

OCG Rich Media (Flash)



OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT[®]
AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY



OCG Rich Media (Flash) Syllabus Version 2.0

Professionelles
Gestalten von Websites

Österreichische Computer Gesellschaft (OCG)

Wollzeile 1-3

A-1010 Wien

Tel: +43 1 512 02 35-0

Fax: +43 1 512 02 35-9

E-Mail: info@ocg.at

Web: www.ocg.at

Hinweis

Die offizielle Version des OCG Rich Media (Flash) Syllabus ist die auf der Website <http://www.ocg.at> veröffentlichte Version.

Haftung

Die OCG hat dieses Dokument mit Sorgfalt erstellt, kann aber weder Richtigkeit und Vollständigkeit der enthaltenen Informationen zusichern noch Haftung für durch diese Informationen verursachte Schäden übernehmen.

Urheberrecht

OCG 2012

OCG Rich Media (Flash)

Der nachfolgende Lernzielkatalog stellt die Grundlage für den praktischen Test für dieses Modul dar. Das Modul wird mit einem eigenen OCG Zertifikat „OCG Rich Media (Flash)“ abgeschlossen.

MODULZIELE

Das Modul verlangt von den Kandidatinnen und Kandidaten den praktischen Umgang mit einem Animationsprogramm.

Die Kandidatin/der Kandidat soll

- mit der Benutzeroberfläche und den wichtigsten Arbeitselementen vertraut sein.
- in der Lage sein, die Arbeitstechniken wie Ebenen, Schlüsselbilder, Bibliotheken, Texte und Schriftarten evvektiv zu verwenden.
- die Formate für die Filmausgabe kennen, die Exportfunktionen beherrschen und in der Lage sein, vorhandene Flash-Filme in bestehende Seiten einzubauen.

VORKENNTNISSE

ECDL Image Editing
ECDL Web Editing

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
1.1 Flash Grundlagen	1.1.1 Basisinformationen	1.1.1.1	Die Geschichte von Flash hinsichtlich Entstehungsdatum, Versionen und deren Möglichkeiten und wesentliche Milestones in der Entwicklung kennen; Die Einsatzgebiete von Flash kennen.
		1.1.1.2	Die Eigenschaften des vektorbasierten Programms Flash kennen; Verstehen, dass Flash ein vektorbasiertes Programm mit der Datei-Endung .fla ist.
		1.1.1.3	Die Voraussetzungen für die Darstellung einer SWF-Datei kennen: <ul style="list-style-type: none"> • Plugin • Player
		1.1.1.4	Die Unterschiede von Flash- und Shockwave-Plugin und -Player kennen.
	1.1.2 Oberfläche	1.1.2.1	Die unterschiedlichen Arbeitsbereiche und ihre Zusammenhänge verstehen: <ul style="list-style-type: none"> • Bühne • Werkzeugleisten • Bedienfelder

