


Flash CS4 Grundlagen Video-Training

Animation, Interaktion, Videos und coole Designs!


Inhaltsverzeichnis

Einführung


Lernen Sie im Einführungskapitel die Grundlagen von Flash kennen. Neben der individuellen Anpassung der Arbeitsoberfläche werden Ihnen hier unter anderem auch interaktiv sämtliche Werkzeuge aus der Werkzeugpalette vorgestellt.

-  **Vorschau – was werden wir lernen?**


Sehen Sie zu Beginn, was Sie in diesem Video-Training erwartet, was Sie lernen werden und zu welchen Ergebnissen Sie im Verlauf des Trainings kommen werden.

02:38
-  **Der Begrüßungsscreen**


Flash sagt hallo! Über den Begrüßungsbildschirm werden Sie eingeladen, ein neues Projekt zu starten, an einem Projekt weiterzuarbeiten oder sich an Vorlagen zu bedienen. Sie werden aber auch über Neuerungen auf dem Laufenden gehalten. Sehen Sie selbst.


02:13
-  **Die Benutzeroberfläche**

In diesem Video wird Ihnen der Umgang mit der weiter überarbeiteten Benutzeroberfläche von Flash CS4 erklärt. Sie lernen, wie Sie an Ihre Bedürfnisse individuell angepasste Arbeitsbereiche anlegen können, um noch effektiver zu arbeiten.

07:18
-  **Verschiedene Dateitypen**

Bei der Arbeit mit Flash kommen Sie mit verschiedenen Dateiformaten in Berührung. Lernen Sie hier den Unterschied zwischen den Formaten Flash Authoring (FLA), Small Web (SWF) und Flash Video (FLV) kennen.

01:19
-  **Interaktive Werkzeugpalette**

Hier lernen Sie in Kurzvideos die Funktionen der unterschiedlichen Werkzeuge kennen. Beispielsweise erfahren Sie, wie Auswahl, Unterauswahl, Farbverlaufs- und Textwerkzeug, Sprühen, Bone- und Bindungswerkzeug oder die Pipette funktionieren.
-  **Zusammenfassung**


Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Zeichnen mit Flash CS4


Nach dem allgemeinen Kennenlernen der Benutzeroberfläche lernen Sie in diesem Kapitel das Erstellen und Editieren von individuellen Formen und Objekten kennen.

Zeichenwerkzeuge


In diesem Abschnitt lernen Sie eine Reihe spezieller Zeichenwerkzeuge kennen, die Ihnen von Flash zur Verfügung gestellt werden.

-  **Linienwerkzeug**


Alle wissenswerten Informationen über die Linie, die einfachste Form eines Vektors sowie die dazugehörigen Stile erfahren Sie in diesem Video.

03:31
-  **Freihandwerkzeug**


In diesem Video wird Ihnen der Umgang mit dem Freihandwerkzeug erklärt. Das Freihandwerkzeug ermöglicht durch das detaillierte Bearbeiten von Ankerpunkten die Erstellung komplexer Formen.

03:09
-  **Linien- und Füllfarbe**

Der Autor erläutert Ihnen in diesem Video den Unterschied zwischen der Linien- und der Füllfarbe sowie das jeweils dazugehörige Werkzeug "Farbeimerwerkzeug" und "Tintenfasswerkzeug".





01:31
-  **Pinselwerkzeug**

Im Gegensatz zum Freihandwerkzeug werden mit dem Pinselwerkzeug Füllungen gezeichnet. Lernen Sie hier das Pinselwerkzeug mit all seinen speziellen Modi näher kennen.

01:20
-  **Radiergummi**











01:58

Der Radiergummi wird benötigt, um Objekte oder auch nur Bereiche davon wieder von der Bühne zu löschen. Ähnlich wie beim Pinselwerkzeug gibt es spezielle Modi, die Ihnen hier näher erklärt werden. Beispielsweise löschen Sie mit der Option "Wasserhahn" komplette Bereiche.


-  **Stiftwerkzeug** 05:45
Die Verwendung des Stiftwerkzeugs benötigt ein wenig Übung. Lassen Sie sich in diesem Video zeigen, wie Sie schnell und sicher Linien, aber auch Kurven und runde Formen erstellen können.
-  **Sprühwerkzeug** 03:20
Lernen Sie hier die Funktion des neuen Sprühwerkzeugs kennen, welche Sie als Untergruppe des Pinselwerkzeugs aufrufen. Mit den verschiedenen Optionen erstellen Sie die unterschiedlichsten Effekte. Im Beispiel sehen Sie, wie sich mit dem Sprühwerkzeug auch Symbole sprühen lassen.
-  **Dekowerkzeug** 03:38
Lernen Sie die Möglichkeiten des neuen Dekowerkzeugs und die damit verbundenen Symmetriefunktionen in Flash CS4 näher kennen. Neben den vielfältigen Geometriefunktionen eignet sich dieses Werkzeug besonders für gekachelte Hintergründe.
-  **Hand- und Zoomwerkzeug** 02:34
Das Handwerkzeug und das Zoomen mit der Lupe gehen "Hand in Hand". Für ein präzises Arbeiten ist der Umgang mit dem Hand- und Zoomwerkzeug unerlässlich. Mit der Alt-Taste und der Strg-Taste sind weitere hilfreiche Kurzbefehle zur Ansicht verfügbar.

