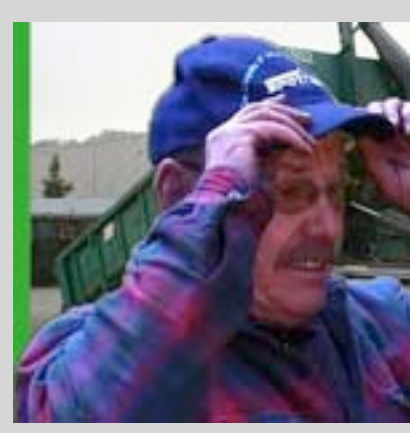
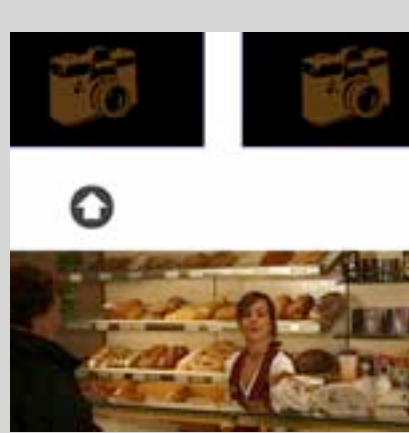




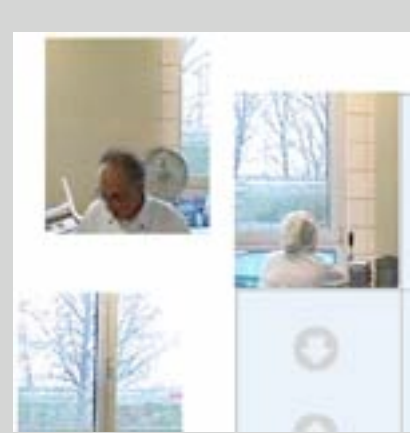
**#01: Gipsy Voices**  
 Ein Hauptmenü in Form einer leeren Bühne lädt den Nutzer dazu ein, spielerisch zu erkunden, welche Musiker in der Band "Gipsy Voices" spielen. Klickt der Anwender eine Person an, öffnet sich ein Fenster, das mehrere Videos zur jeweiligen Person bietet.



**#02: Hutshop**  
 Dieser Entwurf soll einen Eindruck vermitteln, wie eine Produktpäsentation mit Videos im Internet aussehen könnte. Es werden freigestellte Videos verwendet.



**#03: E-Learning**  
 Bei diesem Beispiel handelt es sich um eine spielerische Anwendung aus dem Bereich E-Learning. Zunächst muss der Anwender die Phasen eines Verkaufsgesprächs anhand des Ablaufs im Video sortieren. Anschließend gilt es, ein Foto zu jeder Phase zu schießen. In diesem Beispiel wird die Bitmap-Klasse genutzt, um Screenshots aus dem Videobild zu erstellen.



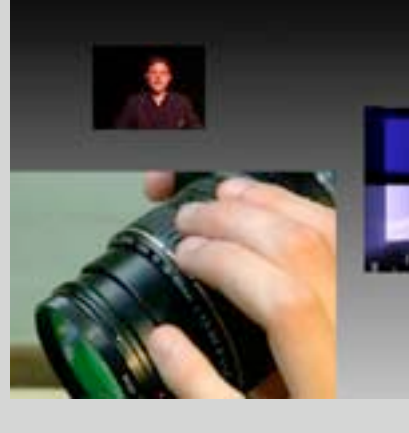
**#04: Puzzle**  
 Bei diesem interaktiven Spiel besteht die Aufgabe des Anwenders darin, die einzelnen Teile des Videobildes korrekt zusammensetzen. Das Video wurde vor dem Encoding mittels der Funktion „Zuschneiden“ mehrmals zerschnitten, wodurch sechs Videodateien entstanden sind.



