

Inhalt

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Einführung | 2 |
| 1.1 | Worum es in diesem Buch geht | 3 |
| 1.2 | Moving Target: Offene Webstandards..... | 4 |
| 1.3 | Web-Animationen: Status quo..... | 5 |
| | | |
| 2 | Das Autorenwerkzeug Adobe Edge Animate | 8 |
| 2.1 | Zielgruppen..... | 8 |
| 2.1.1 | (Web) Motion-Designer, Interface/Interaction- Designer, Webdesigner, ehemalige Flash-Designer | 9 |
| 2.1.2 | Grafik/Print-Designer, die ihr Leistungsspektrum auf das Web erweitern wollen..... | 9 |
| 2.1.3 | Producer von E-Publications..... | 9 |
| 2.1.4 | Webdesigner und -entwickler | 10 |
| 2.2 | Einsatzmöglichkeiten und Workflows..... | 11 |
| 2.2.1 | Edge-Animate-Banner..... | 11 |
| 2.2.2 | Edge Animate für Story Telling..... | 11 |
| 2.2.3 | Edge Animate auf mobilen Endgeräten..... | 12 |
| 2.2.4 | Edge Animate und DPS | 12 |
| 2.2.5 | Edge Animate in andere Seiten bzw. CMS einbetten..... | 12 |
| 2.3 | Download und Installation | 13 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 2.4 | Benutzeroberfläche..... | 14 |
| 2.4.1 | Begrüßungsscreen..... | 15 |
| 2.4.2 | Menüleiste..... | 16 |
| 2.4.3 | Bühne..... | 17 |
| 2.4.4 | Eigenschaftsinspektor..... | 18 |
| 2.4.5 | Elemente..... | 18 |
| 2.4.6 | Bibliothek..... | 19 |
| 2.4.7 | Zeitleiste..... | 21 |
| 2.4.8 | Arbeitsbereiche..... | 24 |
| 2.4.9 | Tastaturbefehle (Shortcuts)..... | 24 |
| 2.5 | Hello Edge Animate!..... | 25 |
| 2.6 | Edge Animate Runtime Basics..... | 27 |
| 2.6.1 | Systemvoraussetzungen..... | 27 |
| 2.6.2 | HTML & Co..... | 27 |
| 2.6.3 | Ein solides Fundament: jQuery..... | 29 |
| 2.6.4 | Das Resultat und die Runtime..... | 30 |
| 2.6.5 | Das Code-Verhalten von Edge Animate..... | 31 |
| 2.7 | Ergänzende Werkzeuge..... | 32 |
| 2.7.1 | Gestaltungswerkzeuge und Bildmanipulation..... | 32 |
| 2.7.2 | Code-Editoren und Entwicklungsumgebungen..... | 35 |
| 3 | Kreation | 40 |
| 3.1 | From Scratch (leeres Dokument)..... | 40 |
| 3.2 | Elemente und Bibliothek..... | 43 |
| 3.3 | Ausgangspunkt HTML-Dokument..... | 46 |
| 3.3.1 | In Edge Animate animieren..... | 48 |
| 3.4 | Grundeigenschaften..... | 49 |
| 3.4.1 | Position, Größe und Deckkraft..... | 49 |
| 3.4.2 | Eigenschaften per Anfasser verändern..... | 51 |
| 3.4.3 | Anzeige (Sichtbarkeit)..... | 52 |
| 3.4.4 | Überlauf (Overflow)..... | 53 |
| 3.4.5 | Mauszeiger (Cursor)..... | 56 |
| 3.4.6 | Schatten..... | 56 |
| 3.4.7 | Beschneiden (Clipping)..... | 61 |

