

Zeichenflächen von Illustrator nach Flash exportieren

Eine herausragende Eigenschaft der Adobe® Creative Suite 4 ist die enge Verzahnung der verschiedenen Anwendungen. Adobe Illustrator® und Adobe Flash® CS4 sind hochkompatibel und Sie können mit wenigen Schritten Grafikmaterial von Illustrator nach Flash exportieren. In diesem Tutorial erfahren Sie, wie Sie mit mehreren Zeichenflächen in Illustrator arbeiten, wie Sie Illustrator-Dokumente als SWF-Dateien nach Flash exportieren und wie Sie Illustrator-Dokumente in Flash animieren.

Anforderungen

Für dieses Tutorial benötigen Sie folgende Programme und Dateien:

- **Produkte** – Adobe Illustrator CS4
Adobe Flash Professional CS4
- **Beispieldatei** – lrvid4099_xp_de.zip (2 MB)
- **Vorkenntnisse** – Mittlere Kenntnisse in der Arbeit mit Illustrator-Kompositionen aus mehreren Ebenen und der Animation von Symbolen in Flash

In Illustrator CS4 mit mehreren Zeichenflächen arbeiten

Neu in Illustrator CS4 ist die Option, mit mehreren Zeichenflächen zu arbeiten. Damit erhalten Sie die Möglichkeit, die vielfältigen Designelemente einer ganzen Kampagne in einem einzigen Dokument zu speichern. Sie können Zeichenflächen für unterschiedliche Zwecke und mit verschiedenen Abmessungen einrichten. So erzeugen Sie ein Dokument mit mehreren Zeichenflächen:

1. Wählen Sie Datei > Neu. Das Dialogfenster Neues Dokument wird angezeigt.



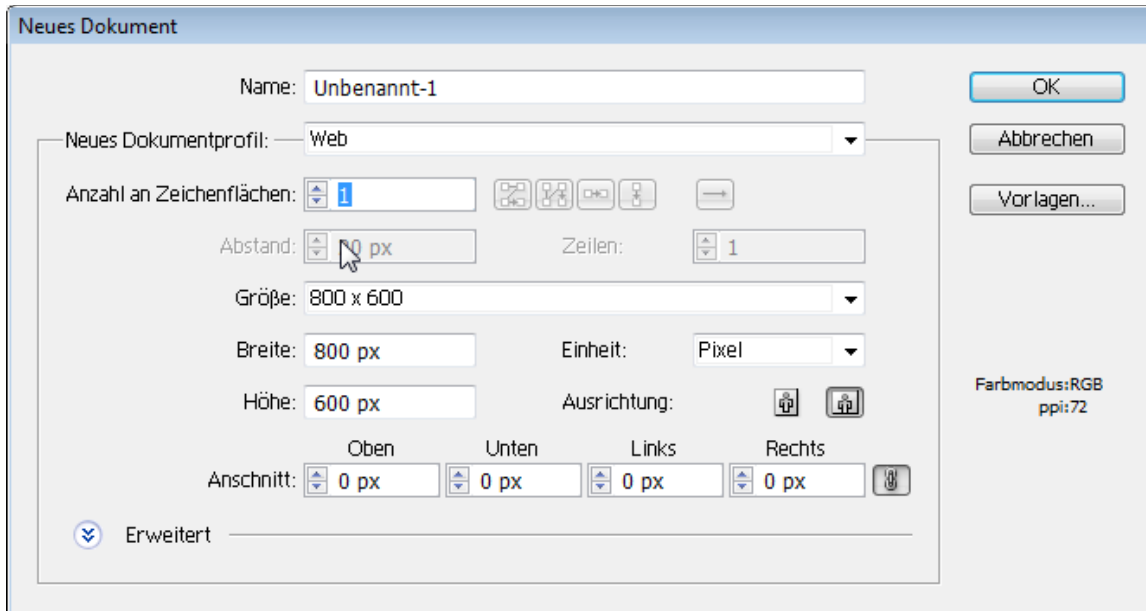


Abbildung 1: Das Dialogfenster Neues Dokument

2. Im Dialogfenster Neues Dokument geben Sie in das Feld Anzahl an Zeichenflächen die Anzahl der gewünschten Zeichenflächen ein. Klicken Sie auf OK.
3. Um ein Dokument mit mehreren Zeichenflächen zu bearbeiten, aktivieren Sie in der Werkzeugleiste das Werkzeug Zeichenfläche. Sie öffnen damit den Bearbeitungsmodus für die Zeichenflächen.



