

Selteco

Alligator Flash Designer 7

Benutzerhandbuch

www.selteco.de

Willkommen bei Alligator Flash Designer

Alligator Flash Designer gibt Ihnen Möglichkeit sowohl interaktive Flash-Animationen zu erstellen als auch sie in eine Web-Seite einzufügen oder auf CD zu speichern.

Frames

Alligator Flash Designer ist von Benutzung her Power Point ähnlich. Ihre Animation enthält einen oder mehrere Frames, die man mit einzelnen Szenen vergleichen könnte. Man nimmt an, dass jeder Frame für 3 Sekunden erscheint. Animation fängt mit erstem Frame „Frame 1“ an. Sie werden ununterbrochen nacheinander abgespielt.

Siehe auch: [Arbeit mit Frames](#)

Vorschau einer Flash-Animation.

Eine Animation kann man ansehen indem man F9-Taste drückt (oder indem man im Menü „Animation“> „Animationsvorschau“ wählt).

Für den Fall, dass es keine Reaktion auf obere Tätigkeiten (d.h. Tastedrücken und Mausklick) gibt, soll man folgenderweise vorgehen:

1. Starten Sie Internet Explorer und gehen Sie auf „Werkzeuge“> „Internetoptionen“.
2. Klicken Sie auf Karteikarte „Erweitert“ und wählen Sie „Sicherheit“ aus.
3. Schalten Sie „Lass diese Datei automatisch auf meinen Computer abspielen“ ein.
4. Klicken Sie auf OK.

Export von Flash-Datei.

Um eine Flash-Datei in eine Web-Seite einzufügen, soll man sie in SWF-Datei exportieren und in Web-Seite einbetten:

- › Wählen Sie „Datei“ > „Flash SWF exportieren“ aus und nennen Sie die Datei.
- › Wählen Sie „Datei“ > „HTML-Code anzeigen“ und kopieren Sie den angegebenen Code.
- › Starten Sie Internet-Browser im HTML und kleben Sie den Code ein.

Siehe: [Flash-Export](#)

Erstellen einer Diashow

Zum Erstellen einer Diashow kann man schon vorhandene Bilder nutzen. Dazu soll man „Datei“> „Assistenten“> „Neue Diashow“ auswählen.

Siehe: [Diashow erstellen.](#)

Einen Link zur Web-Seite einfügen.

Markieren Sie ein Objekt und wählen Sie den Befehl „Aktionen“ > „Bei Mausklick“ aus, dann markieren Sie „URL angeben“ und tragen Sie einen Link ein – z.B.: <http://www.selteco.de>.

Siehe: [Buttons und Aktionen](#)

Objekte zwischen Frames verfügbar machen.

Um Flash möglichst optimal zu gestalten, soll man einen Masterframe bilden und darin Objekte, die verfügbar sein sollten, einfügen.

Siehe: [Frames](#)

So speichern und öffnen Sie die Alligator Flash Designer Projekte

Um ein Projekt im Alligator Flash Designer zu öffnen oder zu speichern, wählen Sie im Datei-Menü entsprechend entweder den Befehl "Öffnen" oder den Befehl "Speichern" aus. AFD speichert die Projekte im SFD-Format. Es ist nicht möglich die FLA- oder SWF-Dateien mit AFD zu öffnen.

So importieren Sie Flash-Dateien aus anderen Programmen

AFD gibt Ihnen die Möglichkeit die Flash SWF-Datei zu importieren und sie in den Frame einzufügen. Um solche Datei zu importieren, wählen Sie im Einfügen-Menü den Befehl „SWF Clip“ aus. Um eine externe Flash SWF-Datei zu laden und in den Frame einzufügen wählen Sie im Einfügen-Menü den Befehl "Externe SWF Datei". (Beachten Sie dabei, dass externe SWF-Datei unter bestimmtem Pfad erreichbar sein muss, damit Flash Player sie lokalisieren und laden könnte. Es ist nicht möglich externe Flash-Dateien zu editieren).

Anleitungen

Haben Sie keine Idee wie die Arbeit mit unserem Programm anzufangen? So schlagen wir Ihnen vor sich mit folgenden Anleitungen bekannt zu machen.

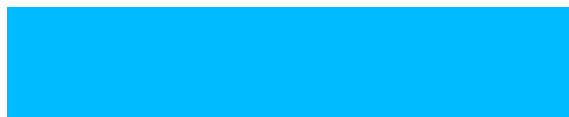
Siehe: [Anleitungen für Anfänger](#)


Mehr Anleitungen finden Sie unter dem folgendem Link:
<http://www.selteco.de/flashdesigner/anleitungen/>

Anleitung 1

In dieser Anleitung lernen Sie, wie Sie Ihre Flash-Animation erstellen können. Am Anfang wird Information "Anleitung 1" eingeblendet.
Sie werden lernen, wie Sie....

- › Größe einer Animation und Hintergrundfarbe bestimmen,
- › ein Textobjekt erstellen,
- › Intro- und Outro- Effekte hinzufügen,
- › Ihre Animation in der Vorschau abspielen,
- › eine SWF-Datei exportieren.



1. Sie können das Programm durch Doppelklick auf das AFD-Symbol im Desktop starten.
2. Im Falle, dass Sie eine unregistrierte Version des Programms benutzen, sollen Sie den Button *Testen* anklicken.
3. Im angezeigten Fenster wählen Sie den Befehl "Leeres Dokument" aus und bestätigen Sie getroffene Auswahl mit „OK“.
4. Im ADF-Fenster wird ein neues Dokument mit dem Namen "Neu -1" geöffnet
5. Im Programmmenü klicken Sie auf Frame-Menü und dann wählen Sie den Befehl „Framegröße“ aus.
6. Bestimmen Sie die Animationsgröße. Z.B. tragen Sie für „Breite“ 300 und 60 für „Höhe“ ein. Jetzt bestätigen Sie getroffene Auswahl mit „OK“.
7. Im Frame-Menü wählen Sie den Befehl "Hintergrundfarbe" aus.
8. Es sollte ein Dialogfenster mit Farbauswahl geöffnet werden.
9. Sie können entweder aus den angegebenen Farben Ihre Lieblingsfarbe auswählen oder den Befehl „Palette“ anklicken und eine der Standardfarben auswählen. Bestätigen Sie getroffene Auswahl mit „OK“.
10. Wählen Sie auf der Seitensymbolleiste "Text" –Werkzeug aus.

11. Stellen Sie den Mauscursor auf das Projektfenster und klicken Sie mit der linken Maustaste.
12. Es wird das Dialogfenster aufgerufen, in dem Sie den Text "Anleitung 1" eintragen.
13. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schriftart...“ und es wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem Sie Schriftart

auswählen können.

14. Stellen Sie die Schriftartgröße auf "26" ein. Klicken Sie auf OK um Ihre Auswahl zu bestätigen.

15. Mit Hilfe vom Auswahl-Werkzeug können Sie auch den Text verschieben.



16. Im Menü "Animation" klicken Sie auf den Befehl „Schnell Intro“ > "Blinken".

17. Im Menü "Animation" klicken Sie auf den Befehl „Schnell Intro“ > "Dehnen".

18. Drücken Sie F9-Taste um die Animation in der Vorschau abzuspielen. Mit der Tastenkombination „Alt+F4“ schalten Sie die Vorschau aus.

19. Im Menü "Frame" klicken Sie auf "Neu". In der frei schwebenden Framespalette öffnet sich nun einen neuen Frame ("Frame2" genannt). Sie können den Frame wechseln indem Sie die Tasten „BildAuf“ oder „BildAb“ drücken.

20. Im Menü "Datei" wählen Sie "Flash SWF exportieren" aus.

21. Aus der "Save In" Dropdownliste wählen Sie Detoskop (oder gehen Sie zum Detoskop über Ordnerliste).

22. Lassen Sie den Standardnamen der Datei und klicken Sie den „Save“ Button an.

23. Im Menü "Datei" klicken Sie auf "Webseite exportieren" und um Standardeinstellungen zu behalten klicken Sie auf OK.

24. In Ihrem Internet Browser wird HTML-Seite angezeigt. Unten auf dieser Seite gibt es einen HTML-Code.

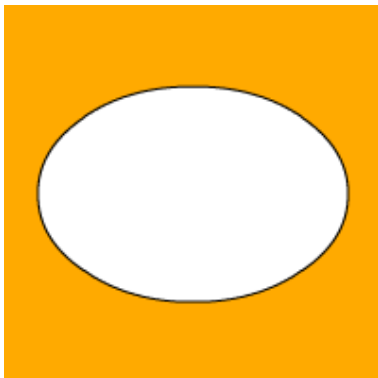
25. Rufen Sie die verkleinertes Fenster von AFD auf und um die Arbeit mit dem Programm zu beenden klicken Sie auf "Beenden" . Die eingeblendete Sicherheitsfrage; „Änderungen speichern?“ beantworten Sie mit „Nein“.

[Zurück](#)

Animierte Buttons


In dieser Anleitung wird Ihnen gezeigt, wie Sie einen Button, der z.B. seine Farbe ändert, wenn man auf ihn den Mauszeiger setzt, erstellen können. Sie werden lernen:


- › wie bedient man sich mit dem Masterframe,
- › wie kann man die Aktionen "Bei Mausberührung", "Bei Mausklick" und "Bei Ende Mausberührung" definieren.



1. Starten Sie den Programm durch Doppelklick auf das AFD-Symbol im Desktop.
2. Im Falle, dass Sie eine unregistrierte Version des Programms benutzen, sollen Sie den Button Testen anklicken.
3. Im angezeigten Fenster wählen Sie den Befehl "Leeres Dokument" aus und klicken Sie auf OK.
4. Es wird ein AFD-Fenster mit einem neuen Projekt, das "Neu-1" genannt wird, geöffnet.
5. Im Frame-Menü wählen Sie den Befehl "Framegröße" aus.
6. Bestimmen Sie die Animationsgröße. Z.B. tragen Sie für „Breite“ 300 und 200 für „Höhe“ ein. Jetzt bestätigen Sie getroffene Auswahl mit OK.
7. Im Frame-Menü wählen Sie den Befehl „Framedauer" aus.
8. Aktivieren Sie die Option "Bei diesem Frame anhalten" und klicken Sie auf OK.
9. Im Frame-Menü klicken Sie auf "Neu" um einen neuen Frame (Frame2 genannt) einzufügen.
10. Im Film- Menü wählen Sie den Befehl "Masterframe einfügen" aus um einen Materframe(1) einzufügen.

11. Im Frame- Menü wählen Sie den Befehl "Hintergrundfarbe" aus.
12. Jetzt soll sich nun ein Dialogfenster mit dem Farbauswahl öffnen.
13. Sie können entweder aus den angegebenen Farben Ihre Lieblingsfarbe auswählen oder die Schaltfläche „Palette“ anklicken und eine der Standardfarben auswählen. Bestätigen Sie getroffene Auswahl mit „OK“.
14. In der Werkzeugleiste wählen Sie das „Ellipse“-Werkzeug" aus.

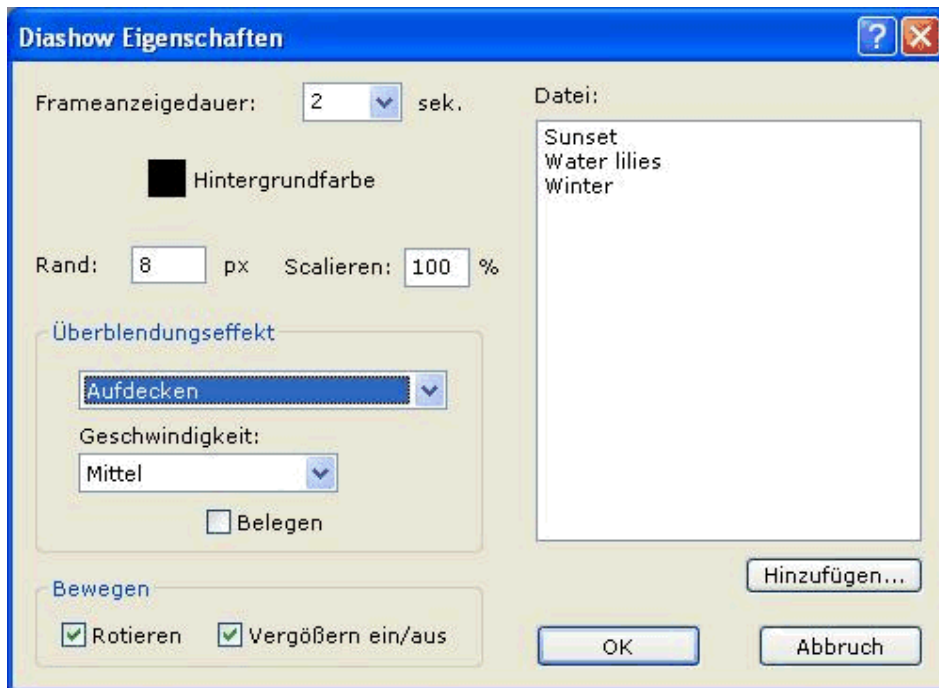

15. Klicken Sie im Arbeitsfenster und ziehen Sie den Mauscursor auf der Leinwand um eine Ellipse zu zeichnen.
16. Drücken Sie zweimal Taste "BildAb" um zum nächsten Frame überzugehen.
17. In der Werkzeugleiste wählen Sie das „Text“ -Werkzeug aus.


18. Mit der linken Maustaste klicken Sie innerhalb der bereits gezeichneten Ellipse.
19. Es wird ein Dialogfenster geöffnet.
20. In das Eingabefeld tragen Sie "Klick mich!" ein und klicken Sie auf OK.
21. Zentrieren Sie den eingetragenen Text mit Hilfe von "Bearbeiten"- (auf der Menüleiste) > "Ausrichten" > "Mittig auf der Seite".
22. Wählen Sie den Masterframe in der frei schwebenden Framepalette aus.
23. Sie müssen sicher sein, dass die von Ihnen gezeichnete Ellipse markiert ist (Beim Stellen des Mausursors auf die Zeichnung gibt es sichtbares Hand-Symbol). Wenn sie unmarkiert ist, können Sie es mit Hilfe vom Auswahl-Werkzeug tun.
24. Im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl „Aktionen“ und dann „Bei Mausberührung" aus.
25. Im Dialogfenster „Bei Mausberührung" wählen Sie „Gehe zum Frame“ und dann „Frame2“ aus. Bestätigen Sie mit OK.
26. Im Objekt-Menü wählen Sie „Aktionen“ und dann den Befehl "Bei Ende Mausberührung" aus.
27. Im Dialogfenster „Bei Ende Mausberührung" gehen Sie zum Befehl „Gehe zum Frame“ und dann wählen Sie „Frame1“ aus. Bestätigen Sie mit OK.
28. Im Objekt-Menü wählen Sie „Aktionen“ und dann den Befehl "Bei Ende Mausklick" aus.
29. Im Dialogfenster: "Bei Ende Mausklick" wählen Sie „URL angeben“ aus.
30. Tragen Sie den Link zu Ihrer Webseite ein. (Sie können auch "http://www.seteco.de" eintragen). Es ist nötig, dass der Link mit " http://" anfängt. Um den Link in neuem Fenster öffnen zu können, wählen Sie "_blank" als Zielfenster aus.
31. Drücken Sie F9-Taste um die Animation in der Vorschau abzuspielen. Stellen Sie den Mauscursor auf die Ellipse.
32. Mit der Tastenkombination "Alt+F4" beenden Sie die Vorschau.
33. In der Menüleiste klicken Sie auf "Datei", dann auf "Flash SWF exportieren".
34. In der Dropdownliste wählen Sie Desktop aus (Sie können auch zum Desktop über Ordnerliste gehen).
35. Behalten Sie die Standardeinstellungen bei und drücken Sie „Speichern“.
36. In der Menüleiste klicken Sie auf "Datei", dann wählen Sie den Befehl „Webseite exportieren“ aus. Klicken Sie nun auf OK um Standardeinstellungen beizubehalten.
37. In Ihrem Internetbrowser sollte die HTML-Seite geöffnet werden.
38. Rufen Sie die verkleinertes Fenster von Alligator FD auf und um die Arbeit mit dem Programm zu beenden klicken Sie im Menü „Datei“ auf "Beenden". Auf Sicherheitsfrage: "Änderungen speichern" antworten Sie mit „Nein“.

So erstellen Sie eine Diashow

Zum Erstellen einer Diashow kann man schon vorhandene Bilder nutzen. Dazu soll man „Datei“> „Assistenten“> „Neue Diashow“ auswählen. Markieren Sie zwei oder mehr Bilder. Drücken und halten Sie Umschalttaste oder Steuerungstaste um zugleich mehrere Bilder markieren zu können.

