



Der Live-Video-Workshop
von und mit Peter Biet



Inkl.
30-Tage
Testversion

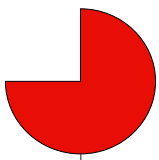
Macromedia Flash 8

Praxiskurs



hören, sehen & verstehen

Lernsoftware, so gut wie Ihr Privatlehrer!



Macromedia Flash - Praxiskurs

Copyright

Dieses Produkt ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors Peter Biet und des Multimedia-Verlags SWANTEC (Email: swantec@online.de) weder verändert, noch kopiert werden. Alle Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

Wir weisen darauf hin, dass die im Kurs verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen. Die auf dieses Datenträger wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Haftungsausschluss

Die auf diesem Datenträger gespeicherten Daten und Programme wurden sorgfältig geprüft und umfangreich getestet. Im Hinblick auf die große Zahl der Daten und Programme übernimmt der Hersteller aber keine Gewähr für die Richtigkeit der Daten und den fehlerfreien Lauf der Programme. Der Hersteller übernimmt weder Garantie noch juristische Verantwortung für die Nutzung der einzelnen Dateien und Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung dieser Software entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der Software in Verbindung stehen. Auch für etwaige technische Fehler sowie für die Richtigkeit der gemachten Angaben wird keine Haftung übernommen.

Start der Lernsoftware

In der Regel startet der Datenträger automatisch, nachdem er eingelegt wurde. Sollten Sie auf Ihrem PC die Autostart-Funktion des CD- bzw. DVD-Laufwerks deaktiviert haben, so klicken Sie bitte zweimal in Ihrem Windows Explorer auf das Symbol für Ihr CD/DVD-Laufwerk. Klicken Sie doppelt auf die Datei "start.exe", um die Lernsoftware zu starten. Nach dem automatischen Start wird ein Intro mit Musik gestartet. Am Ende dieser Animation wird die "**Hallo-Seite**" eingeblendet. Sie können das Intro mit der Taste "**Esc**" beenden, dann wird sofort auf die "**Hallo-Seite**" umgeschaltet.

Handbuch

Sie finden das Handbuch als PDF-Dokument auf jedem Datenträger. Das Handbuch kann mit dem Acrobat Reader angesehen und ausgedruckt werden. Sollte der Acrobat Reader noch nicht auf Ihrem System installiert sein, finden Sie auf der "**Hallo-Seite**" einen entsprechenden Text-Link zur Installation.

Testversion

Sofern es möglich ist, finden Sie auf dem Datenträger ebenfalls eine Testversion des jeweils vorgestellten Programms. Das Copyright ist durch den jeweiligen Hersteller geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

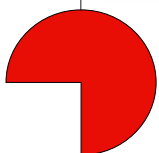
Empfohlenes minimales System:

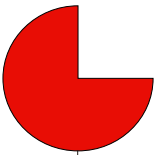
- Betriebssystem: Windows 98, ME, 2000, XP
- Prozessor ab Pentium III 500 MHz
- Arbeitsspeicher mit 64 MB RAM
- Grafikkarte ab 1024 x 768 Pixel, 16 Bit Farbtiefe
- Soundkarte 16 Bit
- DVD-ROM-Laufwerk

Bei eventuell auftretenden Problemen wenden Sie sich bitte schriftlich an:

