

# FLASH 5

**Vor kurzem erschien die neueste Version von Macromedias FLASH. Ein absoluter Anfänger wie ich verbrachte einige Stunden nur damit, die Programmoberfläche näher kennenzulernen und einfachste Schritte mittels diverser Lehrgänge nachzuvollziehen. Doch der Aufwand lohnte sich: FLASH 5 ist kein einfaches Programm, doch die Anwendungsmöglichkeiten und ersten Ergebnisse sind erstaunlich.**

Werner Krause

## Was ist FLASH?

Ein Animationsprogramm. Um Internetseiten aufzupolieren? Wer weiß, wie viele Anwender überhaupt die nötigen Flash-Erweiterungen im Browser installiert haben, um die flotten Animationen auch sehen zu können?! Wäre höchstwahrscheinlich Fleißaufgabe und reiner Luxus...

Ein Animationsprogramm also – und für andere Zwecke geradewegs ideal: So beispielsweise eine überraschend gute Ergänzung zu gängigen Videoschnittlösungen. Dort wo Uleads Media Studio und Adobes Premiere nur standardisierte 08/15 Ergebnisse liefern – vor allem bei Filmtiteln oder Inserts – da kann FLASH wirklich optimal eingesetzt werden.

Oder FLASH-Filme für Präsentationszwecke – vielfältig sind die Möglichkeiten und erprobenswert.

Doch aller Anfang ist schwer. Die Vielfalt spiegelt sich in einer überladenen und stark verzweigten Benutzeroberfläche wider! Ein ca. 400 Seiten starkes Handbuch liegt bei, dazu die Online-Hilfe – ein bisserl Zeit muss sein - r.t.f.m.

Mir war wichtig, dass sich FLASH-Animationen komfortabel in DV-PAL-Videossequenzen berechnen lassen, um in Videoprojekte eingebaut zu werden, in voller Auflösung ohne Verluste. Und das geht überraschender Weise sehr, sehr flott. Derartige FLASH-Sequenzen lassen sich dann auch mittels entsprechender Schnittkarte auf Videokassette ausgeben

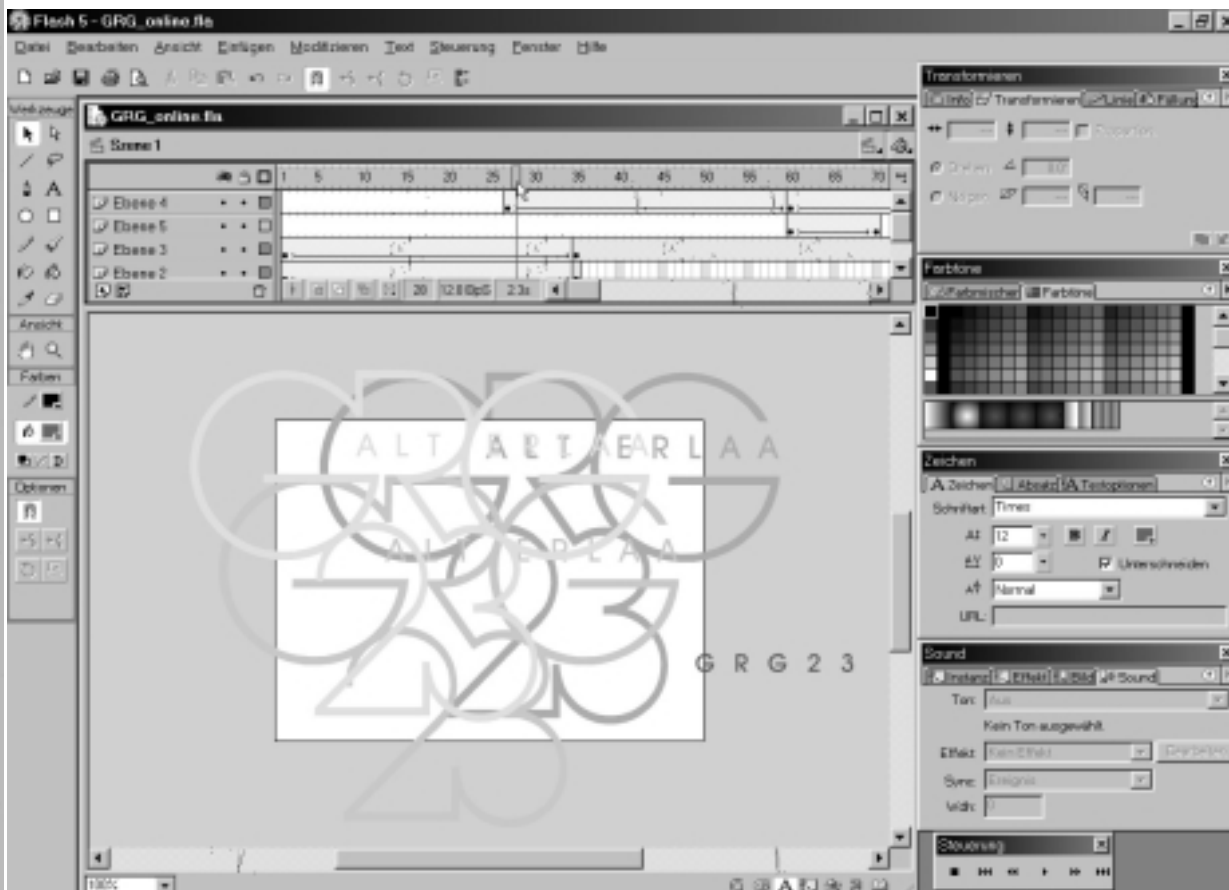
Noch etwas habe ich ausprobiert: Realvideoszenen in FLASH importiert, sogar vier verschiedene, sie dort im FLASH-Bearbeitungsfenster verkleinert und nebeneinandergestellt, sodass 4 kleinere Filmfenster in einer Sequenz zu sehen

