



## Einführung

*In der Einführung erfahren Sie, wie sich dieses Buch und die zum Buch zusätzlich angebotenen digitalen Informationen inhaltlich aufgliedern. Sie erhalten einen Überblick, wo und in welcher Form Sie welche Inhalte im Buch selbst, auf der beiliegenden CD-ROM und auf der zum Buch gehörigen Website finden.*

*Die Autoren wünschen Ihnen, dass Sie maximalen Nutzen aus den angebotenen Informationen für Ihre Anwendung ziehen mögen.*

## Das Buch – Kapitel und Inhalte

Dieses Buch gliedert sich in zwei Hauptabschnitte: Teil 1 *Theorie* und Teil 2 *Praxis*. Dazu kommt ein dritter Teil mit ergänzenden Informationen. Um Ihnen als Leser die Übersicht zu erleichtern, sind alle drei Teile am oberen Seitenrand farblich kodiert: blau für den Theorieteil, orange für den Praxisteil und grün für den Anhang sowie den einleitenden Bereich mit Vorwort, Inhaltsverzeichnis und dieser Einführung. *zwei Hauptabschnitte*

### Der Theorieteil – Kapitel 1 bis 10

*Kapitel 1* bietet Ihnen einen Einstieg in die Thematik dieses Buches. *Einstieg*

Was das Spezielle an bewegten Bildern im Vergleich zu anderen Medienformen ist und warum es wertvoll sein kann, bewegte Bilder in ein Web-Angebot zu integrieren, erfahren Sie in *Kapitel 2*. *bewegte Bilder*

Interaktivität bringt eine Dimension in moderne Medienformen ein, die klassischen Medien weitgehend fehlt. In *Kapitel 3* erfahren Sie Grundlegendes zum Thema Interaktivität. Sie lernen verschiedene Formen von Interaktivität näher kennen und verstehen anhand von Beispielen deren jeweilige Umsetzung im Zusammenhang mit Video. *interaktive Videos*

<i>benutzerfreundliche Bedienung</i>	<i>Kapitel 4</i> nimmt Stellung zu verschiedenen Aspekten der Gestaltung von Bedienelementen für die Steuerung der interaktiven Funktionen, die dem Nutzer angeboten werden. In diesem Kapitel stehen Themen wie Usability, Interface-Design oder Umgang mit Wartezeiten im Fokus.
<i>Technik der Übertragung</i>	Ohne technisches Verständnis wird es sicher schwierig werden, Videos befriedigend über das Internet zu übertragen. <i>Kapitel 5</i> bringt Ihnen die technischen Grundlagen näher, ohne dabei zu sehr in die Tiefe zu gehen. Dafür gibt es bereits genügend andere Fachbücher.
<i>professionelle Ergebnisse beim Encoding durch fundiertes Hintergrundwissen</i>	Eine entscheidende Rolle für die spätere Qualität, mit der ein Video auf dem Bildschirm des Betrachters erscheint, spielt die Kompression der digitalen Videoinformation. Beim so genannten Encoding gilt es stets, einen optimalen Kompromiss zwischen Qualität auf der einen Seite und Datenmenge auf der anderen Seite zu erzielen. <i>Kapitel 6</i> gibt Ihnen das notwendige Wissen an die Hand, um hier gezielt professionelle Ergebnisse zu erreichen, jenseits des ungezielten Herumprobierens.
<i>Drehen und Schneiden für das Web</i>	Als Video werden meist bewegte Realbilder verstanden. Diese werden mittels Videokamera erfasst, der Fachmann spricht hier vom „Drehen“. Um optimale Ergebnisse für Videos im WWW zu erreichen, empfiehlt es sich, bereits beim Drehen und Schneiden verschiedene Aspekte zu beachten. Deshalb unterscheiden sich Dreharbeiten für Fernsehen unter Umständen erheblich von Dreharbeiten für Web-Videos. Warum das so ist und welche Punkte dabei wichtig sind, erläutert Ihnen <i>Kapitel 7</i> .
<i>gezielte Integration statt PopUp-Fenster</i>	Ein fertiges Web-Video kann man in einem separaten PopUp-Fenster abspielen. Dabei verschenkt man aber ein wesentliches Gestaltungsmerkmal: die grafische Integration. Gerade darin unterscheiden sich Videos im WWW vom Fernsehen. Kein Vollbild, sondern ganz gezielte grafische und inhaltliche Integration in das Umfeld der Web-Seite. Ein reizvolles Thema mit viel gestalterischem Potenzial, das wir Ihnen im <i>Kapitel 8</i> näher bringen wollen.
<i>Gestaltung und Integration auf der Zeitachse</i>	Neben der grafischen Einbindung, die den örtlichen Aspekt adressiert, bringt Video eine weitere Dimension der Gestaltung ein: die zeitliche Dimension. Diese mag speziell dem Gestaltungskönner aus dem Bereich Print- und Web-Publishing noch eher unvertraut sein. Nützliches Wissen zu diesem Thema hält <i>Kapitel 9</i> für Sie bereit.

