

## Macromedia Flash -5

# Fußballspieler – Kickbewegung erzeugen:

Der Spieler wurde mit einem Grafikprogramm in zwei Dateien (Spieler + Bein) abgespeichert (als gif-Datei mit transparentem Hintergrund).

- importieren: das Hintergrundbild und der Spieler und das Bein werden importiert
- auf Ebene 1, Position 1 klicken: Hintergrundbild von der Bibliothek (sei steckt im Menue „Fenster“ ) einfügen
- auf Ebene 1, Position 1 rechtsklicken: „Bild einfügen“; das neue leere Kästchen möglichst weit nach rechts ziehen
- mit dem Plus-Symbol (rechts oben, nahe dem Papierkorb) neue Ebene öffnen auf Ebene 2, Position 1 klicken
- aus der Bibliothek Bild mit Fußballer auf die weiße Arbeitsfläche einfügen;
- auf das Bild rechtsklicken; Größe verändern (skalieren)
- Bild mit Bein ebenso einfügen und verkleinern
- Tipp: wenn das bewegliche Bein die Figur überlagern soll, muss es zueletzt eingefügt werden; sonst einfach Figur oder Bein kopieren, dann löschen und dann neu einfügen
- rechtsklicken auf die gesamte Figur: auf „alles markieren“ klicken
- Tipp: das Hintergrundbild darf nicht auch markiert werden; ggf. muss man auf Ebene 2 klicken, um nur die Figur zu markieren
- mit F8 in Symbol konvertieren; darauf achten , dass „Filmsequenz“ eingestellt ist
- jetzt kann die Figur verändert werden:
- Doppelklick auf das Bein; dann mit Rechtsklick Bein drehen und anpassen
- wieder ganze Figur auswählen; F8 drücken und veränderte Figur als Symbol-2 speichern
- auf diese Weise können weitere Bewegungsabläufe erzeugt werden

Jetzt kann die Figur auf einer neuen Ebene eingebaut werden:

- auf Plus klicken (links oben neben dem Papierkorb) und neue Ebene einfügen
- Symbol-1 in die weiße Arbeitsfläche einfügen;
- auf Ebene 2, Position 1 das Symbol-1 einfügen mit Rechtsklick und „Bild einfügen“
- nochmals Rechtsklick und auf „Bewegungstween erstellen“ klicken

- Auf Ebene 2, weiter rechts mit Rechtsklick Schlüsselbild einfügen;
- dieses Bild auf der Arbeitsfläche anklicken, löschen und durch Symbol-2 ersetzen
- mit Rechtsklick so weitere Schlüsselbilder einfügen
- neue Ebene erstellen; Ball einfügen