Im "Diashow"-Dialogfenster wählen Sie den gewünschten Übergangseffekt aus (z.B. "Ausblenden", "Fliegen", usw.). Möchten Sie neues Bild hinzufügen, so sollten Sie die Schaltfläche „Hinzufügen“ klicken. Klicken Sie OK um das Erstellen eines Diashows zu beenden.



Es wird nun ein neues Dokument geöffnet. Drücken Sie F9-Taste um die Diashow in der Vorschau abzuspielen. Sind die Bilder zu groß, skalieren Sie die auf z.B. 20 oder 50%.

Sie können auch die Animation exportieren indem Sie im Datei-Menü den Befehl "Flash SWF exportieren" anklicken. Nennen Sie die SWF-Datei und klicken Sie auf OK. Im Datei-Menü wählen Sie den Befehl "Webseite exportieren". Diese Seite sollte in neuem Browserfenster geöffnet werden.

Objekte und Layout

Jeder Frame kann ein oder mehrere Objekte enthalten.

Formen Bilder Texte Buttons Sprites

So markieren Sie ein einzelnes Objekt.

Sie markieren ein Objekt, indem Sie es anklicken. Klicken Sie außerhalb des Objektes um die Markierung aufzuheben. Ist ein Objekt markiert, so drücken Sie Tab-Taste um nächstes Objekt markieren zu können. Mit Hilfe von Tastenkombination "Umschalt" und "TAB" können Sie voriges Objekt markieren.

In der linken Seitensymbolleiste wählen Sie Auswahl-Werkzeug aus, um ein Objekt oder mehrere Objekte markieren, verlagern, ausrichten oder kopieren zu können.

So markieren Sie zwei oder mehr Objekte.

In der linken Seitensymbolleiste wählen Sie Auswahl-Werkzeug aus und mit der linken Maustaste markieren Sie ein Bereich, in dem sich gewünschte Objekte befinden. Ein Objekt kann zu einer Gruppe bereits markierter Objekte hinzugefügt werden, indem es bei gedrückter Umschalt-Taste ausgewählt wird. Auf dieselbe Art kann Markierung eines Objektes aufgehoben werden.

So kopieren Sie die Objekte.

Möchten Sie ein oder mehr Objekte kopieren, so markieren Sie sie, dann drücken und halten Sie STRG-Taste. Mit der Maus ziehen Sie nun den markierten Bereich oder markiertes Objekt um eine Kopie zu erstellen.

Sie können auch ein markiertes Objekt multiplizieren indem Sie in der Menüleiste „Bearbeiten“ anklicken und dann den Befehl „Verdoppeln“ auswählen. Wählen Sie nun den Platz für ein neues Objekt aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Sie haben auch die Möglichkeit, im angezeigten Dialogfeld die gewünschte Anzahl der zu erstellenden Kopien auszuwählen.

So können Sie die Objekte an gewählter Position ausrichten

Mit Hilfe von Auswahl-Werkzeug aus der linken Seitensymbolleiste ziehen Sie ein markiertes Objekt oder mehr Objekte an die gewünschte Position. Auf der Statusleiste wird Ihnen die aktuelle Position des betreffenden Objektes angegeben.

So verschieben Sie die Objekte vertikal oder horizontal.

Um ein Objekt horizontal oder vertikal bewegen zu können, fangen Sie an, ein markiertes Objekt mit linker Maustaste zu ziehen. Dann drücken und halten Sie Umschalttaste. Das Objekt wird nun mit Hilfe von linker Maustaste horizontal und vertikal verschoben.

So können Sie die Objekte präzis positionieren.

Markieren Sie die Objekte, die Sie ganz exakt positionieren möchten. Benutzen Sie Pfeiltasten um das markierte Objekt um 1 Pixel links, rechts oder nach oben, unten zu verschieben. Bei gedrückter Umschalttaste und mit Hilfe von Pfeiltasten können Sie das Objekt schneller, d.h. um je 10 Pixel verschieben.

Ähnliche Möglichkeit gibt Ihnen der Bearbeiten-Befehl auf der Menüleiste. Klicken Sie darauf und dann auf „Bewegen zu“, um das betroffene Objekt im klassischen Koordinatensystem zu positionieren. Die horizontale Achse ist für x-Koordinate und die vertikale für y-Koordinate bestimmt. Koordinatenwert für den oberen linken Rand des Rahmens beträgt 0,0.

So können Sie die Objekte am Gitter präzis ausrichten.

Das Gitter kann Ihnen nicht nur helfen, Abstände und räumliche Ausrichtungen zu beurteilen, es erlaubt Ihnen auch die exakte Ausrichtung von verschiedenen Objekten. Hierzu sollten Sie in der Menüleiste „Ansicht“ > „Gitter“ auswählen. Im aufgerufenen Dialogfenster haken Sie die Option „Gitter einschalten“ an. Es wird das Standardgitter eingeschaltet, das aus kleinen Punkten besteht, welche im Abstand von 10 Pixeln angeordnet sind. Die verschobenen Objekte werden an Gitterlinien herangezogen.

Objekte ausrichten

So können Sie das Objekt dem Seitenrand gegenüber ausrichten.

Sie können ein Objekt dem Seitenrand gegenüber ausrichten, indem Sie in der Menüleiste "Bearbeiten" und dann "Ausrichten" auswählen. Im aufgerufenen Listenfeld können Sie die gewünschte Position des Objektes anklicken.

So können das Objekt mittig auf der Seite ausrichten.

Sie können ein Objekt in der Mitte der Seite ausrichten, indem Sie in der Menüleiste "Bearbeiten" und dann den Befehl "Ausrichten" > „Mittig auf Seite“ auswählen.

Inserting rulers

right click inside the frame area and choose "Hilfslinie waagerecht einfügen" or "Hilfslinie senkrecht einfügen" or choose "Einfügen" > "Hilfslinien" to add 2 rulers at the center of the page.

So erzeugen Sie die Hilfslinien

Die Hilfslinien bieten Ihnen zusätzlich zum Gitter eine flexible Möglichkeit, Objekte exakt auszurichten. Erzeugen können Sie Hilfslinien ganz einfach, indem Sie innerhalb des Frames mit rechter Maustaste klicken. Es wird Kontextmenü eingeblendet, in dem Sie die Option „Hilfslinie waagerecht einfügen“ oder "Hilfslinie senkrecht einfügen" auswählen. Sie können auch in der Menüleiste den Befehl "Einfügen" und dann "Hilfslinien" anklicken. Dadurch werden mitten des Frames zwei Hilfslinien erzeugt.

So verschieben Sie die Hilfslinien

Um die Position der Hilfslinien zu korrigieren, aktivieren Sie das Werkzeug „Auswahl“ , klicken Sie auf die Linie und ziehen Sie sie an die gewünschte Position. Sie können auch mit rechter Maustaste auf die Linie klicken und im eingeblendeten Kontextmenü den Befehl „Bewegen“ auswählen.



Sie können auch das Objekt auf der Seite mit Hilfe von

Ausrichtungswerkzeugen aus der rechten Seitensymbolleiste ausrichten.

So löschen Sie die Hilfslinien.

Um eine Hilfslinie zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Hilfslinie und im eingeblendeten Kontextmenü wählen Sie den Befehl „Löschen“ aus.

So skalieren Sie die Objekte.

Um die Größe des Objektes zu verändern, wählen Sie in der Menüleiste „Objekt“ > „Größe“ aus. Im gerade angezeigten Dialogfenster im Wertefeld tragen Sie die entsprechende Größe ein und deaktivieren Sie zugleich die Option „Seitenverhältnis beibehalten“ um Seitenproportionen nicht beizubehalten.

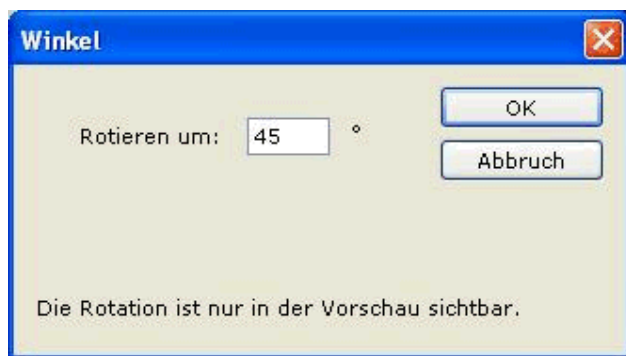
Sie können auch das betroffene Objekt markieren und den Mauszeiger auf einen der weißen Griffe bringen, linke Maustaste drücken und halten. Ziehen Sie nun das Objekt auf die gewünschte Größe.

So passen Sie ein Objekt in einen Frame ein

Um ein Objekt in einen Frame einzupassen, sollten Sie jenes Objekt markieren. Dann auf der Menüleiste wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausrichten“ > „In Frame einpassen“ aus. Das Objekt wird automatisch in einen Frame eingepasst.

So drehen Sie die Objekte

Die Rotation-Option gibt Ihnen die Möglichkeit das Objekt zu drehen. Über „Objekt“ > „Drehen“ > „Winkel“ können Sie festlegen, um wie viel Grad das Objekt rotiert werden sollte. Jenes Objekt wird in Flash Player exportiert und aus diesem Grunde ist seine Rotation im Bearbeitungsmodus für den Benutzer nicht sichtbar. Um sie in der Vorschau anzusehen, drücken Sie F9-Taste.



Beachten Sie bitte, dass nur Bitmaps oder Polylinien rotiert werden können.

Gespiegelte Objekte.

Die Spiegelung – Optionen im AFD dienen dazu, um eine exakte Kopie eines Objektes zu erzeugen. Markieren Sie das Objekt oder Objekte, die gespiegelt werden sollten. In der Menüleiste wählen Sie „Objekt“ dann „Flash Optionen“ aus. Im eingeblendeten Dialogfenster haken Sie je nach dem Wunsch entweder die Option „Horizontal spiegeln“ oder „Vertikal spiegeln“ an. Das Spiegelbild wird in Falsh Player exportiert und aus diesem Grunde ist im Bearbeitungsmodus für den Benutzer nicht sichtbar. Um es in der Vorschau anzusehen, drücken Sie F9-Taste.

Möchten Sie ein Objekt spiegeln, das Sie später bearbeiten könnten, gehen Sie folgenderweise vor: Markieren Sie das betroffene Objekt. Im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Drehen" und dann "Spiegeln ..." aus.

Beachten Sie bitte, dass nur Bitmaps oder Polylinien, gespiegelt werden können.

So gruppieren Sie die Objekte.

Diese Option bietet Ihnen die Möglichkeit, einzeln ausgewählte Objekte zu gruppieren und dann sie entsprechend zu modifizieren, als ob sie ein einzelnes Objekt wären. Um Objekte gruppieren zu können, markieren Sie zwei oder mehr Objekte und in der Menüleiste wählen Sie „Bearbeiten“ > „Gruppieren“ aus.

Die Gruppen befinden sich auf verschiedenen Ebenen, die miteinander überlappen. Aus diesem Grunde kann eine Gruppe ein Teil der anderen werden.

Jeder Zeit können Sie auch die Gruppierung der Objekte aufheben, indem Sie im Bearbeiten- Menü die Option „Gruppierung aufheben“ anklicken. Bitte beachten Sie dabei, dass in diesem Falle jede aktivierte Option für jene Gruppe automatisch ausgeschaltet wird (z.B. Aktionen).

Die Stapelreihenfolge und Überlappen von Objekten.

Die Stapelreihenfolge von Objekten bestimmt, wie die Objekte dargestellt werden, wenn sie einander überlappen. Die oberen Objekte werden vor den unteren Objekten dargestellt.

So stellen Sie die Objekte in den Hintergrund.

Markieren Sie ein oder mehr Objekte und wählen Sie in der Menüleiste "Bearbeiten" > "In den Hintergrund" aus. Das markierte Objekt wird in den Hintergrund verschoben.

So stellen Sie die Objekte in den Vordergrund.

Markieren Sie ein oder mehr Objekte und in der Menüleiste wählen Sie "Bearbeiten" > "In den Vordergrund" aus. Das markierte Objekt wird in den Vordergrund verschoben.

Masterframes und Objekte.

Möchten Sie einen Masterframe erzeugen, der Objekte hat, die mehreren Frames gemeinsam sind, so klicken Sie in der Menüleiste auf "Film" und dann auf den Befehl „Masterframe einfügen“. Mit "OK" bestätigen Sie eingblendete Sicherheitsfrage. Im gerade erzeugten Masterframe platzieren Sie nun die gemeinsame Objekte. Alle Objekte aus dem Masterframe werden hinter Objekten aus anderen Frames dargestellt. Um Objekte aus dem Masterframe in den Vordergrund zu schieben, benutzen Sie „Flash Optionen“ im Objekt-Menü. Wechseln Sie die Ebene zum "Frame1" oder zu einer anderen Ebene, die sich über dem Masterframe befindet.

Frames

Alligator Flash Designer ist von Benutzung her Power Point ähnlich. Ihre Animation enthält einen oder mehrere Frames. Animation fängt mit erstem Frame an. Die Frames werden ununterbrochen nacheinander abgespielt

So bestimmen Sie die Animationsgröße.

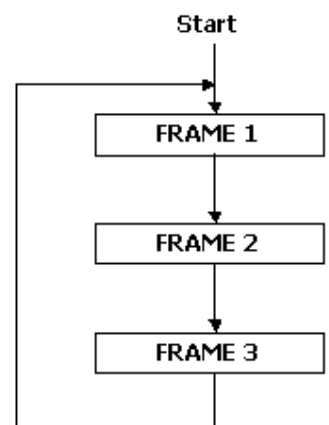
Die Größe des Frames ist in Pixel definiert. Um diese Größe zu verändern, wählen Sie im Frame-Menü den Befehl „Framegröße“ aus und im angezeigten Dialogfenster tragen Sie neue Werte für Breite und Höhe des Frames ein.

So legen Sie Framedauer fest.

Wenn Sie präzise die Zeit bestimmen möchten, für die ein Frame erscheinen sollte, wählen Sie im Frame-Menü den Befehl „Framedauer“ aus. Im eingblendeten Dialogfenster tragen Sie die gewünschte Zeitdauer ein.

So fügen Sie einen neuen Frame ein.

Um einen neuen Frame einzufügen, wählen Sie im Frame-Menü den Befehl „Neu“ aus.



So wechseln Sie den aktiven Frame.

Die Frames sind „Frame 1“, „Frame 2“ usw. genannt. Wenn Sie Frame wechseln möchten, gehen Sie zur Framespalette. Benutzen Sie die Pfeiltasten „BildAuf“ und „BildAb“ um die Frames zu wechseln. Um schnell zum letzten Frame überzugehen, drücken Sie Tastenkombination „Strg und BildAb“. Schnellerer Übergang zum ersten Frame ermöglicht Ihnen die Tastenkombination „Strg und BildAuf“.



So sortieren Sie die Frames.

Möchten Sie die Framesreihenfolge ändern, markieren Sie den Frame, der verschoben werden sollte und am unteren Rand der Framespalette klicken Sie auf die Buttons „Frame nach oben“ oder „Frame nach unten“.



So ändern Sie die Hintergrundfarbe.

Im Frame-Menü klicken Sie auf die Option "Hintergrundfarbe". Im aufgerufenen Dialogfenster wählen Sie gewünschte Farbe aus.

So erstellen Sie die Buttons: "Nächster Frame" und "Voriger Frame".

Mit Hilfe von jenen Buttons kann der Benutzer die Animation zum nächsten oder vorigen Frame verschieben. Um diese Buttons zu erstellen, sollten Sie in der Menüleiste auf „Einfügen“ > „Navigation“ klicken. Wählen Sie den Befehl „Vorwärts“ oder „Zurück“ aus.



Masterframes

Ein Masterframe dient als Hintergrund für andere Frames. Für ein einfaches Dokument reicht es einen einzelnen Masterframe zu erstellen. Jedoch für die zusammengesetzte Dokumente können Sie viele Maserframes erstellen.

Beispiel für einen Masterframe: In allen Frames erscheinen drei Laptops.



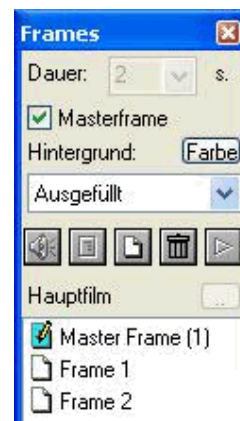
Master Frame



Frame 1



Frame 2

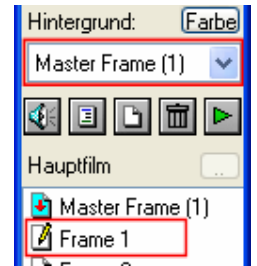


So erstellen Sie einen Masterframe.