Der Theorieteil wird abgeschlossen mit *Kapitel 10*. Dieses Kapitel zieht ein Fazit aus den vorausgegangenen Kapiteln und fasst diese noch einmal zusammen, bevor es in den anschließenden Praxisteil überleitet.

### **Der Praxisteil – Kapitel 11 bis 16**

Das *Kapitel 11* zieht einleitend einen kurzen Vergleich verschiedener Technologien und Plattformen, die es erlauben, Videos ins Netz zu stellen. Dabei wird spezielles Augenmerk darauf gelegt, inwieweit diese Technologien die speziellen Merkmale interaktiver Videos unterstützen. Auch wird der Frage nachgegangen, ob sie bei der Integration wünschenswerte gestalterische Möglichkeiten bieten oder aber diese eher behindern. Als klarer Sieger geht bei diesem Vergleich Flash vom Platz. Hierfür wird eine detaillierte Begründung aufgeführt.

Auch werden grundlegende Merkmale und Funktionen von Flash im Umgang mit Video näher vorgestellt. Sie erfahren mehr zu Dateiformaten, eingebetteten und externen Videos, Funktionsumfang der Flash-Versionen und anderen relevanten Aspekten. Der Abschluss des Kapitels bietet einen kurzen Überblick über die Vorgehensweise bei der Erstellung einer Flash-Video-Anwendung.

Das anschließende *Kapitel 12* widmet sich ganz dem Encoding von Video in das Flash-Format. Die verschiedenen Video-Codecs von Flash werden näher erläutert und ein Vergleich bezüglich Einsatzzweck und Qualität findet statt. Verschiedene Tools und Lösungen zum Encoding werden im Detail vorgestellt. Unterstützt und praktisch vertieft wird der Inhalt des Kapitels 12 durch zwei interaktive Praxis-Workshops auf der CD-ROM zum Buch. In diesen wird die konkrete Vorgehensweise beim Transcodieren eines Videos in das Flash Video-Format Schritt für Schritt in verschiedenen Varianten durchexerziert.

Wie erstellt man eigentlich eine Abspielumgebung für ein Video mit Flash? *Kapitel 13* stellt Ihnen einen komfortablen Weg vor, wie dies ohne Programmierung mit Hilfe einer „Komponente“ erfolgen kann. Wie man Komponenten individuell grafisch anpasst und deren Verhalten durch Programmierung modifiziert, erläutert Ihnen die zweite Hälfte des Kapitels. Hier erfahren Sie auch, wie Sie Cue-Points nutzen, mit deren Hilfe sich vom Video aus externe Ereignisse auslösen lassen. Zu jedem Unterkapitel gibt es Workshops auf der CD.

*Was haben wir gelernt?*

*Vergleich verschiedener Technologien, um Video ins Netz zu bringen*

*klarer Sieger: Flash*

*Flash und Video*

*Workflow im Überblick*

*Encoding*

*Praxis des Encodings  
im interaktiven Workshop*

*komfortable Lösung zur Wiedergabe,  
auch ohne Programmierung*

*Komponente modifizieren*

*Cue-Points nutzen*

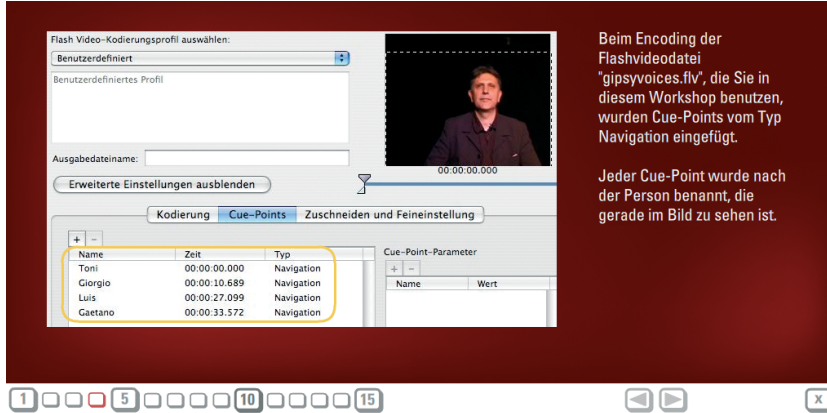
- richtig Programmieren* Wem auch modifizierte Komponenten noch nicht genügend Flexibilität bietet, der erfährt in *Kapitel 14*, wie man mit der Programmiersprache ActionScript komplexe Anwendungen programmieren kann, die kompatibel zu älteren Versionen des Flash Players sind. Dieses Kapitel ist für fortgeschrittene Programmierfuchse.
- Flash Media Server* Um nur mal ein kleines Video ins Netz zu stellen, braucht man ihn nicht. Für aufwendigere Anwendungen oder hohe Zugriffszahlen empfiehlt es sich aber, ihn zu nutzen. Die Rede ist vom Flash Media Server, einer speziellen Server-Software, die viele nützliche Funktionen für Video im Netz bereithält. *Kapitel 15* stellt Ihnen den Flash Media Server vor und erläutert Ihnen seine Funktionen. Wussten Sie, dass es Alternativen zum FMS gibt? Auch diese zeigen wir Ihnen auf.
- Beispiele* Den Abschluss des Praxisteils bildet *Kapitel 16*. Im Zentrum dieses Kapitels stehen Beispiele. Wir stellen Ihnen verschiedene Anwendungen vor, die im Rahmen der Vorarbeiten zu diesem Buch entstanden sind. Diese Beispiele haben uns dazu gedient, verschiedene Dinge auszuprobieren und Grenzen auszuloten. Wir haben viel dabei gelernt. Auch Sie sollen davon profitieren. Zu jedem Beispiel gibt es Erläuterungen und die Dateien dazu befinden sich alle auf der beiliegenden CD-ROM. So können Sie die Beispiele selbst interaktiv nutzen und dann hinter deren Kulissen blicken, um zu verstehen, wie sie erstellt wurden.