SWANTEC Multimedia-Verlag
Glatzer Str. 57
36251 Bad Hersfeld

Fax: 0941 5992 18377
E-Mail: swantec@online.de
Homepage: www.swantec.de



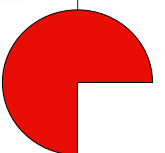
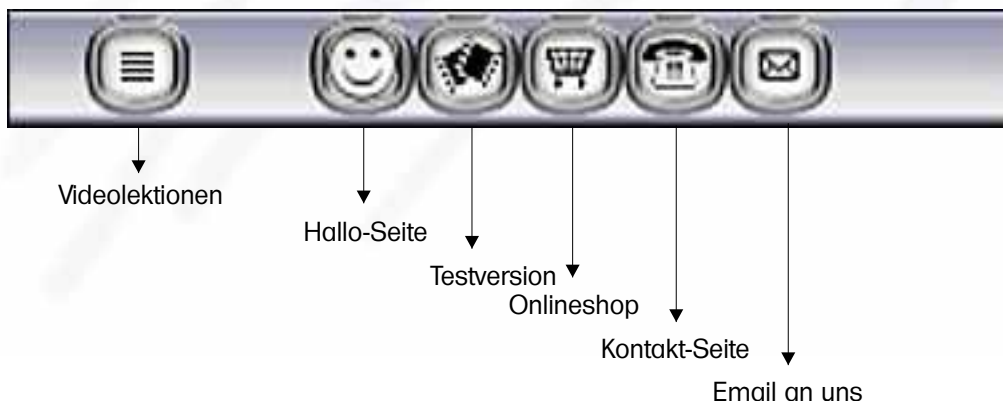


Die Menüoberfläche wurde für eine Bildschirmauflösung von 1024*768 Pixel oder größer optimiert. Diese Mindestauflösung sollte auf Ihrem Bildschirm eingestellt sein. Wenn Sie die Auflösung auf 1280*1024 Pixel einstellen können, empfehlen wir diese Bildschirmauflösung. (Rechter Mausklick auf einem freien Platz Ihres Bildschirms, "Eigenschaften" auswählen, Registerkarte "Einstellungen" und dort den Schieberegler im Abschnitt "Bildschirmbereich" verstellen, bis die richtige Auflösung eingestellt ist.)



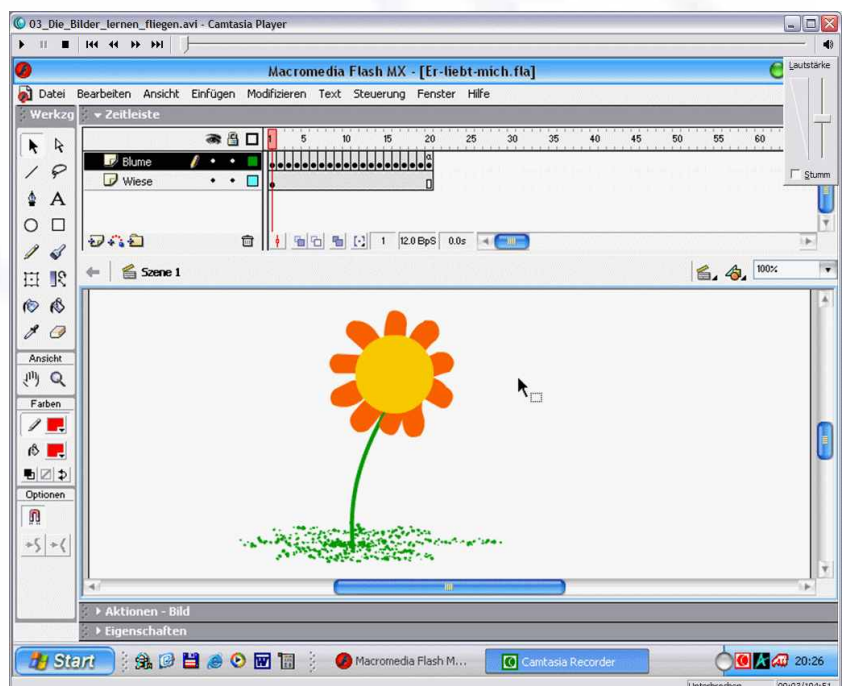
Die "Hallo-Seite" ist die Hauptschaltzentrale des Lernkurses. Mit den Schaltknöpfen am unteren Bildschirmrand bewegen Sie sich zu den unterschiedlichen Bereichen. Hinter den Bildern sind kleine Videos zum Thema "hören, sehen & verstehen" versteckt. Auf dieser Seite finden Sie auch den Link zu unserem PDF-Handbuch. In diesem Handbuch wird die Menüoberfläche erklärt. Außerdem finden Sie hier nähere Informationen zu den Lektionen mit Zeitindex.