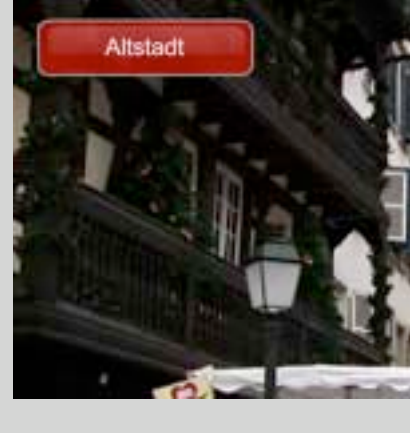
**#05: Panorama Video**  
 Dieses Beispiel zeigt, wie sich ein Panorama mit bewegten Bildern realisieren lässt. Anstatt Standbilder zu einem Panoramabild zu verknüpfen, wurden einzelne Videosequenzen mit AfterEffects zusammengesetzt. Durch die Handlungen innerhalb des Videos besteht für den Anwender ein höherer Anreiz, den Inhalt zu erforschen.



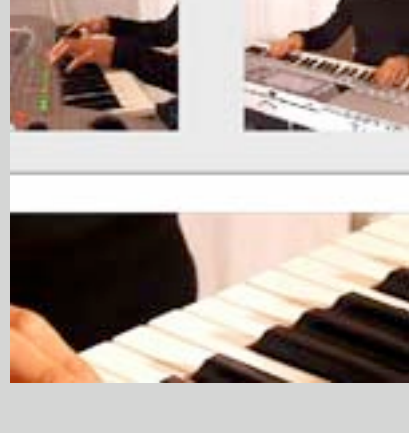
**#06: XML-Player**  
 Dieses Beispiel zeigt einen wartungsfreundlichen Videoplayer. Er bezieht die Information, welche Videos zur Auswahl stehen, aus einer XML-Datei. Diese wird von der Flashanwendung zur Laufzeit ausgelesen. Der Vorteil liegt darin, dass neue Videos hinzugefügt oder entfernt werden können, ohne dass die SWF-Datei verändert werden muss.



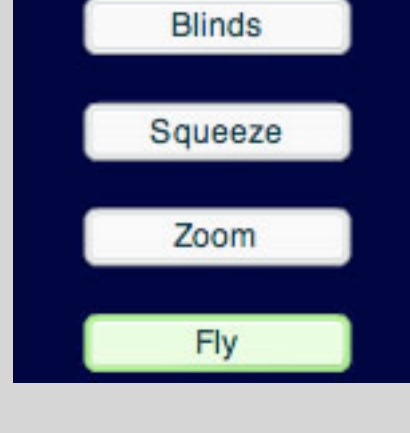
**#07: Kreisbewegung**  
 Die Videos in diesem Beispiel bewegen sich auf einer Kreisbahn, die über Kosinus und Sinus berechnet wird. Durch die Größenveränderung der Videos entsteht ein dreidimensionaler Eindruck.



**#08: Hot-Spots**  
 Beim Encoding des verwendeten Videos wurden Cue-Points eingebettet, die beim Abspielen der Anwendung die Bezeichnung und die Position eines Hot-Spots bestimmen. Die weiterführenden SWF-Dateien werden ebenfalls in Abhängigkeit des CuePoint-Namens nachgeladen.



**#09: Perspektivenwahl**  
 Der Nutzer kann in diesem Beispiel die Darstellungsform des Videos ändern. Über mehrere Buttons wird zwischen den verschiedenen Perspektiven umgeschaltet. Die Videospuren wurden in Apples Final Cut Pro synchron angelegt und die interessantesten Perspektiven als Flashvideos exportiert. In diesem Beispiel können Sie auch sehen, dass die FLV-Playback-Komponente mehrere Videos gleichzeitig verwalten kann.



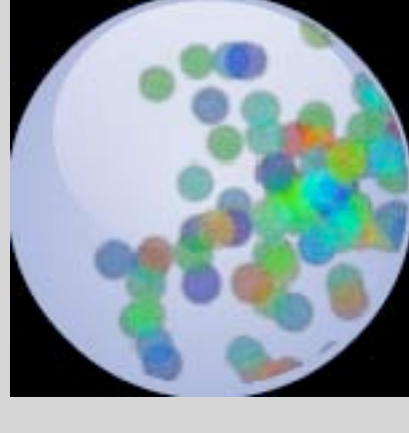
**#10: Transitions**  
 Transitions sind Übergangseffekte. Sie können zum Ein-, Aus- oder Überblenden von Videos genutzt werden. In diesem Beispiel haben wir einige eindrucksvolle Übergänge ausgewählt.