Abbildung 2: Das Zeichenflächen-Werkzeug

Hinweis: Jede Zeichenfläche in Ihrem Dokument verfügt über eine eigene Nummer. Damit können Sie einerseits die Zeichenfläche identifizieren, andererseits können Sie diese Nummern in andere Anwendungen wie etwa Flash übertragen.



Abbildung 3: Zeichenflächen im Bearbeitungsmodus betrachten

4. Um eine Zeichenfläche auf der Montagefläche neu zu positionieren, ziehen Sie sie an die gewünschte Stelle.
5. Um eine neue Zeichenfläche aus einer vorhandenen Zeichenfläche zu erzeugen, ziehen Sie sie mit gedrückter Alt/Wahl-Taste an eine andere Stelle.
6. Um eine Zeichenfläche zu löschen, wählen Sie sie aus und drücken die Entf-Taste.
7. Wählen Sie die Esc-Taste, um den Zeichenfläche-Modus zu verlassen.
8. Sie können auch über das Menü am unteren Rand des Illustrator-Fensters zu einzelnen Zeichenflächen navigieren.

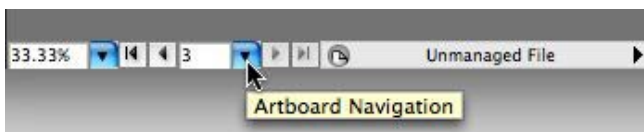


Abbildung 4: Zu einer Zeichenfläche navigieren

Illustrator-Dateien nach Flash exportieren

Es ist sehr einfach, eine Illustrator-Datei nach Flash zu exportieren, um sie auf einer Webseite zu präsentieren oder ein Objekt zu animieren. Weil Illustrator ein Vektorgrafikprogramm ist, kann Illustrator Dateien direkt in das Flash-Dateiformat oder als SWF-Dateien exportieren. So exportieren Sie eine Illustrator-Datei nach Flash:

1. Wählen Sie eine der Zeichenflächen Ihres Projekts.

2. Wählen Sie Datei > Exportieren. Das Dialogfenster Exportieren wird angezeigt. Aus dem Menü Format wählen Sie Flash (swf).
3. Klicken Sie auf Exportieren. Das Dialogfenster SWF-Optionen wird angezeigt. Es enthält mehrere Optionen für den Export Ihrer Illustrator-Datei.