Um einen neuen Masterframe zu erstellen, wählen Sie in der Menüleiste „Film“ > "Masterframe einfügen" aus. Platzieren Sie in diesem Frame alle gemeinsamen Objekte. In der Framespalette erscheint er als "Master Frame (1)".

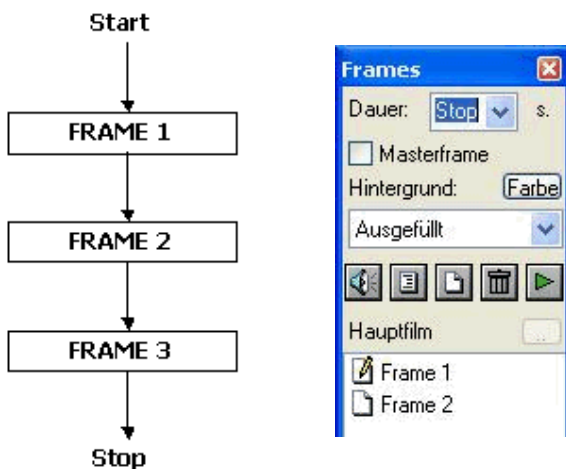
So machen Sie einen Masterframe zum Hintergrund eines Frames.

Erstellen Sie einen Masterframe, dann in der Framespalette markieren Sie einen Frame, für den der Masterframe zum Hintergrund werden sollte. Aus der Dropdownliste „Hintergrund“ (auf der Framespalette) wählen Sie "Master Frame (1)" aus.



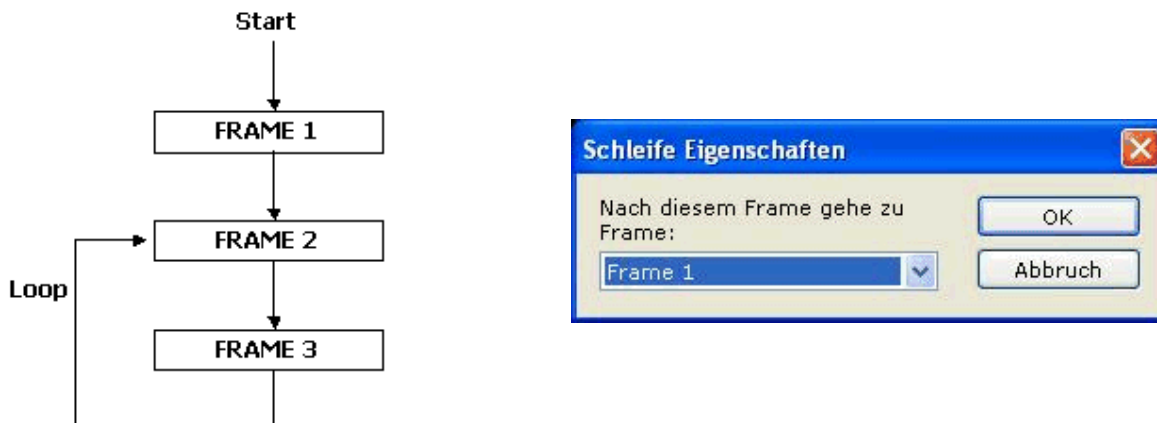
So halten Sie die Animation bei einem Frame an.

Um eine Animation bei einem Frame anzuhalten, markieren Sie an der Framespalette den gewünschten Frame und in der Dropdownliste: „Dauer“ wählen Sie „Stopp“ aus.



So spielen Sie die Frames in Schleife ab.

Möchten Sie die Standardreihenfolge, in der Frames abgespielt werden, verändern, so haben Sie zur Verfügung "Schleife..."- Funktion. In der Menüleiste "Frame" wählen Sie "Schleife..." aus und legen Sie die gewünschte Reihenfolge fest.



Frاملayout

Um das Aussehen eines Frames zu verändern, wählen Sie in der Menüleiste "Frame" > „Hintergrundfarbe“, „Randfarbe“ und „Randstärke“ aus.

So erstellen Sie einen transparenten Frame.

In der Menüleiste wählen Sie "Frame" und dann „Hintergrundfarbe“ aus. In neuem geöffnetem Fenster haken Sie das „Transparent“ Ankreuzfeld an. Das im Hintergrund des Frames erschienene Schachbrettmuster weist auf die Transparenz hin, die erst dann sichtbar ist, wenn die Animation in die Web-Seite einbettet wird und über andere Elemente auf dieser Seite platziert wird. Sie müssen die SWF-Datei in **„Fensterlosen“-Modus setzen.**

Instanzen und Klone

Ein Klon ist eine exakte Kopie eines Objektes. Ein geklontes Objekt speichert die Ressource der Datei. Klone können in einem anderen Frame platziert werden.

Um einen Klon zu erstellen, markieren Sie das zu klonende Objekt und wählen Sie in der Menüleiste „Bearbeiten“ > „Klonen“ > „Objekt klonen“ aus.

So benennen Sie ein Objekt.

Sie sollten den verwendeten Objekten bestimmte Namen (z.B. Rectangle1, Text2) geben, auf die sich die anderen Objekte (wie z.B. Klone) beziehen könnten. Möchten Sie den Namen eines Objektes verändern, markieren Sie es und in der Menüleiste klicken Sie auf "Objekt" > "Flash Optionen" oder drücken Sie F2-Taste. In dem aufgerufenen Dialogfenster tragen Sie den Namen für das Objekt ein.

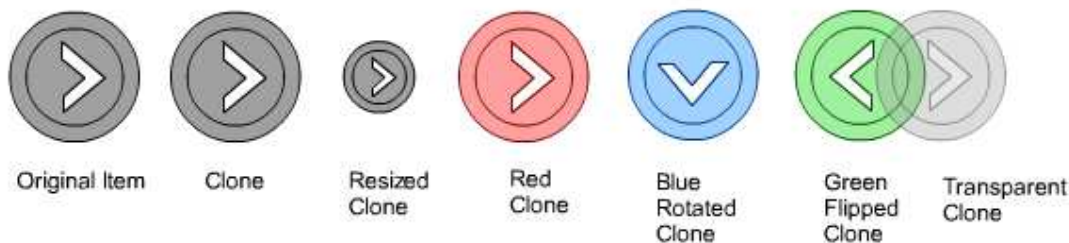
Sie können die vorhandene Datei optimieren, indem Sie die Objekte in Klone konvertieren. Hierzu klicken Sie auf "Bearbeiten" > "Klonen" > "In Klon konvertieren". In dem nun eingeblendeten Dialogfenster müssen Sie das Originalobjekt für den Klon auswählen. Das vorhandene Objekt wird durch den Klon ersetzt. Um das Original für einen Klon zu wechseln, klicken Sie auf "Bearbeiten" > "Klonen" > „Original wechseln“.

Flashoptionen bestimmen.

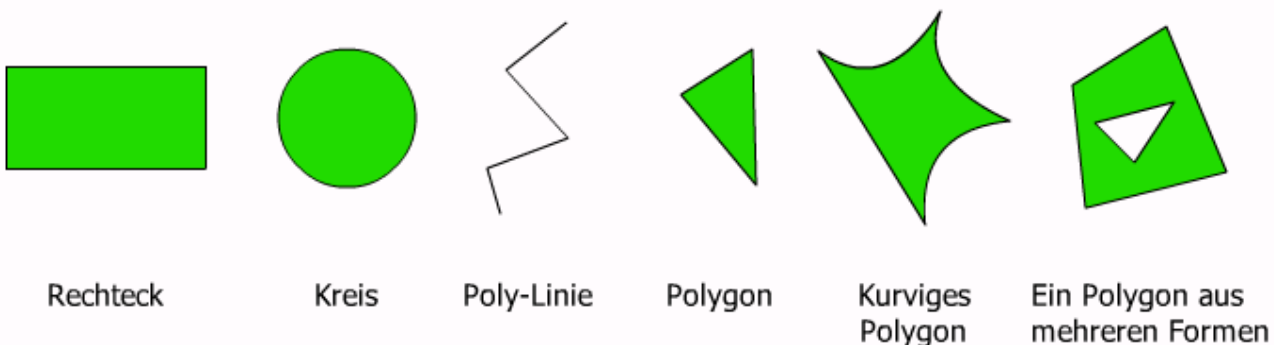
Die genaue Bestimmung der Einstellungen eines Objektes beeinflusst Art und Weise, wie es im Flash Player dargestellt wird. Wählen Sie in der Menüleiste "Objekt" und dann "Flash Optionen" aus um z.B. die Rotation oder Deckkraft eines Objektes zu verändern. Diese Veränderungen sind im Bearbeitungsmodus für den Benutzer nicht sichtbar. Um diese in der Vorschau anzusehen, drücken Sie F9-Taste.

So bestimmen Sie den Farbabgleich.

Sie können die Farben balancieren, indem Sie im Objekt-Menü „Kontur und Fläche“ und dann "Farbabgleich" anklicken. Tragen Sie die entsprechende Werte ein und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Sie müssen beachten, dass wenn SWF-Datei exportiert wird, wird der RGB-Kanal verändert. Dies ist nur in Flash Player sichtbar.




Formen - Vektorobjekte




Zeichnen von Vektorobjekten

Mit dem Linien-, Rechteck- oder Ellipsen-Werkzeug können Sie auf schnelle Weise einfache Formen zeichnen.


Rechtecken

 Wählen Sie das Rechteck-Werkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Form zu zeichnen.


Quadrate

 Wählen Sie das Rechteck-Werkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Form zu zeichnen. Drücken Sie beim Ziehen mit dem Rechteck-Werkzeug die STRG-Taste, um die Formen auf Quadrate einzuschränken.


Ellipsen

 Wählen Sie das Ellipsenwerkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Form zu zeichnen.

Kreise

 Wählen Sie das Ellipse -Werkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Form zu zeichnen. Drücken Sie beim Ziehen mit dem Ellipsenwerkzeug die STRG-Taste, um die Formen auf Kreise einzuschränken.

Abgerundete Rechtecke

 Wählen Sie das Rechteck-Werkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Form zu zeichnen. Im Objekt-Menü wählen Sie > "Kontur und Fläche"> "Abrunden" und im Feld "Radius" geben Sie einen Wert ein. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Das Rechtecke sieht besser aus, wenn seine Linienstärke 2 oder mehr Pixel beträgt.

So können Sie die Farbe und Stärke von Objektlinien ändern.


Markieren Sie das die zu formatierende Form und im Objekt-Menü wählen Sie > "Kontur und Fläche" > "Linienstärke" oder "Linienfarbe" aus.

Siehe auch: [Füllen einer Fläche mit Gradient](#)


Siehe auch: [Füllen einer Fläche mit Bitmap-Objekt oder Textur](#)

Drawing Lines


So zeichnen Sie gerade Linien.

 Wählen Sie das „Linie oder Form“ -Werkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Linie zu zeichnen.

So zeichnen Sie horizontale oder vertikale Linien.

 Wählen Sie das „Linie oder Form“ -Werkzeug aus. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die gerade Linie zu zeichnen. Drücken Sie beim Ziehen mit dem Werkzeug die Umschalttaste, um die gerade Linie senkrecht oder waagrecht zu zeichnen.

So zeichnen Sie die Kurven.

 Zeichnen Sie die gerade Linie auf oben beschriebene Weise. Mit rechter Maustaste klicken Sie auf Knotenende. Im eingblendeten Kontextmenü wählen Sie den Befehl "Punkte in Kurve" aus. Es sollte sich ein

Kontrollknoten erscheinen. Ziehen Sie den Griff um eine entsprechende Form der Kurve zu erzeugen. Möchten Sie eine neue Linie zum gezeichneten Objekt hinzufügen, so drücken Sie Strg-Taste.

So zeichnen Sie Sternen, Sechsecken und andere Formen.

Über "Formen und Linien" im Einfügen-Menü haben Sie die Möglichkeit ein vorfertigtes Objekt zum Zeichnen auszuwählen.

So erstellen Sie einen Text als Objekt.

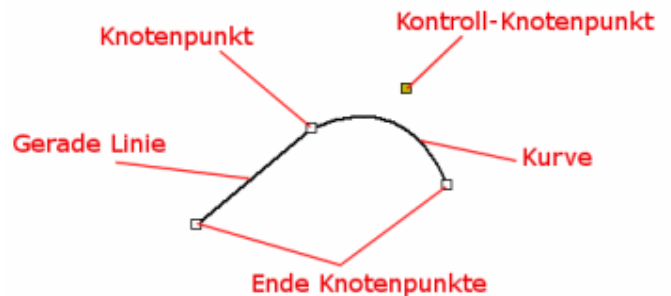
Im Objekt-Menü wählen Sie "Text als Pfad erstellen" aus. Im gerade angezeigten Dialogfenster tragen Sie den Text ein und bestätigen Sie ihn mit OK.

So können Sie die Knoten bearbeiten.

▶ Um bestehende Knoten bei vorhandenen Polylinien zu bearbeiten, benutzen Sie das Knotenwerkzeug. Markieren Sie das zu formatierende Objekt. Mit rechter Maustaste klicken Sie auf den Knoten um eine Linie zu markieren. Sie wird nun dicker dargestellt. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl "Punkt einfügen", "Punkt löschen", "Punkte in Kurve" oder "Begradigen" aus.

So können Sie die Linien in Kurven umwandeln.

Um eine Linie in Kurve umzuwandeln, klicken Sie mit rechter Maustaste auf Endknoten einer Linie und wählen Sie in angezeigten Kontextmenü den Befehl "Punkte in Kurve" aus.



So ändern Sie die Form einer Kurve.

Wählen Sie das ▶ Werkzeug aus, klicken Sie auf den Kontrollknoten und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position.

So begradigen Sie die Kurven.

Möchten Sie eine Kurve begradigen, klicken Sie mit rechter Maustaste auf einen Knoten am Ende jener Kurve und im Kontextmenü wählen Sie den Befehl "Begradigen" aus.

So können Sie einen Knoten löschen.

Klicken Sie mit rechter Maustaste auf den zu löschenden Knoten und im Kontextmenü wählen Sie den Befehl "Punkt löschen" aus.

So können Sie einen neuen Knoten hinzufügen.

Klicken Sie mit rechter Maustaste auf den Knoten am Ende der Linie, wo sich ein neuer Knoten erscheinen sollte. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl "Punkt einfügen" aus.


So können Sie den Knoten trennen.

Klicken Sie mit rechter Maustaste auf den Knoten und im Kontextmenü wählen Sie den Befehl " Brechen" aus. Ziehen Sie den getrennten Knoten an die gewünschte Position.

So verschieben Sie den Knoten.

Wählen Sie das  Werkzeug aus und mit linker Maustaste ziehen Sie den Knoten an neue Position.


So verschieben Sie Knotengruppe.

Sie können eine Knotengruppe neu platzieren indem Sie das  Werkzeug auswählen und ein Rechteck rund um diese Gruppe zeichnen. Wählen Sie einen der markierten Knoten aus um die ganze Gruppe verschieben zu können.

So löschen Sie einen Knoten.

Sie löschen den Knoten indem Sie ihn mit rechter Maustaste anklicken und im Kontextmenü den Befehl "Punkt Löschen" auswählen.

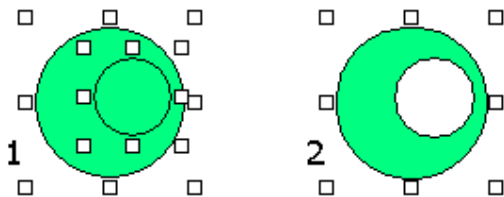
So schließen Sie eine Polylinie zu.

Markieren Sie eine Linie mit Hilfe von Auswahl-Werkzeug. Wählen Sie das  Werkzeug aus und zeichnen Sie eine Linie zwischen Endknoten.

So können Sie zwei getrennte Linien durch Strecke verbinden.

SMit Hilfe vom Auswahl-Werkzeug markieren Sie zwei Linien. Im Bearbeiten- Menü wählen Sie den Befehl „Kombinieren“ aus. Dann klicken Sie auf das Werkzeug "Linie oder Form" und zeichnen Sie eine Linie zwischen Endknoten beider Linien.

So können Sie Segmente kombinieren.




Markieren Sie zwei oder mehr Vektorobjekten. Im Bearbeiten-Menü klicken Sie auf den Befehl „Kombinieren“.


So trennen Sie zusammen gesetzte Segmente voneinander.

Möchten Sie Segmente voneinander trennen, so markieren Sie sie und im Bearbeiten- Menü klicken Sie auf den Befehl „Lösen“.

So können Sie Objekte handfrei zeichnen.

Möchten Sie selbständig ein Objekt zeichnen, wählen Sie das  Werkzeug aus und klicken Sie auf die Leinwand um das Zeichen zu beginnen.

