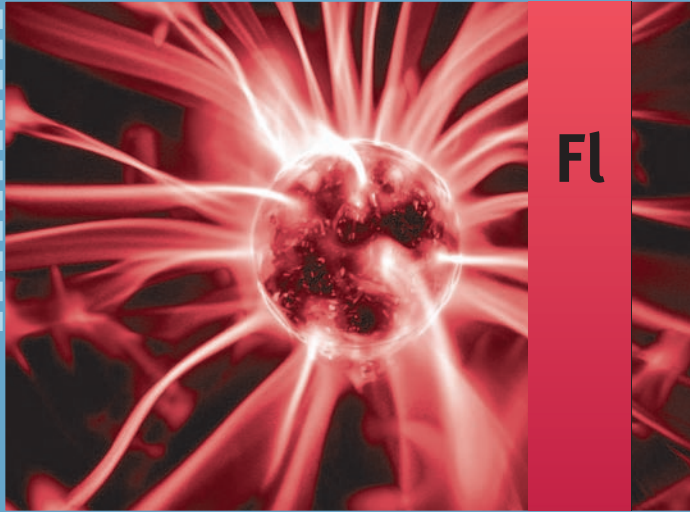


DAS EINSTEIGERSEMINAR

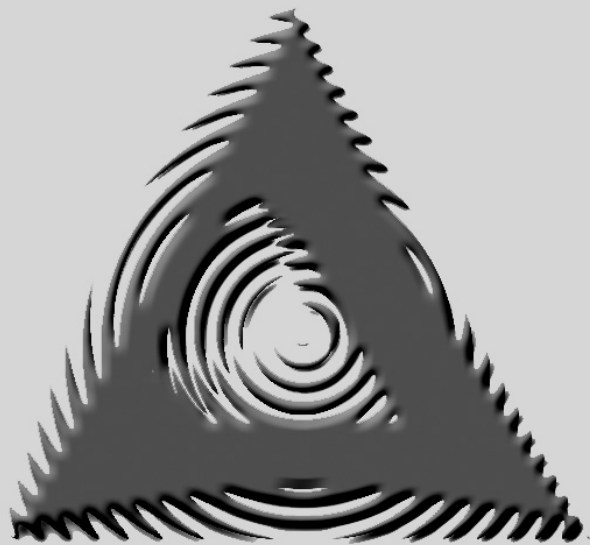


Adobe Flash CS5

Winfried Seimert



LERNEN • ÜBEN • ANWENDEN



Teil I: Lernen

L1 Flash einrichten und kennenlernen

Adobe Flash ist ein Programm, das die Vorteile von Vektorgrafiken nutzt, um animierte Webgrafiken, Navigationselemente, animierte Logos, längere Animationen mit hohen Soundanteilen und schließlich sogar vollständige Websites zu erstellen. Eigentlich ist es ein Autorensystem. Das bedeutet, zuerst erstellen Sie in Flash Zeichnungen oder Texte bzw. importieren sie aus anderen Programmen. Dann verbinden Sie diese Objekte zu einem sinnvollen Ganzen und fügen gegebenenfalls mit der Flash-eigenen Skriptsprache ActionScript sogenannte Aktionen hinzu, die für Interaktivität sorgen. Und schließlich veröffentlichen Sie das Ganze.

Vereinfacht kann man aber sagen, dass Flash ein Grafikprogramm mit Animationstendenzen ist, das sich in den letzten Jahren als Quasistandard durchgesetzt hat. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Browserhersteller den zum Abspielen benötigten Player in ihre Browser integriert haben. So kann man denn mit Fug und Recht behaupten, dass Flash von Adobe zu einem der führenden Programme in der Welt des Webdesigns geworden ist.

Zunächst sollten Sie jedoch ein paar Vorüberlegungen anstellen. Die folgenden Ausführungen werden Ihnen sicherlich helfen und Ihnen für den Fall der Fälle zeigen, wie Sie manches Problem lösen können.

Sicherlich möchten Sie gleich beginnen und die wunderbaren Funktionen von Flash kennenlernen. Doch bevor Sie loslegen, sollten Sie sich erst einmal mit der Arbeitsumgebung und den grundlegendsten Schritten vertraut machen.

Systemvoraussetzungen

Damit Sie mit dem Programm arbeiten können, muss Ihr Computer bestimmte Systemvoraussetzungen erfüllen.

Um mit Flash arbeiten zu können, genügt erfreulicherweise ein Rechner mit normaler Arbeitsleistung. Damit Sie jedoch das Programm auch sinnvoll einsetzen können, sollten Sie schon über einen schnellen Rechner, eine gute Grafikkarte, eine große und schnelle Festplatte und vor allem über genügend Arbeitsspeicher verfügen, damit Sie nicht die meiste Zeit mit Warten auf das Programm verbringen.

Windows

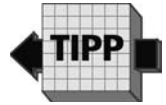
Adobe selbst schlägt für die Premium-Edition-Installation für ein Microsoft-Windows-System folgende Konfiguration vor:

- Intel Pentium 4 oder AMD Athlon 64
- Microsoft Windows XP mit Service Pack 2 (Service Pack 3 empfohlen) oder Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate oder Enterprise mit Service Pack 1 oder Windows 7
- 512 MB RAM (1 GB empfehlenswert)
- 1,6 GB freier Festplattenspeicher (keine Flash-Speichermedien); allerdings ist zusätzlicher Speicher für die Installation erforderlich
- 1.024 x 768 Punkt Monitorauflösung (es wird 1.280 x 800 Punkt empfohlen) mit 16 Bit Farbtiefe
- Ein DVD-ROM-Laufwerk
- Und falls Sie die Online-Dienste in Anspruch nehmen möchten, ist eine Breitband-Internet-Verbindung nötig.

Macintosh

Verwenden Sie einen Macintosh, dann gelten folgende Abweichungen:

- Intel Multi-Core-Prozessor
- Mac OS X Version 10.5.7 oder 10.6
- 2,6 GB freier Festplattenspeicher



In diesem Buch finden Sie durchgängig Abbildungen von einem Windows-PC-System. Sollten Sie mit einem Macintosh arbeiten, so unterscheidet sich Ihr Monitor von den gezeigten Abbildungen im Wesentlichen durch das Apple-typische Aussehen. So sind in der Mac-Version die Menüs zumeist genauso aufgebaut und unterscheiden sich nur durch die Mac-typische Darstellung. Bei der Bedienung müssen Sie als Apple-Anwender lediglich darauf achten, statt der nicht existierenden **[Strg]**-Taste die **[⌘]**-Taste und für die **[Alt]**- die **[⌥]**-Taste zu verwenden und im Fall, dass Sie die rechte Maus betätigen müssen, die **[Ctrl]**-Taste zu drücken.

Flash installieren

Wenn diese Voraussetzungen gegeben sind, kann es mit der Installation losgehen. Diese ist rasch erledigt und gleicht im Wesentlichen der Installation anderer Programme.

- 1** Legen Sie die erste DVD ein. Haben Sie die Datei heruntergeladen, führen Sie auf der Datei *DesignPremium_CS5_LS4.exe* einen Doppelklick aus. Dadurch wird diese in ein angegebenes Verzeichnis entpackt und Sie können mit einem weiteren Doppelklick, diesmal auf die Datei *Set-up.exe*, die Installation starten.
- 2** Zunächst müssen Sie der *Adobe-Lizenz-Softwarevereinbarung* zustimmen.
- 3** Nachdem Sie zugestimmt haben, erfolgt die Eingabe Ihrer Seriennummer.

Installation

Und schließlich erhalten Sie das Fenster *Installationsoptionen*, das je nach der von Ihnen gekauften Version (hier die Design Premium) ein wenig anders aussehen kann.

- 4** In diesem Fenster können Sie die Optionen der Programminstallation und insbesondere den Installationspfad anpassen.

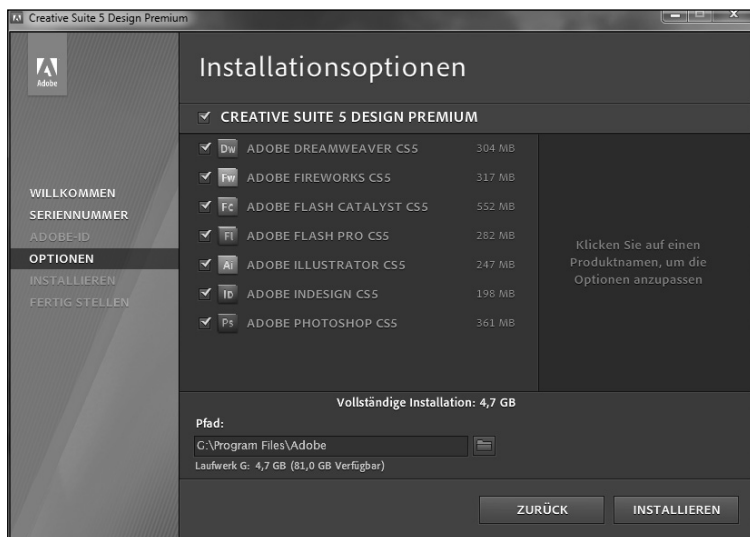


Abb. L1.1: Mit einem Klick geht es los

Hier können Sie zunächst wählen, ob Sie ein paar Informationen lesen möchten und/oder die *DVD-Inhalte durchsuchen* wollen.

- 5** Um Flash zu installieren, klicken Sie auf die große Schaltfläche *Adobe Creative Suite 5 Design Premium installieren* und folgen den Anweisungen der Installationsroutine.

Flash starten

Verwenden Sie Windows 7, Windows Vista oder Windows XP, dann haben Sie es mit einem Startmenü zu tun, das Ihnen den Start auf zweierlei Arten ermöglicht.

Haben Sie das Programm noch nie oder sehr lange nicht mehr gestartet, dann gehen Sie wie folgt vor:

- 1** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Start* und anschließend auf den Eintrag *Alle Programme*.

