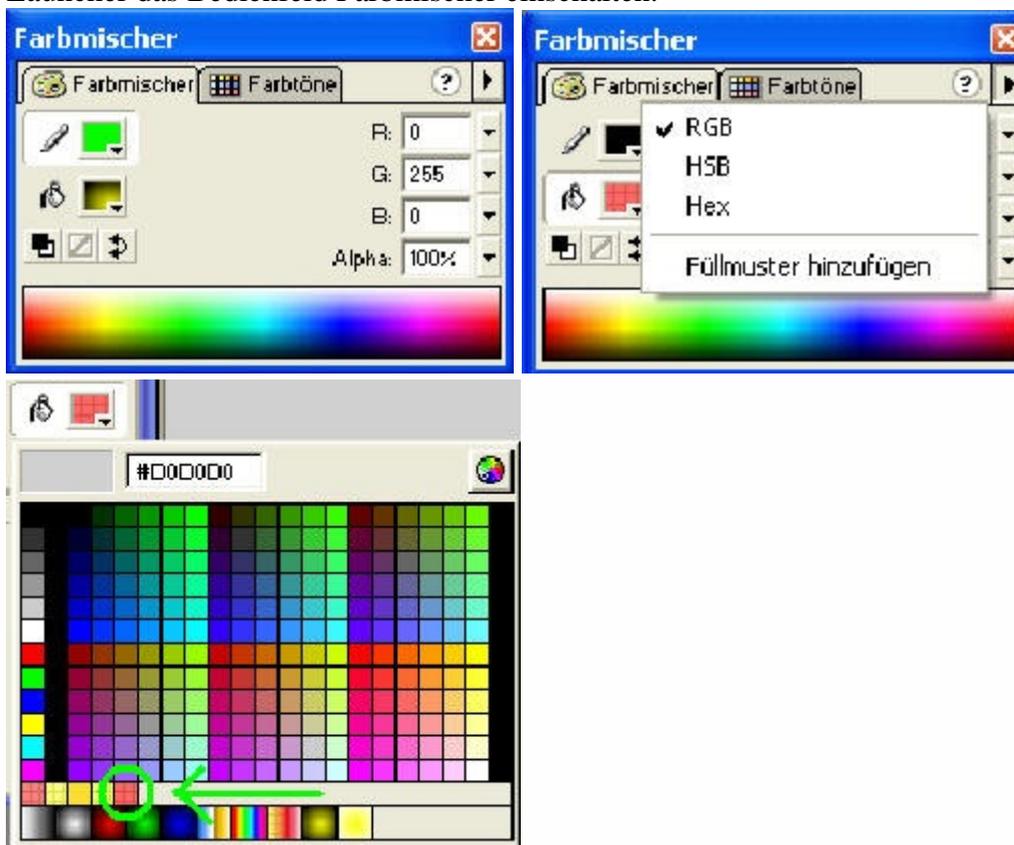
- Übersicht Sonstige Werkzeuge:



Textwerkzeug (**T**) Buchstaben und Texte schreiben

Farbmuster definieren (Bedienfeld Farbmischer)