Vektorisierung

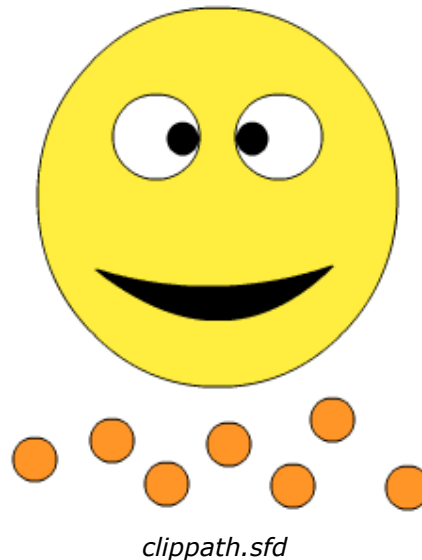
Importieren Sie ein Bitmap-Objekt, das vektorisiert werden sollte. Um ein Vektorobjekt zu erstellen, wählen Sie das  Werkzeug und klicken Sie innerhalb des Objektes. The "Vektorisierungswerkzeug" hat die Toleranz von 1 Pixel.

Beschneidungspfad



Beschneidungspfad ist ein unsichtbarer Vektor, der um Bild-Objekte herumgelegt wird, um sie vom Hintergrund abzugrenzen.

Beschneidungspfad schafft eine Maske. Objekte oder Teile der Objekte, die sich ÜBER dieser Maske befinden, werden angezeigt (also um ein Objekt zu beschneiden, legen Sie einen Pfad unter diesem Objekt z.B. über „Bearbeiten“ > „In den Hintergrund“), das beschnitten werden sollte. Folgendes Beispiel stellt 7 Kreise dar, die durch das Objekt in Form eines Mundes beschnitten wurden. Möchten Sie die Einstellungen des Beschneidungspfades ändern, machen Sie einen Doppelklick auf das Objekt, das mit dem Beschneidungspfad versehen werden sollte. Im aufgerufenen Dialogfenster haken Sie die Option „Beschneidungspfad“ an und bestimmen Sie die Anzahl der Objekte, die über dem Pfad beschnitten werden sollten.



Kein Beschneidungspfad



Ein Objekt wird beschnitten



Zwei Objekte werden beschnitten

Arbeit mit Text

AFD arbeitet mit der Vektorschriftart (anti-aliased) und der Rasterschriftart.

Anti-alias-Text


Bildschirmtext

So erstellen Sie einen Vektortext.


Um einen Vektortext zu erstellen, wählen Sie  Werkzeug

aus. Klicken Sie innerhalb des Frames. Es sollte ein Dialogfenster geöffnet werden, in dem Sie den Text eintragen können. Bestätigen Sie mit OK.


So fügen Sie einen Textabschnitt hinzu.

Um einen Textabschnitt hinzuzufügen, wählen Sie das  Werkzeug aus. Klicken Sie innerhalb des Frames und zeichnen Sie mit Hilfe von Mauscursor ein Rechteck, das den gewünschten Text beinhalten sollte. Tragen Sie den Text ein und klicken Sie dann auf OK.


So können Sie den Text ändern.

Wählen Sie das  Werkzeug aus und machen Sie einen Doppelklick auf den vorhandenen Text um ihn zu bearbeiten.


So ändern Sie Schriftart.

Wählen Sie das  Werkzeug aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den vorhandenen Text. Im Kontextmenü klicken Sie die Option „Schriftart“ an.

So können Sie die Schriftartfarbe ändern.

Wählen Sie das  Werkzeug aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den vorhandenen Text. Im Kontextmenü klicken Sie die Option „Schriftartfarbe“ an.

So können Sie die Schriftart um 10% vergrößern oder verkleinern.

Wählen Sie  Werkzeug aus und markieren Sie den Text und je nach dem, ob Sie ihn vergrößern oder verkleinern möchten, klicken Sie auf entsprechende Schaltflächen:



Ein HTML-Text kann mit Hilfe von Basis-HTML-Tags wie (Fettdruck) oder <U> (Unterstreichung) formatiert werden.

Folgende Etiketten sind im HTML-Text erlaubt:

Das ist ein fett gedruckter Text

Das ist der Kursivdruck

Dieser Text ist Unterstrichen

Schriftart: Times New Roman

Schriftfarbe: Roter Text

Schriftgröße: 16 pixel Schriftgröße



HTML-Tags:

Folgende Tags sind in der HTML-Sprache verwendet:
 - neue Textzeile
 für fette Schriftschnitt

<i> für kursive Schriftschnitt </i>

<u> für unterstrichene Schriftschnitt </u>

Schriftart: Times New Roman

Schriftartfarbe: Red text

Schriftartgröße: 16 pixels font

Texturen

Möchten Sie einen Text als ein Vektorpfad erstellen, wählen Sie im "Objekt"- Menü den Befehl Text als Pfad erstellen" aus.

So füllen Sie den Text mit Gradient.

Wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Text als Pfad erstellen" aus und tragen Sie im angezeigten Dialogfeld den Text ein. Bestätigen Sie mit OK. Markieren Sie den Textabsatz und im Objekt-Menü klicken Sie auf den Befehl "Kontur und Fläche" und "Bearbeite Farbverlauf".

Siehe auch:
[Gradients](#)

So können Sie den Text mit Texture füllen.

Wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Text als Pfad erstellen" aus und tragen Sie im angezeigten Dialogfeld den Text ein. Bestätigen Sie mit OK. Fügen Sie einen neuen Maserframe ein und importieren oder kleben Sie eine Bitmap rein. Markieren Sie den Textabsatz und im Objekt-Menü klicken Sie auf den Befehl "Kontur und Fläche" und „Fläche mit Bild füllen...".


Siehe auch: [Füllen mit Bitmap](#) | [Animierter Text – animierte Buttons](#)

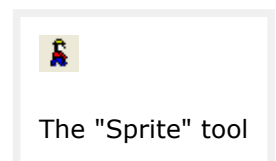


Sprites (MovieClips)

Sprite (auch als Movie Clip bekannt) ist eine unabhängige Animation innerhalb einer Datei. Sprites können auf verschiedenen Ebenen platziert werden. Jedes Sprite besitzt eigene Frames und deshalb kann unabhängig vom Hauptfilm doch gleichzeitig mit ihm abgespielt werden.

So können Sie ein leeres Sprite erstellen.

Wählen Sie das  Werkzeug aus und zeichnen Sie auf der Leinwand ein Rechteck, das das betroffene Sprite enthalten sollte. AFD blendet einen Frame für das Sprite automatisch ein, wobei können Sie da sowohl neue Frames hinzufügen als auch, neue Objekte oder Animationen erstellen.



Über „Film“ > "Zurück zum Hauptfilm" können Sie den Sprite-Bearbeitungsmodus verlassen. Dasselbe erreichen Sie indem Sie „Esc“-Taste drücken. Öffnen können Sie das Sprite indem Sie es zweimal anklicken.

So spielen Sie ein Sprite ab.

Das Sprite fängt an abzuspielen, sobald es auf der Leinwand erscheint.

So legen Sie die Dauer eines Sprites über alle Frames fest.

Um ein Sprite über entsprechende Framesanzahl abzuspielen, platzieren Sie es in einem Masterframe. Klicken Sie auf Film-Menü und wählen Sie den Befehl "Masterframe einfügen" aus. Im aufgerufenen Frame zeichnen Sie das Sprite oder kleben Sie es rein.

Inserting Video, Flash or GIF movies

Choose "Einfügen" > "SWF Clip" to insert a sprite in SWF format. External clip can not be edited and it appears as a blank rectangle. You can see it in Flash preview only. Press F9 to preview the animation.

So setzen Sie einen Video-, Flash- oder Gif-Film in einen Frame ein.

Im Einfügen-Menü wählen Sie den Befehl "SWF Clip" aus um das Sprite in SWF- Format in Frame einzusetzen. Beachten Sie dabei, dass externes MovieClip nicht bearbeitet werden kann und im Bearbeitungsmodus als leeres Rechteck zu sehen ist. Sie können es nur in der Vorschau im Flash Player abspielen. Hierzu drücken Sie F9-Taste.

So laden Sie eine externe SWF-Datei.

Im Einfügen-Menü wählen Sie den Befehl "Externe SWF Datei" aus um ein Sprite-Loader zu erstellen. Ist der Frame eingeblendet, so wird die Datei dynamisch geladen. Verwenden Sie den Befehl "Externe SWF Datei" um den umfangreichen Teil des Filmes zu laden. Der Film wird geladen, wenn ein Frame fängt an abgespielt zu werden.

So können Sie eine Video-Datei laden.

Konvertieren Sie eine Video- in SWF-Datei. Um diese bereits konvertierte Datei zu laden wählen Sie im Einfügen-Menü den Befehl "Externe SWF Datei" aus.

So setzen Sie einen GIF-Animation in einen Frame ein.

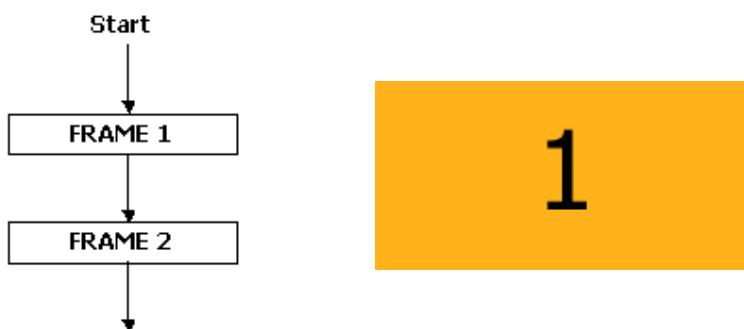
Um ein Sprite aus der animierten GIF- Datei zu erstellen, wählen Sie im Einfügen-Menü den Befehl "GIF Animation..." aus.

So laden Sie einen vorhandenen Flash Designer Clip.

Sie können ein Sprite aus bereits vorhandener FlashDesigner-Datei erstellen, indem Sie im Film-Menü > "Flash Designer Clip Einfügen" auswählen.

Animierte Objekte

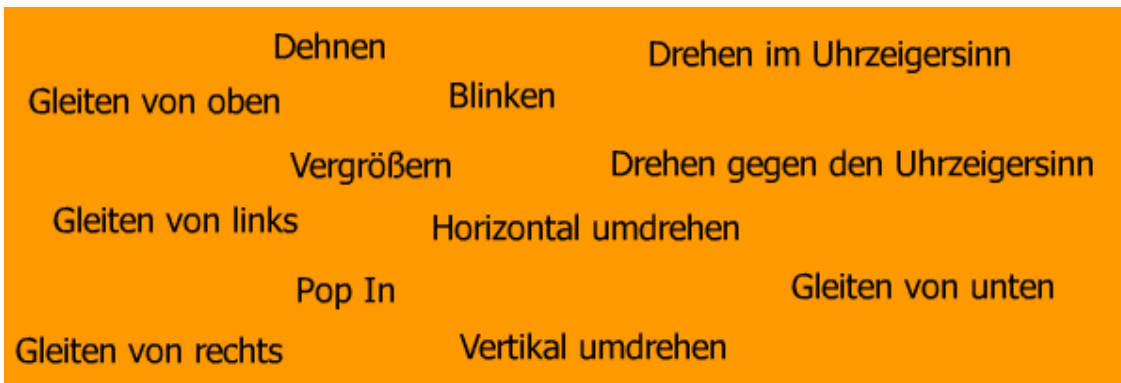
Wird es keine Animation definiert, sind die Frames unbeweglich. Im folgenden Beispiel wird ein Film dargestellt, der aus 2 Frames – jede mit 1-Sekunde Zeitdauer, besteht.



Intro Animation

Ein Intro-Effekt bestimmt Art und Weise, wie ein Objekt auf dem Bildschirm erscheint.

Um eine Intro-Animation für ein Objekt zu erstellen, markieren das betreffende Objekt und wählen Sie im Animation-Menü den Befehl "Schnell Intro" aus. In der aufgerufenen Liste klicken Sie auf das entsprechende Effekt.



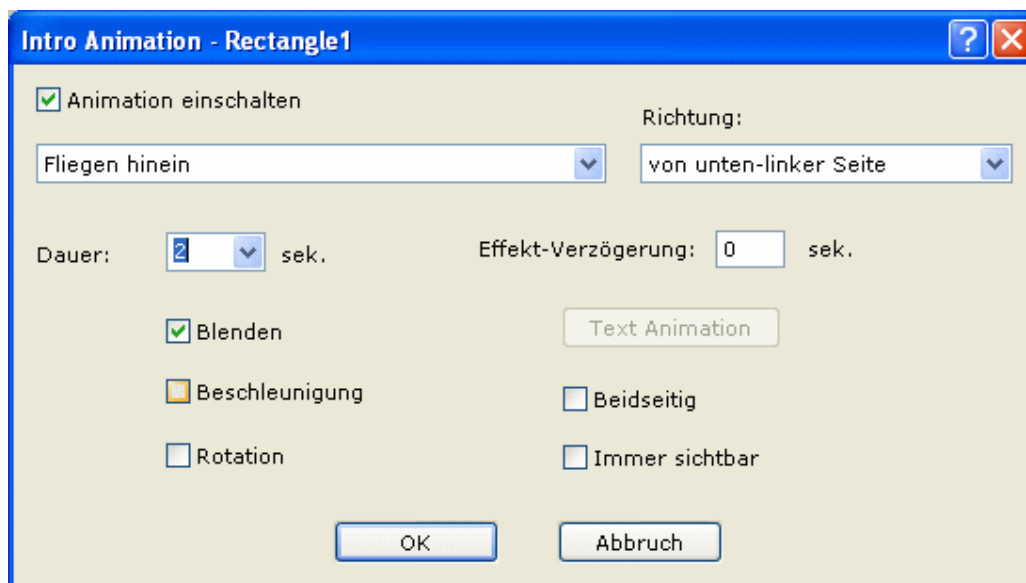
intro-animations.sfd

Outro Animation

Ein Outro-Effekt bestimmt Art und Weise, wie ein Objekt aus dem Bildschirm verschwindet.

Um eine Outro-Animation für ein Objekt zu erstellen, markieren das betreffende Objekt und wählen Sie im Animation-Menü den Befehl "Schnell Outro" aus. In der aufgerufenen Liste klicken Sie auf das entsprechende Effekt.

Der Befehl "Intro Animation" im Animation-Menü ermöglicht Ihnen erweiterte Animationseigenschaften wie z.B. Animationsdauer definieren. Dazu wählen Sie auf dem aufgerufenen Dialogfenster entsprechende Effekte z.B.: "Fliegen hinein", "Dehnen", "Gleiten ein", "Aufdecken" oder "Umdrehen" aus und drücken Sie F9-Taste um die Animation in der Vorschau abzuspielen.



Standarddauer der Animation beträgt 0,5 Sekunde.

So beschleunigen Sie die Animation.

Verkürzen Sie die Zeitdauer um die Animation zu beschleunigen, verlängern Sie die Zeitdauer um die Animation zu verlangsamen.

Blenden

Diese Option ermöglicht ein Objekt als ein transparentes Objekt einzublenden.

Beschleunigung

Die Option verursacht, dass die Geschwindigkeit, mit der ein Objekt animiert wird, im Laufe der Animation geändert wird.

Rotation

Anhaken dieser Option verursacht, dass ein Objekt rotierend abgespielt wird.

Beidseitig

Diese Option ermöglicht ein Objekt vorwärts und rückwärts zu bewegen.

Immer sichtbar

Anhaken dieser Option verursacht, dass ein Objekt sichtbar ist bevor die Animation abzuspielen beginnt.

Effektverzögerung

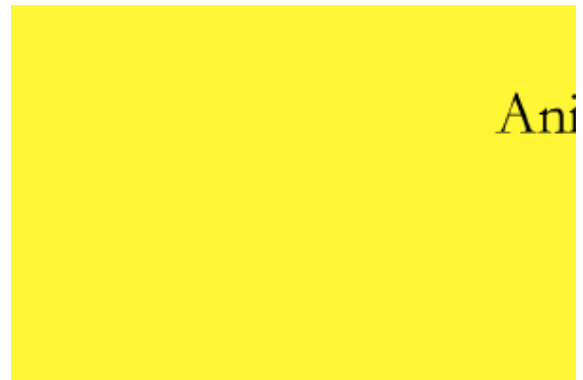
Die Verzögerung ist die Zeitabschnitt zwischen Ende des Intro-Effektes (oder Outro-Effekts) und dem Frame. Mit Hilfe von dieser Option können Sie die Reihenfolge, in der die Animationen abgespielt werden, kontrollieren. Das Objekt mit längerer Verzögerung erscheint auf dem Bildschirm vor den Objekten mit kürzerer Verzögerung.

Bewegung - In-Frame-Animation

Die Bewegungsoptionen legen fest, wie sich Objekte in einem Frame, zwischen Intro- und Outro-Effekten bewegen.