Dadurch erhalten Sie Zugang zu den Programmgruppen aller auf Ihrem PC installierten Anwendungen.

Hier finden Sie eine neue Programmgruppe mit einer Bezeichnung wie *Adobe Design Premium CS5*.

2 Klicken Sie dort auf den Eintrag *Adobe Flash Professional CS5*.

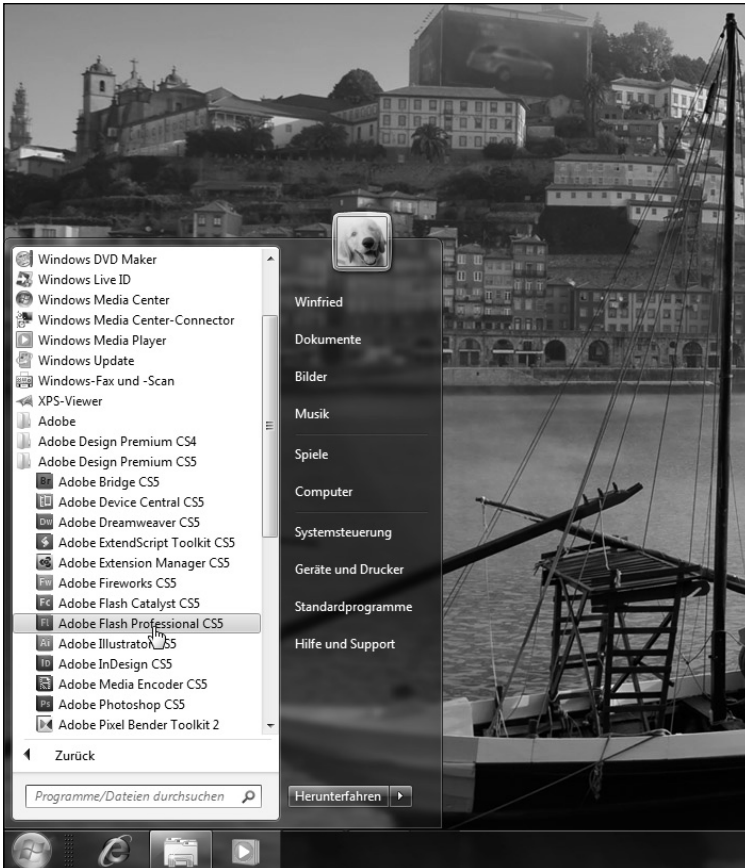


Abb. L1.2: Starten unter Windows Vista

Bei Windows XP klappt dagegen das Windows-Menü auf.

Windows XP

- 3** Suchen Sie den Eintrag *Adobe Flash Professional CS5* und führen Sie einen Klick darauf aus.

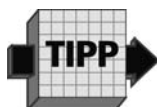
Verwenden Sie das Programm öfter, so finden Sie nach Anklicken des Startmenüs gleich ein anklickbares Symbol (*Adobe Flash Professional CS5*) vor, da Windows neben den zuletzt geöffneten Dokumenten auch die zuletzt benutzten Programme anzeigt. In diesem Fall müssen Sie lediglich einen Klick auf das Symbol setzen.

Apple Macintosh

Arbeiten Sie mit einem Mac, müssen Sie lediglich einen Doppelklick auf dem Programmsymbol *Adobe Flash Professional CS5* im ausgewählten Installationsordner (z.B. Ordner *Programme* im Ordner *Festplatte*) ausführen.

Startvorgang

Der Startvorgang beginnt. Es wird ein Informationsfenster eingeblendet, das Sie darüber informiert, dass jetzt verschiedene Dienste, Bedienfelder und Zusatzmodule geladen werden. Dieser Vorgang dauert beim ersten Mal etwas länger, da hierbei die entsprechenden Einstellungen des Programms vorgenommen werden.



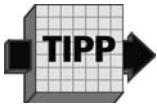
Bei den folgenden Starts kann es ebenfalls je nach Konstellation Ihres Computers mehr oder weniger lange dauern, bis der Ladevorgang abgeschlossen ist.

Startbildschirm

Startbildschirm

Nachdem Sie das Programm nach der für Ihr eingesetztes Betriebssystem typischen Art und Weise gestartet haben, präsentiert es Ihnen den Startbildschirm in etwa wie in der folgenden Abbildung.

Neuerungen (*Neue Funktionen*) dieser Version. Zudem können Sie weitere *Ressourcen* aufrufen. Diese Informationen werden Ihnen in dem *Adobe Help Viewer* angezeigt.



Möchten Sie in Zukunft auf dieses Dialogfenster verzichten, dann aktivieren Sie am unteren Rand das Kontrollkästchen *Nicht mehr anzeigen*. Es wird dann beim nächsten Start nicht mehr angezeigt. Falls Sie sich dann wieder anders entscheiden, erhalten Sie den Begrüßungsbildschirm über die Menüfolge *Bearbeiten / Voreinstellungen* und dortige Auswahl im Listenfeld *Beim Start* zurück.

Die Benutzeroberfläche

Als Nächstes werden Sie erst einmal die Flash-typische Benutzeroberfläche erkunden. Auf dem sogenannten *Arbeitsbildschirm* befinden sich alle wichtigen Elemente, die Ihnen in Zukunft immer wieder begegnen werden.

- 1 Wählen Sie auf dem Begrüßungsbildschirm im Bereich *Neu erstellen* die Option *Flash Datei (ActionScript 3.0)* oder *Flash Datei (ActionScript 2.0)* aus.

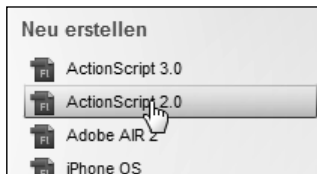
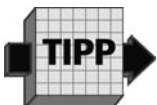


Abb. L1.4: Wählen Sie ActionScript 2.0



Die Programmiersprache ActionScript ermöglicht es, Programmabläufe zu steuern bzw. auf die Ein- und Angaben des Anwenders zu reagieren. Diese Sprache lernt man allerdings nicht mal schnell zwischendurch, sondern man

muss sich richtig einarbeiten. In diesem Einsteigerseminar geht es in erster Linie um den Einstieg in Flash. ActionScript spielt nur eine Nebenrolle und Sie werden die Schnittstellen kennenlernen, an denen es dann weitergeht. Verwenden Sie kein ActionScript, dann spielt Ihre Wahl an dieser Stelle keine Rolle.

2 Betrachten Sie den Bildschirm zunächst einmal genauer.

Neben den üblichen Bestandteilen eines Programmfensters fallen Ihnen sicherlich sofort ein paar nicht alltägliche Elemente auf, die Ihnen im Laufe Ihrer Arbeit mit Flash noch öfter begegnen werden. Deshalb sollten Sie sich zunächst mit Ihrer Arbeitsumgebung vertraut machen.

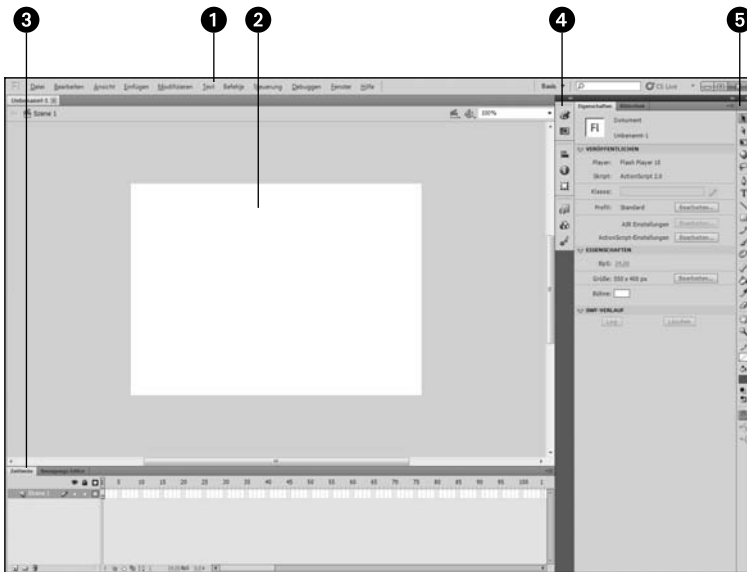


Abb. L1.5: Der Arbeitsbildschirm von Flash CS5

Wie Sie sehen, besteht der Arbeitsbildschirm aus insgesamt fünf Bestandteilen:

■ *Menüleiste* 1

- (Symbolleisten)
- Bühne ②
- Zeitleiste ③
- Bedienfelder ④
- Werkzeugleiste ⑤

Menüleiste

Die Menüleiste befindet sich am oberen Bildschirmrand. Sie stellt Ihnen alle Befehle, die in Flash ausgeführt werden können, zur Verfügung. Um an die Menüs heranzukommen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Eintrag.

Menüleiste

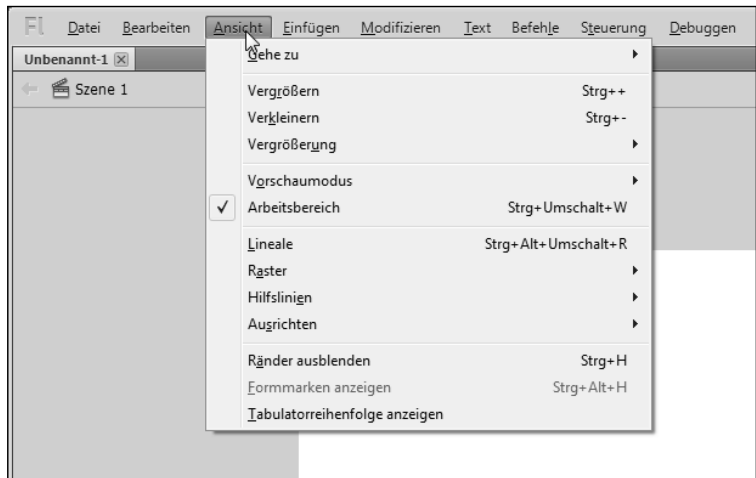
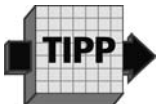


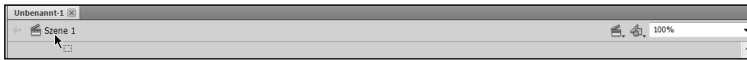
Abb. L1.6: Die Menüleiste enthält alle Befehle



Die Menüfunktionen können Sie auch mit der Tastenkombination **Alt** und dem unterstrichenen Buchstaben öffnen. Und noch schneller geht es, wenn Sie die Tastenkombinationen rechts neben dem Menüeintrag verwenden.