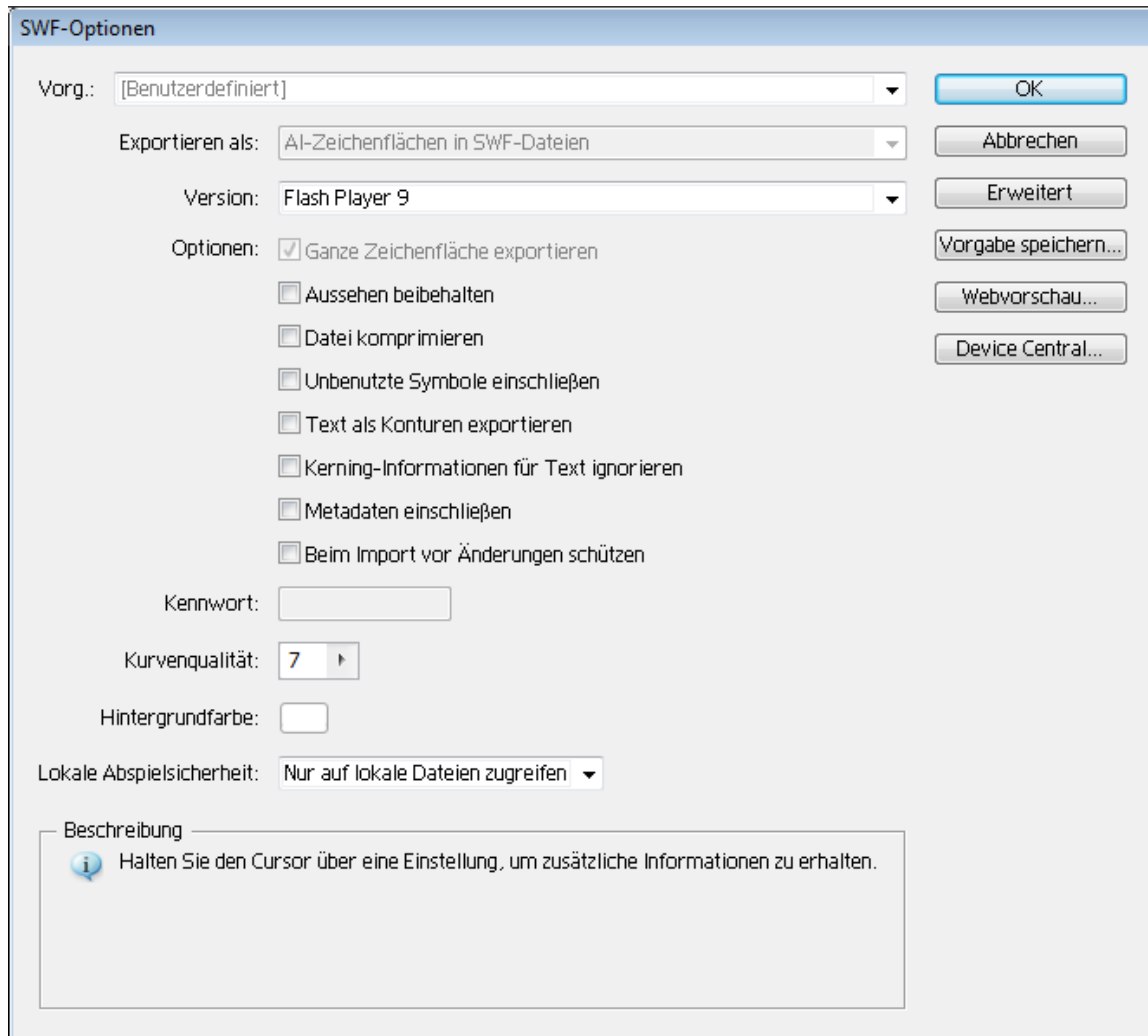


Abbildung 5: Das Dialogfenster SWF-Optionen

4. Klicken Sie auf Abbrechen, um das Dialogfeld zu schließen.

Ein Objekt in Flash animieren

Durch die Integration zwischen Flash und Illustrator ist es möglich, ein Objekt in einem Illustrator-Dokument zu animieren. Sie können in Illustrator Schlüsselp Parameter festlegen und damit die Animation in Flash leichter fertigstellen. Zum Beispiel konvertieren Sie ein Objekt in einer Illustrator-Datei in ein Symbol. Symbole gehören zu den wichtigsten Elementen in Flash. Sie können damit Animationen und andere interaktive Elemente erzeugen. Wenn Sie Objekte als Symbole in Flash importieren, rationalisieren Sie den Animationsprozess. So erzeugen Sie in Illustrator ein Symbol:

1. Wählen Sie das Objekt, das Sie in ein Symbol verwandeln möchten.
2. Drücken Sie die F8-Taste, um das Dialogfenster Symbol-Optionen zu öffnen. Geben Sie Ihrem Symbol einen aussagekräftigen Namen. Vergewissern Sie sich, dass das Optionsfeld Movieclip aktiviert ist. Lassen Sie die Optionen Flash-Registrierung und Hilfslinien für die 9-Slice-Skalierung aktivieren deaktiviert. Klicken Sie auf OK.