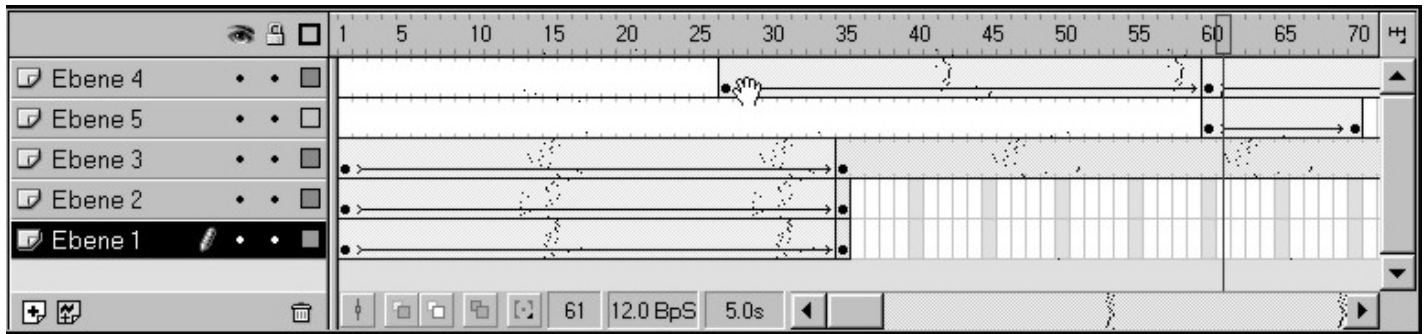
waren, diese dann kombiniert mit bewegten FLASH-Schrifteffekten – das alles funktioniert sehr gut und weit weniger umständlich als in oben genannten Videomontageprogrammen...

Womit hat man in FLASH hauptsächlich zu tun? In den Voreinstellungen werden zunächst Bildgröße, Bildfrequenz etc. festgelegt. Das Arbeitsfenster – die Bühne für Animationsabläufe – besteht aus dem durch die Abmessungen eingegebenen und im fertigen Film sichtbaren Ausschnitt und der rundherum erweiterten Bühne, wo bewegende Objekte aus dem sichtbaren Teil verschwinden oder von dort auftauchen können. Nicht nur Bewegungen können in FLASH animiert werden, sondern auch Formveränderungen, wobei nur Anfangs- und Endzustand eingegeben werden müssen, natürlich auch die Zeitspanne, innerhalb der sich

die Bewegung realisieren soll. Den Rest erledigt FLASH selbst, wenn die Animation in ein bestimmtes Dateiformat berechnet wird.

Hört sich relativ einfach an – doch die Tücken liegen im Detail: Für mich bis jetzt noch immer zauberhaft und undurchschaubar manche Manipulationen in der sogenannten „Zeitleiste“, die für Start, Dauer, Bewegungssteuerung (Bewegungsw e e n i n g), Formveränderungen (Formweening) und Ende eines Animationsablaufes verantwortlich ist. Die „Schlüsselbil-





der“, bzw. ihr Verschieben bzw. Versetzen machen Probleme. Diese Veränderungen sind häufig notwendig, um Bewegungen z.B. schneller oder langsamer ablaufen, oder manche Objekte einer zeitlich verschachtelten Komposition später oder früher erscheinen zu lassen. Bin noch nicht dahinter gekommen, warum fix und fertig eingestellte Tweening-Optionen durch Verkürzen und Verschieben einfach verloren gehen können?! Habe mich damit herumgespielt und letztendlich die gewünschten Abläufe neu aufgebaut, denn reparieren konnte ich sie nicht...