Symbolleisten

Standardmäßig wird in Flash nur die Bearbeitungsleiste angezeigt.



Bearbeitungsleiste

Abb. L1.7: Die Bearbeitungsleiste

Vielleicht vermissen Sie Symbolleisten, über die man häufig benutzte Funktionen per Mausklick aufrufen kann? Standardmäßig werden diese Leisten in Flash nicht angezeigt, sondern müssen von Ihnen eingeblendet werden.

Um sie ein- bzw. auszublenden,

- 1** wählen Sie im Menü *Fenster* den Untermenüpunkt *Symbolleisten* und
- 2** aktivieren die gewünschten Symbolleisten.

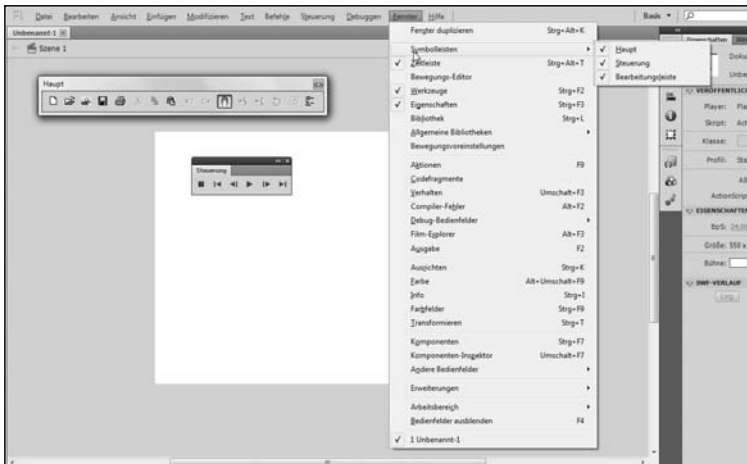


Abb. L1.8: Weitere Symbolleisten aktivieren

Diese werden dann frei schwebend eingeblendet und Sie haben Zugriff auf oft benötigte Befehle, wie beispielsweise das Speichern oder das Ausrichten an Objekten.

Um Platz zu sparen, sollten Sie an dieser Stelle die Symbolleisten noch ausgeblendet lassen. Im Bedarfsfall werden wir sie in diesem Buch einblenden.

Bühne

Die Bühne ist das zentrale Element des Flash-Bildschirms. Hier führen Sie einen Großteil der Arbeiten mit Flash aus, da Sie auf der Bühne die einzelnen Bilder eines Flash-Films bearbeiten sowie Grafiken und Filme erstellen.

Bühne

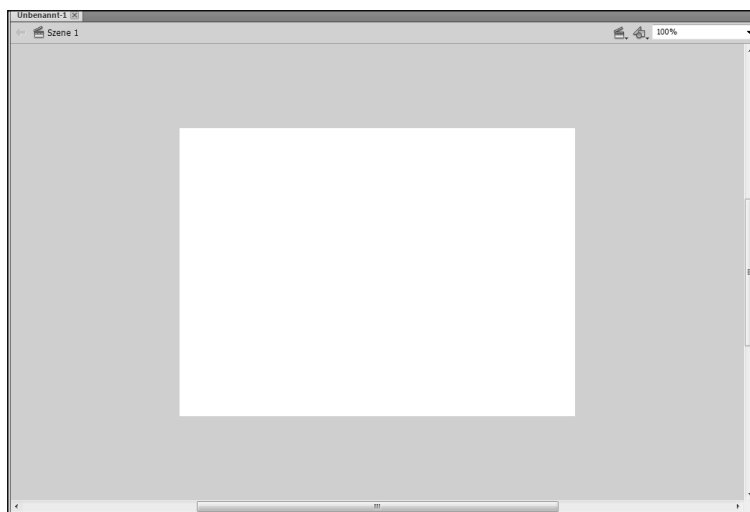


Abb. L1.9: Die Bühne ist Dreh- und Angelpunkt von Flash

Wie Sie der Abbildung entnehmen können, besteht die Bühne aus zwei Teilen: dem grauen Ablagebereich und der eigentlichen Bühne, die die Elemente enthält.

Legen Sie eine neue Flash-Datei an, dann finden Sie an dieser Stelle einen großen weißen Bereich vor, der die eigentliche Bühne kennzeichnet. Alle Objekte, die Sie später auf diesem Bereich ablegen, sind dann für den Betrachter beim Abspielen des Films sichtbar. Objekte, die sich auf dem grauen Bereich befinden, sind es dagegen nicht. Darüber hinaus lassen

sich auf diese Weise Objekte über den Bühnenrand hinaus skalieren oder animieren.

Wenn Sie zunächst nur einfache Animationen erstellen, genügt es, die Bühne so zu belassen, wie sie Ihnen von Flash zur Verfügung gestellt wird. Bei einem komplexeren Objekt sollten Sie mit den Ausrichtungshilfen von Flash, den Linealen, dem Raster und den Hilfslinien, vertraut sein.

Lineal

Eine der wichtigsten Ausrichtungshilfen ist das Lineal.

Um es einzublenden,

Lineal

- 1** wählen Sie das Menü *Ansicht* an und
- 2** klicken dann auf den Eintrag *Lineale*.

Flash blendet daraufhin am oberen und am linken Bühnenrand das Lineal ein.

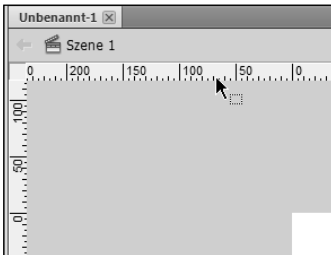


Abb. L1.10: Das Lineal hilft, Objekte passgenau auszurichten

Möchten Sie das Lineal ausblenden, dann rufen Sie einfach das Menü erneut auf.

Raster

Mithilfe des Rasters können Sie Objekte an einem vorgegebenen Raster ausrichten. So können Sie beispielsweise die Bühne in ganz bestimmte Einheiten aufteilen und so ein sehr genaues Layout erstellen.

- 3 Das Gitternetz blenden Sie über die Menüreihenfolge *Ansicht / Raster / Raster anzeigen* ein.

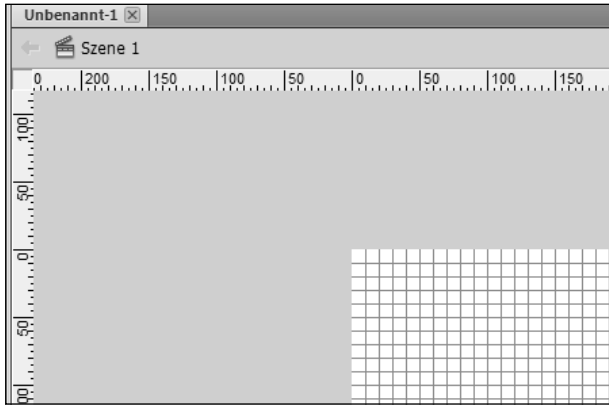
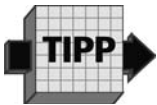


Abb. L1.11: Das Gitternetz bietet eine Funktion zum Ausrichten

- 4 Damit Objekte an dem Gitternetz automatisch ausgerichtet werden, rufen Sie das Menü *Ansicht / Ausrichten / Am Raster ausrichten* auf, um die Funktion einzuschalten. Wenn Sie jetzt ein Objekt in eine festgelegte Nähe einer Gitternetzlinie schieben, wird es davon angezogen und an ihr ausgerichtet.
- 5 Die Einstellungen des Gitternetzes können Sie nach Aufruf des Menüs *Ansicht / Raster / Raster bearbeiten* in dem folgenden Dialogfenster *Raster* verändern. Achten Sie darauf, dass das Kontrollkästchen *Am Raster ausrichten* angekreuzt ist, sonst rasten die Objekte nicht ein. Über das Listenfeld *Ausrichtgenauigkeit* bestimmen Sie, bei welchem Abstand die Objekte an den Gitternetzlinien einrasten.



Das Raster blenden Sie am schnellsten über die Tastenkombination **[Strg] + [A]** aus. Die Einrastfunktion – sofern Sie das Kontrollkästchen *Am Raster ausrichten* aktiviert haben – bleibt davon ausgenommen.

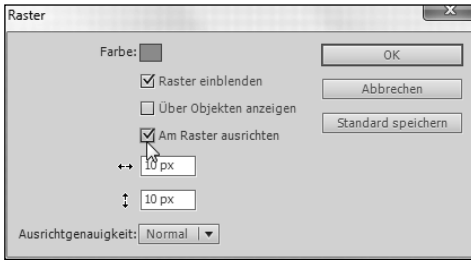



Abb. L1.12: Die Optionen des Rasters näher definieren

Hilfslinien

Ein weiteres Hilfsmittel zum Ausrichten von Objekten sind Hilfslinien. Es handelt sich hierbei um Linien, die Sie anlegen, um Objekte daran anzuordnen.