So erstellen Sie eine In-Frame-Animation für ein Objekt.

Markieren Sie ein Objekt, für das die In-Frame-Animation aktiviert sein sollte und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Bewegung" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster aktivieren Sie die beliebige Optionen: Geschwindigkeit, Richtung, Rotation, Rotationsrichtung (UzS oder gUzS) Objektgröße (je nach dem vergrößern oder verkleinern).



So stellen Sie eine In-Frame-, Intro- und Outro-Animation des Objektes zusammen.

Markieren Sie ein Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Bewegung" aus. Beachten Sie dabei, dass Intro- und Outro-Optionen ausgeschaltet sind.

So bewegen Sie ein Objekt an einem Pfad.



Wenn Sie das Objekt an einem neuen Pfad bewegen möchten, sollten Sie zuerst eine Linie (Pfad) zeichnen. Markieren Sie nun das sich auf dem Pfad zu bewegendes Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Bewegung" aus. Im aufgerufenen Dialogfeld legen Sie den Pfad, auf dem sich das Objekt bewegen sollte fest. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Sie können auch den Pfad verbergen indem Sie Linienstärke auf 0 setzen.

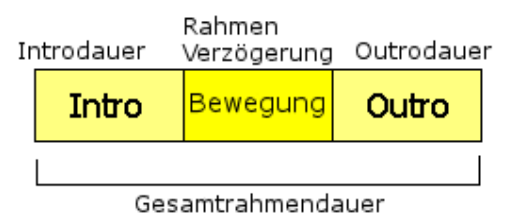
Bestimmen von Zeitdauer einer Animation

So bestimmen Sie die Dauer der In-Frame-Animation.

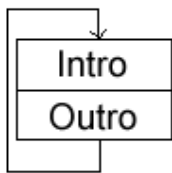
Mit Hilfe vom Befehl "Framedauer" im Frame-Menü können Sie Animationsdauer bestimmen.

So ändern Sie die Dauer von Intro- und Outrophase.

Ändern Sie die Dauer von Intro- und Outro-Animation mit Hilfe von Befehlen „Intro-Animation“ und „Outro-Animation“ im Animation-Menü.



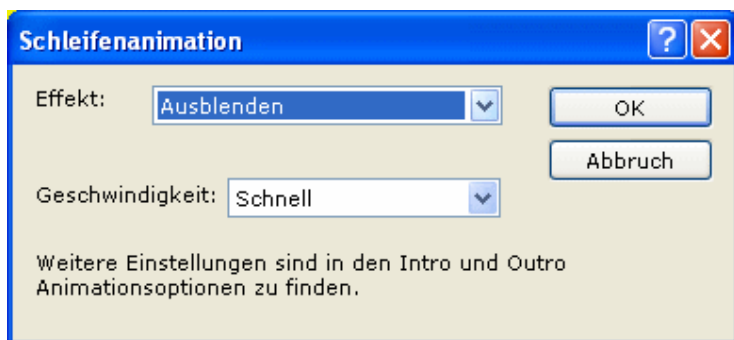
So erstellen Sie ein Sprite mit Intro- oder Outro-Loop.



Sprites mit Intro- oder Outro- Loop werden ununterbrochen (in Schleife) abgespielt. Das animierte Objekt wird mit laufenden Intro- oder Outro- Effekten abgespielt. Plazieren Sie es im Frame um die Loop-Option zu aktivieren. Intro- und Outro- Animation des Objektes wird solange abgespielt, bis es aus dem Bildschirm verschwindet.

So aktivieren Sie die Loop-Option für ein Sprite.

Um die "Intro/Outro Loop Sprite "- Option für ein Objekt zu aktivieren, markieren Sie das betreffende Objekt und im Objekt-Menü klicken Sie auf "Sprite Animation/Schleife". Wenn es keine Intro- oder Outro-Effekte aktiviert sind, müssen Sie eine der vordefinierten Animationen auswählen oder eine neue erstellen.



So erstellen Sie ein Sprite mit Intro- und Outro-animation, das in Schleife abgespielt wird.

Um die Intro-Phase der Animation zu ändern, markieren Sie das betroffene Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Intro Animation" aus. Um die Outro-Phase der Animation zu ändern, markieren Sie das betroffene Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Outro Animation" aus.

So bestimmen Sie den Bewegungsgrad, Skalierung- oder Steuerungswerte vom Intro- oder Outrophase eines Sprites.

Um die Intro-Phase der Animation zu ändern, markieren Sie das betroffene Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Erweiterte Intro Animation" aus. Um die Outro-Phase der Animation zu ändern, markieren Sie das betroffene Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Erweiterte Outro Animation" aus.

Tragen Sie die gewünschte Werte in das Feld "Umwandlungsdetails" ein. Werte für Delta X und Delta Y bestimmen Anfangs- und Endpunkt einer Bewegung (in Pixel gemessen). Die X,Y- Skala definiert Art und Weise, wie ein Objekt skaliert werden sollte (in Prozenten gemessen). Die Mitte von der X,Y-Skala ist als ein „Kontrollpunkt“ bezeichnet, der standardmäßig in der Mitte eines Objektes platziert ist.

So beschleunigen oder verlangsamen Sie Intro- oder Outrophase eines Sprites.

Markieren Sie ein Objekt, für das die Option aktiviert werden sollte. Im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Intro Animation" aus. Im aufgerufenen Dialogfeld legen Sie entsprechende Werte für Zeitdauer der ersten Phase fest. Um die Zeitdauer der zweiten Phase festlegen zu können, wählen Sie im Animation-Menü den Befehl "Outro Animation" aus. Die höheren Werte verlangsamen die Phasenverlauf und die niedrigeren dagegen – beschleunigen die.

So erstellen Sie ein Sprite, das sich ununterbrochen vorwärts und rückwärts bewegt.

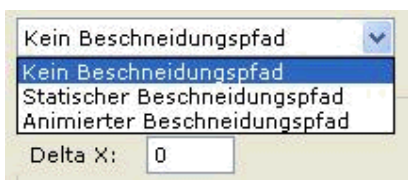
Nachdem Sie ein Sprite erstellen, markieren Sie es Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Intro Animation" aus. Im eingeblendeten Dialogfeld haken Sie die Option "Beidseitig" an.

So erstellen Sie ein Sprite, das geblendet wird.

Markieren Sie ein Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Intro Animation" aus. Im eingblendeten Dialogfeld haken Sie die Option "Blenden" und "Beidseitig" an. Sie sollten es überprüfen, ob die Option "Schleife" ("Objekt" > "Sprite Animation") ausgeschaltet ist. (Wenn nicht, dann schalten Sie sie nur dann aus, wenn es nötig ist.)

So erstellen Sie einen Beschneidungspfad einer Animation.

Bei Intro- und Outro-Animationen kann zusätzlich einen Beschneidungspfad verwendet werden. Um Optionen für jenen Pfad festzulegen, wählen Sie im Animation-Menü den Befehl "Erweiterte Intro Animation" aus. Im eingblendeten Dialogfenster können Sie folgende Optionen auswählen:



Setzen Sie den Mauscursor auf "Kein Beschneidungspfad", "Statischer Beschneidungspfad" und "Animierter Beschneidungspfad" um die zwischen diesen Optionen bestehenden Unterschiede zu merken.

Kein Beschneidungspfad

Es wird keinen Beschneidungspfad benutzt.

Statischer Beschneidungspfad

AFD erstellt rund um ein Objekt einen statischen Beschneidungspfad. Die Animation wird abgeschnitten.

Animierter Beschneidungspfad

AFD erstellt rund um ein Objekt einen Beschneidungspfad. Statt des Objektes wird der Pfad animiert.

clipeffects.sfd



Siehe auch: [Animierter Text](#) | [Synchronisierung der Effekte](#) | [Tweening](#) | [In-frame Animation](#)

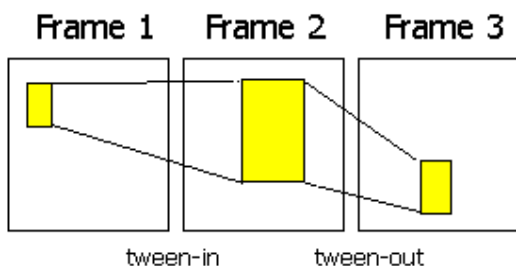
Tweening

Mit Hilfe von Tween-Option ist ein Übergang eines Objektes von einer Position oder Größe an eine andere möglich. Im Gegenteil zu einfachen Intro- oder Outro-Animationen entfernt Tween das Objekt aus dem Bildschirm nicht.

Ein "Tween-in"-Effekt kann während der Intro-Phase und ein Tween-Out während der Outro-Phase verwendet werden. Möchten Sie ein „Tween-out“-Effekt erstellen, wählen Sie auf dem nächsten Frame das „Bestimmungsobjekt“ (Originalobjekt). Um ein „Tween-in“-Effekt zu erstellen, wählen Sie auf dem vorherigen Frame „Quellenobjekt“.



Photo courtesy of Motorola, Inc.



So erstellen Sie ein einfaches Tween-Effekt.

Markieren Sie ein Objekt und im Bearbeiten-Menü wählen Sie "Bearbeiten" > "Klonen" > "Objekt in Rahmen klonen" aus. Verlagern Sie den Klon im nächsten Frame an eine andere Position (und / oder bestimmen Sie für ihn eine andere Größe). Im Film-Menü wählen Sie den Befehl "Animation abspielen" aus, um das Effekt anzusehen.

So erstellen Sie ein „Tween-in“-Effekt

Im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Tween In" aus und in dem eingeblendeten Dialogfenster geben Sie das Quellenobjekt an. Bestätigen Sie mit OK.

So erstellen Sie ein „Tween-out“-Effekt

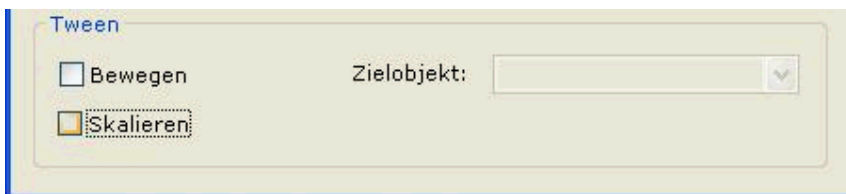
Markieren Sie das betreffende Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Tween Out" aus und in dem eingeblendeten Dialogfenster geben Sie das Zielobjekt an. Bestätigen Sie mit OK.

So bestimmen Sie die Zeitdauer von Tween-Effekten

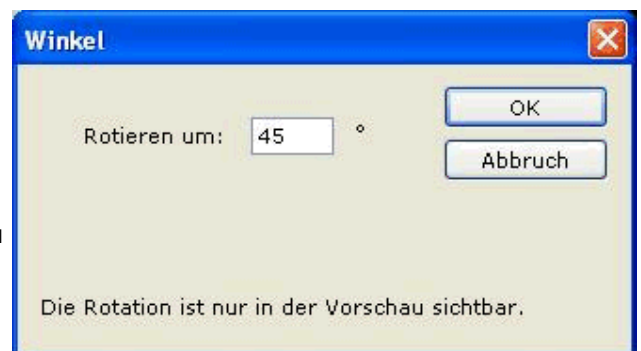
Markieren Sie das betreffende Objekt und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Erweiterte Intro/Outro Animation" aus. In dem gerade aufgerufenem Dialogfenster tragen Sie die gewünschte Zeitdauer ein und bestätigen Ihre Auswahl mit OK.

So können Sie ein Tween-Effekt manuell erstellen.

Duplizieren oder klonen Sie ein Objekt in zwei verschiedenen Frames. Markieren Sie das zweite Objekt (dupliziertes oder geklontes) und im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Erweiterte Intro Animation" aus. Im aufgerufenen Dialogfeld markieren Sie ein sich auf der Liste befindete Obejkt (im Tween-Bereich), aktivieren Sie eine oder beide Optionen "Delta" und / oder "Skalieren".



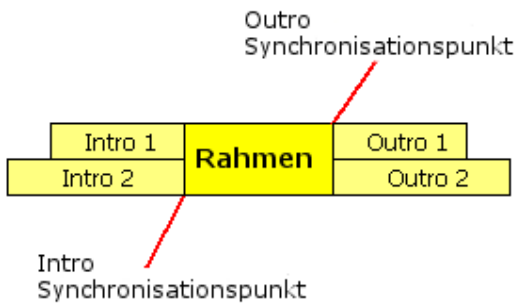
So können Sie ein rotierendes Tween-Effekt erstellen.



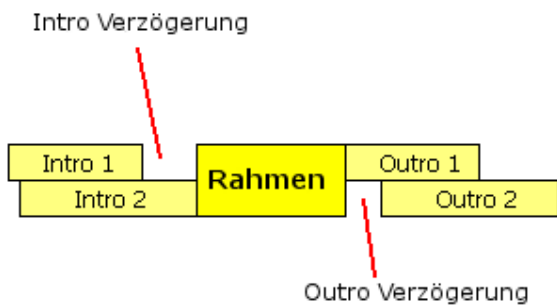
Markieren Sie das betreffende Objekt und im Bearbeiten-Menü wählen Sie "Klonen" > "In Frame klonen" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster aktivieren Sie die Option "Tween". Markieren Sie nun den Klon und im Objekt-Menü wählen Sie "Drehen" > "Winkel" aus. Tragen Sie in dem aufgerufenem Dialogfeld den Rotationsgrad z.B. 45 ein. Um Das Tween-Effekt zu deaktivieren, wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Tween Out" aus und geben Sie das Quellenobjekt auf vorherigem Frame an.

Synchronisierung der Effekte

Standardmäßig enden alle Intro-Animationen in derselben Zeit. Alle Outro-Animationen fangen in derselben Zeit an.



Sie können das Synchronisierung-Effekt für Animationen nicht aktivieren, wenn Sie Verzögerung für Intro -und Outroanimation festgelegt haben.

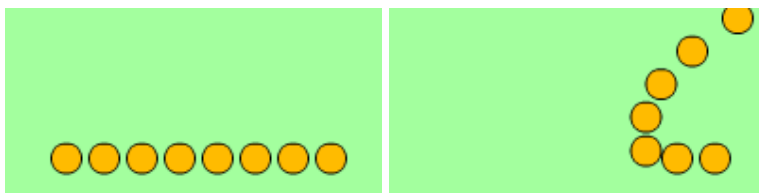


So können Sie Gesamtverzögerung für alle Objekte festlegen.

Im folgenden Beispiel hat jeder Kreis definierte Intro- und Outroanimation.

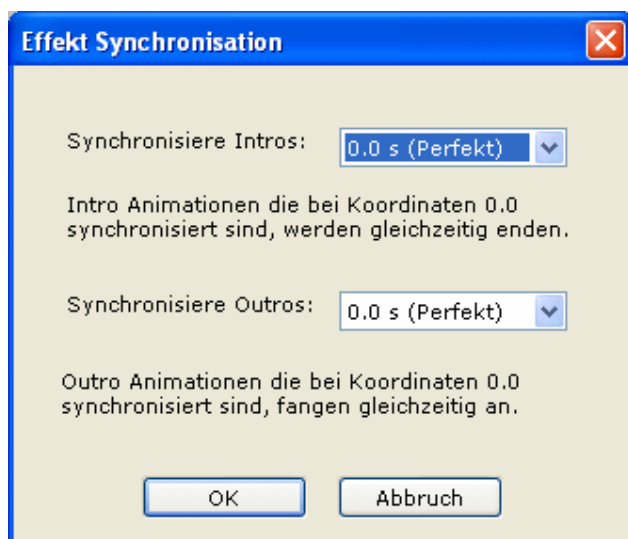
Intro Animation: *Fly from Top*

Outro Animation: *Fly to Top-Left*



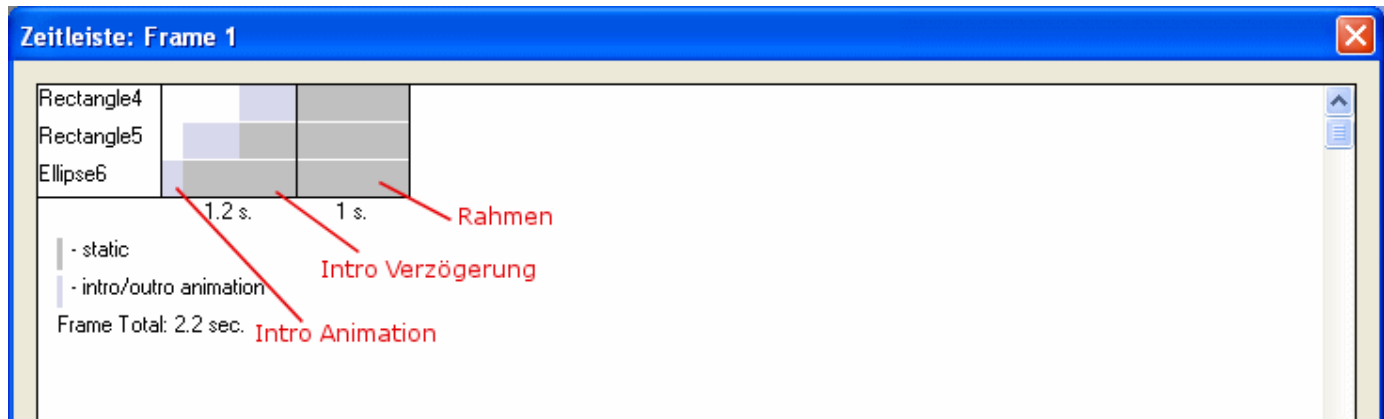
Synchronisierte Animation **Desynchronisierte Animation**

Im Animation-Menü wählen Sie den Befehl "Effekte Synchronisieren" aus und bestimmen Sie in Sekunden die Abstände zwischen Animationen. Diese Abstände bezeichnen die Zeitdauer zwischen dem Ende jeder Intro- und dem Anfang jeder Outro-Animation



Die Animationsreihenfolge ist von ihrer Stapelreihenfolge bestimmt. Die Objekte, die sich vorne befinden, fangen an, als erste abzuspielen. Möchten Sie diese Reihenfolge ändern, markieren Sie das betreffende Objekt und im Bearbeiten- Menü wählen Sie den Befehl "In den Vordergrund" oder "In den Hintergrund" aus.