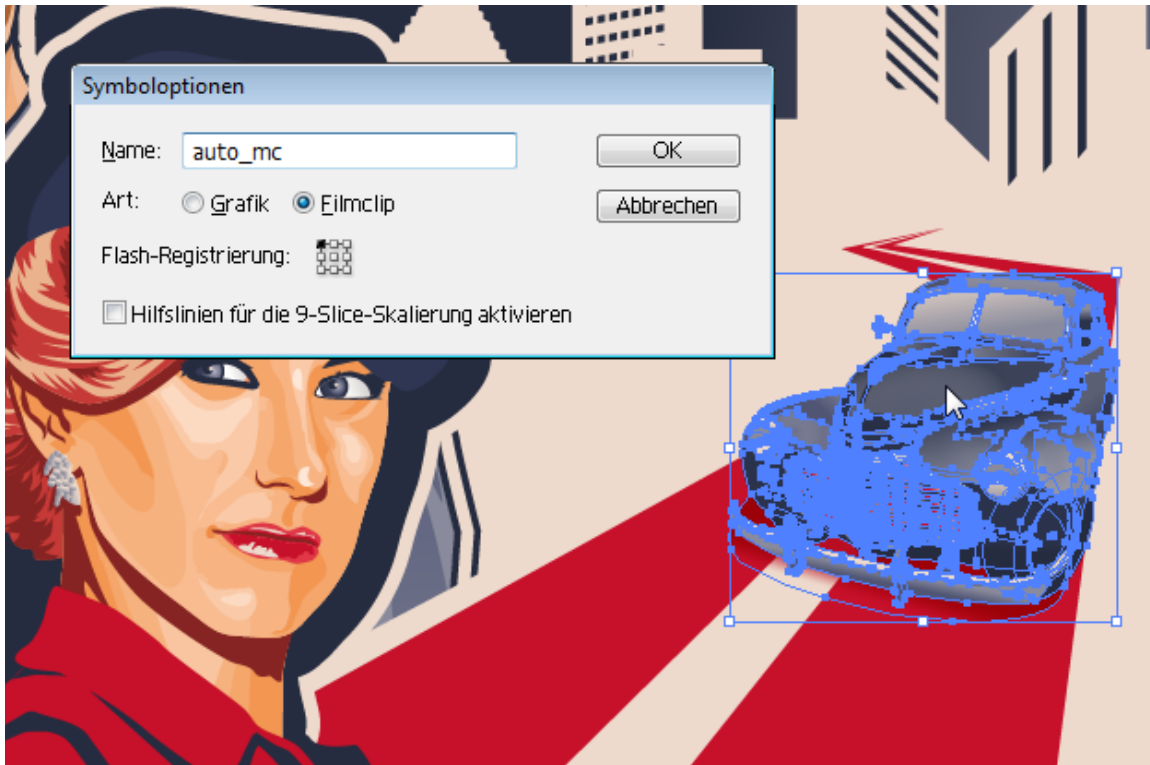


Abbildung 6: Das Dialogfenster Symbol-Optionen

3. Am oberen Rand des Illustrator-Fensters weisen Sie Ihrem Symbol einen Instanznamen zu. Instanznamen sind sehr nützlich, wenn Sie bestimmten Symbolen ActionScript-Informationen zuweisen.

Eine Illustrator-Datei in Flash öffnen

Um eine Illustrator-Datei nach Flash zu übertragen, müssen Sie das Dokument nicht als SWF-Datei speichern und auch nicht exportieren. Sie können Ihr Projekt als Illustrator-Datei speichern und dann in Flash öffnen. So öffnen Sie eine Illustrator-Datei in Flash:

1. Wählen Sie Datei > Speichern unter und speichern Sie Ihre Datei am gewünschten Speicherort. Klicken Sie auf OK, um die Standardoptionen im Dialogfenster Illustrator-Optionen zu übernehmen.
2. Öffnen Sie Flash. Klicken Sie auf dem Willkommensbildschirm auf Flash-Datei (Action Script 3.0) oder wählen Sie Datei > Neu > Flash-Datei (ActionScript 3.0) aus dem Menü.
3. Wählen Sie Datei > Importieren > In Bühne importieren.
4. Im Dialogfenster In Bühne importieren wählen Sie die Illustrator-Datei, die Sie in Schritt 1 gespeichert haben, und klicken Sie auf Importieren. Flash fragt Sie, wie Sie die Datei importieren möchten.