Derartige Hilfslinien sind schnell erstellt:

Hilfslinien

- 1** Aktivieren Sie das *Auswahlwerkzeug* .
- 2** Wenn Sie eine senkrechte Hilfslinie haben möchten, klicken Sie auf das linke Lineal, für eine waagerechte auf das obere.
- 3** Ziehen Sie dann bei gedrückter linker Maustaste die Hilfslinie auf die Bühne.
- 4** Wenn sich die Hilfslinie an der gewünschten Position befindet, lassen Sie die Maustaste los und Flash platziert sie an dieser Stelle.

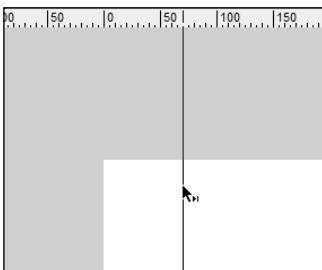
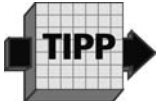



Abb. L1.13: Eine Hilfslinie anlegen

Damit die Hilfslinien nicht aus Versehen verschoben werden, können Sie diese arretieren. Wenn Sie Option *Hilfslinien sperren* aus dem Menü *Ansicht / Hilfslinien* gewählt haben, können Sie die Linien nicht mehr verschieben.



Das schnelle Sperren und Entsperrern geht am schnellsten über die Tastenkombination **Strg** + **Alt** + **Ü**.

Hilfslinien entfernen Sie dadurch, dass Sie die betreffenden Linien mit dem *Auswahlwerkzeug*  anklicken und dann aus der Bühne herausziehen.

Zeitleiste

Flash-Filme funktionieren im Prinzip genauso wie ein normaler Film oder animierte GIF-Grafiken. Das heißt, sie bestehen aus vielen einzelnen Bildern, die nacheinander abgespielt werden. Die einzelnen Bilder werden dabei durch die sogenannte *Zeitleiste* (Sie finden oft auch die Bezeichnung *Timeline*) gesteuert.

Zeitleiste

Die Zeitleiste befindet sich unterhalb der Bühne und lässt sich am besten mit einem Drehbuch vergleichen, mit dessen Hilfe Sie den zeitlichen Ablauf Ihrer Anwendung bestimmen. Hier wählen Sie bestimmte Bilder aus, um sie auf der Bühne zu bearbeiten, erstellen Bewegungsabläufe und/oder weisen den Filmen bestimmte Aktionen zu.

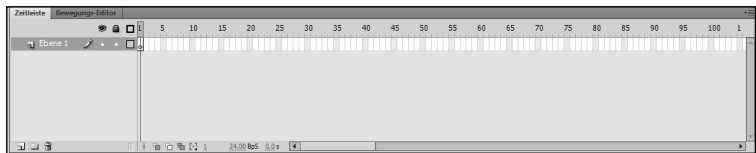


Abb. L1.14: Die Zeitleiste

Die kleinen weißen und grauen Kästchen symbolisieren dabei die Einzelbilder, aus denen sich der komplette Flash-Film

zusammensetzt. Bei der auffälligen roten Markierung handelt es sich um den *Aktuellbildanzeiger*. Wenn Sie einen Film abspielen, bewegt er sich nach rechts und tauscht dabei das jeweilige Bild auf der Bühne aus.

Bedienfelder

Wie die meisten anderen Adobe-Programme präsentiert Ihnen Flash auf der rechten Seite eine Reihe von *Bedienfeldern*. In diesen kleinen Fenstern, die eine mehr oder minder große Anzahl von Symbolen und Einstellmöglichkeiten aufweisen, sind Funktionen zu der jeweiligen Thematik zusammengefasst, deren Befehle per Mausklick ausgeführt werden können. Einige Anwendungen lassen sich sogar nur über diese Symbolleisten verwirklichen.

Diese Bedienfelder erleichtern Ihnen die Arbeit mit Objekten, Farben, Text, Bildern, Szenen und vielem mehr, da sie Ihnen stets die entsprechenden Werkzeuge und Optionen zur Verfügung stellen.

Mehrere Bedienfelder werden zu einer sogenannten *Bedienfeldgruppe* zusammengefasst.

Um etwas mehr Platz zu gewinnen, können Sie die Bedienfelder minimieren.

- 1 Klicken Sie dazu auf den kleinen nach rechts weisenden Doppelpfeil (*Auf Symbole reduzieren*) am rechten Rand der Titelleiste.

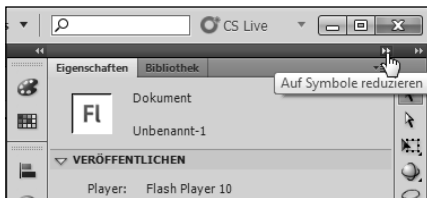


Abb. L1.15: Die Bedienfelder auf Symbole reduzieren

Die Bedienfelder werden auf Symbolgröße reduziert.

- 2** Möchten Sie die ursprüngliche Ansicht wiederherstellen, dann klicken Sie auf den nun nach links weisenden Doppelpfeil (*Bedienfelder erweitern*).



Abb. L1.16: Die Bedienfelder (wieder) erweitern

Bedienfelder werden auch als *schwebende Fenster* bezeichnet, da man sie auch in einem eigenen Fenster platzieren kann, um sich so besser auf ihren Inhalt zu konzentrieren.

- 3** Um ein Bedienfeld zu verschieben, müssen Sie zunächst auf die jeweilige Registerkarte klicken und dann mit gedrückter Maustaste das Bedienfeld an die gewünschte Stelle ziehen.

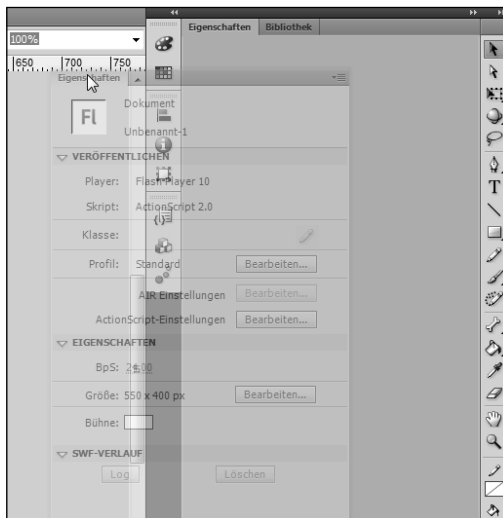


Abb. L1.17: Ein Bedienfeld frei platzieren

Die allermeisten Bedienfelder verfügen über ein sogenanntes *Bedienfeldmenü*, über das sich die eine oder andere Option einstellen und verändern lässt.

Bedienfeldmenü

- 4 Klicken Sie auf das Symbol am äußersten rechten Rand des Bedienfeldes.

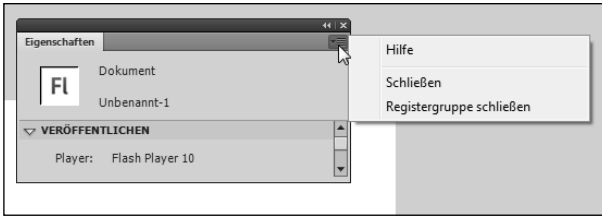


Abb. L1.18: Das Bedienfeldmenü

- 5 Wählen Sie die gewünschte Option durch Anklicken aus.

Arbeitsbereich aufräumen

Falls Sie einmal des Guten zu viel getan haben und Ihre Bedienfelder nicht mehr finden, ist das kein Problem. Sie können Flash problemlos auf die Grundeinstellung zurücksetzen oder gar eine andere Arbeitsumgebung einstellen.

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf die Schaltfläche ganz rechts, die mit dem gegenwärtig eingestellten Arbeitsbereich, im Beispiel *Basis*, bezeichnet ist.
- 2 Wählen Sie in diesem Fall den Eintrag '*Basis*' zurücksetzen.

Standard-Arbeitsbereich

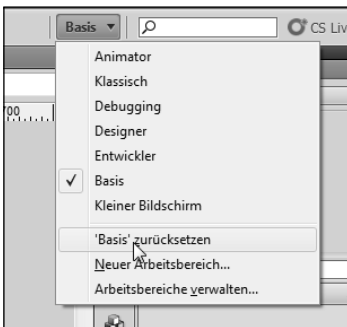
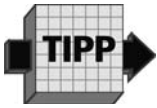


Abb. L1.1: Den Arbeitsbereich zurücksetzen

Schon befinden sich alle Bedienfelder an der Position und in der Reihenfolge, in der sie sich nach der Installation befanden.



In dieser Liste finden Sie auch den Eintrag *Klassisch*. Wenn Sie den Vorgängerarbeitsbereich bevorzugen, dann führt ein Klick darauf dazu, dass Sie die gewohnte Arbeitsumgebung wieder vorfinden, mit der Sie sich vielleicht besser auskennen. Mit fortgeschrittenen Kenntnissen werden Sie vermutlich zum Arbeitsbereich *Animator* oder *Designer* finden. Sollten Sie sich später mit ActionScript und dem Programmieren im Allgemeinen beschäftigen, dann werden die Umgebungen *Entwickler* und *Debugging* für Sie interessant werden.

Natürlich können Sie auch Ihren persönlichen Arbeitsbereich zusammenstellen.

- 3** Wenn Sie alles angeordnet haben, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche.
- 4** Diesmal wählen Sie allerdings den Eintrag *Neuer Arbeitsbereich*.
- 5** Nachdem Sie im folgenden Dialogfenster einen Namen vergeben und mit *OK* bestätigt haben, können Sie in Zukunft immer zu Ihrer gewohnten Einstellung zurückkehren.