Arbeiten mit Formen

In Flash gibt es diverse Möglichkeiten, Formen zu erzeugen und zu bearbeiten. Dieser Abschnitt beginnt mit der Erstellung einfacher Grundformen und zeigt, wie sich diese weiter editieren lassen.





-  **Formen** 05:45
Lernen Sie in diesem Video die Werkzeuge zum Erstellen von Rechtecken und Quadraten, Kreisen und Ellipsen sowie Polygonen und Sternen kennen.
-  **Formoptionen** 02:14
Werfen Sie nun einen genaueren Blick in die Zusatzoptionen der Formen. In diesem Video werden sämtliche Formoptionen, die Flash zu bieten hat, veranschaulicht. Definieren Sie beispielsweise die Abrundung von Rechteckformen oder erzeugen Sie durch Erhöhung des inneren Radius einen Donut mit dem Ellipsenwerkzeug.
-  **Grundformen-Werkzeug** 02:59
Die Grundform-Werkzeuge bieten einen entscheidenden Vorteil gegenüber den herkömmlichen Form-Werkzeugen, da sie viele Einstellungseigenschaften beibehalten und somit eine nachträgliche Bearbeitung erleichtern.
-  **Auswahl und Unterauswahl** 03:14
In diesem Video sehen Sie, wie vorhandene Formen und Konturen mit dem Unterauswahlwerkzeug ausgewählt und nachträglich verändert werden können. Ob Sie nur einen Teil eines Objekts auswählen möchten oder nur den Strich oder die Füllung verändern möchten, mit der richtigen Technik ist das kein Problem.
-  **Formen bearbeiten** 02:17
Es gibt diverse Möglichkeiten, Formen zu bearbeiten. In diesem Video lernen Sie die verschiedenen Methoden zur Manipulation der Formen kennen.
-  **Formeigenschaften übertragen** 01:43
Lernen Sie in diesem Video, mithilfe der Pipette Eigenschaften von Konturen und Füllungen auf andere Objekte zu übertragen. Hierbei sind nicht nur Füllfarben und Linien übertragbar, sondern auch Verläufe und Linienstile eines Objekts.
-  **Verschiedene Zeichenmodelle** 06:16
Flash bietet zwei unterschiedliche Zeichenmodelle, um Formen und Objekte zu zeichnen: den Zeichnungsverbindungsmodus und den Objektzeichnungsmodus. In diesem Video werden beide Techniken erklärt und es wird demonstriert, zu welchen Zwecken sich diese Modelle jeweils einsetzen lassen.
-  **Linien in Füllung** 01:38
Wie Sie Linien bzw. Striche in eine Füllung konvertieren, um diese dann weiterzubearbeiten, das erfahren Sie in diesem Video.
-  **Kanten abrunden** 03:40
Harte Kanten sind typisch für Vektoren. Flash bietet jedoch Modifikationsmöglichkeiten wie z.B. das Absoften der Kanten von Formen für ein weicheres Erscheinungsbild. Sehen Sie sich anhand eines Beispiels an, mit welcher Technik Flash abgerundete Kanten erzeugt.
-  **Frei Transformieren** 03:16
Ein wichtiges Werkzeug zum Transformieren und Verzerren, Drehen und Neigen von Objekten ist das Frei-Transformieren-Werkzeug. Dieses Video zeigt Ihnen, wie einfach Sie gezeichnete Objekte damit nachträglich bearbeiten.
-  **Ausrichten und Verteilen** 02:25

Symmetrische Anordnungen werden als besonders schön empfunden. Die Ausrichten-Palette ist dabei besonders hilfreich. Lernen Sie das Arbeiten mit dieser Palette in diesem Video genauer kennen.

-  **Illustrator-Import** 04:18
Nicht alle Inhalte, die in Flash-Animationen verwendet werden, werden auch in Flash erzeugt. Der Importdialog für Illustrator-Dateien ermöglicht es, Vektoren in Ebenen, Symbolen und deren Instanzen problemlos zu importieren.

Arbeiten mit Farben und Verläufen

Lernen Sie in diesem Abschnitt, wie Sie mit den Farbpaletten arbeiten, wie Sie Verläufe erzeugen und mit Kuler neue Farbkombinationen kreieren.