Zeitleistenvorschau



Um das Synchronisierung-Effekt genau anzusehen, wählen Sie im Animation-Menü den Befehl „Zeitleiste“ aus.

In dem geöffneten Dialogfenster haben die auf der Zeitleiste angezeigten Farben folgende Bedeutung: die weiße Farbe – das Objekt ist unsichtbar die blaue Farbe - das Objekt bewegt sich, die graue Farbe – das Objekt ist statisch

So verändern Sie die Zeitdauer eines Objektes auf der Zeitleiste.

Wählen Sie ein Objekt aus und ändern Sie folgende Optionen:

Dauer einer Intro- und Outro-Animation (bestimmt wie lange sich ein Objekt auf dem Bildschirm erscheint).

Intro-Verzögerung (Bestimmt den Zeitabstand zwischen Animationsende und dem Frame).

Outro-Verzögerung (Bestimmt den Zeitabstand zwischen einem Frame und dem Anfang der Outro-Animation).

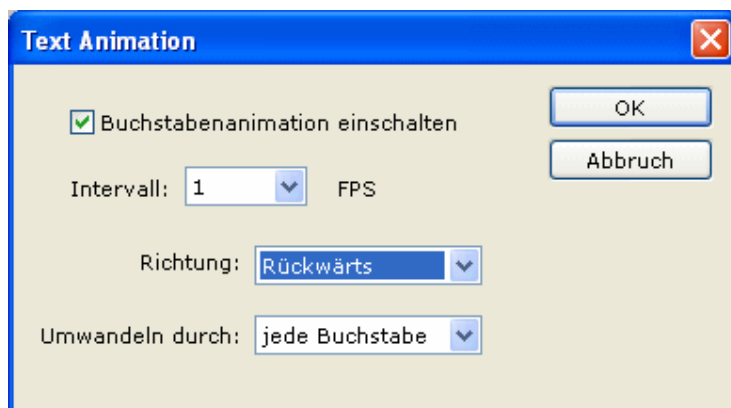
Intro/Outro Intervalls (Ein Abstand zwischen Intro- oder Outro-Animationen (Desynchronisierung des Intro- oder Outro-Effektes).

So erstellen Sie ein Verzögerungseffekt für ein einzelnen Objekt.

Markieren Sie das betroffene Objekt und wählen Sie im Animation-Menü den Befehl "Intro Animation" oder im Animation-Menü den Befehl "Outro Animation" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster geben Sie die Zeitdauer jeder Animationsphase (Intro- oder Outro-) ein.

Animierte Textobjekte

Möchten Sie einzelne Buchstaben im Textobjekt animieren, wählen Sie im Animation-Menü den Befehl "Text Intro/Outro Animation" aus. Im gerade aufgerufenen Dialogfenster aktivieren Sie beliebige Optionen. Dann über "Animation" > "Schnell Intro" erstellen Sie das gewünschte Effekt z.B.: > "Dehnen".



■ mierter Te

Oben genanntes Beispiel veranschaulicht verschiedene Möglichkeiten der Transformation über Optionen.

Aktionen

Aktionen werden bei einem von folgenden Ereignissen ausgelöst:

- › Beim Mausklick (wenn der Benutzer das Objekt anklickt)
- › Bei der Mausberührung (wenn man den Mauscursor auf das Objekt setzt.)
- › Ende Mausberührung (wenn man den Mauscursor außerhalb des Objektes bewegt)
- › Ende Mausklick (wenn das Objekt angeklickt wurde und die Maustaste los gelassen wird)

So erstellen Sie neue Links

Sie können einen neuen Link erstellen indem Sie ein Objekt markieren und dann im Objekt-Menü den Befehl "Aktionen" > "Aktion bearbeiten" auswählen. Sie können es auch mit Hilfe von der Tastenkombination: Ctrl+K tun. Aktivieren Sie die Option "Url angeben" und tragen Sie den Link ein. Beachten Sie dabei, dass der Link mit "http://" anfangen sollte.

So öffnen Sie einen Link in neuem Fenster

Wechseln Sie das Fenster zu "_blank". Ist der Link durch Pop-up- Blocker blockiert, verwenden Sie die Bei Ende Mausklick Aktion. (Mit Hilfe von dem „Beim Mausklick“ Ereignis könnte Pop-up Blocker aktiviert werden).

So öffnen Sie einen Link im selben Fenster

Wechseln Sie das Fenster zu "_self".

So erstellen Sie den E-mail- Button.

Zeichnen Sie oder erstellen Sie (über "Einfügen" > "Symbol..." und dann das Symbol des Briefumschlages auswählen) einen Button. Wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Aktionen" und dann "Bei Mausklick" aus. Haken Sie "Url angeben" an und löschen Sie http://. Stattdessen tragen Sie den folgenden Link ein:

`mailto:support@selteco.com`

So öffnen Sie einen Link im HTML-Frameset.

Tragen Sie den Namen von HTML-Frame in das „Fenster“ Eingabefeld.

So öffnen Sie eine PDF-Datei in neuem Fenster

Wechseln Sie das Fenster zu "_blank" und wählen Sie den Zugangspfad zur PDF-Datei aus. Beachten Sie dabei, dass die PDF-Datei online verfügbar werden muss.

Siehe auch: <http://www.flashdesignerzone.com/tutorials/t1047.php>

„Bei Ende Mausklick“-Aktion

Um eine Aktion zu erstellen, die ausgelöst wird, wenn der Benutzer einen Button anklickt und die Maustaste los lässt, markieren Sie das Objekt und wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Aktionen" und dann "Bei Ende Mausklick" aus.

„Bei Mausklick“- Aktion

Um eine Aktion zu erstellen, die die ausgelöst wird, wenn der Benutzer einen Button anklickt, markieren Sie das Objekt und wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Aktionen" und dann "Bei Mausklick" aus.

„Bei Mausberührung“ Farbe

Um bestimmen, welche Farbe erscheinen wird, wenn der Benutzer den Mauscursor über den Button setzt, wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl "Aktionen" und dann „Bei Mausberührung Farbe " aus.



„Bei Mausberührung“- und „Bei Ende Mausberührung“- Aktionen

Die "Bei Mausberührung" und "Bei Ende Mausberührung" Aktionen sind entsprechend ausgelöst: die erste wenn den Mauscursor auf das Objekt gesetzt wird und die zweite wenn den Mauscursor den Objektbereich verlässt.



4-example-button.sfd

Mehr Aktionen

Anklicken Sie "Mehr Optionen" um sich mehr Aktionen zur Verfügung zu stellen:

- › "Sprite zeigen" um ein Objekt sichtbar zu machen
- › "Sprite verstecken" um ein Objekt unsichtbar zu machen
- › "Sprite umschalten" um ein Objekt ein- und auszublenden (ähnlich wie beim Listenfeld)
- › "Sprite anhalten" um abspielen eines Sprites zu enden
- › "Sprite abspielen" um abspielen eines Sprites anzufangen
- › "Sprite zurückspulen" um ein Sprite zu ersten Frame zurückzuspulen
- › "Musik anhalten" um alle klingenden Töne auszuschalten
- › "Nachricht" um ein Text im Editionsfield einzutragen.
- › "Sprite bewegen" um die Position eines Sprites zu ändern
- › "Zum Rahmen & Stopp" um ein Sprite zu gewünschtem Frame zu spulen.
- › "Zum Rahmen & Abspielen" um ein Sprite von gewünschtem Frame abzuspielen.

ActionScripts

Um eine Animation aus dem Niveau eines Sprites zu kontrollieren, markieren Sie das Objekt innerhalb eines Sprites. Im Objekt-Menü wählen Sie "Aktionen" > "Bei Mausklick" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster markieren Sie die Option „ActionScript“ und tragen Sie beispielsweise ein:

```
_root.gotoAndPlay("Frame 2");
```

Um zu Frame 2 der Hauptanimation überzugehen.

Folgende Aktionen entsprechen dem ActionScript:

- › Beim Mausklick = `on(press) { ... }`
- › Bei Mausberührung = `on(rollover) { ... }`
- › Bei Ende Mausberührung = `on(rollout) { ... }`

Kopieren Sie andere Scripts, müssen Sie keine `on (press)-` Definition eintragen. Es reicht bloß den Inhalt eines Ereignisses einzutragen z.B. statt:

```
on(press) { movieclip1._visible = true; }
```

den folgenden Inhalt eintragen:

```
movieclip1._visible = true;
```

Buttons

So erstellen Sie einen Button.

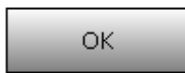
In der Werkzeugleiste wählen Sie das Button-Werkzeug und zeichnen Sie in einem Frame einen Button.

So ändern Sie die Textetikette.

Wählen Sie Auswahl-Werkzeug aus und machen Sie einen Doppelklick auf den Button. Sie können auch die Eingabetaste drücken, wenn der Button markiert ist, und nun den eingetragenen Text editieren.

So erstellen Sie benutzerdefinierten Button

Möchten Sie Full-, Schrift- und Linienfarbe, Linienstärke, Schriftschritt eines Buttons ändern, wählen Sie im Objekt-Menü die Befehle: "Kontur und Fläche" und "Schriftart" und "Schriftfarbe" aus.



glass-button.sfd

Folgendes Beispiel veranschaulicht beispielhafte Bearbeitung von neu erstellten Button:

- › Machen Sie einen Doppelklick auf den Button und tragen Sie als Etikette "OK" ein.
- › Wählen Sie "Objekt" > "Schriftfarbe" aus und legen Sie die Werte für: R:255, G:255, B:255 fest. Bestätigen Sie mit OK.
- › Wählen Sie "Objekt" > "Kontur und Fläche" aus und bestimmen Sie die Linienstärke: 4 px.
- › Wählen Sie "Objekt" > "Kontur und Fläche" > "Abrunden" aus und stellen Sie die Gradwert auf 6 ein. Bestätigen Sie mit OK.
- › Drücken Sie die Tastenkombination: 'Strg+L' und legen Sie die Werte der Linienfarbe für: R:188 G:115 B:42 fest.
- › Wählen Sie "Objekt" > "Kontur und Fläche" > "Bearbeite Farbverlauf" und wählen Sie "Vertikal" für eine Gradientart aus.
- › Anklicken Sie "Farbe oben" und tragen Sie für R:255 G:255 B:255 ein. Bestätigen Sie mit OK.
- › Anklicken Sie "Farbe unten" und tragen Sie für R:255 G:102 B:0. Bestätigen Sie mit OK.
- › Anklicken Sie "Farben hinzufügen", dann markieren sie den Punkt 4 und anklicken Sie die Farbe 4. Tragen Sie für R:182 G:75 B:0 ein.
- › Bestätigen Sie mit OK.
- › Machen Sie einen Klick auf OK und drücken Sie F9-Taste um die Buttonanimation in der Vorschau anzusehen.

So ändern Sie die Form eines Buttons.

Standardform eines Buttons ist ein Rechteck. Mit Doppelklick auf den Button können Sie die Option: "Vorlagenart" ändern.



So erstellen Sie die Button mit animierter Änderung der Hintergrundfarbe.

SMit AFD- Optionen können Sie bestimmen, welche Farbe den Button bekommt, wenn man darüber den Mauscursor bewegt. Markieren sie den entsprechenden Button und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Aktionen" und dann "Bei Mausberührung Farbe" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster deaktivieren Sie die Option "Transparent". Aus der Farbenpalette wählen Sie gewünschte Farbe aus.

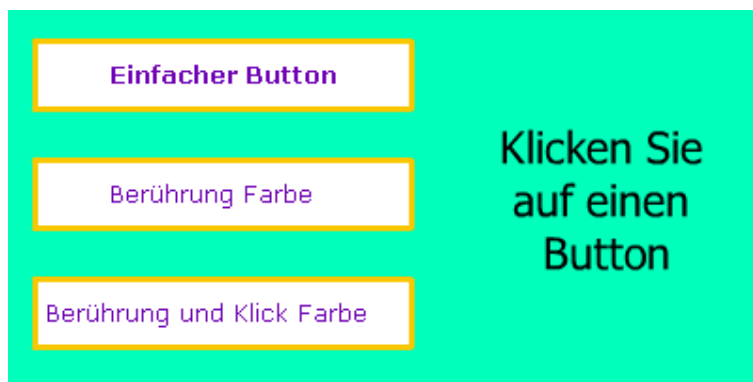
So erstellen Sie einen Button mit Blenden-Effekt bei Mausereignissen .

Mit Hilfe von unten beschriebenen Optionen können Sie bestimmen, wie ein Button auf dem Bildschirm erscheinen wird, wenn man darauf klickt oder einfach darüber den Mauscursor bewegt. Markieren Sie den Button und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehle "Aktionen" > "Bei Mausklick Matrix" und "Bei Mausberührung Matrix" aus. In aufgerufenen Dialogfenstern legen Sie die entsprechende Werte fest.

Produkte Produkte Produkte Produkte

So erstellen Sie einen Button mit animierter Farbänderung (bei Mausklick).

Mit Hilfe von unten beschriebenen Optionen können Sie bestimmen, welche Farbe den Button bekommt, wenn man darauf mit der linken Maustaste klickt. Markieren Sie den Button und im Objekt-Menü wählen Sie "Eigenschaften" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster markieren Sie die Option "Farbe bei Mausklick", deaktivieren die Option "Transparent. Aus der Farbenpalette wählen Sie gewünschte Farbe aus.



simple-buttons.sfd

Bitmaps

Um ein Bitmap-Objekt in einen Frame einzufügen, wählen Sie im Bearbeiten-Menü den Befehl "Einfügen" aus. Sie können auch ein Bitmap-Objekt über "Datei" > "Bild hinzufügen" importieren.

Bildschirmabbild

Um ein Bildschirmabbild zu erreichen drücken Sie die Taste "Print Screen"(oder die Tastenkombination 'Alt+Print Screen' um nur die aktives Fenster zu kopieren). Mit Hilfe von "Bearbeiten" > "Einfügen" fügen Sie das kopierte Objekt in Alligator ein.

So fügen Sie die aus Internet kopierten Objekte in AFD ein.

Mit rechten Maustaste klicken Sie auf das Objekt im Ihrem Browser-Fenster. Im eingeblendeten Kontextmenü wählen Sie den Befehl "Kopieren" aus. Mit Hilfe von "Bearbeiten" > "Einfügen" fügen Sie das kopierte Objekt in Alligator ein.

So erstellen Sie rotierende Objekte.

Markieren Sie das Objekt und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Drehen" > "Winkel" aus. Bestimmen Sie den Grad der Rotation und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Drücken Sie F9-Taste um das rotierende Objekt in der Vorschau anzusehen. Sie können auch dasselbe Effekt erreichen indem sie das betroffene Objekt markieren und über "Objekt" > "Drehen" > "Freies Drehen" die entsprechenden Optionen bestimmen.

So bestimmen Sie die Linienstärke und Linienfarbe eines Bitmap-Objektes.

Machen Sie einen Doppelklick auf das Objekt und im aufgerufenen Dialogfenster legen Sie Linienfarbe und Linienstärke des Objektes fest.

