

# Die Arbeit mit dem Flash Authoring Werkzeug

- **Flash Einführung**
  - Flash Entstehung, Entwicklung und Einsatzzwecke
  - Flash in der Praxis, Beispiele
  - Vor- und Nachteile, Alternativen
- **Einführung in die Benutzeroberfläche**
  - Bühne, Werkzeuge, Bedienfelder
  - Arbeitsfläche zoomen und verschieben
  - Dokumenteinstellungen
  - Lineale, Gitter und Hilfslinien
- **Grundlagen zur Erstellung/Modifizierung von Grafiken**
  - Zeichenwerkzeuge
  - Auswählen, Transformieren und Bearbeiten von Grafikelementen
  - Pfade und Füllungen
  - Gruppen
  - Ebenen
  - Textfelder
- **Grundlagen zur Strukturierung eines Flashdokuments**
  - Symbole und Instanzen
  - Bibliothek
  - Szenen (für längere Animationen)
- **Grundlagen der Animation**
  - Verwendung der Zeitleiste(n)
  - Schlüsselbilder, einfache Frame by Frame Animationen
  - Erstellung einfacher Bewegungstweens
- **Zusammenspiel von Flash mit anderen Grafikprogrammen**
  - XFL Dateien
  - Importieren von Bitmaps und Vektorgrafiken
  - Exportieren von Einzelbildern/Animationen
- **Publizieren von Flashinhalten**
  - Einstellungen und Ausgabeformate
  - Grundlagen zur Einbettung von Flash in Websites
- **Weitere Methoden der Animation**
  - Klassischer und neuer (CS4) Bewegungstween, Bewegungsvorlagen
  - Unterschiede zwischen Movieclips, Grafikclips und Schaltflächen
  - Beschleunigung
  - Formtweening
  - Animation entlang von Pfaden
- **Einfache Actionsscripts zur Ablaufsteuerung**
  - ActionScript organisieren, best Practices
  - Starten und Stoppen der Animation
  - Springen zu Bildpositionen, -marken und Szenen
  - einfache AS3 Ereignisbehandlung für Click-Events
  - Schaltflächen und Rollover-Effekte
  - Verlinkung mit externen URLs

# Die Arbeit mit dem Flash Authoring Werkzeug

- **Verwaltung von Flash-Dokumenten**
  - Vorlagen verwenden und erstellen
  - Projekte erstellen und verwalten
  - XMP-Metadaten
  - Drucken aus Flash und -player
  - Suchen und Ersetzen von Text, Schriftarten, Farben und Symbolen
- **Erweiterte Erstellung von Grafiken, Effekte und spezielle Techniken**
  - Ausrichten von Objekten
  - Skalierung im 9-teiligen Segmentraster
  - Masken
  - Bitmaps vektorisieren
  - Filter und Mischmodus
  - Glättung/Antialiasing
  - statische und dynamische Textfelder, Schriftarten und Schriftrendering
  - Farbvorlagen, Farben ersetzen, Koler-Erweiterung
  - Bitmaps und Alphakanal
  - "3D" Grafiken in Flash CS4
- **Erweiterte Methoden der Animation und spezielle Techniken**
  - Führungsebenen, Zeichenvorlagen, Zwiebeln
  - optimieren von Animationen, verschachtelte Movieclips
  - Bones, Armaturen und inverse Kinematik
  - Deko-Werkzeug
  - Bitmap Zwischenspeicherung zur Optimierung
- **Einbindung von Audio**
  - Sound-Formate, Kompression
  - Sound-Eigenschaften und Sound-Effekte
  - Synchronisation
- **Einbindung von Video**
  - Videoformate und Einbettung
  - Verwendung des Adobe Media Encoders
  - spezielle Techniken (transparente Videos, Hardwarebeschleunigung)
  - Open Source Tools zum Videoencoding
- **Grundlagen für die Erstellung interaktiver Inhalte**
  - einfache Actionscript Befehle, Variablen und Funktionen
  - Steuerung des Abspielverhaltens von Movieclips per Frame-Events
  - Zugriff auf Eigenschaften von grafischen Objekten per AS3
  - Zugriff auf den Inhalt von Textfeldern
  - Übergabe von Daten an Flash per HTML-Einbettung
- **Einbettung von Flashinhalten in Webseiten – Flash und das Internet**
  - Optimieren der Flash-Anwendung und Testen der Bandbreite
  - Streamingverhalten
  - Flashplayer und -version Detection, alternativer Inhalt
  - Erstellen von HTML-Vorlagen
  - HTML in Flash-Textfeldern
  - Mehrsprachigkeit
  - Eingabehilfen und Barrierefreiheit