

**Zertifikatsprogramm der
Oesterreichischen Computer Gesellschaft**

OCG WebPublisher

Modul 5

Rich Media (Flash)

Syllabus Version 1.0

OCG

Oesterreichische Computer Gesellschaft

Wollzeile 1-3

A 1010 Wien

Tel: +43 (0)1 512 02 35-50

Fax: +43 (0)1 512 02 35-59

E-Mail: webpublisher@ocg.at

Web: webpublisher.ocg.at



**OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT**

AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY

Geschlechtsbezogene Aussagen in diesem Syllabus sind auf Grund der Gleichstellung für beiderlei Geschlechter aufzufassen bzw. auszulegen.

Urheberrecht liegt bei der OCG, Jahr 2005

In Zweifelsfällen gilt die Version der OCG, veröffentlicht auf webpublisher.ocg.at

Dieser Syllabus darf nur in Zusammenhang mit dem Zertifikatsprogramm der OCG verwendet werden.

Rich Media (Flash)

Modulziele

Das Modul verlangt von den Kandidaten den praktischen Umgang mit einem Animationsprogramm. Die Kandidaten sind vertraut mit der Benutzeroberfläche und den wichtigsten Arbeitselementen. Sie sind in der Lage, die Arbeitstechniken wie Ebenen, Schlüsselbilder, Bibliotheken, Texte, Schriftarten, effektiv zu verwenden. Sie können Symbole und Animationen erstellen und modifizieren. Sie kennen die Formate für die Filmausgabe, beherrschen die Exportfunktionen und sind in der Lage, vorhandene Flash-Filme in bestehende Seiten einzubauen.

<i>Kategorie</i>	<i>Wissensgebiet</i>	<i>Ref.</i>	<i>Wissenspunkt</i>
5.1 Grundlagen Flash	5.1.1 Oberfläche	5.1.1.1	Die unterschiedlichen Arbeitsbereiche und ihre Zusammenhänge verstehen: Bühne Zeitleiste Ebene Bibliothek Symbole Film
		5.1.2 Bühne	5.1.2.1
	5.1.2.2		Die Breite und Höhe der Bühne einstellen
	5.1.2.3		Die Hintergrundfarbe verändern
	5.1.3 Zeitleiste	5.1.3.1	Zwiebelschalen kennen und definieren
		5.1.3.2	Die Darstellung in Zwiebelschalen wählen: Einzelbild Mehrere Bilder Kontur
	5.1.4 Schlüsselbilder	5.1.4.1	Die Bedeutung von Schlüsselbildern kennen
		5.1.4.2	Schlüsselbilder einfügen
		5.1.4.3	Leere Schlüsselbilder einfügen
		5.1.4.4	Schlüsselbilder benennen
		5.1.4.5	Schlüsselbilder löschen
	5.1.5 Ebenen	5.1.5.1	Die Verwendung von Ebenen und Ebenenordnern kennen
		5.1.5.2	Neue Ebenenordner erstellen und umbenennen
		5.1.5.3	Neue Ebenen definieren und umbenennen
		5.1.5.4	Die Ansichtsoptionen der Ebenen-Palette verwenden: Ebene ein- und ausblenden Konturdarstellung wählen Ebenen sperren

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
		5.1.5.5	Ebenen löschen
		5.1.5.6	Die Ebenen-Anordnung ändern
		5.1.5.7	Die Ebenenordner-Anordnung ändern
		5.1.5.8	Ebenen in Ebenenordner organisieren
		5.1.5.9	Ebenenordner ein- und ausblenden
	5.1.6 Symbole	5.1.6.1	Symbole erzeugen und benennen
		5.1.6.2	Ein Symbol als Schaltfläche definieren
		5.1.6.3	Die Zustände der Schaltflächen verwenden: Auf / Up Darüber / Mouseover Drücken / Mousedown Aktiv / Hit
		5.1.6.4	Aktionen mit Schaltflächen verknüpfen unter Verwendung der Befehle: Goto Stop
		5.1.6.5	Ein Symbol als Grafik definieren
		5.1.6.6	Ein Symbol als MovieClip definieren
		5.1.6.7	Registrierungspunkt und Drehpunkt verstehen und verändern
		5.1.6.8	Fertige Objekte in Symbole konvertieren
5.2 Werkzeuge	5.2.1 Auswahl erstellen	5.2.1.1	Mit dem Pfeilwerkzeug ein oder mehrere Objekte auswählen, verschieben und gruppieren
		5.2.1.2	Auswahl gruppieren bzw. Gruppierungen aufheben
		5.2.1.3	Mit dem Pfeilwerkzeug die Umrandung auswählen oder Teilstücke des Objekts auswählen
		5.2.1.4	Mit dem Pfeilwerkzeug die Füllung auswählen
		5.2.1.5	Mit dem Pfeilwerkzeug Teilstücke auswählen
		5.2.1.6	Mit dem Pfeilwerkzeug Linien verbiegen und Ecken verschieben
		5.2.1.7	Mit dem Unterauswahlwerkzeug Kurven und Ankerpunkte durch Winkel und Länge der Tangenten verändern
		5.2.1.8	Mit dem Lassowerkzeug einen oder mehrere Bereiche auswählen