-  **Farb-Palette** 01:58
Wenn Sie in Flash Designs erstellen, ist es wichtig zu wissen, wie Sie eigene Farben erzeugen. In der Farbe-Palette lassen sich Farben mischen und einiges mehr. In diesem Video lernen Sie die nützlichen Anwendungsbereiche der Farb-Palette näher kennen.
-  **Farbfelder-Palette** 02:02
Mithilfe der Farbfelder-Palette lassen sich Farben, Verläufe und Füllungen speichern. Dies ist wichtig, wenn Sie mit eigenen Farben und Verläufen arbeiten und diese mehrfach einsetzen wollen. Ein projektübergreifender Einsatz von definierten Farben und Verläufen ist damit auch möglich. Sehen Sie selbst.
-  **Verläufe** 05:49
Wünschen Sie für Ihr Projekt mehr an Plastizität, sollten Sie sich mit Verläufen befassen. Lineare und radiale Verläufe erstellen Sie über den Farbtyp-Wähler. Auch das nachträgliche Modifizieren von Verläufen wird Ihnen in diesem Video gezeigt.
-  **Kuler** 04:02
Kuler ist eine Farbcommunity-Webapplikation, in der sich Farbkombinationen entwickeln und mit anderen Anwendern teilen lassen. Diese Applikation wurde nun in Flash CS4 integriert. Somit lassen sich jetzt in Flash mit vielen Hilfsmitteln Farbschemata mischen, suchen, nutzen, speichern und verteilen.

Zeichnen in der Praxis

Erfahren Sie in diesem Abschnitt, wie das Zeichnen von Objekten in Flash in der Praxis aussieht. Schnell und einfach erstellt der Autor coole Objekte.

-  **Coole Buttons zeichnen** 13:51
Schicke Schaltflächen müssen nicht erst in Photoshop, Illustrator oder Fireworks erstellt werden, um sie dann in Flash zu importieren. Sehen Sie in diesem Video, wie einfach und schnell Sie in Flash coole Buttons zeichnen können.
-  **Objekte illustrieren** 11:11
Der Autor hat eine besondere Art des Zeichnens von Objekten in Flash für sich entdeckt. In diesem Video zeigt er Ihnen, wie viel Spaß es macht, Objekte ganz einfach in Flash zu illustrieren.

Zusammenfassung

Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test



Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Bitmaps in Flash







Nicht alle Inhalte, die Sie in Flash verwenden können, werden Sie in Flash erzeugen. In diesem Kapitel lernen Sie den Import und den Umgang mit Bitmap-Grafiken in Flash CS4 kennen. Im Praxisteil erweitern Sie Ihr Wissen um zusätzliche Einsatzmöglichkeiten von Bitmaps.

Mit Bitmaps arbeiten

Die Verwendung von Bitmaps in Flash bringt eine Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten mit sich. In diesem Abschnitt lernen Sie, wie Sie Grafiken oder Websites aus anderen Adobe-Produkten importieren und Bitmaps nachbearbeiten können.




-  **Vektor versus Bitmap** 01:49
In Flash haben Sie die Wahl, mit Bitmap- oder Vektorgrafiken zu arbeiten. In diesem Video erfahren Sie die grundlegenden Vor- und Nachteile und wann welches Format sinnvoll eingesetzt wird.
-  **Bitmaps importieren** 05:02

Der Import von Bitmap-Grafiken stellt kein großes Problem dar. Neben der Angabe des Importpfads werden Ihnen in diesem Film auch die Komprimierungsmöglichkeiten in Flash CS4 erläutert.

-  **Photoshop-Import** 05:17
Seit Flash aus dem gleichen Hause wie Adobe Photoshop kommt, ist es deutlich leichter geworden, Photoshop-Dateien in Flash zu importieren. Anhand einer kompletten Website, die in Photoshop gestaltet wurde, lernen Sie in diesem Video den Importdialog und dessen Funktionsweise kennen.
-  **Fireworks-Import** 03:33
Fireworks eignet sich hervorragend zum Layouten von Screendesigns. Diese Designs lassen sich ganz einfach in Flash importieren und nachbearbeiten. Sehen Sie selbst.
-  **Bitmaps freistellen** 02:22
In diesem Video werden Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten der Freistellung von Bitmaps in Flash demonstriert. Bevor Sie ein Bild freistellen können, müssen Sie es teilen. Sehen Sie dem Autor dabei über die Schulter.
-  **Bitmaps nachzeichnen** 01:59
Flash bietet die Möglichkeit, Fotos zu vektorisieren. In diesem Video zeigt Ihnen der Autor, wie einfach Sie ein Bitmap in Vektoren umwandeln und welche Einstellungen dabei hilfreich sind.
-  **Maskieren von Bitmaps** 03:42
Masken aus Formen oder Text setzen Sie ein, um bestimmte Bereiche von der Bühne verschwinden zu lassen und andere Bereiche sichtbar zu machen. In diesem Video erfahren Sie, welche Möglichkeiten der kreativen Gestaltung Ihnen die Maskenfunktionen in Flash CS4 bieten.
-  **InDesign-Dokumente importieren** 03:16
Das neue XFL-Format dient als Austauschformat für den Export von InDesign-Dokumenten nach Flash, um es mit Animationen und Interaktionen zu versehen.