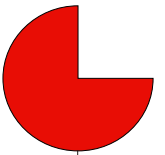
Für einige Dokumente benötigen Sie zur korrekten Ansicht den Acrobat Reader. Sollte noch keine Version davon auf Ihrem System vorhanden sein, finden Sie einen Text-Link zum Installieren auf dieser Seite. Haben Sie mit dem Acrobat Reader noch keine Erfahrung? Dann schauen Sie sich doch unseren Workshop hierzu an. Klicken Sie auf den entsprechenden Text-Link.



Macromedia Flash - Praxiskurs

Auf der Workshop-Übersichtsseite finden Sie für jede Videolektion einen Text-Link. Ein Klick mit der linken Maustaste startet die Videolektion im eigenen Player. Der Player wird ähnlich wie ein Videorecorder gesteuert. Sie können das Video jederzeit anhalten (Pause-Taste) und weiterlaufen lassen (Play-Taste). Mit dem Schieberegler können Sie das Video vor- und zurückspulen, die Zeit wird dabei rechts unten im Player angezeigt. Mit den Pfeiltasten kann sekundengenau vor- bzw. zurückgespult werden. Mit dem Lautsprechersymbol kann direkt am Player die Lautstärke geregelt werden. Mit der X-Schaltfläche am rechten oberen Bildschirmrand schließen bzw. beenden Sie das Video und der Player wird geschlossen.





Auf dieser Seite finden Sie, sofern es möglich ist, die Demoverversionen der verwendeten und gezeigten Software. Klicken Sie einfach den entsprechenden Textlink an und die Installations-Routine startet mit einem eigenen Assistenten. Beachten Sie bitte die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller. Alle Rechte vorbehalten.



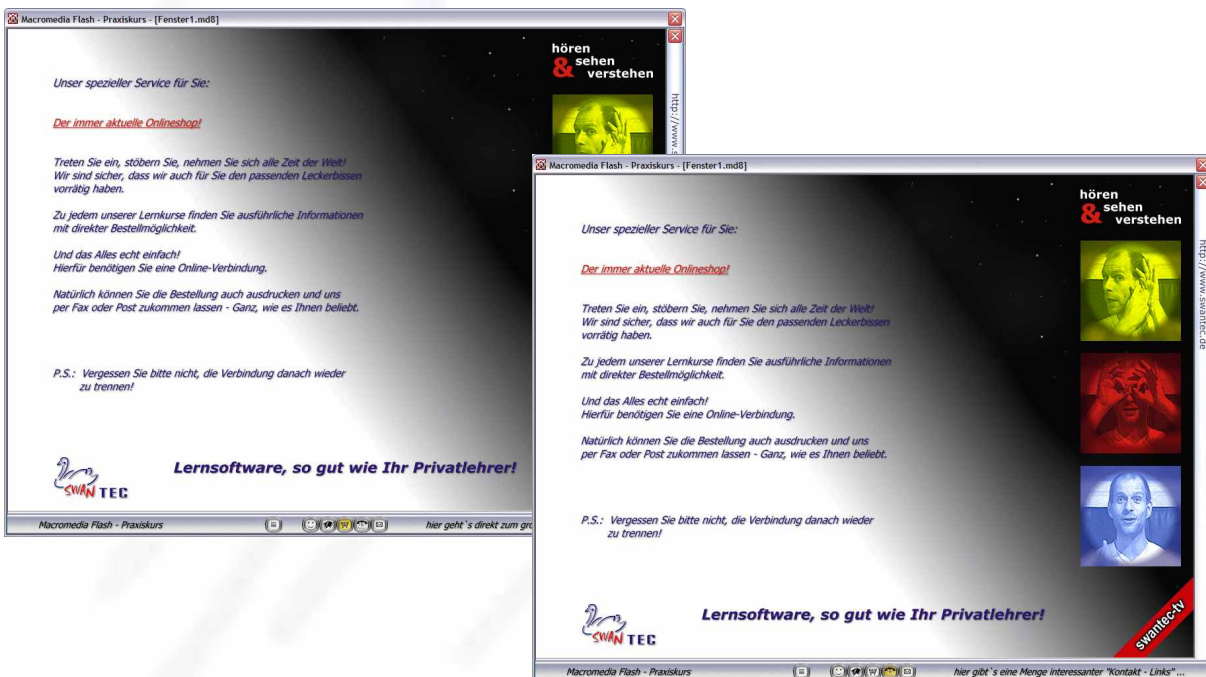
30-Tage Demoverision von:

Macromedia Flash 8...