| | | |
|--------|---|----|
| 3.5 | Verschachteln und Symbole | 62 |
| 3.6 | Symbole exportieren und wiederverwenden | 64 |
| 3.7 | Erweiterte Eigenschaften | 66 |
| 3.7.1 | Kontext: Stage | 66 |
| 3.7.2 | Kontext: Primitive Form | 66 |
| 3.7.3 | Kontext: Text | 68 |
| 3.7.4 | Kontext: Bild | 69 |
| 3.7.5 | Kontext: Symbol | 70 |
| 3.8 | Benutzerdefinierte Fonts | 71 |
| 3.8.1 | Google Web Fonts | 71 |
| 3.8.2 | Adobe Typekit | 73 |
| 3.8.3 | Fonts in Edge Animate einbinden | 75 |
| 3.9 | Flexible Layouts | 77 |
| 3.9.1 | Relative Werte (Prozentangaben) | 78 |
| 3.9.2 | Minimale und maximale Breite | 79 |
| 3.9.3 | Elemente flexibel ausrichten | 80 |
| 3.9.4 | Vorgaben für flexible Layouts | 81 |
| 3.10 | Praxis | 83 |
| 3.10.1 | Flexibles Banner für verschiedene Auflösungen | 83 |
| 3.10.2 | Unabhängige Layouts für verschiedene Größen | 86 |

4 Animation 92

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.1 | Die Zeitleiste | 92 |
| 4.1.1 | Schlüsselbilder (Keyframes) | 92 |
| 4.1.2 | Zusatzfunktionen in der Zeitleiste | 96 |
| 4.1.3 | Abspielen | 96 |
| 4.1.4 | Animationssequenzen im Nachhinein verändern: | 97 |
| 4.2 | Non-lineare Animationen (Easings) | 97 |
| 4.3 | Pfadanimationen | 100 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.4 | Symbole und ihre Zeitleisten | 100 |
| 4.4.1 | Symbole | 100 |
| 4.4.2 | Symbole wiederverwenden | 102 |
| 4.4.3 | Unabhängige Zeitleisten..... | 103 |
| 4.4.4 | Steuerung von Zeitleisten mit Wiedergabeaktionen | 105 |
| 4.4.5 | Steuerung von Zeitleisten mit Scriptanweisungen..... | 107 |
| 4.5 | Praxis..... | 109 |
| 4.5.1 | Banner-Animation | 110 |
| 4.5.2 | Asynchrone Animationen und Wiedergabeaktionen | 112 |
| 4.5.3 | Symbole und Steuerung per Script..... | 115 |
| 4.5.4 | Charakteranimationen mit Spritesheets..... | 119 |

5 Interaktion und Scripting 126

| | | |
|-------|---|-----|
| 5.1 | Einfaches Logging | 126 |
| 5.2 | Ereignisse (Events)..... | 128 |
| 5.2.1 | Auf Ereignisse reagieren | 129 |
| 5.2.2 | Benutzer-Ereignisse | 132 |
| 5.2.3 | Kompositions-Ereignisse | 135 |
| 5.2.4 | Zeitleisten-Ereignisse | 135 |
| 5.2.5 | Symbol-Ereignisse | 136 |
| 5.2.6 | System-Ereignisse | 137 |
| 5.3 | Kontext von Ereignissen | 137 |
| 5.4 | Symbole und Elemente | 139 |
| 5.5 | Aktionen | 140 |
| 5.5.1 | Code-Vorlagen..... | 141 |
| 5.5.2 | Steuerung der Zeitleiste | 141 |
| 5.5.3 | URL aufrufen | 144 |
| 5.5.4 | Auf Symbole zugreifen | 144 |
| 5.5.5 | Auf Elemente zugreifen | 147 |
| 5.5.6 | Elemente modifizieren | 149 |
| 5.5.7 | Symbole dynamisch erzeugen und löschen..... | 153 |
| 5.5.8 | Mit Symbolvariablen arbeiten | 154 |
| 5.5.9 | Das sym-Argument..... | 155 |

| | | |
|-------|----------------------------------|-----|
| 7.4 | Edge Commons | 208 |
| 7.4.1 | Laden der Edge Commons..... | 209 |
| 7.4.2 | Logging..... | 210 |
| 7.4.3 | Spotlight Overlay (YouTube)..... | 212 |
| 7.4.4 | Parallax Scrolling..... | 214 |
| 7.4.5 | Composition Loader | 216 |
| 7.4.6 | Sound..... | 217 |
| 7.4.7 | Data Injection..... | 218 |
| 7.5 | Gaming..... | 219 |
| 7.5.1 | Edge-Animate-Projekt | 220 |
| 7.5.2 | Game Assets..... | 220 |
| 7.5.3 | Character-Steuerung | 222 |
| 7.5.4 | Hotspots | 223 |
| 7.5.5 | Spiellogik..... | 224 |
| 7.5.6 | Fazit..... | 226 |