Bitmaps in der Praxis

In diesem Abschnitt sehen Sie die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von Bitmap-Bildern in Flash in der Praxis.

-  **Symbole austauschen** 05:45
In diesem Video sehen Sie, wie Sie durch einfaches Austauschen von Symbolen Effekte auf Fotos übernehmen.
-  **Erzeugen von Silhouetten** 05:17
Der Autor zeigt Ihnen in diesem Video, wie sich im Zusammenspiel mit Photoshop mit nur wenigen Mausklicks ein Foto in eine Silhouette verwandeln lässt.
-  **Spiegelungen erzeugen** 04:40
Auch Spiegelungen oder Reflektionen lassen sich in Flash ganz leicht realisieren. Wie Sie dabei vorgehen, erfahren Sie in diesem Film.

Zusammenfassung





Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test



Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Arbeiten mit Text

Die Inhalte in Flash-Präsentationen bestehen nicht nur aus Vektor- oder Bitmap-Grafiken. Selbstverständlich verfügt Flash CS4 über einige Textwerkzeuge, die sich für verschiedene Einsatzgebiete anpassen lassen. Sehen Sie sich die Möglichkeiten der Textgestaltung in Flash in diesem Kapitel an.

-  **Textartenübersicht** 01:08
In Adobe Flash CS4 gibt es die Möglichkeit, mit statischem Text, dynamischem Text und mit Eingabetext zu arbeiten. In diesem Video zeigt der Autor die groben Unterschiede auf.
-  **Statischer Text** 03:50
Das Erstellen von statischem Text ist in Flash kein Problem. Dieses Video zeigt Ihnen die Handhabung und die vielen Optionen des Textwerkzeugs.
-  **Text mit Hyperlink** 02:14
Eine weitere interessante Funktion stellt die Verlinkung von Text dar. Dieses Video zeigt Ihnen, wie Sie Text zu einer Website oder einer E-Mail-Adresse verlinken.
-  **Dynamischer Text** 02:29

Möchten Sie einen Flash-Film erstellen, bei dem sich während der Laufzeit die Texte ändern sollen, so benötigen Sie ein dynamisches Textfeld. Ein dynamisches Textfeld erzeugen Sie über das Textwerkzeug – und schon lässt sich externer Text integrieren.



-  Eingabetext 02:45
Editierbaren Text benötigen Sie beispielsweise bei Formularfeldern. In diesem Video zeigt Ihnen der Autor anhand eines Formulars, wie sich mit Eingabetext arbeiten lässt.
-  Text mit Scrollbar 03:06
Lernen Sie in diesem Film, wie sich längere Textpassagen leicht durch einen Scrollbalken erweitern lassen.
- Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.
- Multiple Choice Test
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Animation in Flash



Nun ist es an der Zeit, sich dem interessanten Teil von Flash zu widmen – der Erstellung von Animationen. Sie lernen jetzt die Funktionsweise der Zeitleiste besser kennen und Sie erfahren, welche Animationsarten Flash für Sie bereithält. Im Praxisteil werden zur Vertiefung verschiedene Beispiele erarbeitet.

Animationsgrundlagen

Was ist ein Tween? Was für unterschiedliche Tween-Arten gibt es? Welche Schritte sind nötig, um eine Animation durchzuführen? Auf alle diese Fragen gibt es in diesem Abschnitt eine Antwort.