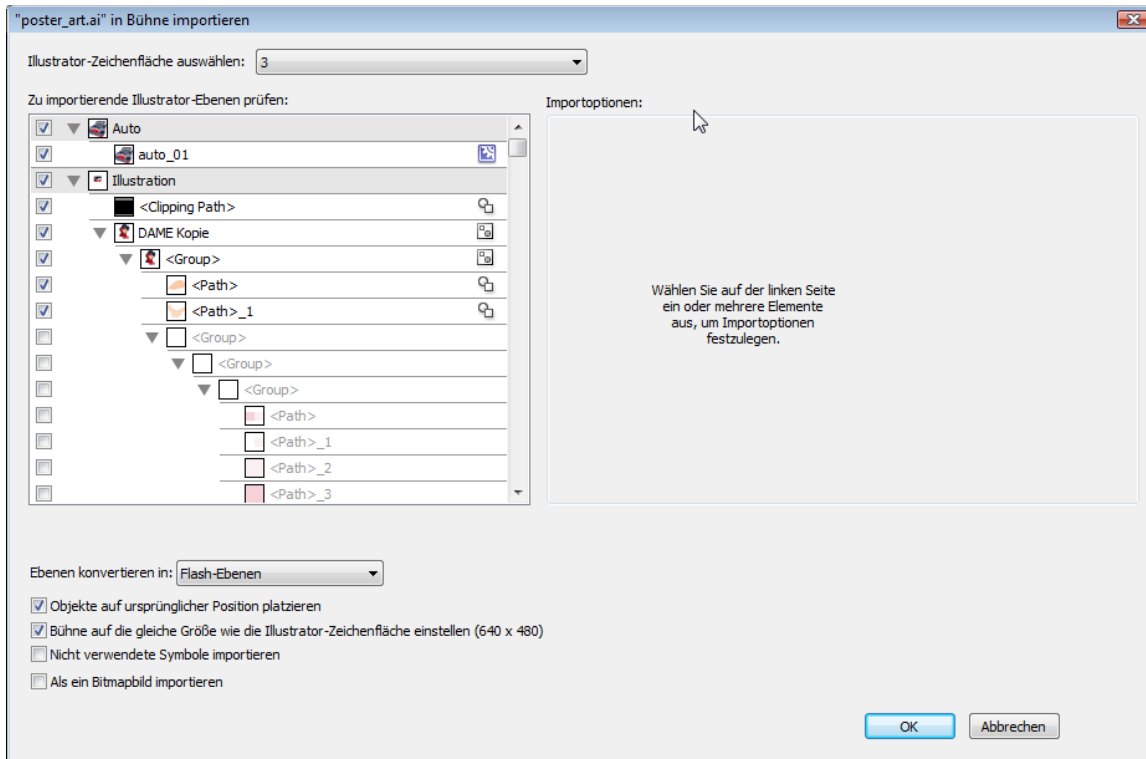


Abbildung 7: Das Dialogfenster In Bühne importieren

5. Aus dem Popup-Menü Illustrator-Zeichenfläche auswählen am oberen Rand des Dialogfensters wählen Sie die Zeichenfläche, die Sie in Flash importieren möchten. Alle Informationen für diese Zeichenfläche werden im Teilfenster Zu importierende Illustrator-Ebenen prüfen auf der linken Seite des Dialogfensters angezeigt.
6. Wählen Sie Ebenen konvertieren in > Flash-Ebenen.
7. Vergewissern Sie sich, dass die Kontrollkästchen Objekte auf ursprünglicher Position platzieren und Bühne auf die gleiche Größe wie die Illustrator-Zeichenfläche einstellen aktiviert sind.
8. Klicken Sie auf OK. Das Bildmaterial aus der Illustrator-Zeichenfläche erscheint auf der Flash-Bühne. In der Zeitleiste sehen Sie zwei Ebenen, eine für Ihre Grafiken und eine für das Symbol, das Sie in Illustrator erzeugt haben.