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
		5.2.1.9	Mit dem Zauberstab einen oder mehrere Bereiche auswählen
		5.2.1.10	Die Toleranz des Zauberstabs verändern
		5.2.1.11	Das Polygonlasso zum Auswählen von Bereichen verwenden
5.2.2	Objekte zeichnen	5.2.2.1	Mit dem Ellipsenwerkzeug Ellipsen und Kreise zeichnen
		5.2.2.2	Mit dem Rechteckwerkzeug Rechtecke und Quadrate zeichnen
		5.2.2.3	Den Eckenradius von Rechtecken und Quadraten verändern
		5.2.2.4	Mit dem Linienwerkzeug horizontale, vertikale und schräge Linien zeichnen
		5.2.2.5	Mit dem Stiftwerkzeug Beziérkurven zeichnen
		5.2.2.6	Mit dem Stiftwerkzeug Punkte zu Linien und Kurven hinzufügen
		5.2.2.7	Mit dem Stiftwerkzeug Punkte von Linien und Kurven entfernen
		5.2.2.8	Mit dem Freihandwerkzeug Linien ziehen
		5.2.2.9	Folgende Optionen des Freihandwerkzeugs anwenden: Begradigtes Zeichnen Geglättetes Zeichnen Mit Tinte zeichnen
5.2.3	Malen und Füllen von Flächen und Linien	5.2.3.1	Mit dem Pinselwerkzeug mit verschiedenen Werkzeugspitzen malen
		5.2.3.2	In einer Auswahl malen
		5.2.3.3	In einem Objekt und im Hintergrund eines Objekts malen
		5.2.3.4	Mit dem Tintenfasswerkzeug die Linieneigenschaften Stärke, Farbe und Art verändern
		5.2.3.5	Mit dem Füllwerkzeug Füllungen in einer geschlossenen Form erstellen
		5.2.3.6	Mit dem Füllwerkzeug die Fülleigenschaften Farbe und Lücken verändern
		5.2.3.7	Mit dem Pipettenwerkzeug Eigenschaften von anderen Objekten übernehmen
		5.2.3.8	Einstellungen zum Nachzeichnen von Bilddaten kennen und eine Vektorgrafik erzeugen

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
		5.2.3.9	Mit dem Radierwerkzeug Teile von Objekten löschen
		5.2.3.10	Mit dem Radierwerkzeug Füllungen löschen
		5.2.3.11	Mit dem Radierwerkzeug Linien löschen
	5.2.4 Transformationen anwenden	5.2.4.1	Mit dem Freihandtransformations-Werkzeug Objekte skalieren, drehen, spiegeln und neigen
		5.2.4.2	Mit dem Füllungstransformations-Werkzeug Füllungen skalieren, drehen, spiegeln und neigen
5.3 Bedienung der wichtigsten Paletten	5.3.1 Ansichtpalette	5.3.1.1	Handwerkzeug zum Verschieben des Dokuments im Fenster verwenden
		5.3.1.2	Die Zoomstufe mit dem Lupenwerkzeug verändern
	5.3.2 Ansichtsoptionen	5.3.2.1	Gitternetz, Lineal und Hilfslinien anzeigen und verbergen
	5.3.3 Farbpalette	5.3.3.1	Konturfarben (Linienfarben) definieren
		5.3.3.2	Füllfarbe definieren
		5.3.3.3	Farbverläufe definieren
		5.3.3.4	Farben zu den Farbfeldern hinzufügen
5.4 Bedienung der wichtigsten Design-Bedienfelder	5.4.1 Info-Bedienfeld	5.4.1.1	Breite und Höhe eines markierten Objekts ändern
		5.4.1.2	X-, und Y-Position eines markierten Objekts ändern
	5.4.2 Transformation-Bedienfeld	5.4.2.1	Skalierung eines markierten Objekts in X-Richtung und Y-Richtung verändern
		5.4.2.2	Rotation eines markierten Objekts verändern
		5.4.2.3	Neigung eines markierten Objekts verändern
	5.4.3 Ausrichten-Bedienfeld	5.4.3.1	Verschiedene Optionen des Ausrichtens kennen und anwenden
		5.4.3.2	Verschiedene Objekte aneinander ausrichten
		5.4.3.3	Verschiedene Objekte an der Bühne ausrichten
		5.4.3.4	Objekte in horizontaler und vertikaler Richtung gleichmäßig verteilen