-  Arbeiten mit der Zeitleiste 05:33
Das wohl wichtigste Werkzeug zur Animation in Flash ist die Zeitleiste. In diesem Video lernen Sie den Umgang sowie die grundsätzlichen Funktionen und Möglichkeiten der Zeitleiste kennen. Objekte strukturieren Sie in Ebenen, die Sie für eine bessere Übersichtlichkeit auch in Unterordner zusammenfassen können.
-  Symbolarten 10:10
Es gibt drei Arten von Symbolen in Adobe Flash CS4: Movieclips, Grafiken und Schaltflächen. In diesem Video werden die grundsätzlichen Unterschiede aufgezeigt.
-  Klassischer Tween 07:52
Der klassische Tween in Flash CS4 ermöglicht einen zeitlich abhängigen, linearen Positionswechsel von Symbolen und Instanzen. In diesem Video lernen Sie Schritt für Schritt die Grundlagen des klassischen Tweens kennen und verstehen.
-  Form-Tween und Formmarken 03:56
Beim Form-Tween verändern bzw. morphen Sie das Aussehen einer Form. Dieses Video zeigt Ihnen, wie Form-Tweens funktionieren und wie sich mithilfe von Formmarken der Verlauf der Animation beeinflussen lässt.
-  Beschleunigung 04:18
Um Animationen realistisch wirken zu lassen, sollte man die Gravitationskräfte nicht aus dem Auge verlieren. In diesem Video wird Ihnen gezeigt, wie sich die Beschleunigung von Objekten in den Animationseigenschaften anpassen lässt.
-  Animationseigenschaften 05:57
Es gibt viele Eigenschaften, um Animationen anzupassen. In diesem Video lernen Sie die nachträglichen Manipulationsmöglichkeiten von Tweens über das Eigenschaften-Bedienfeld kennen.
-  Filter 03:56
In Adobe Flash CS4 können Sie mit Filtern arbeiten, die ähnlich wie in Photoshop angewendet werden. Wie diese Filter angewendet werden und wie genau sie funktionieren, erfahren Sie in diesem Film.
-  Filteranimation 02:11
Um mehr Realität zu erzeugen, lassen sich Filter auch animieren. Wie Sie Filter in Animationen anwenden, um realistische Effekte zu erzielen, demonstriert Ihnen der Autor in diesem Video.
-  Verschachtelte Animation 07:07
Verschachtelte Animationen sind komplexere Animationen, in denen mehrere Symbole mit unterschiedlichen Animationen ineinander verschachtelt werden. Wie genau diese komplexere Art der Animation funktioniert, lernen Sie in diesem Film detailliert kennen.
-  Pfadanimation 03:26

Dank der Pfadanimation ist es möglich, den Weg eines Symbols durch einen vorgegebenen Pfad zu beeinflussen. Wie genau eine Pfadanimation funktioniert und worauf Sie im Einzelnen achten müssen, erläutert Ihnen dieser Film.

-  Animationsmaske 02:03
Maskenanimationen sind ebenfalls eine häufig eingesetzte Form der Animation. Lernen Sie in diesem Video die Einsatzmöglichkeiten der Animationsmaske kennen.
-  Mehrere Bilder gleichzeitig bearbeiten 02:42
Die Funktion, mehrere Bilder gleichzeitig zu bearbeiten, ist sehr hilfreich, um nachträgliche Änderungen an mehreren Schlüsselbildern gleichzeitig durchführen zu können. Um Bewegungsabläufe besser aufeinander abzustimmen, ist die "Zwiebelschalen-Technik" ein gut geeignetes Hilfsmittel. Beides wird in diesem Film erklärt.




Neue Animationsmöglichkeiten seit CS4

Seit der Version CS4 hat sich die Art der Bewegungs-Tween-Animation in Flash grundlegend verändert. Lernen Sie in diesem Abschnitt die Unterschiede kennen und schätzen.

-  Neuer Bewegungs-Tween 03:26
Der zeitleistenbasierte Bewegungs-Tween, den man aus früheren Flash-Versionen kennt, heißt ab Flash CS4 klassischer Tween. Der Bewegungs-Tween in CS4 arbeitet jetzt objektbasiert. Wie objektbasierte Animation funktioniert, lernen Sie in diesem Film.
-  Bewegungseditor 05:40
Ebenfalls neu in Adobe Flash CS4 ist der Bewegungseditor, der mit dem Bewegungstween zusammenarbeitet. Dank des neuen Bewegungseditors lassen sich alle Bewegungseigenschaften noch detaillierter bearbeiten.
-  Bewegungsvorlagen 03:45
Die Bewegungsvorlagen-Palette ist eine sehr hilfreiche Erweiterung, mit der Sie eigene Animationen in einer Vorlagen-Bibliothek dauerhaft ablegen, um diese dann bei späteren Projekten wiederzuverwenden.







3D- und inverse Kinematik in Flash CS4

Dank der neuen 3D-Werkzeuge ist es nun in Adobe Flash CS4 möglich, in der dritten Dimension zu arbeiten. Mithilfe des neuen Bone-Werkzeugs sind komplexe inverse Kinematikanimationen möglich. Was das genau heißt und wie die Werkzeuge funktionieren, lernen Sie in diesem Kapitel.





-  3D-Werkzeug 03:03
Endlich ist in Flash CS4 durch Hinzufügen der Z-Achse die dritte Dimension da! Lernen Sie in diesem Film die Einsatzmöglichkeiten der dazugehörigen 3D-Werkzeuge näher kennen.
-  3D-Animation 01:48
Natürlich darf die Animation in der dritten Dimension nicht fehlen. In diesem Video demonstriert Ihnen der Autor, wie Animationen über die neue Z-Achse ablaufen und welche Möglichkeiten sich daraus ergeben.
-  Bone- und Bindungs-Werkzeug 04:11
Dank der neuen Bone- und Bindungswerkzeuge ist es nun in Flash CS4 möglich, komplexe Animationsabläufe zu realisieren. Lernen Sie hier, wie sich die beiden Werkzeuge bei Formen und Symbolen einsetzen lassen.