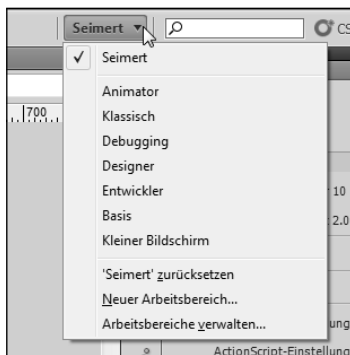
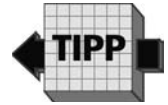


Abb. L1.19: Den eigenen Arbeitsbereich auswählen

Für welches Layout der Bedienfelder Sie sich entscheiden, ist übrigens für dieses Buch gleichgültig. Sollte auf ein Bedienfeld Bezug genommen werden, das Sie nicht finden, wählen Sie in der Menüleiste am oberen Bildschirmrand Fenster und anschließend den Namen des gewünschten Bedienfeldes.



Werkzeugleiste

Auf der rechten Seite finden Sie die sogenannte *Werkzeugleiste*, die alle Werkzeuge enthält.

Je nachdem, welche Aktion Sie durchführen möchten, muss in Flash vorher das benötigte Werkzeug aus der Werkzeugleiste ausgewählt werden. Einige Werkzeuge dienen zum Auswählen, Bearbeiten und Anzeigen von Bildern, während andere zum Malen und Zeichnen oder zur Texteingabe vorgesehen sind. Dabei ist den verschiedenen Werkzeugen jeweils ein Symbol zugeordnet.

Im Verlauf dieses Buches werden Sie eine Reihe von Schaltflächen und deren Bedeutung kennenlernen. Damit Sie den Überblick behalten, hat Ihnen Flash eine kleine Hilfe zur Seite gestellt.

Schieben Sie Ihren Mauszeiger über eine der Schaltflächen und warten Sie zwei Sekunden. An dieser Stelle erscheint dann ein kleiner gelber Hinweis, der sogenannte *Werkzeug-Tipp*, der Ihnen anzeigt, was sich hinter der Schaltfläche verbirgt.

**Werkzeug-
leiste**

Werkzeug-Tipp

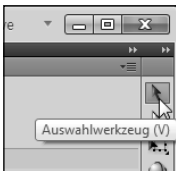


Abb. L1.20: Nutzen Sie die hilfreichen Werkzeug-Tipps

Der Werkzeug-Tipp hilft Ihnen sicherlich oft weiter. Zusätzlich können Sie ihm entnehmen, mithilfe welcher Taste sich das Werkzeug aktivieren lässt. Im Beispiel der vorherigen Abbildung können Sie folglich das Werkzeug auch über einen Druck auf die Taste **V** aktivieren.

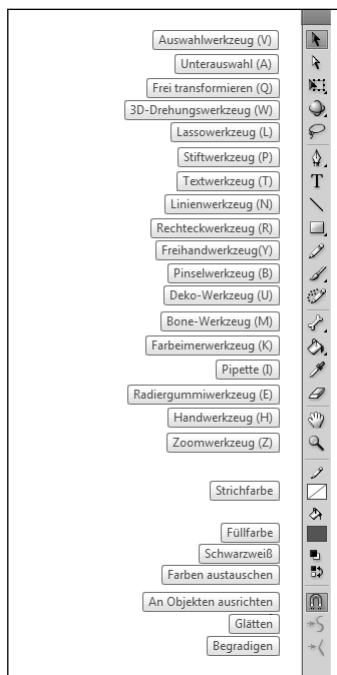




Abb. L1.21: Die Werkzeuge auf einen Blick

Wie Sie noch sehen werden, ist das wichtigste Werkzeug das *Auswahlwerkzeug*. Es muss immer aktiviert werden, wenn Sie Text- oder Grafikobjekte markieren, also auswählen möchten.

Flash stellt Ihnen dazu zwei Werkzeuge zur Verfügung, deren Unterschiede Sie sich an dieser Stelle schon einmal klarmachen sollten:

Auswahlwerkzeug

Das *Auswahlwerkzeug*  dient zur Durchführung allgemeiner Gestaltungsaufgaben wie dem Bewegen, der Größenänderung oder der Transformation von Objekten.

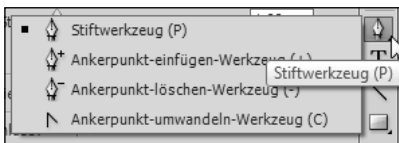
Das Werkzeug *Unterauswahl*  benutzen Sie bei Aufgaben, die das Zeichnen und Bearbeiten von Pfaden, Segmenten, Rahmen oder Rahmeninhalten umfassen, oder wenn ein Ankerpunkt in einem Pfad bewegt werden soll.

Werkzeug Unterauswahl

Werkzeuge auswählen

Die Werkzeuge selbst aktivieren Sie durch einfachen Mausklick darauf. Ein ausgewähltes Werkzeug erkennen Sie daran, dass es eingedrückt dargestellt wird.

Sicherlich sind Ihnen auch schon die kleinen Dreiecke am rechten unteren Rand einiger Hilfsmittelsymbole aufgefallen. Wenn Sie ein solches Symbol anklicken, öffnet sich ein sogenanntes Flyout-Menü, das weitere Hilfsmittel enthält, die aus Platzmangel nicht angezeigt werden können.



Weitere Werkzeuge auswählen

Abb. L1.22: Ein geöffnetes Flyout-Menü

Bedienfeld Eigenschaften

Die Auswahl eines Werkzeugs hängt unmittelbar mit dem Aussehen des Bedienfeldes *Eigenschaften* zusammen.

Es handelt sich um ein kontextsensitives Bedienfeld, das jeweils die Werkzeuge und Objekte enthält, die in Verbindung mit dem ausgewählten Element verwendet werden können. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, ändern sich dementsprechend die dort angezeigten Optionen, da sich die Leiste an das ausgewählte Werkzeug anpasst und jeweils einen anderen Inhalt anzeigt, wenn Sie ein anderes Werkzeug auswählen (siehe Abbildung L1.23).

Nach Anlegen eines neuen Dokuments finden Sie an dieser Stelle zunächst die Optionen für den neuen Film.



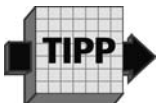
Abb. L1.23: Das Bedienfeld *Eigenschaften* hier mit aktiviertem *Textwerkzeug*

Dateiaktionen

Um effektiv mit Flash zu arbeiten, sollten Sie sich mit den wichtigsten Dateiaktionen vertraut machen. Dann geht Ihnen das Arbeiten später wesentlich einfacher von der Hand.

Ein neues Flash-Dokument erstellen

Im Verlaufe dieses Einsteigerseminars wird Ihnen sehr häufig der Begriff des *Dokuments* begegnen. Ein solches Dokument ist eine Datei, die Sie in Flash erstellen und weiterbearbeiten können. Sehr häufig wird ein solches Dokument auch als *Film* bezeichnet.



Davon zu unterscheiden ist ein *Flash-Player-Film*. Hierbei handelt es sich um einen für die Veröffentlichung vorbereiteten Flash-Film, der sehr stark komprimiert ist und sich in Flash nicht mehr bearbeiten lässt.

Ein neues Dokument legen Sie wie folgt an:

- 1 Klicken Sie auf das Menü *Datei*
- 2 und dann auf den Eintrag *Neu*.

Flash blendet Ihnen das Dialogfenster *Neues Dokument* ein. In diesem können Sie die Eigenschaft des neuen Dokuments anhand vorgegebener Grundtypen auswählen.

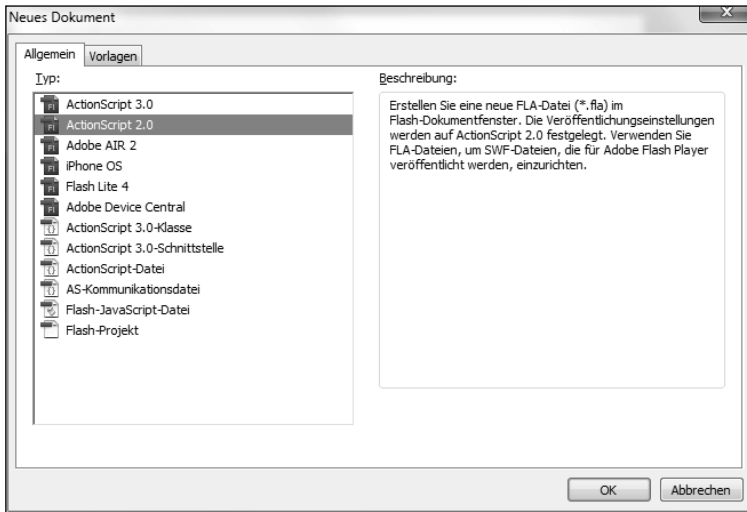


Abb. L1.24: Die Eigenschaft des neuen Dokuments festlegen

Im Regelfall werden die ersten beiden Optionen Ihre Wahl sein.

- 3 Belassen Sie es bei der Vorauswahl und bestätigen Sie mit *OK*.

Flash legt Ihnen sofort eine neue Datei an, die einen durchnummerierten Namen, beginnend mit *Unbenannt-1*, trägt (siehe Abbildung L1.25).

Den Namen des Flash-Dokuments finden Sie in der Registerkarte der Datei.

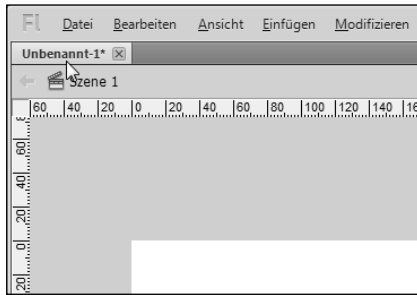


Abb. L1.25: Eine neue Flash-Datei

Dokumenteigenschaften

Als einen der wichtigsten Schritte sollten Sie zunächst die *Dokumenteigenschaften* bestimmen.

Die dazu benötigten Optionen finden Sie im Bedienfeld *Eigenschaften*, das Ihnen jederzeit Zugriff auf wichtige Einstellungen bietet.



Abb. L1.26: Das Bedienfeld *Eigenschaften* spielt eine zentrale Rolle

Legen Sie diese wichtigen Eigenschaften gleich zu Beginn eines jeden Films fest.