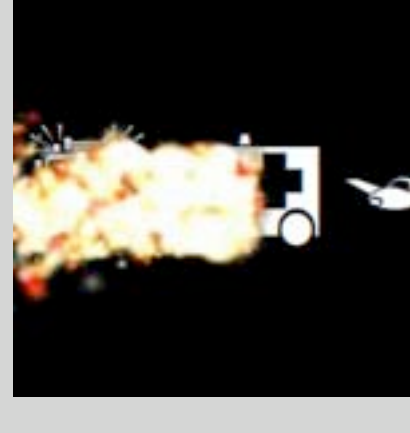
**#11: Vektor-Video**  
 Die Vektorisierung verfremdet das Videomaterial. Daraus resultiert ein interessantes Aussehen des Videos und die Tatsache, dass das Video dadurch beliebig skalierbar wird. Als Grundlage wurde zunächst der Kontrast des Originalvideos stark überzeichnet. Die Einzelbilder wurden mit der Funktion „interaktive abpausen“ von Adobe Illustrator CS2 vektorisiert und anschließend als SWF exportiert.



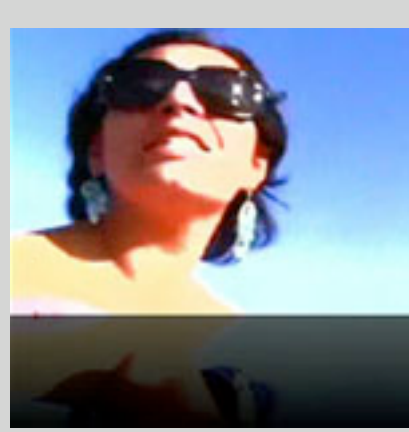
**#12: Webcam**  
 Diese Anwendungen ermöglicht das Fotografieren von Schnappschüssen mithilfe einer Webcam. Zusätzlich wurde eine Option eingebaut, um die Bilddaten sowohl vor als auch nach der Anzeige zu modifizieren. Für die Verzerrung wurde der DisplacementMapFilter verwendet. (Hinweis: Webcam wird benötigt!)



**#13: Button Rollover**  
 Es sollten Beispiele für Button-Rollovers erstellt werden, die durch bisher ungewöhnliche optische Effekte in Form von Videos hervorstechen. Die beiden Videos (Feuer und Partikeleffekte) wurden mit AfterEffects erstellt und anschließend mit Alpha-Kanälen exportiert.



**#14: Alphakanal Partikel**  
 Nutzen Sie die Fähigkeiten von 2D-Animationsprogrammen wie Adobes After Effects oder Apples Motion und kombinieren Sie die damit erstellten Videos mit Flashinhalten. Dieses Beispiel zeigt einen Partikeleffekt, der als freigestelltes Video integriert wurde.



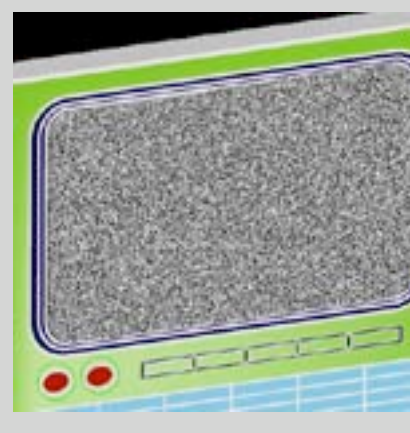
**#15: Reflektionen**  
 Ein schöner Effekt ist die Erzeugung von Reflektionen, wodurch die Anmutung einer Rich-Media-Anwendung erhöht wird. In diesem Beispiel wird ständig das aktuelle Videobild mithilfe der BitmapData-Klasse dupliziert, dann gespiegelt und unterhalb des Videos wieder eingefügt. Eine halbtransparente Maske sorgt für ein weiches Ausblenden der Reflektion.



**#16: Akkordeon**  
 Das Vorhaben, Videos auf ansprechende und platz sparende Weise zu präsentieren, kann mithilfe der so genannten „Akkordeon“-Komponente von Flash gelöst werden. Dabei handelt es sich um ein aufklappendes Menü mit mehreren Menüpunkten, die jeweils ein Video enthalten.