Animation in der Praxis

In diesem Abschnitt geht es darum, Gelerntes in die Praxis umzusetzen, um es weiter zu vertiefen.

-  Unterschied zwischen Movieclips und Grafiksymbolen 03:43
Heutzutage wird in Flash fast ausschließlich nur noch mit Movieclips gearbeitet. Warum Grafiksymbole gerade für die Animation sehr nützlich sein können, erfahren Sie in diesem Video.
-  Unterschied Bewegungs-Tween und klassischer Tween 06:42
An einem Beispiel wird Ihnen in diesem Film der genaue Unterschied zwischen dem Bewegungs-Tween und dem klassischen Tween verdeutlicht.
-  Nahtloser Loop 07:03
Des Öfteren ist bei Animationen ein nahtloser Loop erwünscht. Wie ein solcher Loop funktioniert und wie so ein Loop erzeugt wird, lernen Sie in diesem Video.
-  Realistische Effekte 06:52
Wie Animationen mit realistischen Effekten über die Filter in Flash erzeugt werden, wird in diesem Praxisteil demonstriert.
-  Slideshow 07:40
Gerne gesehen im Header- oder im Galeriebereich von Websites ist die Slideshow. Wie man Slideshows in Flash umsetzen kann, wird in diesem Film erklärt.
-  3D-Slideshow 02:07

In diesem Video wird die Slideshow um die dritte Dimension erweitert, um eine noch effektivere Fotopräsentation zu erzielen.

-  Bone-Werkzeug im Einsatz 04:43
In diesem Film zeigt Ihnen der Autor, wie das Arbeiten mit dem Bone-Werkzeug so richtig Spaß macht. Anhand eines selbst gezeichneten Arms sehen Sie, wie effektiv und einfach sich das Bone-Werkzeug einsetzen lässt.
-  Import aus After Effects 03:02
In CS4 wurde das Zusammenspiel der Produkte untereinander weiter verbessert. Dank des neuen XFL-Austauschformats ist es noch leichter geworden, After Effects-Kompositionen an Flash zu übergeben.
-  Workshop: Banneranimation I 12:33
In diesem Workshop werden Ihre bisher erlernten Fähigkeiten weiter vertieft. Anhand eines Webanners zeigt Ihnen der Autor noch einmal die grundlegenden Funktionen und Arbeitsweisen für das Animieren in Flash.
-  Workshop: Banneranimation II 12:52
Im zweiten Teil dieses Workshops wird die Animation verfeinert und fertiggestellt. Es werden neue Wolken positioniert, eine Straße erzeugt, eine Stadt erstellt und noch einiges mehr. Sehen Sie selbst.

Zusammenfassung

Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test





Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Sound und Video in Flash

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie Sounds und Videos in Flash importieren und bearbeiten.




Sound

Erst mit dem richtigen Sound wird eine Animation zum Erlebnis. In diesem Abschnitt demonstriert Ihnen der Autor die Einsatzmöglichkeiten von Sound.

-  Ereignis-Sound für Schaltflächen 04:15
Wie Sounds durch ein Ereignis gesteuert und somit für Schaltflächen verwendet werden können, erfahren Sie in diesem Video.
-  Soundloop 02:40
Ein interessanter Einsatz von Sound in Flash ist die Möglichkeit, einen Soundloop als Hintergrundmusik einzusetzen. Wie dies funktioniert, erfahren Sie in diesem Film.
-  Sound bearbeiten 03:24
Für die grundlegende Soundbearbeitung, wie z.B. das Ein- und Ausfaden oder die Anpassung der Lautstärke, ist es nicht nötig, Programme wie Soundbooth oder Audition zu bemühen. Solche Änderungen lassen sich auch ganz einfach in Flash erledigen.
-  Sound editieren mit Soundbooth 03:32
In Flash CS4 wurde die Zusammenarbeit der Produkte untereinander weiter verfeinert. Nun gibt es die Möglichkeit, direkt aus Flash heraus Audiodateien in Soundbooth zu editieren. Nach dem Speichern werden diese dann automatisch in Flash aktualisiert.

Video

Flash-Video ist aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Seit Flash CS4 bzw. Flash Player 10 wird zusätzlich mit dem F4V-Format auch noch MPG4 bzw. HD unterstützt.

-  Videos umrechnen mit dem Adobe Media Encoder 10:33
Um Filme in Flash importieren zu können, müssen sie vorher in das Flash-Video-Format FLV oder F4V umgerechnet werden. Welche Optionen der Adobe Media Encoder anbietet und was es alles beim Konvertieren von Videomaterial zu beachten gibt, wird in diesem Video erläutert.
-  Video importieren 05:24
Videos bzw. FLV- oder F4V-Dateien werden beim Importieren nicht in die SWF-Datei eingebettet, sondern lediglich referenziert. Wie dies funktioniert, welche Möglichkeiten Sie haben und worauf zu achten ist, sehen Sie in diesem Film.
-  Maskieren von Videos 04:59
Auch Videos lassen sich in Flash maskieren. Wie das funktioniert und welche Effekte sich damit erzielen lassen, demonstriert Ihnen der Autor in diesem Video.