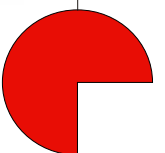
Macromedia Flash MX...

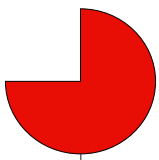
Haben Sie Spass an dieser Form des Lernens gefunden, dann schauen Sie sich doch mal in unserem Onlineshop um. Ob Windows, Office oder Internet, Grafik- und Videobearbeitungsprogramme, oder Webdesign - hier finden Sie alle Workshops aus unserem Haus mit ausführlichen Beschreibungen und direkter Bestellmöglichkeit.

Auf der "Kontakt-Seite" finden Sie einige interessante Links, u. a. auch einen Link zu einer Hotline, wenn Sie mal Probleme mit den Lernkursen haben sollten.



Ach ja - mit einen Klick auf die "X-Schaltfläche" am rechten oberen Bildschirmrand beenden Sie den Lernkurs und schalten ihn aus.





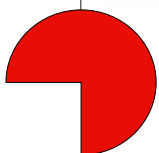
Macromedia Flash - Praxiskurs

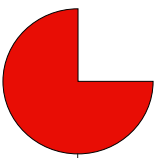
Herzlich Willkommen zum Praxiskurs für "Macromedia Flash"! In nur wenigen Minuten zur ersten Animation! Unser Praxiskurs führt Sie anhand vieler praktischer Beispiele schnell und effizient in die Animationsentwicklung mit Macromedia Flash ein. Und das, ohne sich durch funktionsschwangere Erklärungen kämpfen zu müssen. Das jeweilige Projekt steht im Mittelpunkt. Wie Flash funktioniert, erfahren Sie so ganz nebenbei. Jeder einzelne Workshop macht Sie mit diesem vielseitigen Programm vertraut. Selbst produzierte Trickfilmchen, Spiele, interaktive Schaltflächen und vieles mehr, werden Sie im Handumdrehen erstellen...

hören
& sehen
verstehen

INHALTSVERZEICHNIS

01. Eine erste Animation... (53 Min. 34 Sek.)	7
02. Die Werkzeuge... (101 Min. 51 Sek.)	7
03. Die Bilder lernen fliegen... (104 Min. 51 Sek.)	8
04. Schaltflächen und Symbole... (98 Min. 7 Sek.)	8
05. Komponenten und ActionScript... (50 Min. 13 Sek.)	9
06. Für die Ohren: Sound in Flash... (76 Min. 32 Sek.)	9
07. Filme im Internet veröffentlichen... (62 Min. 45 Sek.)	10
08. Eine Website ganz in Flash... (111 Min. 23 Sek.)	10
09. Formulare erstellen... (58 Min. 51 Sek.)	11
10. Interaktive Elemente in Flash... (91 Min. 45 Sek.)	11
11. Ein Schiebepuzzle erstellen... (85 Min. 47 Sek.)	12
12. Ein Werbebanner mit Flash erstellen... (72 Min. 17 Sek.)	12





01. EINE ERSTE ANIMATION...

Laufzeit: 53 Min. 34 Sek.

Sie möchten am liebsten sofort loslegen - ohne große Vorrede gleich durchstarten und ganz schnell die erste eigene Animation erstellen? Dann sind Sie hier richtig. Noch bevor wir uns einen allgemeinen Überblick darüber verschaffen, was Flash alles kann und welche Vorteile es bietet, stürzen wir uns erst einmal ins Vergnügen und erstellen eine erste Animation. Und so ganz nebenbei lernen Sie dabei die Arbeitsumgebung von Flash kennen...