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
		1.1.2.2	Mit den Bedienfeldern umgehen können (ein- und ausblenden, verbinden, etc.).
		1.1.2.3	Die wesentlichen Bedienfelder kennen: <ul style="list-style-type: none"> • Zeitleiste • Bewegungseditor • Eigenschaften • Bibliothek
	1.1.3 Ansichtsoptionen	1.1.3.1	Die Zoomeinstellmöglichkeiten kennen. Das Handwerkzeug zum Verschieben des Dokuments im Fenster kennen.
		1.1.3.2	Die Bedeutung von Gitternetz, Lineal und Hilfslinien kennen und anwenden können.
	1.1.4 Ablauforganisation	1.1.4.1	Den Ablauf einer Flash-Animation und den Zusammenhang zwischen Szenen und den zugehörigen Zeitleisten kennen.
	1.1.5 Dokument-eigenschaften	1.1.5.1	Die Eigenschaften der Bühne (Größe, Hintergrundfarbe) kennen.
		1.1.5.2	Die Bildrate (Bilder pro Sekunde) verstehen.
	1.1.6 Zeitleiste	1.1.6.1	Die Verwendung der Zeitleiste verstehen.
		1.1.6.2	Die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten der Zeitleiste kennen.
	1.1.7 Frames	1.1.7.1	Die Funktionsweise und Bedeutung von Bildern (Frames) in der Zeitleiste kennen: <ul style="list-style-type: none"> • Normale Bilder (Füllbilder) • Schlüsselbilder
		1.1.7.2	Füll- und Schlüsselbilder einfügen und löschen können.
		1.1.7.3	Schlüsselbildern Bildnamen zuweisen können.
	1.1.8 Ebenen	1.1.8.1	Die Bedeutung und Funktionsweise von Ebenen in der Zeitleiste kennen. Die Ansichtsmöglichkeiten von Ebenen kennen.
		1.1.8.2	Ebenen anlegen, verschieben, löschen und benennen können.
		1.1.8.3	Ebenenordner anlegen, verschieben, ein- und ausblenden können; Ebenen in Ebenenordnern organisieren können.
	1.1.9 Bewegungseditor	1.1.1.9	Die Funktionsweise und die Möglichkeiten des Bewegungseditors kennen und anwenden können. (Basisbewegung, Transformation, Filter)
	1.1.10 Bibliothek	1.1.10.1	Die Funktionsweise der Bibliothek kennen.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
		1.1.10.2	Objekte umbenennen, löschen und öffnen können.
		1.1.10.3	Die verschiedenen Symbole und ihre Möglichkeiten kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Movieclip • Schaltfläche • Grafik
		1.1.10.4	Symbole erzeugen können: <ul style="list-style-type: none"> • Neues Symbol erzeugen • Objekt in Symbol konvertieren
		1.1.10.5	Registrierungspunkt und Drehpunkt verstehen und bearbeiten können.
		1.1.10.6	Den Unterschied zwischen Symbol (Bibliothekselement) und Instanz verstehen.
		1.1.10.7	Die Eigenschaften von Symbolen verstehen und bearbeiten können.
		1.1.10.8	Die Eigenschaften von Instanzen verstehen und bearbeiten können.
		1.1.10.9	Die Funktionsweise von Schaltflächen und deren Zustände verstehen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Auf • Darüber • Gedrückt • Aktiv
		1.1.10.10	Externe Flash-Dateien als Bibliotheken öffnen können.
1.2 Auswählen und Arbeiten	1.2.1 Auswahlwerkzeuge	1.2.1.1	Die verschiedenen Auswahlwerkzeuge und deren Zusatzoptionen kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Auswahlwerkzeug • Magnet • Begradigen • Glätten • Unterauswahlwerkzeug • Lasso: <ul style="list-style-type: none"> - Normales und Polygon-Lasso - Zauberstab
		1.2.1.2	Auswahlwerkzeuge anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Einzelnes Element auswählen • Mehrere Elemente auswählen