Zusammenfassung


Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.


Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Veröffentlichen

Ihre Arbeit ist vollbracht – nun ist die Zeit gekommen, wo Sie Ihr Werk der Öffentlichkeit präsentieren wollen. In diesem Kapitel dreht sich alles um die Publikationseinstellungen in Flash.

 **Einstellungen für Veröffentlichen** 08:21
Lernen Sie sämtliche Optionen und Einstellungen des Veröffentlichen-Dialogs kennen. Der Autor erklärt Ihnen den HTML-Seitenexport, den Export von Projektoren für PC und Mac sowie das Exportieren von Einzelbildern in diversen Formaten.

 **Finetuning in Dreamweaver** 07:22
Aus Flash heraus lässt sich eine HTML-Datei generieren, welche die SWF beinhaltet. In diesem Film erfahren Sie, wie sich diese HTML-Datei mithilfe von Dreamweaver noch weiter anpassen lässt.

 **Device-Central für mobile Geräte** 05:55
Im Zusammenspiel mit Adobe Device-Central lassen sich Inhalte für mobile Endgeräte entwickeln, simulieren und testen. Lernen Sie in diesem Video das Zusammenspiel von Flash und Device-Central kennen.

Zusammenfassung


Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.


Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


Tipps & Tricks


In diesem Kapitel hat der Autor für Sie einige Tipps und Tricks zusammengestellt, die Ihnen das Leben in Flash erleichtern.


 **Die wichtigsten Tastaturbefehle** 03:34
Wer mit Flash wirklich effektiv arbeiten will, kommt nicht drum herum, ein paar Tastaturbefehle zu lernen und einzusetzen. Die wichtigsten Tastaturbefehle für die alltägliche Arbeit in Flash werden hier noch mal zusammengefasst.


 **Probleme bei Form-Tweens** 01:43
In diesem Video demonstriert Ihnen der Autor typische Probleme mit Form-Tweens. Sie erfahren, welche Objekte nicht mit Form-Tweens zusammenarbeiten.

 **Probleme bei klassischen Tweens** 03:03
Bei klassischen Tweens kommt es häufig zu Problemen. Wie Sie Probleme in diesem Zusammenhang erst gar nicht entstehen lassen, verdeutlicht Ihnen der Autor in diesem Video.

 **Bühne abdecken** 01:45
Manchmal können zu viele Objekte auf der Bühne bei der Arbeit ablenken. Erfahren Sie in diesem Film, wie Sie sich das Arbeiten auf der Bühne erleichtern können.


 **Animation nachträglich verkleinern** 02:34
Dank dieses Tipps brauchen Sie sich nie mehr zu ärgern, wenn eine komplette Animation im Nachhinein nicht passen sollte und verkleinert werden muss.

 **Unsichtbare Schaltflächen** 04:26
Mithilfe von unsichtbaren Schaltflächen, sogenannten Hot Spots, ist es möglich, beliebige Bereiche einer Grafik zur Schaltfläche und somit interaktiv zu machen. Hier lernen Sie, wie Sie dabei vorgehen.

 **Erweiterte Formbearbeitung** 02:02
Bis Flash CS3 war es lediglich möglich, Formen per Knopfdruck zu begradien oder zu glätten. In CS4 gibt es nun einen Extradialog zur besseren Bearbeitung mit einer Vorschau. Zu diesen Funktionen gelangen Sie über das Menü "Modifizieren > Form". Sehen Sie selbst.

 **Suchen und Ersetzen** 03:46

Ein sehr wertvolles und oftmals unterschätztes Werkzeug ist "Suchen und Ersetzen". Mit diesem Dialog können Sie unter anderem Videos, Bitmaps, Symbole und Farben austauschen. Sehen Sie selbst.


-  Hilfe 02:16
Adobe lässt Sie mit seinen Produkten nicht im Regen stehen. Sollten Sie einmal nicht weiterwissen oder Fragen haben, bietet Flash CS4 Ihnen hervorragende Hilfsfunktionen an. Es gibt die klassische Offline-Hilfe und die neue Online-Community-Hilfe.


Zusammenfassung

Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.


ActionScript für Animatueure


In diesem Grundlagen-Video-Training zeigt Ihnen der Autor in diesem Kapitel die wichtigsten Befehle für Einsteiger, Designer und Animatueure in ActionScript 2. Fortgeschrittene, Programmierer und Wissbegierige sollten sich die speziellen ActionScript-3-Video-Trainings von video2brain ansehen.