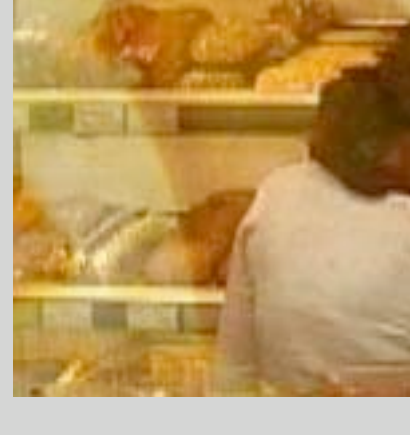
**#17: Sättigung**  
 Dieses Beispiel verändert die Bilddaten des Videos während des Abspielens. Der „ColorMatrixFilter“ ermöglicht Änderungen der Sättigung, des Farbtons und der Leuchtkraft sowie andere Effekte. Im Videobeispiel wird ein solcher Filter auf das Video angewendet und manipuliert die Farbsättigung.



**#18: Fernsehgerät**  
 Über eine Maskierung wird das Video in die Abbildung des TV-Geräts eingepasst. Das schwarz-weiße Rauschen des TVs kann mit der „Noise“-Funktion der Bitmap-Klasse erstellt werden, die ein Pixelbild mit zufälligen Störungen erzeugt.



**#19: Taschenlampe**  
 Der Nutzer kann mit einer kreisförmigen Maske, die dem Mauszeiger folgt, das Video "erkunden".



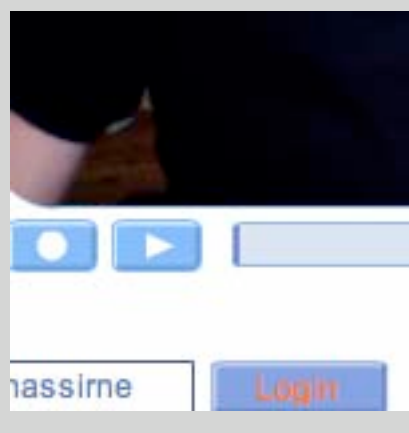
**#20: Transparenzen**  
 Dieses Beispiel veranschaulicht, wie halbtransparente Bilder mit Videos optisch anspruchsvoll kombiniert werden können. Die Masken wurden in Photoshop als PNG-Datei abgespeichert. Dadurch bleiben die transparenten Bildbereiche auch in Flash erhalten.



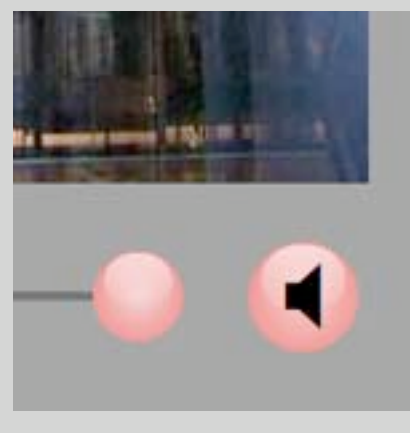
**#21: Videoleinwand**  
 Oftmals erleichtert es die Bedienung, wenn zum Starten oder Stoppen des Videos einfach das Videobild angeklickt werden kann. Wie so etwas realisiert werden kann, können Sie diesem Beispiel entnehmen. Des Weiteren wurde als Ladebalken ein modifiziertes Custom UI Element verwendet.



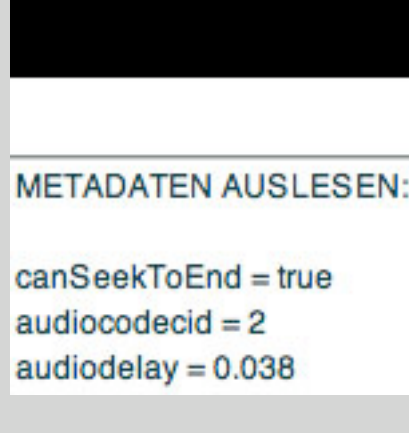
**#22: Weichzeichnen**  
 Auf der Startseite einer Homepage sollen kleine „verschwommene“ Vorschauvideos die Aufmerksamkeit des Nutzers auf sich ziehen. Sobald er mit der Maus über ein Video fährt, verschwindet die Unschärfe und das jeweilige Vorschauvideo startet. Verläßt der Mauszeiger das Video, kehrt es wieder in den Ursprungszustand zurück.