## Die CD-ROM zum Buch

Auf der beiliegenden CD-ROM haben wir für Sie zusätzliche Inhalte in digitaler Form hinterlegt. Hier gibt es zwei Rubriken:

- interaktive Praxis-Workshops
- selbst erstellte Beispiele

- Workshops vermitteln praktisches Wissen* Die zwölf interaktiven Praxis-Workshops sind ausführliche Schritt-für-Schritt Anleitungen, anhand derer die Inhalte der Praxiskapitel geübt und auf diese Weise vertieft werden können. Alle dafür benötigten Dateien sind im Verzeichnis „workshop-dateien“ hinterlegt. Die Struktur und die Bezeichnungen der Workshops sind an den Buchinhalt angelehnt, um Ihnen die Orientierung zu erleichtern.



[Abb.E.1] Praxis-Workshop

Folgende Themen haben wir für Sie ausgesucht und begleitend zum Buchinhalt jeweils als Workshop aufbereitet:

*Workshop-Themen*

- Videoimport-Assistent (12.3.1)
- Flash 8 Encoder (12.3.1)
- FLV Playback Komponente (13.1)
- Custom UI Elemente (13.2)
- Gestaltung eigener Skins (13.3)
- Grafische Modifikation der Custom UI Elemente (13.3)
- FLV Playback Komponente: ActionScript (13.4)
- CuePoints (13.5)
- NetStream-Klasse: Verbindungsaufbau und Wiedergabe (14.2)
- Ereignisprozeduren der NetStream-Klasse (14.3)
- NetStream: Videoplayer (14.4)
- Videostreaming mit dem Flash Media Server (15.3)

Wenn Sie alle Workshops durchgearbeitet haben, beherrschen Sie die nötigen Grundlagen, um Videos in das Flashformat zu konvertieren und eigene Videoanwendungen auf Basis von Flash zu erstellen.

Die selbst erstellten Beispiele (vgl. Kapitel 16) dienen als Anschauungsmaterial und Inspirationsquelle für Ihre eigenen Projekte. Über einen „Beispiel-Browser“ können Sie alle Beispiele bequem durchstöbern, betrachten und interaktiv nutzen. Interessiert Sie eines der Beispiele näher, so finden Sie eine Erläuterung im Buch und die Quelldateien im editierbaren Flash-Format (.fla) auf der CD-ROM.

*viele weitere Beispiele auf CD*

*alle Quellcodes als .fla vorhanden*

## Die Website zum Buch – video-im-www.de

Ein gewisser Nachteil gedruckter Bücher oder gepresster CD-ROMs besteht darin, dass sie nicht mehr aktualisiert werden können, wenn Sie einmal hergestellt sind. Um diesen Nachteil auszugleichen, gibt es eine Website zu diesem Buch.

Auf ihr finden Sie verschiedene nützliche Dinge:

- Aktualisierungen und Korrekturen zum Buch
- eine Liste aller im Buch genannten URLs zum direkten Anklicken
- weitere selbst erstellte Beispiele
- weitere interaktive Praxis-Workshops
- Links zu interessanten und verwandten Themen
- Links zu aktuellen und guten Beispielen interaktiver Videos im Netz
- Kontakt zu den Autoren

Interaktives Video im Internet mit Flash

Konzeption und Produktion von Videos für das WWW

Plag, F.; Riempp, R.

2007, XII, 202 S. Mit CD-ROM., Hardcover

ISBN: 978-3-540-37894-5