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
	1.2.2 Weitere wichtige Werkzeuge	1.2.1.3	Die wichtigen Werkzeuge kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Frei transformieren Werkzeug • 3D-Drehungswerkzeug • Lupenwerkzeug
1.3 Zeichnen	1.3.1 Zeichenmodelle	1.3.1.1	Die unterschiedlichen Zeichenmodelle in Flash kennen und anwenden: <ul style="list-style-type: none"> • Zeichenverbindungsmodell • Objektzeichnungsmodell
		1.3.1.2	Den Unterschied sich überlappender Objekte in den verschiedenen Zeichenmodellen verstehen.
	1.3.2 Zeichenwerkzeuge	1.3.2.1	Die unterschiedlichen Zeichenwerkzeuge und deren Möglichkeiten kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Freihandwerkzeug • Linienwerkzeug • Ellipsen-, Rechteck- und Polysternwerkzeug • Rechteckgrundform- und Ellipsengrundform-Werkzeug • Stiftwerkzeug • Pinsel- und Sprühwerkzeug
		1.3.2.2	Den Unterschied zwischen den Zeichen- und Grundformzeichen-Werkzeugen verstehen.
		1.3.2.3	Die Zusatzoptionen der Zeichenwerkzeuge verstehen und anwenden können.
		1.3.2.3	Die verschiedenen Eigenschaften der Werkzeuge verstehen und anwenden können.
		1.3.2.4	Die wesentlichen Tastenkombinationen beim Zeichnen kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Horizontale, 45°- und vertikale Linien zeichnen • Regelmäßige Formen (Quadrate, Kreise) zeichnen • Aus der Mitte heraus Objekte zeichnen
		1.3.2.5	Die Bedeutung der Füll- und Stiftfarbe kennen; das Pipette-Werkzeug kennen.
		1.3.2.6	Die Funktionsweise des Radiergummi-Werkzeuges und dessen Zusatzoptionen kennen: <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung auf Teile von Objekten • Anwendung auf Füllungen & Konturen
		1.3.2.7	Das Frei Transformieren-Werkzeug auf die Zeichenobjekte anwenden können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
		1.3.2.8	Das Stiftwerkzeug anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Beziérkurven zeichnen und deren Funktionsweise kennen • Kurven oder Linien zeichnen
	1.3.3 Farben	1.3.3.1	Die Möglichkeiten beim Erstellen von Farben kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Einfärbig • Verläufe
		1.3.3.2	Die Bedienfelder „Farbe“ und „Farbpalette“ kennen.
		1.3.3.3	Farbfelder innerhalb der Farbpalette erstellen können.
		1.3.3.4	Den Umgang mit dem Alphakanal in Zusammenhang mit Farben kennen.
1.4 Die wichtigsten Bedienfelder	1.4.1 Eigenschaften-Bedienfeld	1.4.1.1	Die Funktionsweise des Eigenschaften-Bedienfeldes kennen und Einstellungen auf Objekte anwenden können.
	1.4.2 Transformieren-Bedienfeld	1.4.2.1	Transformationen auf Objekte anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Größe • Skalierung • Dreh- und Neigungswinkel
	1.4.3 Ausrichten-Bedienfeld	1.4.3.1	Die Funktionsweise des Ausrichtens und Verteilens kennen und anwenden können.
		1.4.3.2	Den Unterschied zwischen „Objekte aneinander ausrichten“ und „Objekte an der Bühne ausrichten“ kennen und anwenden können.
1.5 Text	1.5.1 Grundlegendes	1.5.1.1	Die Möglichkeiten bei der Einbindung von Text hinsichtlich der Wahl der Schriftarten kennen und anwenden können.
	1.5.2 Textwerkzeug	1.5.2.1	Die unterschiedlichen Textmodi kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • statischer Text • dynamischer Text • Eingabetext
		1.5.2.2	Die Texteneigenschaften anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Zeichen • Absatz
1.6 Animationen erstellen	1.6.1 Animationsarten	1.6.1.1	Die verschiedenen Animationsarten und deren Unterschiede kennen und anwenden können.
		1.6.1.2	Die Anwendung von Tweenings auf Objekte kennen und anwenden können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
		1.6.1.3	Die Bedeutung der Schlüsselbilder in Zusammenhang mit einem Tweening kennen und anwenden können.
		1.6.1.4	Die Bedeutung der Bildrate in Zusammenhang mit Tweenings kennen und anwenden können.
	1.6.2 Bild-für-Bild Animation	1.6.2.1	Die einzelnen Arbeitsschritte bei Bild-für-Bild-Animationen kennen und anwenden können.
		1.6.2.2	Die Möglichkeiten der Zwiebelschalen-Funktionen zur besseren Übersichtlichkeit nutzen können.