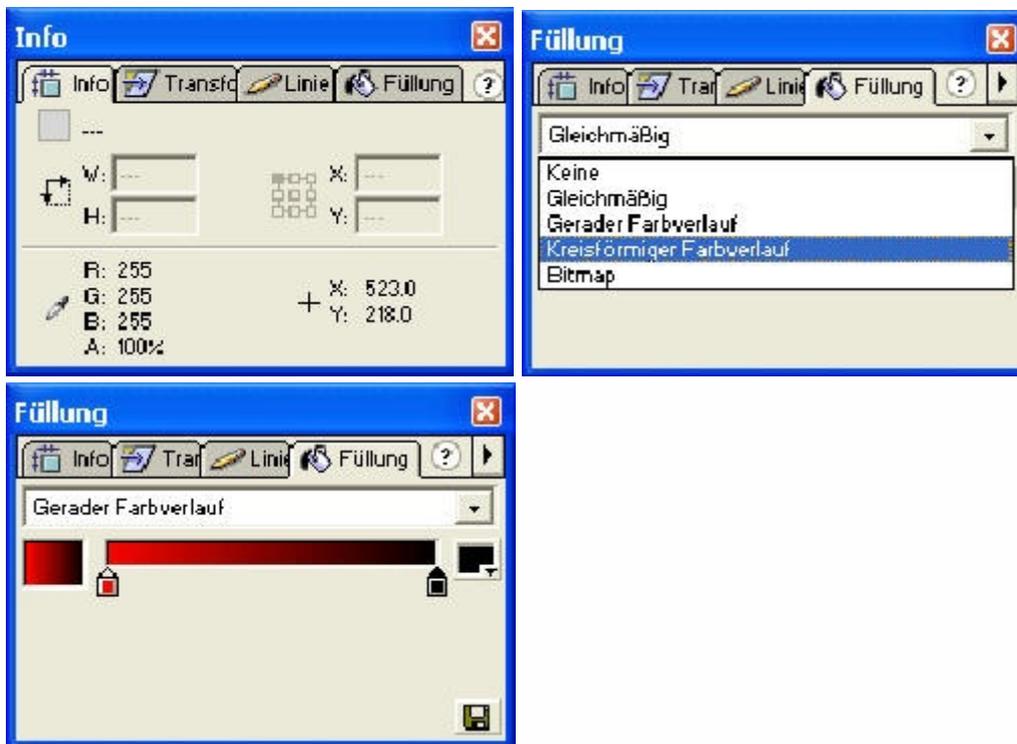
- Um eigene Farbmuster zu definieren über **Fenster / Bedienfelder / Farbtöne** oder über  im Mini Launcher das Bedienfeld Farbmischer einschalten.



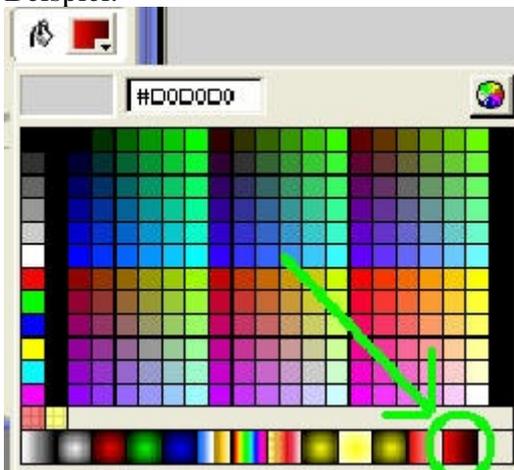
Hier können die Zeichen- und Füllfarbe geändert werden. Der große Unterschied zur Änderung direkt mit einem Klick auf die Farben in der Werkzeugleiste ist, dass hier auch der Alpha Wert geändert werden kann. Die neu eingestellte Farbe kann über **Füllmuster hinzufügen** in der Leiste der eigenen Farben gespeichert werden. Siehe grün markiertes Beispiel.

Farbverlauf definieren (Bedienfeld Info)

- Um eigene Farbverläufe zu definieren über **Fenster / Bedienfelder / Info (Strg + Alt + I)** oder über  im Mini Launcher das Bedienfeld Info einschalten. Auf die **Registerkarte Füllung** wechseln und die Art der Füllung auswählen. Danach können die Farben für den Verlauf festgelegt werden. Über das Diskettensymbol rechts unten wird der neue Farbverlauf gespeichert.



Der neue Farbverlauf wird als eigenes Muster in der Farbleiste gespeichert. Siehe grün markiertes Beispiel.



Instanzen

- Mit Instanzen können die Eigenschaften von eingefügten Symbolen geändert werden. Dadurch können die gleichen Symbole unterschiedliche Aussehen bekommen.
- Um die Instanzen eines Symbol zu modifizieren, das eingefügte Symbol auf der Bühne markieren und

Fenster / Bedienfelder / Instanzen (**Strg + I**) oder auf  im Minilauncher klicken.



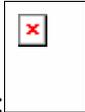
- Im Bedienfeld Instanz auf die Kartei Effekt wechseln. Als Effekt Alpha auswählen und über den Schieberegler den Wert ändern. Das markierte Symbol auf der Bühne wird durchsichtig.