00:30	Eine erste Animation erstellen
01:09	Die Programmoberfläche von Flash
02:34	Zeitleiste, Werkzeugleiste und Bühne
05:37	Das Bedienfeld-Layout anpassen
07:31	Die Film-Eigenschaften
10:55	Die Dokumenten-Eigenschaften
14:59	Texte eingeben, korrigieren und gestalten
20:02	Ein Symbol erzeugen
24:37	Das Bibliotheken-Fenster
25:54	Die Zeitleiste im Einsatz
27:25	Schlüsselbilder (KeyFrames) erstellen
28:54	Den Text animieren
34:34	Das Tweening einstellen
42:33	Den Film veröffentlichen

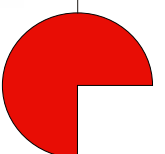
hören
& sehen
verstehen

02. DIE WERKZEUGE...

Laufzeit: 101 Min. 51 Sek.

In der Werkzeug-Symbolleiste sind die meisten Werkzeuge zum Erstellen und Bearbeiten von unterschiedlichen Objekten schnell erreichbar. In diesem Workshop stellen wir die einzelnen Werkzeuge vor, mit deren Hilfe Sie Ihre Flash-Filme erzeugen: die Zeichenwerkzeuge, um Grafiken direkt in Flash zu erstellen, Möglichkeiten, um Dateien aus anderen Anwendungen zu importieren, und die Bibliothek, in der Sie die Elemente Ihres Films ablegen. Vermutlich sind nicht alle Werkzeuge sofort für Ihre Arbeit relevant. Dann können Sie diesen Workshop später zum Nachschlagen benutzen...

02:45	Das Pfeilwerkzeug	64:34	Farben verwenden
16:30	Das Stiftwerkzeug	70:58	Grafikdateien importieren
19:26	Linienvorschau anzeigen	83:28	Videodateien importieren
22:34	Unterauswahl der Werkzeuge	86:39	Die Bibliothek
27:02	Das Textwerkzeug im Einsatz	99:56	Die Flash-Hilfe
30:10	Linien, Ellipsen und Rechtecke		
34:37	Freihandwerkzeug und Pinsel		
48:47	Der Farbeimer		
54:37	Pipette und Radiergummi		
58:20	Lasso, Hand und Lupe		



03. DIE BILDER LERNEN FLIEGEN...

Laufzeit: 104 Min. 51 Sek.

Nun wollen wir uns die verschiedenen Möglichkeiten vornehmen, Animationen zu erstellen. Dabei erfahren Sie, wozu Schlüsselbilder gebraucht werden, was Tweening ist und welche Formen von Tweening es gibt. Sie bewegen sich in der Zeitleiste und arbeiten auf verschiedenen Ebenen. Sie werden einen Film in Film erstellen und mit Masken raffinierte Effekte erzielen. Sie werden sehen, es ist gar nicht schwer, den Bildern das "fliegen" beizubringen...

00:01	Die Zeitleiste
12:49	Bild-für-Bild-Animation erstellen
21:57	Das Form-Tweening
29:56	Einen neuen Film erstellen
36:28	Formmarken erzeugen
43:39	Das Bewegungs-Tweening
46:30	Das Bedienfeld "Transformieren"
53:50	Film in Film: Movieclip
62:59	Ein Bewegungs-Tween einfügen
77:08	Eine Action-Ebene erzeugen
79:30	Raffinierte Lichteffekte
84:09	Masken und maskierte Ebenen
109:09	Und nun Film ab ...

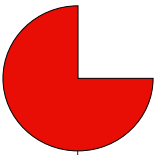
hören
& sehen
verstehen

04. SCHALTFLÄCHEN & SYMBOLE...

Laufzeit: 98 Min. 7 Sek.