	1.6.3 Formtweening	1.6.3.1	Die Bedeutung von Formtweenings kennen und auf Formen anwenden können.
		1.6.3.2	Die Funktionsweise von Formmarken kennen.
	1.6.4 Bewegungstweening	1.6.4.1	Die Möglichkeiten von Bewegungstweenings kennen und auf Objekte anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Größeneffekte • Ein-/Ausblendungseffekte • Farbveränderungen
		1.6.4.2	Den Bewegungspfad von Objekten anpassen können.
		1.6.4.3	Bedienfelder des Bewegungs-Editors kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung (inkl. Beschleunigung) • Transformation • Filter- und Farbeffekte
		1.6.4.4	Die Bewegungs-Voreinstellungen kennen.
	1.6.5 Inverse Kinematik	1.6.5.1	Die Funktionsweise der inversen Kinematik und die Bedeutung von Bones kennen.
		1.6.5.2	Den Begriff der „Posen“ kennen.
	1.6.6 3D- Animation	1.6.6.1	Die Möglichkeiten der 3D-Darstellung und Transformation in Flash kennen: <ul style="list-style-type: none"> • 3D-Versetzung • 3D-Drehung
		1.6.6.2	Die Anwendung auf Movieclips kennen.
		1.6.6.3	Die Voraussetzungen beim Export von Flash-Dateien mit 3D-Effekten kennen.
1.7 Erweitertes Arbeiten mit Ebenen	1.7.1 Führungsebenen	1.7.1.1	Die Bedeutung einer Führungsebene kennen.
		1.7.1.2	Eine Ebene als Führungsebene definieren und andere Ebenen an dieser ausrichten können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Fertigkeit
	1.7.2 Masken	1.7.1.2	Die Bedeutung und Funktionsweise von Masken kennen.
		1.7.1.3	Eine Ebene als Maskenebene und andere Ebenen als maskiert definieren können.
		1.7.1.4	Die Bedeutung von animierten Objekten innerhalb von Maskenebenen kennen.
1.8 Importieren	1.8.1 Importmöglichkeiten	1.8.1.2	Den Unterschied zwischen dem Import auf die Bühne und dem Import in die Bibliothek kennen.
	1.8.2 Import von Pixelgrafiken	1.8.2.3	Die möglichen Bildformate für den Import kennen.
		1.8.2.4	Die besondere Bedeutung von PNG-Grafiken beim Import kennen.
		1.8.2.5	Das Beibehalten der Merkmale ausgewählter Dateien beim Import kennen (Photoshop, Fireworks).
		1.8.2.6	Die Möglichkeiten der Anwendung von Grafiken als Füllmuster kennen.
		1.8.2.7	Die Möglichkeiten bei der Umwandlung von Pixel- in Vektorbilder kennen.
	1.8.3 Import von Vektorgrafiken	1.8.3.1	Die Möglichkeiten beim Import von vektorbasierten Grafiken kennen und anwenden können.
	1.8.4 Import von Sounddateien	1.8.4.1	Den Unterschied zwischen streambaren und nicht streambaren Soundformaten kennen.
		1.8.4.2	Die Einbindung von Soundeffekten und die Unterschiede in den Synchronisierungseinstellungen kennen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none"> • Ereignis • Stream • Starten • Stopp
		1.8.4.3	Einen Sound in Zusammenhang mit Schaltflächen verwenden.
1.9 Veröffentlichen	1.9.1 Grundlegendes	1.9.1.1	Die Bedeutung des Veröffentlichens kennen und anwenden können.
	1.9.2 Einstellungen für das Veröffentlichen	1.9.2.1	Die grundlegenden Formate beim Veröffentlichen kennen: <ul style="list-style-type: none"> • SWF • HTML (Einbindung der SWF-Datei)
		1.9.2.2	Die Einstellmöglichkeiten der verschiedenen Formate kennen und gezielt anwenden können.
		1.9.2.3	Die Version des Flash-Players ermitteln können.



ZERTIFIKATE

ECDL Core

Der Standard für Computeranwendung

ECDL Web Editing

Der Einstieg ins Webdesign

ECDL Image Editing

Der Einstieg in die Bildbearbeitung

ECDL CAD

Der Einstieg ins technische Zeichnen

OCG Typing Certificate

Zertifikat für 10-Finger-Tastaturschreiben

pm basic

Der Einstieg ins Projektmanagement

PROFI

ECDL Advanced

Professionelles Arbeiten im Office

Textverarbeitung

Datenbank

Tabellenkalkulation

Präsentation

OCG Web Management

Professionelle Gestaltung von Websites

LERNUNTERLAGEN ZUM EINSTIEG

PC-Start

Der Computereinstieg für alle

you start IT

Der Computereinstieg für Kids





**OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT**®
**AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY**

Österreichische Computer Gesellschaft (OCG)
Wollzeile 1-3
A-1010 Wien

Tel: +43 1 512 02 35-0

Fax: +43 1 512 02 35-9

E-Mail: info@ocg.at

Web: www.ocg.at