Was kann für eine FLASH-Animation alles importiert werden? AVI-Videos wurden oben schon begeistert erwähnt, weiters sind Pixelgrafiken in diversen Formaten geeignet und vor allem Vektorgrafiken, an denen das „Formtweening“ ausschließlich angewendet werden kann. Bei Bedarf lassen sich Pixelbilder durch eine eigene Trace-Funktion auch nachzeichnen (vektorisieren), allerdings eine Verlegenheitslösung mit Vorsicht zu genießen. FLASH besitzt selbstverständlich auch ein Textwerkzeug, alle Windows-Schriften werden per Vorschaufenster angezeigt.

Für erfahrene Anwender älterer FLASH-Versionen zur Frage:

#### Was ist neu an FLASH 5?

Laut Handbuch bestehen die wichtigsten Neuerungen in den Verbesserungen beim Erstellen von Bildern, insbesondere bessere Farbsteuerungen, wie zum Beispiel das Farbmischer-Bedienfeld, die Eingaben für Füllungen und Linien, die Steuerung für Farbwechsel und erweiterte Optionen beim Zeichnen von Bildern.

- Mit dem Stiftwerkzeug und den Anfäsern für Bézierkurven werden exakte Pfade erstellt, sie funktionieren ähnlich wie das Stiftwerkzeug in FreeHand und Fireworks.
- Neue Dialogfelder zum Arbeiten mit Farbe, Text, Aktionen, Instanzen und kompletten Filmen erleichtern den Zugriff für Änderungen von Elementen in FLASH-Filmen.
- Gemeinsame Bibliotheken ermöglichen Verknüpfungen zu Bibliothekselementen als externe Objekte.
- Unterstützt wird das Importieren von MP3-Files, dadurch verringert sich beim Export eines Films mit Sound die Be-

rechnungszeit, da MP3-Dateien nicht weiter komprimiert werden müssen.

- Ein erweitertes ActionScript verbessert die Optionen für das Erstellen von Interaktivität in FLASH.
- Last not least wurde eine macromedia-interne produktübergreifende Integration vorangetrieben, die Dateiformate aus FreeHand und Fireworks problemlos nach FLASH importieren lässt.

#### Zur Veröffentlichung im Internet

FLASH ist nach wie vor ein Werkzeug, mit dem sich animierte Internetauftritte verwirklichen lassen. FLASH exportiert fertige Filme in das SWF-Format des Flash-Player-Films. Dadurch wird das Dateivolumen erheblich reduziert, allerdings kann eine SWF-Datei nicht mehr editiert werden. Um Details nachträglich noch ändern zu können, sollte die FLASH-Ursprungsdatei (.FLA) aufbewahrt werden.

Im Zusammenhang mit FLASH wird oft von Shockwave gesprochen, doch FLASH erstellt im Gegensatz zum Macromedia Director kein Shockwave, sondern eigene Flash-Filme.

Gegenüber dem Menüpunkt „Film exportieren“ bietet sich noch eine Veröffentlichung an, die gleich eine ganze HTML-Seite generiert, in der der SWF-

Film eingebettet ist. Der notwendige Code wird automatisch geschrieben.

In den Voreinstellungen zur HTML-Veröffentlichung findet sich zudem eine Option, aus der Animation den ersten Frame als Bilddatei (GIF, JPG, PNG) zu extrahieren, die zusätzlich abgespeichert wird, um in Browsern jener Internetuser als Alternativbild zu fungieren, die keine FLASH-Plug-Ins installiert haben.

Nach eigenen Versuchen konnte ich staunend feststellen, dass FLASH-Animationen bei heutigen Übertragungszeiten tatsächlich webtauglich sind, d. h. im Dateivolumen relativ mager bleiben. Der einfache Intro-FLASH-Film auf der Internet-Begrüßungsseite des Bundesgymnasiums Wien-Alterlaa

[www.grg-23.alterlaa.ac.at](http://www.grg-23.alterlaa.ac.at) besteht nämlich aus 75 Frames in den Abmessungen 400x300 Pixel (12B/sec) - und das Ganze hat nur 16KB.

Möchte zusammenfassend nach ersten - aber intensiven Eindrücken meinen, dass FLASH ein wirklich rundes und gutes Programm für viele Zwecke sein kann, wobei sich eine eingehende Beschäftigung im dichten Funktionsdschungel lohnen würde. Nichts für Gelegenheitsanwender. Möchte gar nicht wissen, was man mit dem noch umfangreicheren Macromedia Director alles anstellen könnte...