Ausrichten von Objekten

- Objekt markieren und **Fenster / Bedienfelder / Ausrichten** (**Strg + K**) oder  in der Standardsymbolleiste anklicken.



- Um verschiedene Objekte aneinander aus zu richten. Dieses Objekte alle markieren und entsprechende Auswahl im Ausrichten Fenster anklicken.

- Um Symbole an der Bühne auszurichten im Fenster Ausrichten den Knopf An Bühne:  aktivieren.

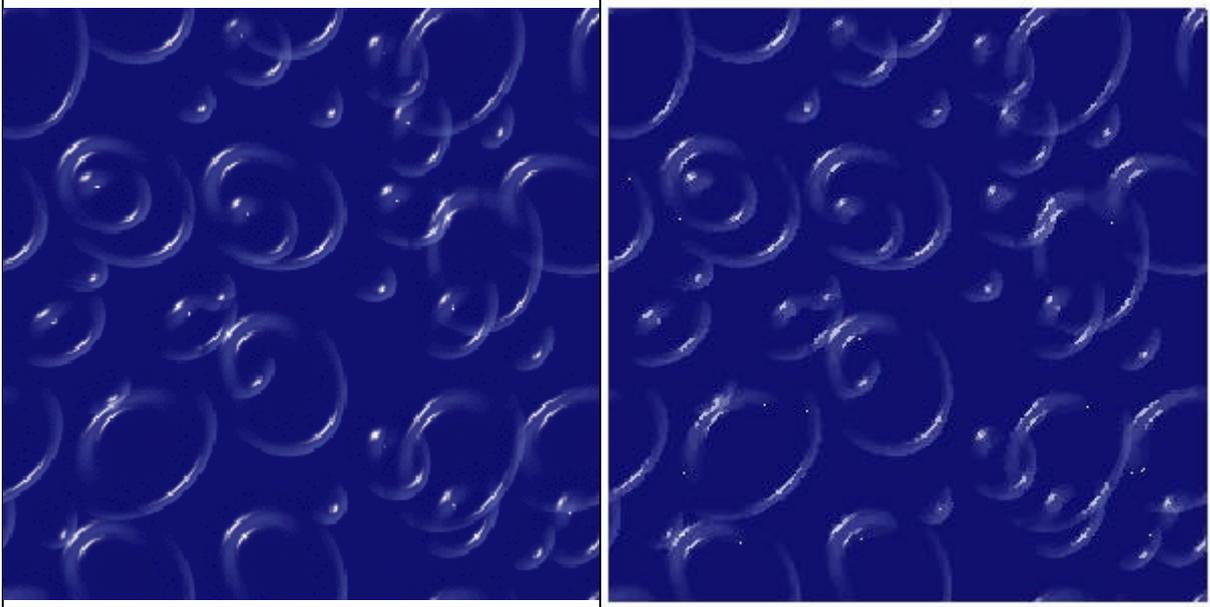
Importieren von Bitmaps

- Über **Datei / Importieren** (**Strg + R**) können eine Vielzahl von Bild- und Soundformaten in Flash importiert werden. Bitmaps können nach dem Import in Vektorgrafiken umgewandelt werden. Dazu wird das Bitmapobjekt markiert und **Modifizieren / Bitmap nachzeichnen** aufgerufen.



Mit den Parametern muss je nach Bild etwas experimentiert werden. Auf dem gleichen Weg können auch Cliparts aus dem MS Officepaket über die Zwischenablage eingefügt und umgewandelt werden.

Bitmap	Vektorgrafik



- Alle importierten Bilder werden automatisch in die Bibliothek eingefügt. Um die Bilder oder Symbole einer bereits bestehenden Flash Datei zu nutzen, kann diese Flash Datei über **Datei / Als Bibliothek öffnen (Strg + Shift + O)** als Bibliothek geöffnet werden. Über **Fenster / Allgemeine Bibliotheken** stehen mehrere mit Flash gelieferte Standardbibliotheken zur Auswahl.