

Autorensysteme

Versuch 1: Web-Banner

Programm: Adobe Flash CS3



Ziel: Realisierung eines Web-Banners

Schwerpunkte: grundlegender Umgang mit Flash, einfache Animationen, Actionscript

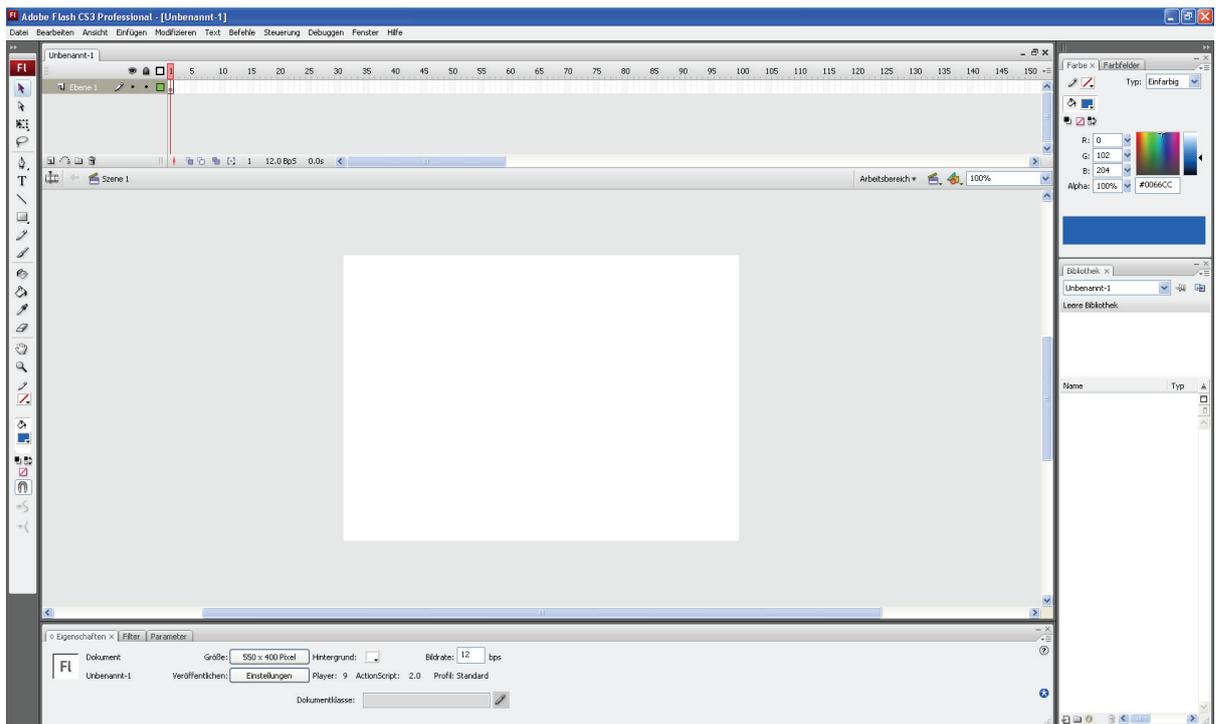
Demo: Medientechnik-Homepage / Autorensysteme / Web-Banner
DBV-Server (Daten / Alle / Director / banner.htm)

Dateien: Netzwerkumgebung: DC1/Alle/FLASH/WEB_BANNER
Bilder: horizont.bmp, camera.gif, fhanim.gif

Hilfsmittel: Versuche HTML, Dreamweaver

Programm: Adobe Flash CS3
Adobe Dreamweaver

Arbeitsverzeichnis: C:\TEMP
Nutzerverzeichnis



Aufgabe 1: Filmerstellung

- a) bei Programmstart: „Neu erstellen“ → „Flash-Datei(Actionscript 2.0)“
oder: „Datei“ → „Neu“ → „Flash-Datei(Actionscript 2.0)“
- b) Fenster „Eigenschaften“ → Größe: 464 x 60
„Bildrate“ → 24 bps

Aufgabe 2: Objekte erstellen

Anmerkungen:

1. Sofern nicht explizit angegeben, ist die Positionierung der einzelnen Objekte vorerst egal. Die exakte Positionierung erfolgt in Aufgabe 3
2. Verdeckung: Die Erstellung der verschiedenen Ebenen erfolgt hier von „unten nach oben“, d.h. die zuletzt erstellte Ebene befindet sich in der Anzeige-Hierarchie ganz oben (Vordergrund)

Umsetzung

- a) Ebene „Hintergrund“
Werkzengleiste → „Rechteckwerkzeug“ → entsprechend Bühnengröße
Fenster „Farbe“ → Typ „radial“
→ Farbwert „#008080“
Position: zentral, so dass die gesamte Bühne ausgefüllt wird
- b) Ebene einfügen „Text1“
„Textwerkzeug“ → „digitale Medientechnik“
Schrifttyp: Arial 24 Pkt, Fett, Kursiv, Farbe #008080
- c) Ebene einfügen „Text2“
„Textwerkzeug“ → „bewerben“
Textgröße 12 Pkt, Farbe: #FFFFFF