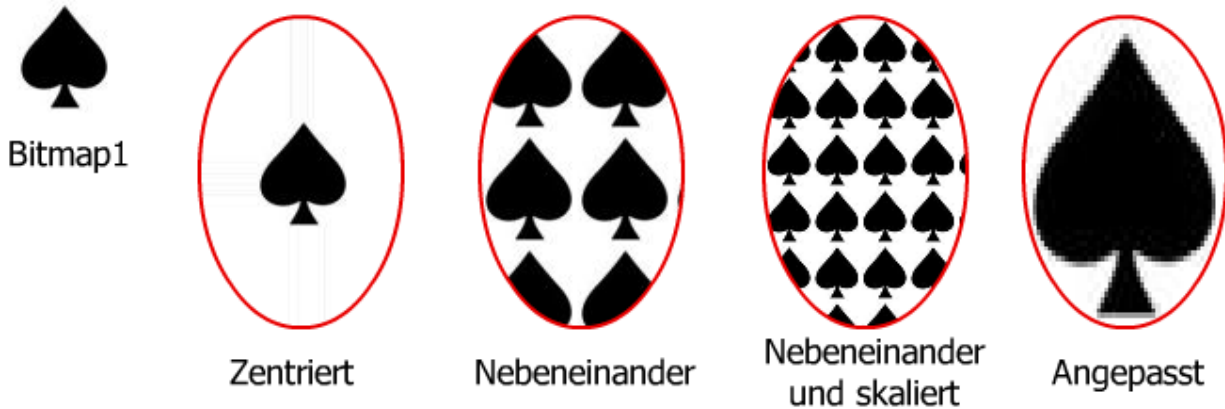
So importieren Sie die JPEG-Dateien.

Wählen Sie "Datei" > "Bild hinzufügen" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster wählen Sie das gewünschte JPEG-Datei aus. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Flash Designer wird nun das JPEG-Objekt im komprimierten JPEG-Format exportieren.

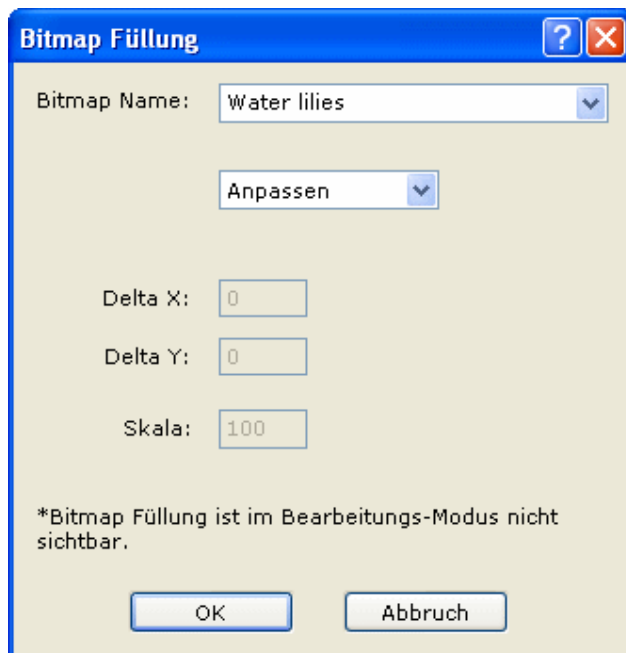
Bitmapfüllung

So füllen Sie eine Fläche mit einem Bitmap-Objekt.


Im Alligator besteht auch die Möglichkeit ein Objekt mit Bitmap-Objekt zu füllen. Hierzu wählen Sie Objekt-Menü den Befehl "Kontur und Fläche" und "Fläche mit Bild füllen" aus. Wählen Sie ein Bitmap-Objekt aus. Steht Ihnen kein Bitmap-Objekt zur Verfügung, müssen Sie es erst importieren.



bitmapfill.sfd

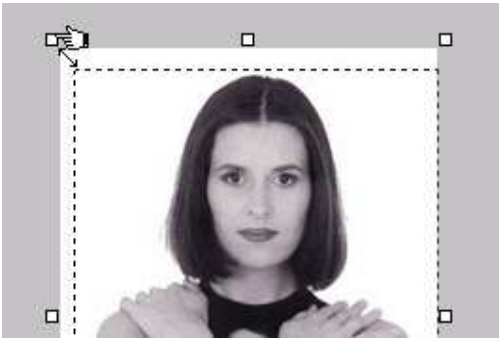


Skalieren und Zuschneiden eines Bitmap-Objektes

Um die Größe eines Bitmap-Objektes zu ändern, wählen Sie das  Werkzeug aus.

Um die ein Bitmap-Objekt zuzuschneiden, wählen Sie das  Werkzeug aus.

Markieren Sie das Bitmap-Objekt und bringen Sie den Mauszeiger auf einen der weißen Griffe. Ziehen Sie nun das Objekt entweder um es auf gewünschte Größe zu bringen oder um es zuzuschneiden.




So füllen Sie eine Fläche mit einer einzelnen Farbe.



Um eine Fläche mit einer einzelnen Farbe zu füllen, benutzen Sie das Farbeimer-Werkzeug. Jene Füllung hat die Grenze = 1 (also alle Pixel müssen gleiche Farbe haben).

Hintergrund entfernen

So löschen Sie einige Fragmente eines Bitmap-Objektes manuell.

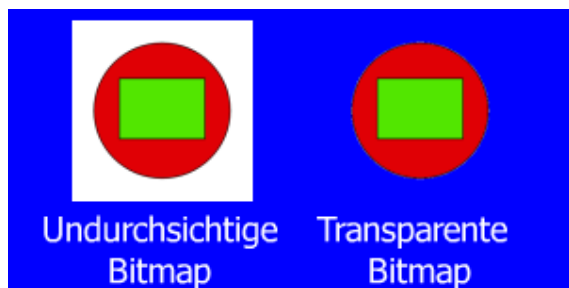
Um ein Teil eines Bitmap-Objektes transparent zu machen, wählen Sie  Werkzeug aus. Wenn Sie innerhalb des Objektes klicken, werden die Pixel unter dem Mauseursor gelöscht.

So verhindern Sie der Entstehung von "zerrissenen" Rändern.

Wenn es nur möglich ist, arbeiten Sie mit Bitmap-Objekten von möglichst hoher Bildauflösung. Sollte beispielsweise die Auflösung Ihres Bitmap- Objektes 400x400 Pixel betragen, müssten Sie die Arbeit mit dem Bitmap-Objekt von mindestens 800x800 Pixel anfangen. Im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Größe" aus und versuchen Sie das Objekt entsprechend zu skalieren.

So löschen Sie einen Teil des Objekthintergrundes (mit Farbeimer-Werkzeug).

Um einen einzelfarbigem Bereich eines Bitmap-Objektes zu entfernen, drücken Sie die Strg- Taste und klicken Sie innerhalb des Bereiches, der zu entfernen bleibt. Infolgedessen werden die sich in diesem Bereich befindenden Pixel gelöscht. Dieser Vorgang verläuft im Füllensmodus (also wie beim Füllen mit einer einzelnen Farbe). Das folgende Beispiel stellt dar, wie ein weißgefärbter Hintergrund mit Hilfe vom im Füllensmodus arbeitenden Radiergummi-Werkzeug zu einem transparenten wird.



Transparente Grafiken.

Alligator bietet Ihnen auch die Möglichkeit die transparenten GIF-Dateien zu importieren.



So laden Sie eine externe JPEG-Datei.

Wählen Sie im Einfügen-Menü den Befehl "Externe SWF Datei" aus, um einen JPEG-Loader einzufügen. Die JPEG-Datei wird erst dann geladen, wenn der Frame eingeblendet ist. Mit diesem Befehl können Sie auch die Flash-Datei optimieren.

Unerwünschte Umrahmungslinien entfernen.

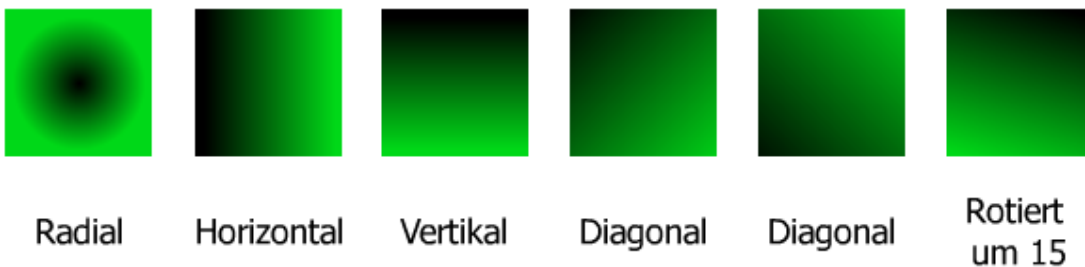
Ein Bild hat standardmäßig keine Umrahmung. Wenn eine dünne Linie rund um das Bild eingeblendet ist, obwohl keine solche Option eingeschaltet wurde, müssen Sie eine neutrale Umrahmungsfarbe definieren z.B. verwenden Sie eine weiße 1-Pixel-Linie, die rund um ein Bild mit weißem Hintergrund läuft.

Gradient - Farbverlauf

Farbverlauf bezeichnet einen kontinuierlichen Farbenübergang. Die Farbe eines Objektes ändert sich von einer Startfarbe zu einer Zielfarbe oder Farben, von einer Startfarbe zu Transparenz.

Ein Farbverlauf (auch Gradient genannt) kann nur für Formen /Vektorobjekte und Buttons verwendet werden.

Arten des Farbverlaufs

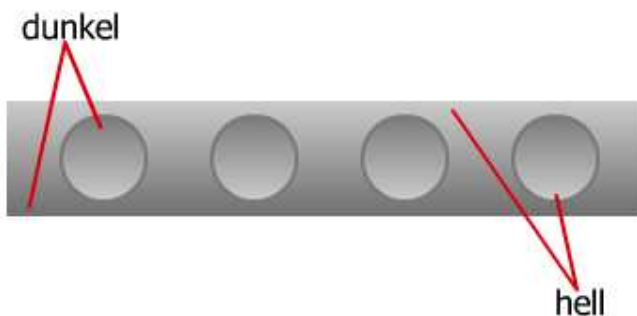


So füllen Sie eine Form mit einem Farbverlauf aus

Wählen Sie die betroffene Form aus und im Objekt -Menü" klicken Sie auf "Kontur und Fläche" > "Bearbeite Farbverlauf". Markieren Sie die gewünschte Gradientsstil und bestimmen Sie die zwei Farben. Bestätigen Sie mit OK.

So erstellen Sie ein pseudo- 3D Effekt mit Hilfe vom vertikalen Farbverlauf.

Möchten Sie ein pseudo-3D Effekt für ein Objekt oder mehrere Objekte erstellen, bestimmen Sie einen vertikalen Gradient für diese Objekte. Um bestimmte Elemente hervorzuheben, benutzen Sie die hellen Farben mit Übergang zu dunkleren, und für eingefallene Objekte die dunklen Farben mit Übergang zu helleren.



So erstellen Sie einen Schein-Effekt mit Hilfe vom transparenten Gradient:

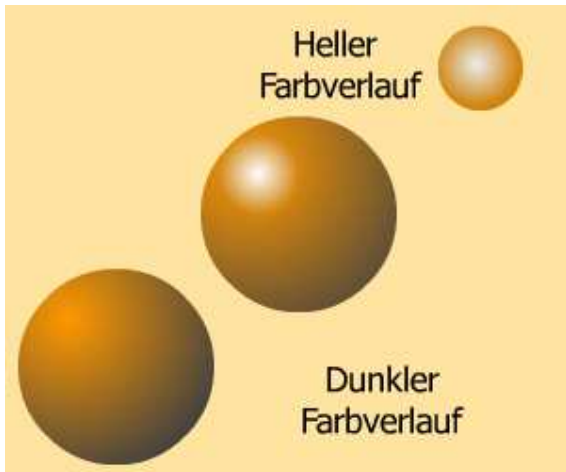
Um einen Schein-Effekt zu erreichen, zeichnen Sie eine Ellipse und erstellen Sie für sie einen radialen Gradient. Bestimmen Sie die äußere Farbe als "Transparent"



candle-gradient.sfd

und die Gradientart als "Ausgefüllt zu durchsichtig". Bestätigen Sie mit OK.

So erstellen Sie ein pseudo-3D Effekt mit Hilfe von zwei Formen mit Zentralengradient:



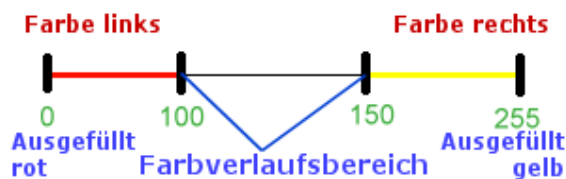
radial-gradient.sfd

Distanzen eines Gradienten

Der Farbverlauf im Gradient kann von rechts nach links, von oben nach unten horizontal, vertikal oder radial usw. verlaufen.

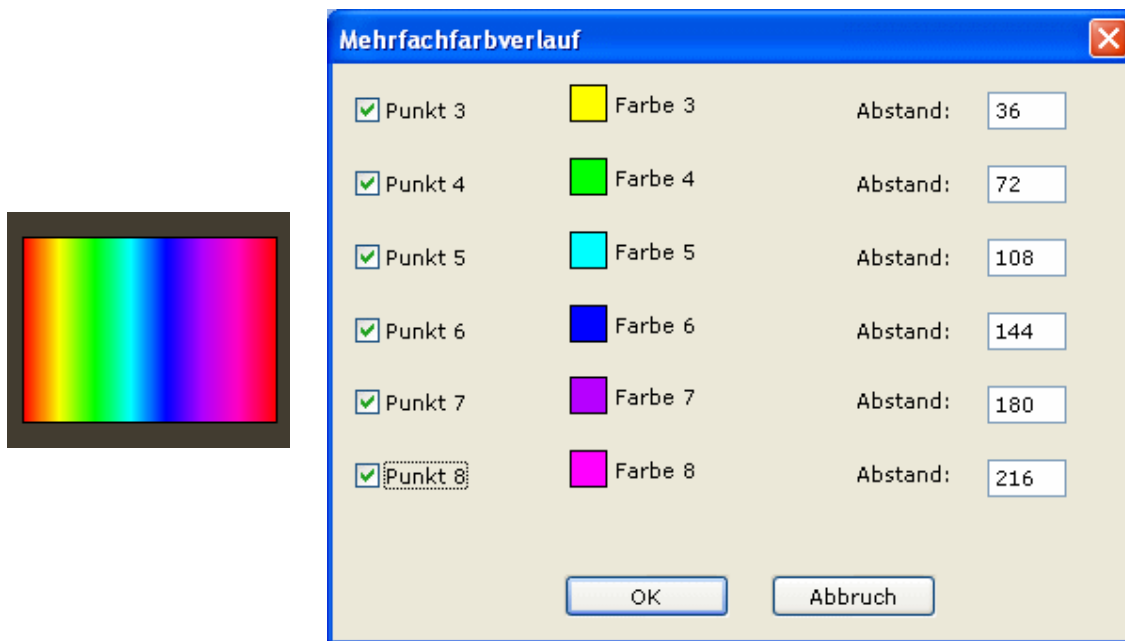


Die Distanzwerte sind für Position einer Farbe im Gradient verantwortlich. Jene Werte betragen standardmäßig von 0 (links) zu 255 (rechts). Um diese erweiterte Optionen bestimmen zu können, klicken Sie im Dialogfenster "Farbenverlauf" (erreichbar über „Objekt“ > „Farben und Fläche“) auf Schaltfläche "Optionen". Bestimmen Sie so die Werte um Distanz zwischen Farben zu mindern.



Sie können auch mehr Farben dem Gradient hinzufügen indem Sie im Dialogfenster „Farbenverlauf“ auf Schaltfläche „Farben hinzufügen“ klicken. Multigradienten können bis auf 8 Übergangspunkten haben (ein

Übergangspunkt markiert den Punkt, an dem ein Verlauf von einer Farbe in eine andere übergeht).



Siehe auch: *linear-gradient.sfd* im Beispielkatalog.

Ausfuhr von Flash Movies

Alligator Flash Designer exportiert Flash-Animationen nur im SWF-Format.



SWF-Datei enthält Bilder, Sounds, und andere Dateien, die für Abspielen einer Animation im Flash Player unerlässlich sind. Die HTML-Datei befiehlt dem Browser eine Animation zu laden und abzuspielen. SWF-Datei ist eine Quelldatei des Projektes.

Die JS-Datei ist eine zusätzliche Datei, die der Warnungsinformation "click to activate this control" im Internet Explorer einzublenden verhindert.

So probieren Sie Ihre Flash-Datei aus.

Wählen Sie im Datei-Menü den Befehl „Webseite exportieren“ aus. Speichern Sie Ihre SWF-Datei, sofern sie noch nicht gespeichert wurde. Wählen Sie „HTML Seite mit Anleitung“ aus (eine Standardoption). Eine Web-Seite sollte in neuem Browserfenster geöffnet werden.