Schaltflächen ermöglichen die Interaktion mit den Besuchern Ihrer Website. Sie können Schaltflächen einbauen, mit denen der Ablauf des Programms beeinflusst wird. Schaltflächen werden ebenfalls für die Navigation auf einer Website verwendet. Sie können Schaltflächen animieren, Filmsequenzen als Schalter verwenden oder Pop-up-Menüs erstellen. Wenn diesen Schaltflächen Aktionen zugewiesen werden, kann der Ablauf des Films auf vielerlei Weise beeinflusst werden. Hört sich komplizierter an, als es ist...

01:24	Ein einfacher Button	70:55	Aktionen direkt eingeben
03:14	Die Zustände einer Schaltfläche	72:43	Im Film springen
14:48	Die aktive Fläche	83:57	Die Aktion "GoTo"
15:42	Schaltflächen und Sound	91:53	Die Aktion "GetURL"
20:24	Animierte Schaltflächen	95:32	Schlüsselbilde-Aktionen
26:05	Dreidimensionale Dreheffekte		
43:38	Unsichtbare Schaltflächen		
45:05	Aktionen zuweisen		
52:07	Mausereignisse: Aktion "on"		
54:32	Verschiedenen Mausereignisse		



05. KOMPONENTEN UND ACTIONSCRIPT...

Laufzeit: 50 Min. 13 Sek.

In diesem Workshop lernen Sie die Komponente "Scrollbar" kennen, die Flash für die Gestaltung von Benutzeroberflächen zur Verfügung stellt. Sie ist gut geeignet für längere Auflistungen. Wir setzen sie für die Gestaltung einer weiteren Seite ein, und passen das Aussehen dem Erscheinungsbild unserer Website an. Zusätzlich wollen wir interaktive Elemente anzeigen, die einen gezielten Einsprung innerhalb einer langen Liste ermöglichen. Dabei lernen Sie weitere Aktionen in ActionScript kennen...

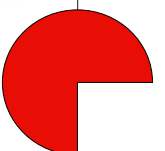
00:01	Komponenten in Flash		
02:28	Das Bedienfeld "Komponenten"		
07:06	Einsatz der Scrollbar-Komponenten		
11:54	Die Parameter der Scrollbar		
16:11	Die Elemente der Scrollbar		
20:03	Im Textfeld springen	22:21	Textfeld in Schaltfläche konvertieren
		28:55	Eine Aktion einfügen
		30:56	Die Darstellung anpassen
		32:59	Eine externe Textdatei laden
		34:18	Texteditor von Windows benutzen
		36:18	Textdatei mit HTML-Formatierung
		45:28	Doppelte Zeilenumbrüche entfernen

06. FÜR DIE OHREN: SOUND IN FLASH...

Laufzeit: 76 Min. 32 Sek.

In Flash erstellte Animationen können mit Sound-Effekten oder Musik erweitert werden. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie Ihre Projekte mit Audio-Elementen aufwerten können. Mit Sounds ergeben sich interessante Möglichkeiten, ein Flash-Projekt zu gestalten. Akustische Feedbacks, Geräusche, wenn Schaltflächen gedrückt werden, Hintergrundmusik oder Sprachkommentare: wir schauen uns das ganz ausführlich an...

00:56	Streaming- und Ereignis-Sound	64:03	Komprimierungsarten
03:35	Sound-Formate für Quick-Time	65:40	ADPCM-Komprimierung
07:52	Neue Sound-Ebene hinzufügen	70:27	MP3-Komprimierung
10:32	Sound auf Schlüsselbild legen	75:15	Sprach-Komprimierung
12:08	Die Sound-Eigenschaften		
17:45	Bearbeiten der Klanghülle		
20:28	Synchronisations-Optionen		
28:15	Hintergrund-Sound anpassen		
32:51	Schaltfläche zum Ausschalten		
45:05	Den Sound wieder starten		
56:01	Filme mit Sound exportieren		



07. FILME IM INTERNET VERÖFFENTLICHEN...

Laufzeit: 62 Min. 45 Sek.