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld *Eigenschaften* im Bereich *Eigenschaften* auf die Schaltfläche *Bearbeiten*.
- 2 Es öffnet sich das Dialogfenster *Dokumenteinstellungen*.

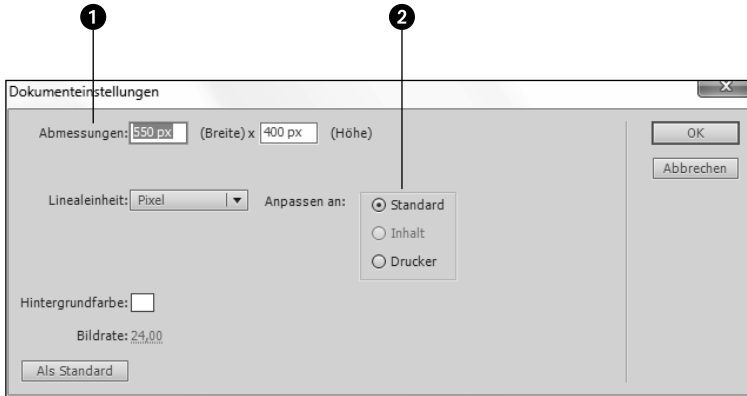


Abb. L1.27: Das Dialogfenster *Dokumenteinstellungen*

In diesem Dialogfenster bestimmen Sie die Einzelheiten des zukünftigen Films.

- 3 Zunächst legen Sie die *Abmessungen* 1 fest.

Abschließend können Sie noch die *Linealeinheit* festlegen.

- 4 Wenn Sie beispielsweise lieber mit Millimeter als mit Pixel arbeiten, öffnen Sie das Listenfeld *Linealeinheit* und stellen dort die gewünschte Einheit ein.

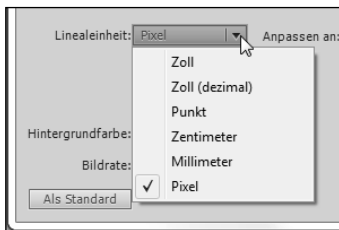
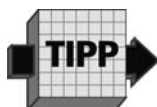


Abb. L1.28: Die Anzeige des Lineals einstellen

Sie können eine Bühne von minimal $1\text{ px} \times 1\text{ px}$ (px steht für Pixel) und maximal $2880\text{ px} \times 2880\text{ px}$ anlegen. Standardmäßig wird eine Bühnengröße von $550\text{ px} \times 400\text{ px}$ vorgegeben.



Beachten Sie, dass eine größere Bildfläche zu einem höheren Speicheraufkommen führt. Überlegen Sie sich deshalb stets genau, wie viel Platz Ihre Bühne benötigen wird.

Sehr oft werden Sie die Bühnengröße an Ihre Vorstellungen anpassen wollen. Wenn Sie vorhaben, eine bildschirmfüllende Animation zu erstellen, sollten Sie die Fensterinnenmaße der gängigen Browser beachten. Hier können Sie sich beispielsweise an die Maße halten, die das Schwesterprogramm *Dreamweaver* vorgibt.

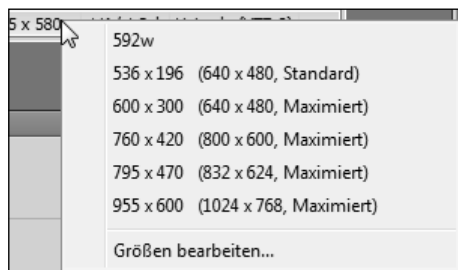


Abb. L1.29: Die Browserinnenmaße des Schwesterprogramms Dreamweaver

Bei den ersten Zahlen handelt es sich um besagte Fensterinnenmaße und die Zahlen in Klammern geben die Bildschirmauflösung an.

Für Ihre erste Datei werden Sie eine Bühne für eine Bildschirmauflösung von 800×600 Pixel anlegen.

- 5 Klicken Sie jetzt in das Feld *Breite* und geben Sie 760 ein. Den Zusatz *px* müssen Sie nicht eintippen. Drücken Sie dann die -Taste. Um die Bühnengröße festzulegen, geben Sie im Feld *Höhe* den Wert 420 (ohne *px*) ein.

Mit den folgenden Optionen *Anpassen an* ② besteht die Möglichkeit, die Bühne an bestimmte Umstände anzupassen.

- Soll die Bühnengröße auf den maximal verfügbaren Druckbereich eingestellt werden, aktivieren Sie die Option *Drucker*.
- Soll dagegen um den Inhalt herum der gleiche Abstand zum Rand eingehalten werden, müssen Sie die Option *Inhalt* aktivieren. In diesem Fall wird die Bühne auf die Ausmessungen beschnitten, die von dem äußersten Objekt belegt werden.
- Um das Format der Bühne auf den vorgegebenen Standardwert einzustellen, wählen Sie dagegen die Vorgabeoption *Standard*.

6 Belassen Sie die Vorgabeoption *Standard*.

Die *Hintergrundfarbe* legt fest, welche Farbe die Bühne haben soll.

7 Klicken Sie auf die Schaltfläche.

Es erscheint eine Palette, aus der Sie die gewünschte Farbe mit der Pipette auswählen.

8 Um die Farbe einzustellen, zeigen Sie mit der Pipette darauf und klicken einmal mit der Maus.

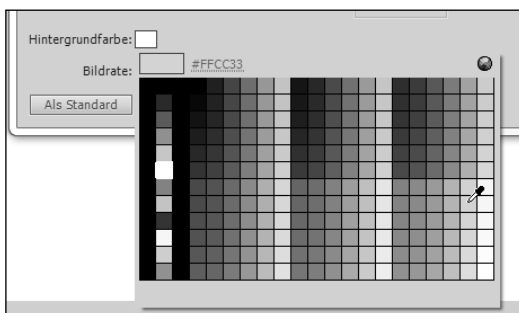
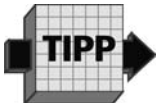


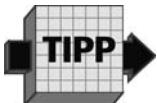
Abb. L1.30: Die Farbe der Bühne einstellen

Als Nächstes muss die *Bildrate* bestimmt werden. Das ist die Anzahl der Bilder, die in einer Sekunde beim Abspielen angezeigt werden. Wie Sie sehen, gibt Ihnen Flash *24 BpS*, also 24 Bilder pro Sekunde, vor.



Die vorgegebenen 24 Bilder pro Sekunde sind ein guter Wert für die meisten Arbeiten. Wenn Sie ihn erhöhen, dann erhöht sich automatisch die Übertragungsrate, da mehr Zwischenschritte gespeichert werden müssen. Verringern Sie die Anzahl, kann der Ablauf der Animation ins Ruckeln kommen.

9 Belassen Sie an dieser Stelle die vorgegebene Bildrate.



Wenn Sie an dieser Stelle die Schaltfläche *Als Standard* betätigen, dann werden Ihre Einstellungen in Zukunft zunächst immer angezeigt. Das ist beispielsweise sinnvoll, wenn Sie ständig eine bestimmte Bühnengröße bevorzugen.

10 Damit sind alle Einstellungen abgeschlossen und Sie können das Dialogfenster mit einem Klick auf *OK* schließen.

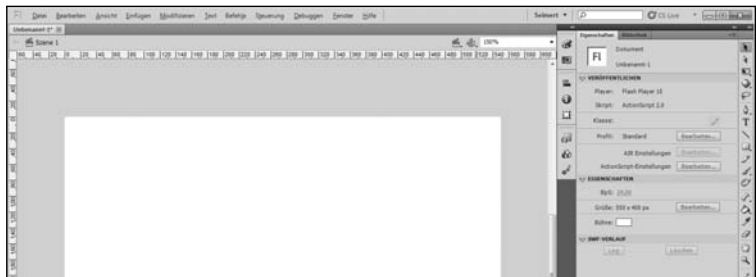
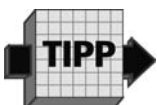


Abb. L1.31: Die neu angelegte (und noch nicht gespeicherte) Datei



Die Einstellungen an der Bühne können Sie später jederzeit im Bedienfeld *Eigenschaften* ändern oder anpassen.

Ein Flash-Dokument abspeichern

Als Nächstes sollten Sie stets das Dokument, auch wenn es noch keine Inhalte aufweist, abspeichern.

- 1 Klicken Sie dazu auf das Menü *Datei* und wählen Sie den Eintrag *Speichern unter* aus.

Es erscheint das Dialogfenster *Speichern unter*.

- 2 Legen Sie den Speicherort und die Speicherparameter fest, indem Sie im Feld *Speichern* den Speicherort, z. B. in der Bibliothek *Eigene Dokumente*, einstellen.

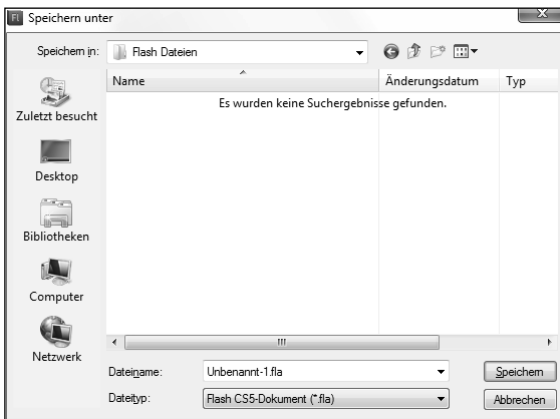
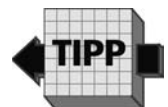


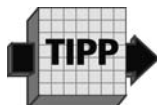
Abb. L1.32: Die Datei abspeichern

Empfehlenswert ist es, alle Dateien, die Sie im Folgenden erstellen werden, in einen Ordner abzuspeichern, sodass Sie diese bei Gelegenheit schnell wiederfinden. Klicken Sie dazu gegebenenfalls auf das Symbol *Neuer Ordner* und vergeben Sie für den neuen Ordner einen aussagekräftigen Namen, z. B. *Flash Dateien*. Wechseln Sie in diesen Ordner mit einem Doppelklick auf das Ordnersymbol.