So betten Sie eine Flash-Datei in eine Web-Seite ein.

Um eine Flash-Datei in eine Web-Seite einzufügen, brauchen Sie zwei Dateien: eine Flash-Datei (SWF) und eine HTML-Datei. SWF-Datei enthält Bilder, Sounds und andere Vektordateien, die für Abspielen einer Animation unerlässlich sind. Die HTML-Datei befiehlt dem Browser eine Animation zu laden und abzuspielen. Beide Dateien sollten auf dem Server gespeichert werden.

Im Datei-Menü gegen Sie auf „Webseite exportieren“. Speichern Sie Ihre SWF-Datei, sofern sie noch nicht gespeichert wurde. Wählen Sie „Webseite mit Flash“ aus. Eine Web-Seite sollte in neuem Browserfenster geöffnet werden. Ändern Sie den Dateinamen auf index.html. Speichern Sie auf dem Server alle Dateien über FTP-Client oder Internet Explorer.

So laden Sie Dateien über Internet Explorer.

Öffnen Sie ein neues Fenster in Ihrem Webbrowser. In der Adressenleiste tragen Sie `ftp://www.yourwebsite.com` ein. Der Browser lädt Ihre Webseite. Wenn es zu einem Fehler gekommen ist, bestätigen Sie die

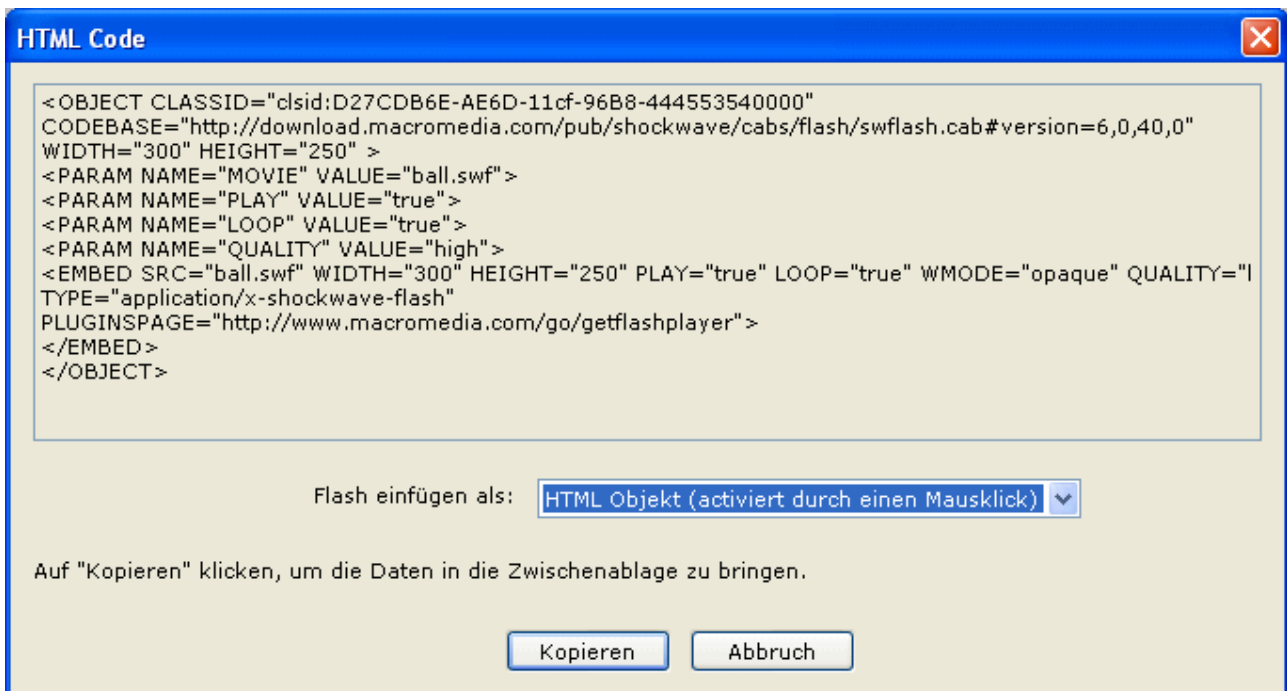
Warnungsinformation mit dem Klick auf OK. Wählen Sie Datei-Menü > Login As und tragen Sie Ihren FTP-Benutzernamen ein. Bestätigen Sie mit OK. Wird eine Webseite geöffnet, gehen Sie zum Ordner, in dem sich die HTML-Dateien befinden. Ziehen Sie auf das Fenster Ihre HTML- und Flash-Datei.

So laden Sie Dateien über Selteco FTP Client.

Laden Sie [Selteco FTP Client](#) herunter und installieren sie das Programm. Wählen Sie "Connection" > "New" aus. Tragen Sie den Benutzernamen und das Passwort ein (das Passwort bekommt man von einer Firma, die sich mit Bereitstellung des Servers beschäftigt). Laden Sie beide Dateien (HTML und SWF) auf Server. Wenn Sie nicht sicher sind, wie die Dateien über FTP-Client zu laden, wählen Sie „Help“ > "Contents" aus.

So fügen Sie Ihre Flash-Animation in eine bestehende Web-Seite ein.

1. Flash-Datei-Export
Wählen Sie im Datei- Menü den Befehl "Flash SWF exportieren" aus. Speichern Sie die Datei in einem Ordner, in dem Sie Ihre HTML-Seite gespeichert haben.
2. HTML-Code generieren
Wählen Sie im Datei- Menü den Befehl "HTML Code ansehen". Klicken Sie auf „Kopieren“ und kopieren Sie den angegebenen Code.



3. HTML-Code einkleben.
Öffnen Sie Ihre HTML-Seite mit Web-Editor und kleben Sie den Code ein.
4. Vorschau.
Sehen Sie Ihre Seite im Ihrem Webbrowser um sicher zu sein, dass die Animation sichtbar ist.
5. Laden.
Laden Sie auf Server die beiden Dateien: HTML-Seite und SWF-Datei.

So pre-aktivieren Sie die Flash-Animation.

Internet Explorer wird Sie darum bitten, das Element zu aktivieren. Möchten Sie diese Kontrollinformation vermeiden, ändern Sie beim Export der HTML-Seite die Option "Flash einfügen als" auf „JavaScript Objekt“. Prüfen Sie, ob Sie die JS-Datei mit Ihrer Flash-Datei geladen haben.

Sounds

Bevor ein Sound verwendet werden könnte, sollte er importiert werden. Hierzu wählen Sie im Film- Menü den Befehl "Sound einfügen" aus oder ziehen Sie einfach die Sound-Datei auf das Projekt. Flash Designer öffnet WAV- und MP3-Dateien. Um eine Liste von den geladenen Sounds einzublenden gehen Sie auf "Film" > "Sounds...".

Sounds eines Frames

Die Sounds fangen an abzuspielen, wenn Flash Player einen Frame einzublenden beginnt. Um ein Sound einem Frame zuzuschreiben, klicken Sie im Frame-Menü auf dem Befehl "Frame Sound" und in der „Soundliste“ wählen Sie früher geladenen Sound aus. Standardgemäß startet den Sound abzuspielen, bevor der Frame eingeblendet wird (nach Intro-Animationen). Um diese Option zu ändern, wählen Sie im Frame-Menü den Befehl "Frame Sound" aus und im aufgerufenen Dialogfenster bestimmen Sie die Option „Starte Sound bei“.

So bestimmen Sie einen Sound als Hintergrundmusik

Im Film-Menü klicken Sie auf den Befehl „Sound einfügen“ aus und wählen Sie die Datei loop1.mp3 (oder Ihre eigene Sounddatei) aus. Bestätigen Ihre Auswahl mit OK. Die Sound-Datei wird nun importiert. In der Soundleiste klicken Sie auf OK. Markieren Sie den ersten Frame der Animation (z.B. Frame 1) und im Frame-Menü wählen Sie den Befehl "Frame Sound" aus. Ist den Befehl "Frame Sound" nicht in der Menüleiste verfügbar (grau gefärbt) bedeutet das, dass Sie fehlerhaft den Masterframe statt des ihm folgenden Frames gewählt haben. Wählen Sie die Sound-Datei aus und klicken Sie auf OK. Drücken Sie F9-Taste um den Sound zu testen.

Exklusiver Sound-Modus

Exklusiver Sound-Modus schaltet Abspielen von anderen Sounds aus und verhindert gleichzeitiges Abspielen von zwei Sounds. Um diesen Modus zu aktivieren, wählen Sie im Frame-Menü den Befehl "Frame Sound" aus. Im aufgerufenem Dialogfenster wählen Sie aus der Dropdownliste "Starte Sound bei" die Option "Exklusiver Modus" aus.

So stellen Sie die Sounddauer mit Framedauer zusammen.

Um die Sounddauer mit Framedauer zu synchronisieren, müssen Sie die Sounddauer bestimmen. Hierzu wählen Sie Film-Menü den Befehl "Sounds" aus. Im aufgerufenen Dialogfeld lesen Sie die Sounddauer ab. Klicken Sie auf „Abbruch“. Im Frame-Menü wählen Sie "Framedauer" aus und im Feld "Zeige Frame für" tragen Sie Zeitdauer des Sounds ein. Dieser Dauer sollte so abgestimmt werden, dass der Sound und der Frame in derselben Zeit beendet werden sollten.

Ereignissounds

Ereignissounds werden erst dann abgespielt, wenn der Benutzer auf das Objekt klickt. Um einen Sound für ein Ereignis zu definieren, wählen Sie im Objekt-Menü den Befehl „Sound“ aus.

So schreiben Sie dem Button einen Sound zu.

Wählen Sie im Film-Menü den Befehl "Sound einfügen" aus und markieren Sie eine der angegebenen Dateien (z.B. AIP.wav). Klicken Sie OK an, um sie zu importieren. In der Soundliste klicken Sie auf OK. Markieren Sie den Button und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl „Sound“ und dann „Bei Mausclick“ aus. Wählen sie die Sound-Datei aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK. Drücken Sie F9-Taste um den Klick auszuprobieren.

So löschen Sie den Sound eines Buttons.

Markieren Sie den betroffenen Button und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Sound" und dann "Bei Mausclick" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster markieren Sie die Option . Bestätigen Sie mit OK.

So stoppen Sie den Sound durch Mausclick.

Markieren Sie den betroffenen Button und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Sound" und dann "Bei Mausclick" aus. Im aufgerufenen Dialogfenster wählen Sie den entsprechenden Sound, der gestoppt werden sollte und haken Sie die Option „Stopp“ an. Bestätigen Sie mit OK.

So erstellen Sie einen Button, der alle Sounds stoppt (Mute Button).

Zeichnen Sie oder importieren Sie einen Button (über Einfügen-Menü). Markieren (wenn es nötig ist) den betroffenen Button und im Objekt-Menü wählen Sie den Befehl "Aktionen" und dann "Bei Mausclick" aus. Aktivieren Sie die Option "ActionScript" und tragen Sie unten den Befehl ein:

```
stopAllSounds( );
```

Bestätigen Sie mit OK.

Streaming des Sounds einer Flash-Animation.

Sie können die Sounddatei im WAV-Format als Hintergrundmusik Ihrer Animation ununterbrochen abspielen. Der Sound fängt an, gleichzeitig mit dem Beginn der Animation abzuspielen. Beachten Sie dabei, dass die WAV-Datei im PCM-Format gespeichert sein muss.

Um einen Sound zu einer Animation hinzuzufügen gehen Sie folgenderweise vor:

1. Öffnen Sie Ihre Animation im Flash Designer.
2. Im Film-Menü wählen Sie "Exporteinstellungen" aus.
3. Im aufgerufenen Dialogfeld anklicken Sie im Bereich "Streaming Sound" den Befehl "Suchen", um eine WAV-Datei rauszusuchen.
4. Sollte der Sound mehrmals abgespielt werden, geben Sie in demselben Dialogfenster die Zahl der Wiederholungen des Sounds ein. (Standard wird er einmal wiederholt)
5. Bestätigen Sie mit OK.

So bestimmen Sie Wiederholungszahl.

Im Standard wird jeder Sound nur einmal abgespielt. Wird die Animation in Schleife abgespielt, so wird der Sound auch von Anfang an abgespielt. Haben Sie die Wiederholungszahl größer als 1 angegeben, dann wird der Sound kontinuierlich während der Animationsverlauf abgespielt.

Optimieren einer Datei

Sie können noch bessere Ergebnisse bei der Kompression einer Datei erreichen, indem Sie eine Sound-Datei mit niedrigerem Frequenz verwenden. Wählen Sie den Stereo-Sound statt des Mono-Sounds, wird die Größe der Datei entsprechend vergrößert. Hat Ihren Sound die Frequenz von 44 Hz, doch möchten Sie die Datei klein halten, benutzen Sie den Sound Recorder (ein Standardprogramm im Windows), um die niedrigere Frequenz jenes Sounds (z.B. 11 kHz mono) einzustellen.

So prüfen Sie die Kompressionsformat:

1. Über Start-Menü >Zubehör öffnen Sie den Sound Recorder,
2. Öffnen Sie die WAV-Datei im Sound Recorder,
3. Wählen Sie im Datei-Menü die Karteikarte „Eigenschaften“ aus,
4. Die Datei sollte in PCM-Format komprimiert werden.
5. Wurde die Datei doch nicht komprimiert, klicken Sie auf „Format now“ und wählen Sie PCM-Format aus.

Eine Datei optimieren – wie können Sie Ihre Flash-Datei möglichst klein halten.

Dauert der Ladungsprozess Ihrer Animation viel zu lang, versuchen Sie folgenderweise vorgehen:

So prüfen Sie die Größe Ihrer Flash-Datei

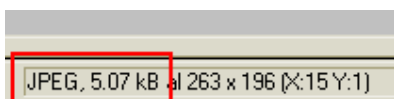
Drücken Sie F9-Taste und lesen Sie die Dateigröße ab:



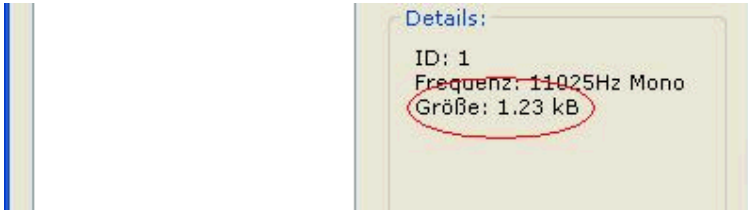
Wenn Ihre Flash-Datei zu groß ist (z.B. größer als 1MB), versuchen Sie sie zu optimieren:

1. Verwenden Sie die Bilder nur im JPEG-Format. Flash Designer kann JPEG-Bilder im neutralen Format exportieren, so dass viel Platz gespart werden kann. Importieren Sie Fotos nur im JPEG- nicht im GIF- oder BMP-Format. Wenn Sie Fotos mit Hilfe von der Zwischenablage einfügen, werden diese in BMP-Format exportiert. Sie können die Bilder in JPEG-Format konvertieren indem Sie im Objekt-Menü den Befehl "Bild" > "Als JPEG speichern" wählen.

Möchten Sie festlegen, ob ein Bild in JPEG-Format gespeichert ist, markieren Sie es und lesen Sie die Information aus der Statusleiste ab:



2. Versuchen Sie die Frequenz eines Frames zu vermindern. Die höhere Frequenz generiert größere Dateien. Standardfrequenz eines Frames beträgt 20 FPS (Frames per Sekunde). Wenn Sie keine Sounds verwenden, können Sie Framefrequenz zu 12 FPS verringern. Um Framefrequenz zu ändern, wählen Sie im Film-Menü den Befehl „Framefrequenz“ und im geöffneten Dialogfenster bestimmen Sie sie.
3. Versuchen Sie Bilder zu optimieren. Wenn Sie diese Funktion aktivieren, wird Flash Designer alle Bilder, die nicht in JPEG sind, in 8-Bit-Datei konvertieren und die Anzahl von Farben verringern. Sie können die Funktion der Optimierung über "Film" > "Bildoptimierung" einschalten.
4. Benutzen Sie Klone, wenn es nur möglich ist. Möchten Sie eine BMP-Datei multiplizieren, sollten Sie eher ihren Klon statt ihrer „normalen“ Kopie verwenden.
5. Verwenden Sie die Sounds im MP3-Format statt im WAV-Format. Wenn Sie trotzdem die Sounds in WAV-Format verwenden, benutzen Sie den Sound Recorder, um die niedrigere Frequenz jenes Sounds einzustellen. Wenn es möglich ist, verwenden Sie Mono-Sounds statt Stereo-Sounds. Im Hauptmenü klicken sie auf „Film“ dann auf „Sounds“ und sehen Sie alle im Projekt verwendeten Sounds durch. Löschen Sie alle unerwünschten oder unbrauchbaren Sounds aus der Liste.



□