Ihre Animation ist nun fertig und Sie wollen sie natürlich auch präsentieren und einem breiten Publikum zugänglich machen: aber wie? Der letzte Arbeitsschritt ist immer das Exportieren oder "Veröffentlichen". Ihre Flash-Arbeitsdateien werden dabei in ein reines Betrachterformat verwandelt. In diesem Workshop werden wir die Veröffentlichungs-Optionen ausführlich behandeln, um zu zeigen, welche Möglichkeiten Flash Ihnen bietet, um Ihre Filme vor der Veröffentlichung zu optimieren...

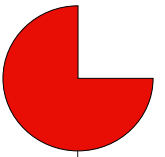
01:18	Entwicklungsumgebung	44:19	Einstellungen für GIF
03:47	Der Befehl "Veröffentlichen"	55:53	Animierte GIFs
06:08	Film testen Szene testen	68:24	Einstellungen für JPEG
10:58	Die Optionen anpassen		
13:25	Filme optimieren		
16:50	Objekte gruppieren		
20:53	Formen optimieren		
23:58	Einstellungen für Veröffentlichung		
27:27	Einstellungen/Optionen für Flash		
35:03	Einstellungen für HTML		
38:54	Steuerung für die Filmwiedergabe		
39:59	Ladezeit und Anzeigequalität		

08. EINE WEBSITE GANZ IN FLASH...

Laufzeit: 111 Min. 23 Sek.

Wenn eine gesamte Website mit Flash gestaltet wird, so handelt es sich in der Regel nicht um einen einzigen, besonders großen Film. Es werden, wie bei konventionellen HTML-Sites auch, mehrere Dateien zu den verschiedenen Bereichen der Website erstellt. Eine Möglichkeit wäre es, für jeden Flash-Film eine HTML-Seite zu generieren und diese bei Bedarf aufzurufen. Es gibt da allerdings eine elegantere Methode...

02:08	Die Aktion "loadMovie"	88:06	Die Parameter anpassen
10:38	Die Aktion "unloadMovie"	89:56	Aktionen für Schaltfläche
11:15	Einen Hintergrund erstellen	99:56	"WAV-Datei" importieren
20:12	Preload-Animation aufbauen	104:11	Soundfilm in Hauptfilm laden
34:31	Die Aktionsebenen bearbeiten		
45:27	Eine IF-Aktion einfügen		
54:07	Eine Stopp-Aktion einfügen		
66:45	Zusätzliche Filme laden		
69:16	Die Inhaltsseite erstellen		
71:47	So funktioniert die Navigation		
73:16	Die Komponenten definieren		



09. ONLINE-FORMULARE ERSTELLEN...

Laufzeit: 58 Min. 51 Sek.

Eine der Möglichkeiten, Flash-Filme zur Interaktion mit den Besuchern Ihrer Website zu nutzen, sind Formulare, mit denen Sie Informationen an andere Anwendungen weitergeben. Sie können sie völlig frei gestalten. In diesem Workshop erstellen wir ein einfaches Formular für die Online-Tischreservierung eines Restaurants. Außerdem wird in diesem Formular zusätzlich eine Abfrage eingebaut, die prüft, ob alle obligatorischen Felder wie Name, E-Mail etc. ausgefüllt wurden, denn nur wenn diese Informationen bekannt sind, kann die Reservierung erfolgen...

00:55	Das fertige Formular	42:16	Bedingungen stellen
02:37	Die Formulargestaltung	44:08	Ein IF-Bedingung
04:22	Texteingabefelder mit Variablen	50:13	Aktion für Bedingung
13:03	Automatische Bestätigungsmeldung	53:43	Die IF-ELSE-Bedingung
15:30	Das Formular zurücksetzen		
17:33	Die Variable auf "leer" setzen		
20:46	Was ist ein Ausdruck?		
38:07	Aus Browserfenster testen		
39:19	Fehlerprüfung im Formular		
40:12	Eine Warnmeldung erstellen		

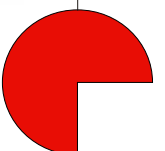
10. INTERAKTIVE ELEMENTE IN FLASH ...

Laufzeit: 91 Min. 45 Sek.