- 3 Anschließend ändern Sie im Feld *Dateiname* den Vorgegebenen Namen *Unbenannt-1 fla* in einen aussagekräftigeren

Namen, z. B. Start, um. Dazu klicken Sie doppelt hinter den letzten Buchstaben des vorgegebenen Namens und überschreiben ihn einfach mit dem von Ihnen gewünschten. An dieser Stelle können Sie den vorgegebenen Namen übernehmen.



Den *Dateityp* brauchen Sie hier nicht einzustellen, da Flash für die Dateien, die Sie mithilfe des Programms weiterbearbeiten können, die Endung *.fla* vergibt. Die Dateiendung für die fertigen und nicht mehr bearbeitbaren Flash-Dateien lautet *.swf*.

- 4** Möchten Sie den Film im Format der Vorgängerversion Flash CS4 abspeichern, wählen Sie im Listenfeld *Dateityp* noch den entsprechenden Eintrag (*Flash CS4-Dokument*) aus.

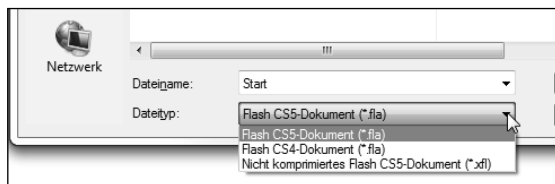
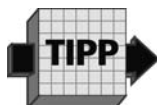


Abb. L1.33: Achten Sie auf den Dateityp

- 5** Beenden Sie den Vorgang mit einem Klick auf *Speichern*. Damit ist Ihre Datei gesichert, was Sie an der veränderten Registerkarte erkennen.



Unabhängig von dem eben Gezeigten ist es beim Arbeiten mit dem Computer wichtig, dass Sie regelmäßig Ihre Arbeit abspeichern, damit der Verlust im Falle eines Stromausfalls oder Computerfehlers nicht so groß ist. Zwischenergebnisse sollten Sie regelmäßig mit **Strg** + **S** oder über die Menüfolge *Datei / Speichern* sichern.

Flash-Dateien veröffentlichen

Haben Sie einen Film erstellt, müssen Sie ihn von Flash endgültig bearbeiten und komprimieren lassen. Zunächst werden Sie den Film einfach im Flash-Format (*.fla*) speichern, damit Sie ihn später wieder öffnen und weiterbearbeiten können. Bestimmt möchten Sie Ihre schönen Animationen einem größeren Kreis zeigen. Flash sieht für diesen Fall zwei Möglichkeiten vor: Entweder Sie veröffentlichen den fertigen Flash-Film oder Sie exportieren die Flash-Datei in ein anderes Format.

Unter *Veröffentlichen* versteht man dabei das Publizieren im Internet, also das Erstellen einer sogenannten Flash-Player-Datei (die Sie an der Endung *.swf erkennen*), welche durch eine HTML-Datei, die Flash ebenfalls erzeugt, in einem Browser angezeigt werden kann. Von *Exportieren* spricht man, wenn die Flash-Datei in eine Programmdatei abgespeichert wird, welche völlig autark abgespielt werden kann. Ein so exportierter Film ist dann unveränderlich.

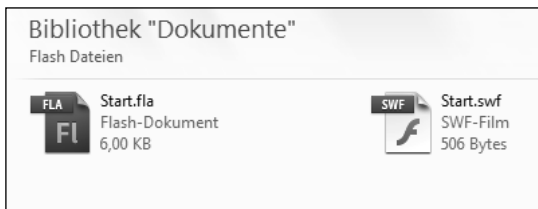
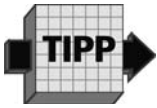


Abb. L1.34: Die gleiche Datei: einmal als Arbeits- und einmal als fertige Datei

Animationen fürs Internet

Die wohl allermeisten Animationen, die mit Flash erstellt werden, werden bei einem Internetauftritt verwendet. Dabei sollten Sie sich mit den Dateiformaten vertraut machen. Die fertigen Flash-Filme haben – wie Sie wissen – die Endung *.fla*. Damit sie in einer Internetseite abgespielt werden können, müssen sie in das Format des Flash-Player-Films (*.swf*) exportiert werden. Dabei passiert Folgendes: Zum einen nimmt der

Umfang des Films deutlich ab und zum anderen lässt sich die Datei nicht mehr in Flash editieren.



Löschen Sie deshalb nie die Ursprungsdatei, wenn Sie später Veränderungen vornehmen möchten.

Veröffentlichen mit Grundeinstellungen

Keine Sorge, es ist ganz einfach, einen Flash-Film zu veröffentlichen. Sie brauchen lediglich die Optionen auszuwählen und können dann »in einem Rutsch« mit nur einem Klick die erforderlichen Dateien erzeugen.

1 Rufen Sie über das Menü *Datei / Einstellungen für Veröffentlichungen* das Dialogfenster *Einstellungen für Veröffentlichungen* auf.

In diesem Fenster sind alle Einstellungsmöglichkeiten zusammengefasst. So finden Sie auf der Registerkarte *Formate* alle Dateiformate, die Flash erzeugen kann. Hier müssen Sie lediglich die gewünschten Formate durch Anklicken des Kontrollkästchens aktivieren. Je nachdem, welches Format Sie auswählen, werden Ihnen zusätzliche Registerkarten bereitgestellt, die Ihnen genauere Einstellungen ermöglichen.

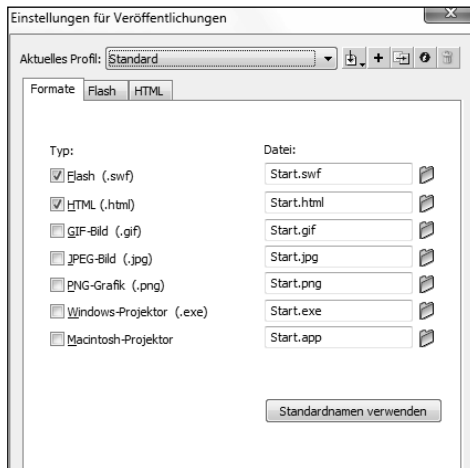
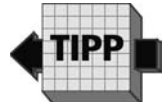


Abb. L1.35: Welcher Dateityp soll es sein?



Flash-Animationen können Sie nicht nur im Internet, sondern auch auf einer CD-ROM oder »einfach so« präsentieren. In diesem Fall wird aus der Flash-Datei eine eigene, ausführbare Programmdatei erstellt, die als *Projektor* bezeichnet wird.

- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen des Typs, dessen Datei Sie erstellen wollen.
- 3 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Veröffentlichen*, um den Vorgang zu starten.

Flash meldet Ihnen in einem kleinen Statusfenster den Fortschritt der Arbeiten.

- 4 Die fertigen Dateien finden Sie dann in Ihrem Flash-Projekt-Ordner.

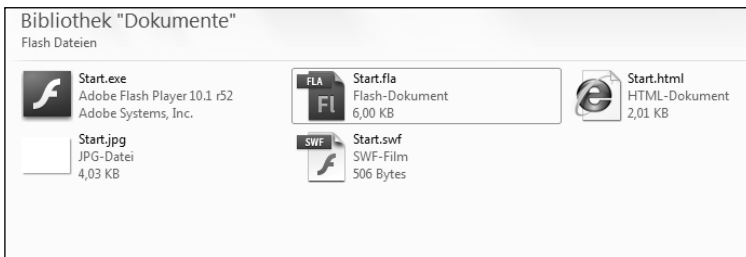


Abb. L1.36: Die fertigen Dateien im Projektordner

Verwenden Sie das Schwesterprogramm Dreamweaver, dann ist das Einfügen von Flash-Animationen ein Kinderspiel.

**Veröffent-
lichen mit
Dreamweaver**

- 1 Platzieren Sie im Dokumentenfenster von Dreamweaver den Cursor an der Stelle, an der der Film erscheinen soll.
- 2 Klicken Sie dann im Bedienfeld *Einfügen* auf die Schaltfläche *Medien* ① und wählen Sie den Typ *SWF* an.
- 3 In dem daraufhin angezeigten Dialogfenster wählen Sie die Flash-Film-Datei aus, die Sie an der Endung *.swf* ② erkennen.

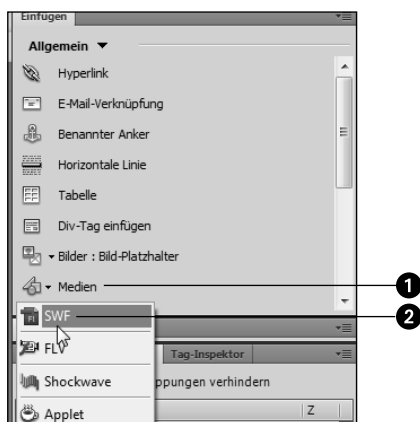


Abb. L1.37: Eine SWF-Datei in Dreamweaver einbinden

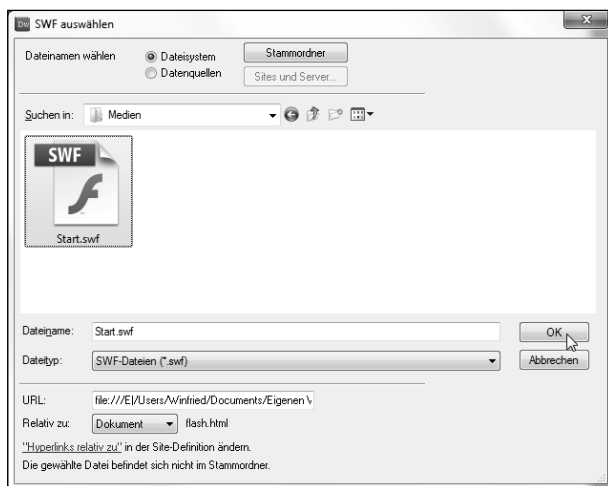


Abb. L1.38: Die Flash-Datei auswählen

- 4** Klicken Sie dann auf *OK* und bestätigen Sie das Dialogfenster *Eingabehilfenattribute* ebenfalls mit *OK*.