„Textwerkzeug“ → „hier“
Textgröße 12 Pkt, Farbe: #FF0000
- d) Ebene einfügen „Horizont“
„Datei“ → „Importieren“ → „In Bühne Importieren“
Datei: HORIZONT.BMP
Position: unterer Bühnenrand, mittig
- e) Ebene einfügen „Logo“
FHANIM.GIF in *Bibliothek* importieren
Anmerkung: Ebene bleibt vorerst leer.
- f) Ebene einfügen „Kamera“
camera.png in Bühne importieren
alternativ: mikrofon.png

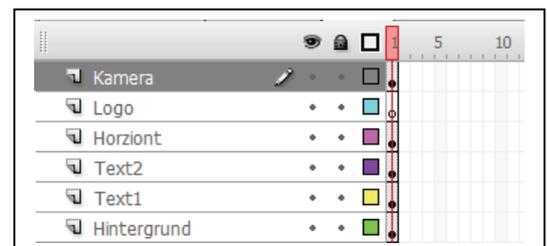
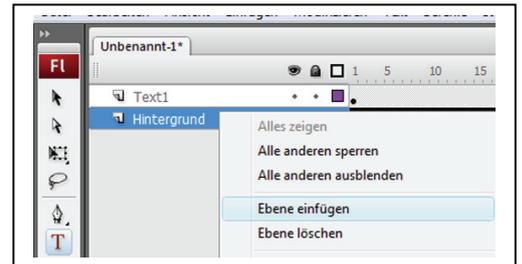




Bild: Aufgabe 2, erstellte Objekte

Aufgabe 3: Animation der Objekte

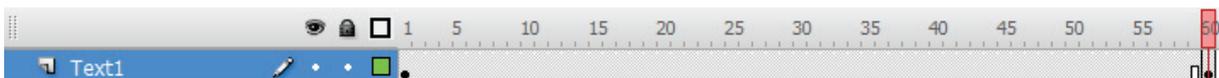
Ziel: Dynamische Gestaltung des Inhalts. Bewegung des Schriftzugs „digitale Medientechnik“ und des Grafikobjekts. Wechsel der Schriftzüge „bewerben“/„hier“.
Als Anhaltspunkt können die Demo-Banner auf der KMT-Homepage dienen.

Anmerkungen:

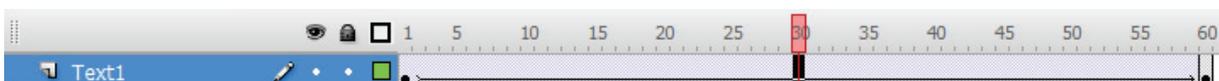
1. Timeline-Konzept
 - a) Angabe in Frames(Bildern)
 - b) Steuerung von Animationen erfolgt über Schlüsselbilder
2. Um die Interaktivität von Objekten zu ermöglichen müssen diese in Symbole konvertiert werden. Erst dadurch wird die Nutzung von Zeitleisten-Effekten und der Flash-eigenen Programmiersprache „Actionscript“ ermöglicht.
3. Die Gesamtdauer der Animation soll 60 Frames betragen.
4. **Machen sie sich mit den Eigenheiten der Zeitleiste vertraut.**
 - a) Einfügen von Schlüsselbildern
 - b) Funktion von Shift- und Strg-Taste zur Markierung von Frames auf der Zeitleiste
 - c) Bilder einfügen/löschen um Dauer der Flash-Animation festzulegen

Umsetzung

- a) Konvertierung in Symbole
Für alle Objekte außer dem Hintergrundbild:
Rechtsklick auf das jeweilige Objekt → „In Symbol konvertieren“
→ Namen vergeben
→ Typ „Movieclip“
- b) Erstellung einer Animation am Beispiel Text1 „digitale Medientechnologie“
 - Auswahl des Objekts auf der Bühne
 - In der Zeitleiste Rechtsklick auf Frame 60 → „Schlüsselbild einfügen“



- Positionierung des Schriftzuges bei !Frame 60! zentral auf der Bühne
- Rechtsklick auf Zeitleiste vor Frame 60 → „Bewegungstween erstellen“



Autorensysteme

- c) Besonderheit Ebene „Text2“
 - hier soll ein Wechsel der Schriftzüge „bewerben“ und „hier“ realisiert werden
 - Frames 1-30 nur Schriftzug „bewerben“ auf der Bühne
 - Frames 31-60 nur Schriftzug „hier“
- d) Besonderheit Ebene „Logo“
 - das animierte gif FHANIM einschliesslich zugehörigem Symbol befindet sich derzeit nur in der Bibliothek
 - Positionierung des Symbols per „drag&drop“ am linken Rand der Bühne