-  Zufallsgenerator 07:50
Wenn die gleiche Animation mehrfach verwendet werden soll, macht es Sinn, einen Zufallsgenerator zu erzeugen, damit die Animationen unterschiedlich wirken. Wie so ein Zufallsgenerator ganz leicht umgesetzt wird, lernen Sie in diesem ActionScript-Grundlagen-Training.

-  Slideshow mit Play/Pause-Funktion 02:44
Per ActionScript sind Sie in der Lage, mit nur zwei simplen Befehlen, "stop()" und "play()", Ihren Film über Schaltflächen zu steuern. Sehen Sie selbst.

-  Komplette Website mit ActionScript I 11:01
In diesem Film sehen Sie die Umsetzung eines Webdesigns aus Photoshop in Flash. Das importierte Design befüllen Sie anschließend mit Leben, um eine komplett navigierbare Website zu erzeugen.

-  Komplette Website mit ActionScript II 09:16
Im zweiten Teil wird die Website komplettiert und die Schaltflächen werden interaktiv gestaltet.

-  Preloader 05:29
Im Internet sollte jede größere Flash-Präsentation einen Ladescreen haben, um den Besucher die verstreichende Ladezeit anzuzeigen. Der Autor zeigt in diesem Film, wie Sie Preloader in Flash mithilfe von ActionScript aufbauen.

Zusammenfassung






Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

ActionScript 3.0

Saban Ünlü erklärt in diesem Kapitel die Anwendung von ActionScript 3.0 für Flash-Player-Filme. Dabei geht es hauptsächlich um die Einführung in Grundlagen und Syntax der Programmiersprache.





Erster Kontakt und Ereignisse

Der erste Abschnitt behandelt die Grundlagen der ereignisorientierten Programmierung und wie Anzeigebjekte beeinflusst werden können.

-  Erster Einblick 08:14
Verlieren Sie die Scheu vor ActionScript: Wie Sie den ActionScript-Editor verwenden, zeigt ein praxisnahes Beispiel: Die Beeinflussung von Anzeigebjekten auf der Bühne.
-  Ereignisse verstehen 03:50
Dieser Film erläutert das Ereignisprinzip anhand einer netten Kneipen-Kurzgeschichte
-  Ereignisse anmelden 05:42
Dieser Film veranschaulicht, wie Sie auf Ereignisse reagieren. Außerdem enthält er eine Übung, in der Sie Ausgaben auf Bühnen-Klicks hin erzeugen.
-  Ereignisbasierte Bewegung 07:33
Hier geht es um programmierte Bewegung eines Anzeigebjektes in Abhängigkeit unterschiedlicher Ereignisse.
-  Ereignisse entfernen 06:49
Jede event-basierte Bewegungen muss schließlich auch einmal stoppen. Um das zu gewährleisten, befreien Sie Event-Handler vom Dispatcher.




Interaktive Zeitleistensteuerung

Animation ohne Kontrolle wäre nur ein heilloses Durcheinander. Die Filme dieses Abschnitts zeigen Ihnen die Steuerungsmöglichkeiten per ActionScript.

-  Hauptzeitleiste steuern 09:34
So steuern Sie eine Slide-Show-Zeitleiste mittels Click-Events und den Movieclip-Methoden "play", "pause", "nextFrame" und "prevFrame".
-  Hauptzeitleiste mit Labels steuern 07:39
Hier erfahren Sie, wie Sie die Hauptzeitleiste mittels Bildbezeichnern und den Methoden "gotoAndStop" sowie "gotoAndPlay" steuern.
-  Verschachtelungen steuern 11:17
Erstellen Sie eine verschachtelte Animation mit dem Bewegungseditor und steuern Sie unterschiedliche Animationen via Mausereignis und den Methoden "stop" und "play".
-  Datums- und Zufallssteuerung 10:16
Wollen Sie dem Besucher einer Website stets etwas Neues bieten, können Sie den Hintergrund dynamisch gestalten. Sehen Sie in diesem Video, wie einfach das geht.

Ladeprozesse

Das Web bedeutet auch oft Teamarbeit. Gerade im Zusammenspiel mit anderen Seiten spielt ActionScript seine Stärken aus. Ladeprozesse in Verbindung mit weiteren, auch fremden Seiten – darum geht es in diesem Abschnitt.

-  Laden einer Web-Seite 08:17
Oft muss eine Seite – aus Flash heraus – andere Webseiten laden oder ansprechen. Dieser Film erläutert die Prinzipien und erklärt die Theorie des E-Mail-Versands.
-  Externe Bilder laden 05:31
Dieser Film vermittelt die Grundlagen, die Sie brauchen um externe Bilddateien zu laden. Dazu dienen "URLRequest" und das Anzeigeobjekt "Loader".
-  Externe SWF mit Preloader laden 08:33
Manchmal muss eine Flash-Applikation weitere Flash-Videos nachladen. Dieses Video erklärt die Voraussetzungen und Sie programmieren einen passenden Preloader.

Zusammenfassung

Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.