Dreamweaver fügt an der Stelle, an der Sie die Einfügemarke abgelegt hatten, eine grau hinterlegte Fläche **1** ein. Das ist der Flash-Film. Um ihn in Dreamweaver abzuspielen, müssen

Sie dann lediglich noch die Schaltfläche mit dem grünen Pfeil und der Beschriftung *Abspielen* ② anklicken.

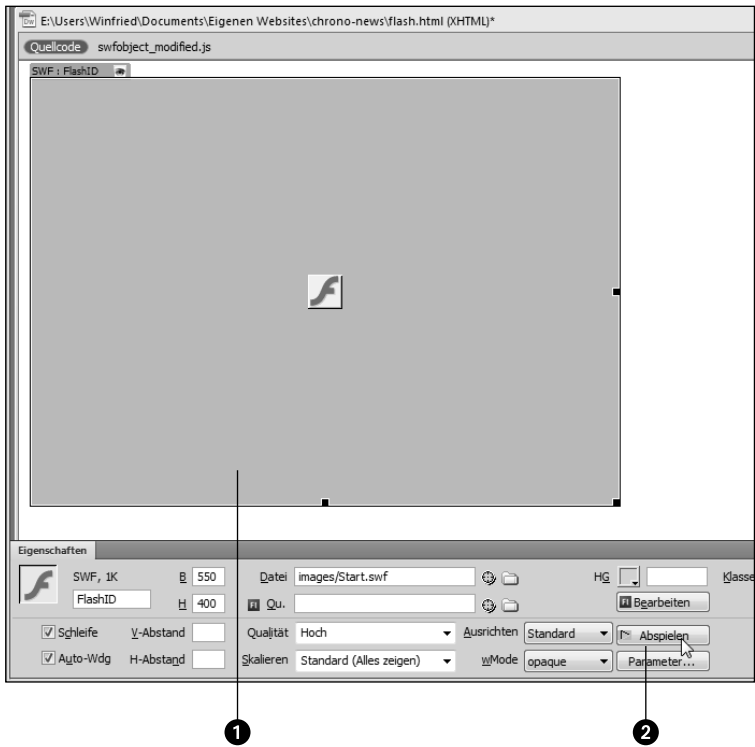
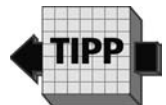


Abb. L1.39: Die Flash-Datei in Dreamweaver

Mehr über Dreamweaver erfahren Sie im Einsteigerseminar Adobe Dreamweaver CS5 (ISBN 3-8266-7530-0).



Ein Flash-Dokument öffnen

Um ein abgespeichertes Dokument in Flash zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Rufen Sie das Menü *Datei / Öffnen* auf, drücken Sie die Tasten **Strg** + **O** oder klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Startmenü.



Abb. L1.40: Über das Startmenü öffnen

Es erscheint das entsprechende Dialogfenster *Öffnen*, mit dessen Hilfe Sie eine vorhandene Flash-Datei öffnen können.

- 2 Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, in dem die Flash-Datei gespeichert ist.
- 3 Stellen Sie gegebenenfalls den Dateityp auf *Flash-Film* ein, um die Auswahl zu beschränken.

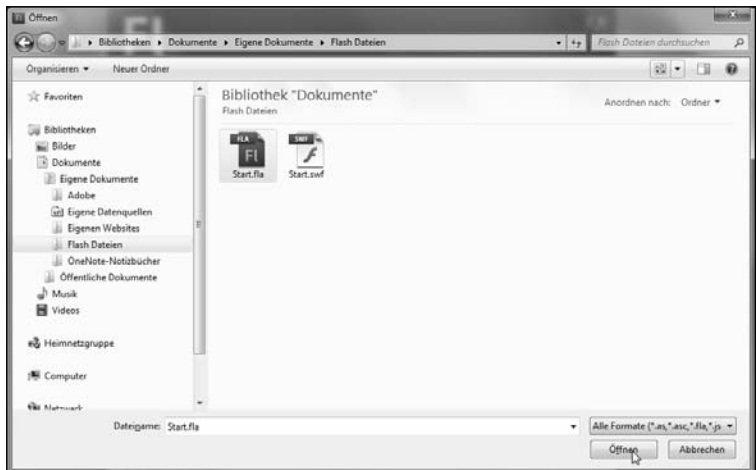


Abb. L1.41: Eine Flash-Datei öffnen

- 4 Markieren Sie die gewünschte Filmdatei und klicken Sie auf *Öffnen*, um sie in das Programm zu laden.

Alternativ können Sie die vier zuletzt geladenen Dateien aufrufen.

5 Dazu klicken Sie auf das Menü *Datei*.

Hier finden Sie den Menüaufruf *Zuletzt geöffnete Dateien*.



Abb. L1.42: Die zuletzt geöffneten Dateien

6 Markieren Sie die gewünschte Datei und klicken Sie dann einmal mit der Maustaste.

Ein Flash-Dokument schließen

Nicht mehr benötigte Filme sollten Sie schließen.

Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten:

- Sie rufen das Menü *Datei / Schließen* auf,
- drücken **Strg** + **W** oder
- klicken auf das *Schließen*-Feld der Film-Datei.

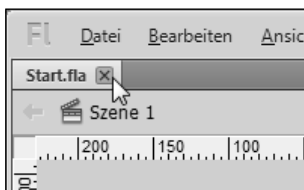


Abb. L1.43: Die Datei schließen

Hilfe in Notlagen

Aufgrund der beschränkten Seitenzahl kann dieses Buch nicht alle Ihre Fragen beantworten. Und so taucht hier und da vielleicht doch ein Problem oder eine zusätzliche Frage auf, auf die Sie eine Antwort möchten. Für solche Fälle ist jedoch vorgesorgt, denn Flash stellt Ihnen eine recht gute Hilfe zur Verfügung. Wenn Sie wirklich mal nicht weiterwissen, dann können Sie über das Menü *Hilfe / Flash Hilfe* (oder schneller über **F1**) diese Hilfefunktion aufrufen.

Nach Auswahl des Menüpunkts wird die sogenannte *Adobe Community Help* aufgerufen.

Im oberen Bereich finden Sie die Flash-Hilfe als Druckversion zum Download. Wenn Sie sich für Letztere entscheiden, sollten Sie mit 14 MB Download für die PDF-Datei rechnen.

Hilfe

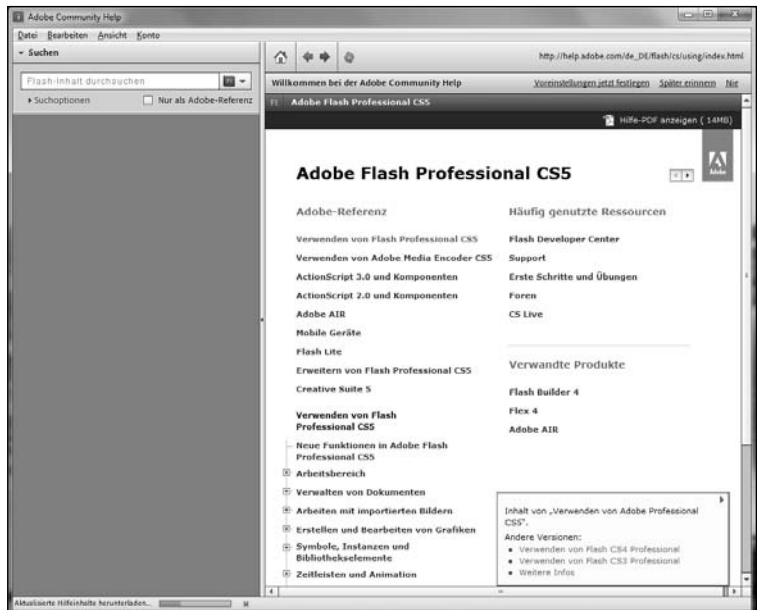





Abb. L1.44: Nicht nur für den Notfall: die Hilfe von Flash

Sie können aber auch auf die Flash-Hilfe zugreifen, die mit Hyperlinks funktioniert. Hier wird Ihnen im linken Bereich des Fensters zunächst der *Inhalt* in Form eines thematischen Informationsstrangs angeordnet. Wenn Sie auf die Hyperlinks bzw. auf die Pluszeichen davor klicken, erhalten Sie im rechten Fenster eine Liste mit dazugehörigen Themen. Suchen Sie hier das passende Thema aus und klicken Sie abermals darauf. Sie finden dann eine Arbeitsanweisung, wie das Problem zu lösen ist. Im rechten Bereich finden Sie eine Suchfunktion. Tragen Sie einfach das entsprechende Schlagwort in das Listefeld ein und starten Sie die Anfrage mit .

Flash beenden

Ihre Arbeit mit Flash beenden Sie

- über das Menü *Datei / Beenden*,
- mit einem Klick auf die *Schließen*-Schaltfläche oder
- durch Betätigen von  + .

In diesem Buch werden einige Schritte über Menüfolgen und meist auch über die Tastenkombinationen erläutert. Die meisten Tastenkombinationen finden Sie übrigens direkt hinter den entsprechenden Menüs aufgelistet. Muss man öfter das ein oder andere Menü aufrufen, ist es oft einfacher, sich die Tastenkombination zu merken. Doch finden Sie selbst heraus, welche Arbeitsweise Ihnen am besten gefällt und wie Sie am schnellsten mit Ihrer Arbeit vorankommen.