Wir wollen nun eine Seite erstellen, auf der ein interaktives Kochrezept vorgestellt werden soll. Dabei soll das Rezept nicht einfach nur gelesen werden, sondern kleine Animationen ausgelöst werden, die den Ablauf illustrieren. Sie lernen einige weitere Aktionen kennen, um Movieclips anzusprechen und vom Hauptfilm aus zu steuern. Sie erfahren, wie Movieclips mit der Maus bewegt werden können und wie Sie die Eigenschaften von Movieclips während des Abspielens beeinflussen können. Probieren Sie auch das Rezept ruhig mal aus...

00:01	Startseite mit Titelanimation
07:19	Benannte Anker in Flash MX
09:57	Die Zutaten erstellen
12:44	Zeitleiste im Hauptfilm der Szene
25:51	Dem Hauptfilm Anweisungen geben
39:05	Eine Variable setzen
53:02	Vorschau mit "Szene testen"
58:14	Ein Grafiksymbol erstellen
60:35	Die Ziehoperationen erstellen
74:40	Die Funktion "StartDrag"
90:07	Der Film-Explorer

hören
& sehen
verstehen



11. EIN SCHIEBPUZZLE ERSTELLEN...

Laufzeit: 85 Min. 47 Sek.

Sie kennen bestimmt auch noch das 16-teilige Schiebepuzzle, bei dem ein Teil fehlt, so dass die neben der Lücke liegenden Teile dorthin verschoben werden können. Eine nette kleine Spielerei, die Sie in Flash ganz einfach umsetzen können. Und ganz nebenbei lernen Sie noch einige fortgeschrittenere Techniken mit ActionScript kennen. Schieben Sie los...

00:01	Das fertige Schiebepuzzle
06:04	Das Ausgangsbild erstellen
16:06	Die Koordinaten für die Puzzleteile
19:46	Ein Puzzleteil erstellen
26:25	Ein Movieclip zum Ziehen
30:31	Einen Auslöser erstellen
35:49	Tipp- und Mischen-Schaltflächen
43:46	Action mit ActionScript
46:39	Kommentare in ActionScript einfügen
51:08	Die Teile werden positioniert
59:34	Die Variablen "Click" und "Bild"
67:15	Die Aktion "Trace" benutzen
71:33	Was passiert beim Klicken
79:54	Die Teile neu mischen

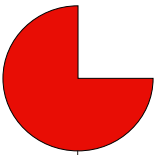
hören
& sehen
verstehen

12. EIN WERBEBANNER MIT FLASH ERSTELLEN...

Laufzeit: 72 Min. 17 Sek.

Ein sehr beliebter Einsatzzweck von Flash ist Werbung. Klassische Banner in verschiedenen Formaten, teilweise mit gelungenen Animationen oder kleinen Spielen, stellen eine Alternative für statische Bilder oder Gif-Animationen dar. In diesem Workshop werden wir ein Werbebanner erstellen und als SWF-Datei sichern, so dass Sie das Ergebnis für Ihre Webseiten übernehmen können. Dabei werden neuen Funktionen von Flash 8 näher erläutert.

00:01	Einfach springen
03:29	Einstellen der Dokumenteigenschaften
08:53	Erstellen und importieren von Objekten
15:48	Instanzen und Symbole
22:17	Arbeiten mit der Zeitleiste
30:25	Eine Tween-Animation erstellen
34:06	Eine neue Ebene einfügen
40:41	Wiederholung - die zweite Animation
52:27	Die neuen Textfunktionen
58:08	Eine Schaltfläche erzeugen
66:07	Programmieren - ein Verhalten zuweisen
70:44	Das Veröffentlichen des Banners



30-TAGE TESTVERSIONEN...

Mit freundlicher Genehmigung von Adobe finden Sie auf diesem Datenträger die 30-Tage Testversionen von Macromedia Flash MX und Macromedia Flash 8. Das Copyright ist durch die jeweiligen Hersteller geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

Nur 5 Schritte von der Demo-Version entfernt...

Wir wünschen viel Spaß und Erfolg beim Arbeiten mit Macromedia Flash...