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
	5.4.4 Farbmischer-Bedienfeld	5.4.4.1	Kontur und Füllfarbe ändern
		5.4.4.2	Farben durch Eingabe von RGB- oder HEX-Werten ändern
		5.4.4.3	Transparenz von Farben ändern
		5.4.4.4	Verschiedene Fülloptionen kennen und anwenden: Einfärbig, Linear, Radial, Bitmap
	5.4.5 Eigenschaften-Bedienfeld	5.4.5.1	Eigenschaften-Bedienfeld verstehen
	5.4.6 Bibliotheken	5.4.6.1	Die Bibliothek öffnen
		5.4.6.2	Elemente der Bibliothek umbenennen und löschen
		5.4.6.3	Symbole aus der Bibliothek öffnen
		5.4.6.4	Eine Flash-Datei als Bibliothek öffnen
		5.4.6.5	Den möglichen Inhalt von Bibliotheken kennen
		5.4.6.6	Sounds und Bilder in die Bibliothek importieren
5.5 Text	5.5.1 Eingabe	5.5.1.1	Statische Textfelder im Dokument anlegen
	5.5.2 Formatierung	5.5.2.1	Die Zeichenformatierung zum Ändern der Schriftart, Schriftgröße, Auszeichnung und Farbe anwenden
		5.5.2.2	Die Absatzoptionen Ausrichtung, Einrückung und Zeilenabstand verändern
		5.5.2.3	Einen Textlink zur Verknüpfung mit URLs definieren
5.6 Animation	5.6.1 Definition Tweening / Animation	5.6.1.1	Die Anwendungsmöglichkeiten für Tweenings beschreiben
		5.6.1.2	Die Grundlagen für die Erzeugung von Tweenings kennen; wissen, welche Elemente und Funktionen für Bewegungs-Tweening und Form-Tweening benötigt werden
	5.6.2 Direktes Bewegungs-Tweening	5.6.2.1	Folgende Eigenschaften des Tweenings verändern: Skalierung, Drehung, Beschleunigung
		5.6.2.2	Alpha Effekte zuordnen
	5.6.3 Pfadanimation	5.6.3.1	Eine Pfadebene zur Animation hinzufügen
		5.6.3.2	Start- und Endbild am Pfad verankern

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
		5.6.3.3	Die Ausrichtungsoptionen am Pfad definieren
	5.6.4 Form-Tweening	5.6.4.1	Folgende Optionen verwenden: Beschleunigung Winkelförmige / verteilte Überblendung
		5.6.4.2	Formmarken einsetzen
5.7 Flash Hilfsmittel	5.7.1 Masken	5.7.1.1	Eine Maskenebene anlegen
		5.7.1.2	Maskenelemente zeichnen
		5.7.1.3	Masken animieren
	5.7.2 Sound	5.7.2.1	Soundfiles importieren
		5.7.2.2	Soundfile in Schlüsselbildern platzieren
		5.7.2.3	Die Steuerungen verwenden: Start Stop Event
		5.7.2.4	Die Parameter zur Wiederholung einstellen
		5.7.2.5	Die Effekte aus der Optionspalette verwenden
	5.7.3 Export	5.7.3.1	Die Voransicht verwenden, um den Film zu testen
		5.7.3.2	Bilder exportieren
		5.7.3.3	Den Film exportieren (swf) plus dazugehöriges HTML
		5.7.3.4	Die JPG-Qualität einstellen
		5.7.3.5	Die Audio-Komprimierung einstellen
		5.7.3.6	Die Flash-Player-Version angeben