*Anmerkung: Bei importierten Grafikobjekten tritt mitunter „weiss“ als Hintergrundfarbe auf.
Bei entsprechenden Objekten: Fenster „Eigenschaften“ → „Mischung“ → „abdunkeln“*

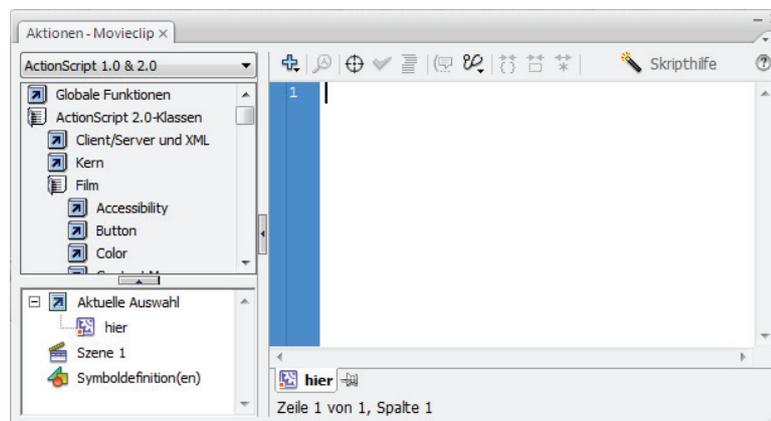
Aufgabe 4: Funktionalität

Ziel: Durch Anklicken des Schriftzuges „hier“ soll die Homepage des Studiengangs KMT geöffnet werden.

Anmerkung: Durch die Nutzung der Programmiersprache Actionscript lässt sich die Funktionalität einer Flash-Anwendung enorm steigern. Es können sowohl das Verhalten einzelner Objekte manipuliert werden, als auch ganze Flash-Anwendungen ausschliesslich mit AS erstellt werden. Dabei sollte vor allem bei der Erstellung komplexer Anwendungen darauf geachtet werden die Funktionalität im Flash-Editor und die Programmierung mit Actionscript möglichst klar zu trennen.

Umsetzung

- Rechtsklick auf den Schriftzug „hier“ → „Aktionen“ oder F9



a) Actionscript-Code:

```
1  on (press)
2  {
3      gotoAndPlayFromFrame(1);
4  }
```

Erläuterung des Codes:

- on - gibt an, dass es sich um eine Prozedur handelt, die durch eine Eingabe mit Maus oder Tastatur ausgelöst wurde
- press - definiert die Art der Eingabe, in diesem Fall ein Mausklick
weitere Möglichkeiten z.B.: release, rollOver,...
- gotoAndPlayFromFrame - öffnet angegebene URL; durch „_blank“ in neuem Browserfenster

Alternative URL zum Kontaktformular: <http://www.kmt.fh-jena.de/index.php?id=695>



Aufgabe 5: Veröffentlichung

- Nach Veröffentlichung soll der Film in ihre Homepage eingebunden werden. Da der Film in einer Endlosschleife läuft, soll der Zustand bei Frame 60 für 2 Sekunden beibehalten werden. Erweitern sie die einzelnen Ebenen in der Zeitleiste entsprechend um die notwendige Anzahl Frames.
Anmerkung: Gegebenenfalls neue Schlüsselbilder setzen
- Überprüfen sie unter „Datei“ → „Einstellungen für Veröffentlichungen“ dass der Flash-Film in einer Endlosschleife abgespielt wird und in den Formaten .swf und .html veröffentlicht wird. Veröffentlichen sie den Film und testen die Funktionalität der .html-Datei im Browser.
- Binden sie das Banner in ihre Homepage ein.

Zusatzaufgabe(n)

Spotlight



Ziel: Als zusätzlicher Effekt soll ein Spotlight erstellt werden, welches der Bewegung des Maus-Cursors folgt.

Umsetzung:

- Ebene einfügen „Maske“
Werkzeugleiste → „Rechteckwerkzeug“ → entsprechend Bühnengröße
Fenster „Farbe“ → Farbwert #000000, Alpha 50%
- Ebene einfügen „Spot“
Werkzeugleiste → „Ellipsenwerkzeug“
Füllfarbe: #FFFFFF, Strichfarbe: keine
Ellipse in Symbol konvertieren → Movieclip
Eigenschaften → „Mischung“ → „Überlagern“
Filter → „Filter hinzufügen“ → „Weichzeichnen“
- Actionsript für Movieclip „Spot“

```
1  onClipEvent (enterFrame)
2  {
3      this._x=_root._xmouse-0.5*this._width;
4      this._y=_root._ymouse-0.5*this._height;
5  }
```