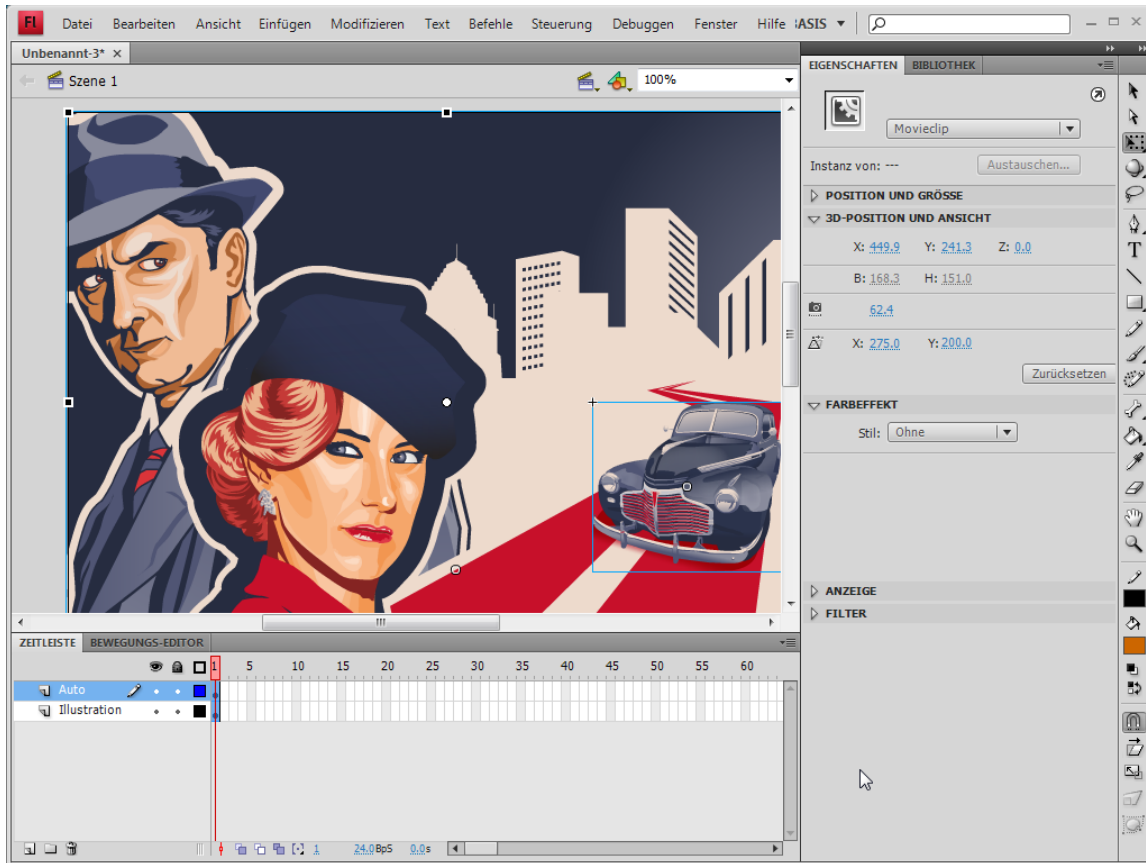


Abbildung 8: Die Zeitleiste enthält die Ebenen aus Illustrator.

9. Navigieren Sie zum Bedienfeld Bibliothek. Beachten Sie, dass das von Ihnen erzeugte Symbol im Illustrator-Symbol-Ordner gespeichert wird.
10. Gehen Sie zur Bühne und wählen Sie das Symbol, das Sie in Illustrator erzeugt haben; dann navigieren Sie zum Eigenschaften-Bedienfeld. Beachten Sie, dass der Instanzname, mit dem Sie das Symbol in Illustrator versehen haben, auch in Flash übernommen wurde.