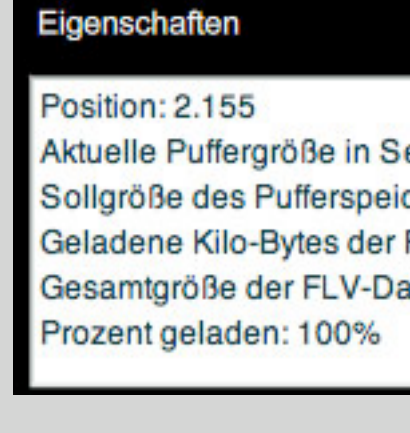
**#23: Webcam Aufnahme**  
 In diesem Beispiel werden die Komponenten des Flash Media Server verwendet. Im linken Fenster können Sie eine Aufnahme starten, die auf dem Flash Media Server aufgezeichnet wird. Anschließend kann das Video im rechten Fenster abgespielt werden (benötigt eine Webcam; muss auf dem Flash Media Server installiert werden).



**#24: NetStream Sound Steuerung**  
 Dieses Beispiel zeigt, wie die Lautstärke eines Videos mithilfe der NetStreams-Klasse gesteuert wird. Im Beispiel finden Sie einen Mute-Button und einen Schieberegler.



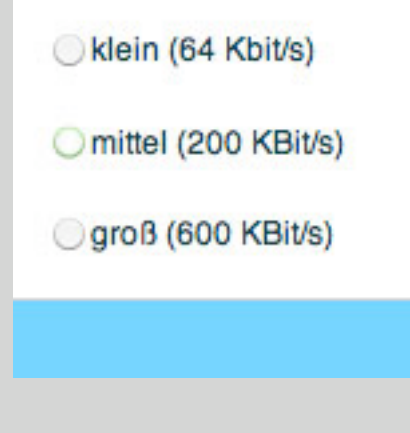
**#25: NetStream onMetaData**  
 Die Ereignis-Prozedur NetStream.onMetaData liest die Metadaten aus einer Videodatei aus (vgl. Kapitel 14.3).



**#26: NetStream Methoden, Eigenschaften & Status**  
 Dieses Beispiel zeigt die in Kapitel 14.3 und 14.4 besprochenen Themen im Einsatz. Sie können Sie sehen, wie die Methoden, Eigenschaften und Statusmeldungen der NetStream-Klasse wichtige Informationen für Ihre Videoanwendung liefern.



**#27: Encoding Empfehlungen**  
 In diesem Beispiel können Sie die in Kapitel 12 vorgestellten Encoding-Empfehlungen betrachten. Zwei Videos, eines mit wenig und eines mit viel Bewegung, wurden mit dem Flash 8 Encoder unter Nutzung des On2 VP6 Codecs erzeugt.



**#28: Bandbreitenauswahl**  
 Seit Flash 8 können Sie das SMIL-Format nutzen, um den Anwender die gewünschte Bandbreite eines Videos anhand seiner Internetanbindung auswählen zu lassen. Statt einer FLV-Datei wird der Komponente eine XML-basierte Textdatei zugewiesen, in der die Dateinamen der unterschiedlich kodierten Videodateien enthalten sind.



**#29: Preloader für die FLV Playback Komponente**  
 Da Komponenten vor dem ersten Schlüsselbild geladen werden, funktioniert ein gewöhnlicher Preloader nicht. Verwenden Sie diesen Preloader, wenn Sie die FLV Playback Komponente nutzen. Einstellungstipps als PDF-Datei finden Sie im Verzeichnis zu diesem Beispiel.



**#30: Custom UI Demo**  
 Betrachten Sie alle Custom UI Elemente im Überblick. (Hinweis: Da sich der Funktionsumfang teilweise überschneidet, funktionieren nicht alle gleichzeitig).