

Übung 1 – Multimedia-Programmierung

Inhalt

Einführung in das Flash Autorenwerkzeug

Aufgaben

1-1) Bewegungs- und Formtweening

Es soll ein beliebiges Movieclip-Symbol angelegt werden. Dieses bewegt sich vom einem Ende der Bühne zum anderem und ändert seine Farbe, während es sich um die eigene Achse dreht.

Danach soll sich die Form des angekommenen Objekts verändern und die ganze Bühne ausfüllen. (Hinweis: verwenden Sie dazu ein neues Objekt, das Sie an die gleiche Stelle platzieren).

1-2) Hierarchische Zeitleisten

Nun soll ein Männchen winkend (und mit zusätzlicher Animation versehen) von links ins Bild laufen, in der Mitte stehen bleiben und sich ein paar Sekunden nicht mehr bewegen. Schließlich verlässt das Männchen die Bühne über die rechte Seite.

1-3) Bewegungspfade und Masken (optional)

Im Männchen-Film aus 1-2) wird nun ein Spotlight auf der Bühne hin und hergeschwenkt. Dies wird durch einen Bewegungspfad realisiert. Zur besseren Wirkung wird der Hintergrund Schwarz gefärbt. Wenn das Männchen in der Mitte der Bühne anhält, bleibt das Spotlight auch stehen.

Abschließend kommt eine Maske zum Einsatz: wenn das Männchen die Mitte verlässt, tritt es ins Dunkle.