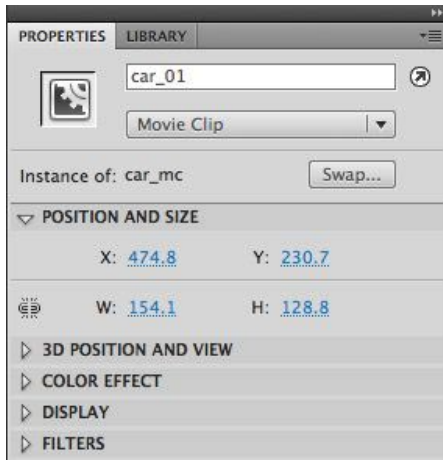


Abbildung 9: Die in Illustrator definierten Symboleigenschaften werden in Flash beibehalten.

Eine Animation erzeugen

Nun können Sie Interaktivität hinzufügen, indem Sie das in Illustrator erzeugte Symbol animieren. So animieren Sie das Symbol:

1. Heben Sie die alle Markierungen auf. Klicken Sie in der Zeitleiste auf die Ebene, die Ihr Bildmaterial enthält.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Schlüsselbild, in dem Ihre Animation enden soll. Soll die Animation eine Sekunde lang sein, klicken Sie in das 24. Schlüsselbild. Wählen Sie Schlüsselbild einfügen aus dem angezeigten Kontextmenü.
3. Bewegen Sie den Abspielkopf auf Schlüsselbild 1. Wählen Sie die Ebene, die Ihr Symbol enthält.

Hinweis: Das neue objektbasierte Animationsmodell in Flash hat die Erzeugung von Animationen stark vereinfacht.

4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol auf der Bühne. Wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Bewegungs-Tween erstellen. Flash erzeugt automatisch einen Bewegungs-Tween und fügt ihn in der Zeitleiste auf der Symbolebene ein. Außerdem bewegt sich der Abspielkopf zum Ende der Animation.

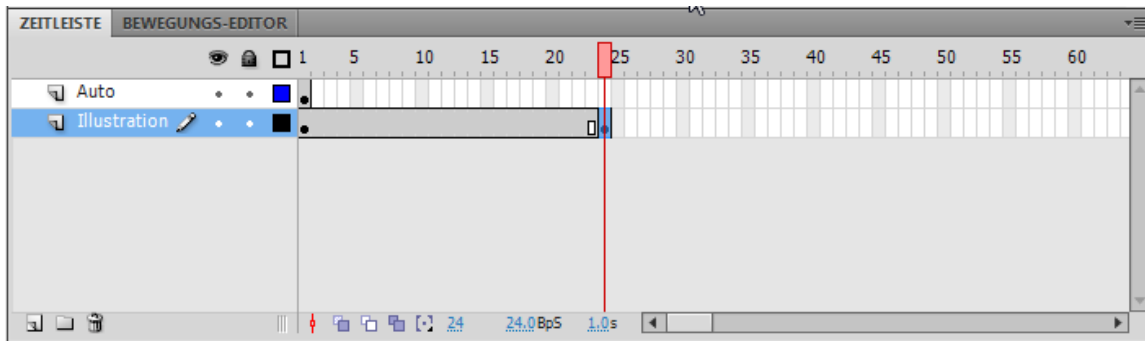


Abbildung 10: Die Zeitleiste mit der Animation

5. Bewegen Sie das Symbol dorthin, wo es sich am Ende der Animation befinden soll. Skalieren Sie das Symbol gegebenenfalls.
6. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um die Animation abzuspielen.

Wo geht's weiter:

[Lerne Illustrator CS4](#)

[Mit mehreren Zeichenflächen arbeiten](#), von Sabine Hamann

[Flash-InDesign-Integration](#), von Sven Brencher

[Für Flash exportieren](#), von Sven Brencher

video2brain.de



Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz: [Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported](#)