

## 1. Inhaltsverzeichnis

1. Erste Schritte .....	1
2. Masterseiten .....	2
3. Videos und Anim GIFs .....	3
4. Sound und Musik .....	4
5. Cliparts und Scrollbilder .....	4
6. Listenboxen .....	5
7. Neues Textobjekt .....	5
8. Weitere Objekte .....	6
9. Ereignisse und Aktionen .....	7
10. Export vorbereiten .....	8
11. Standard - Export .....	9
12. Flash - Export .....	9
13. HTML - Export .....	10

## 2. Vorwort

Auf dieser DVD werden alle Funktionen anhand eines einzigen Projekts zum Thema Hongkong gezeigt. Das Projekt wird voreingestellt im Modus "Standard" aufgebaut; zum Schluss wird es als CD ROM (bzw. EXE oder Zip'NRun) exportiert, außerdem bzgl. Flash und HTML auf Funktionalität überprüft, wo nötig angepasst und auch in diesen Modi exportiert.

Dieses PDF-Dokument habe ich erzeugt, um Ihnen die Entscheidung für oder gegen den Kauf dieser DVD zu erleichtern, aber auch, damit Sie später beim Arbeiten mit dieser DVD (wenn Sie das PDF ausdrucken) parallel auf Papier die einzelnen Themen nachschauen und die Erläuterungen nachlesen können.

## 3. Erste Schritte

### 3.1. Arbeiten mit der Arbeitsoberfläche

Die Arbeitsoberfläche selbst ist in Mediator 9 zwar weitgehend gleich geblieben; das "Drumherum" ist aber völlig anders: Vor allem die Multifunktionsleiste, aber auch das Anordnen von Dialogen und vieles mehr. Hier erfahren Sie, wie man effektiv mit diesen neuen Optionen arbeitet (und sich möglichst schnell umgewöhnt).

### 3.2. Das "Mediator Button"-Menü

In diesem nach wie vor eher "klassischen" Menü finden Sie alles, was mit globalen Einstellungen zu tun hat. Viele Elemente, die vorher übers ganze Menü verteilt waren, sind jetzt hier versammelt.

### **3.3. Seitenvorlagen**

Einer meiner " Favoriten" unter den Supportfragen war die: "Wo sind denn jetzt die Seitenvorlagen zu finden?". Hier die Antwort.

### **3.4. Neue Seite erzeugen**

Der klassische, erste Schritt beim Erzeugen einer Mediator-Präsentation: das Erzeugen einer Seite (bzw. falls schon automatisch erzeugt: was bedeutet eigentlich technisch die "Seite").

### **3.5. Hilfslinien erzeugen**

Diesmal ganz zu Anfang der Workshops: Die Hilfslinien...weil sie eine sehr einfache und effektive Möglichkeit darstellen, bestimmte Bereiche auf der Seite voneinander zu trennen.

### **3.6. Bildobjekt erzeugen**

Erzeugen eines Bildobjekts auf der Seite. "Natur" des Bildtyps beschreiben sowie spezielle Funktionsweise beschreiben..

### **3.7. Bild laden / anpassen**

Die mit dem Bildobjekt verbundenen Optionen (Anpassen der Größe, Beibehaltung des Seitenverhältnisses) sowie diverse Bildtypen..

### **3.8. Zweite Seite erzeugen**

Erzeugen einer weiteren Seite. Voraussetzung für die Navigation in einer seitenbasierenden Software wie Mediator.

### **3.9. Seitenwechsel - Ereignisdialog**

Am Beispiel des Ereignisses Mausklick und der Aktion Seitenwechsel werden diese beiden Elemente (Ereignisse und Aktionen) prinzipiell eingeführt. Ebenso der Objekttyp Button, mit dem von einer Seite auf die andere geschaltet werden soll.

### **3.10. Zweiter Button + Testen der Funktion**

Wiederholen des Ganzen auf der zweiten Seite, sodass jetzt vor und zurück geschaltet werden kann. Testen des Gesamtprojekts.

## **4. Masterseiten**

### **4.1. Masterseite erzeugen**

"Eigentlich" kommt dieses Thema für eine Einsteiger CD zu früh (weil ein wenig komplexer), allerdings, käme es später, würde man jetzt eine ganze Menge Dinge tun, die man später wieder rückgängig machen muss. Also erzeugen wir einfach mal eine Masterseite (erst einmal eine Seite wie alle anderen).

### **4.2. Masterseite zuweisen**

Eine Seite wird zu einer Masterseite, indem man sie ihr einer anderen Seite eben als Master zuweist. Wie das geht und worauf man achten muss, erfahren Sie hier.

### **4.3. Button auf Masterseite**

Da die Masterseite auch und in erster Linie für Navigationselemente da ist, wird auf ihr ein Button (eine Schaltfläche) erzeugt.

### **4.4. Masterseite Navigation**

Prinzipielles und ganz konkretes Einsetzen der Masterseite als "Navigationinstrument".

## 4.5. Masterseite Vorschau

Abspiel des Projekt und Testen (Erläutern) der Funktion der Masterseite.

## 4.6. Masterseite für den Hintergrund

Erzeugen einer zweiten Masterseite ("hinter" der eigentlichen Seite), um flächendeckende Hintergrundgrafiken, die für mehr als eine Seite gelten sollen, unterzubringen.

## 4.7. Masterseiten verschieben

Verschieben der Masterseiten aus dem "normalen" Seitenverlauf in die zweite Ebene. Prinzipielles Besprechen der Seitenstruktur in der Seitenliste.

# 5. Videos und Anim GIFs

## 5.1. Animiertes GIF einbinden

Vorstellung dieses Objekttyps inkl. Der wichtigsten Eigenschaften.

## 5.2. Statisches Anim GIF

Einbinden eines animierten GIFs in seiner einfachsten Form (nur Eigenanimation).

## 5.3. Animationspfad

Vorstellen dieses Objekttyps, die wichtigsten Elemente seiner Bedienung sowie konkret: seine Verwendung in Verbindung mit einem Objekt, d.h. In diesem fall: Mit einem animierten GIF.

## 5.4. Animieren Aktion

Nach dem Seitenwechsel die zweite, vorgestellte Aktion, mit der man Objekte und Animationspfade miteinander verbinden und eine Animation erzeugen kann (konkret: Animieren des Animierten GIFs).

## 5.5. Wiederholen + Richtung ändern

Vorstellen und Einsetzen der wichtigsten Optionen zur Animieren Aktion, u.a. das Wiederholen der Aktion und das Sich-Drehen des Objekts in "Flugrichtung".

## 5.6. Starten und Stoppen des Anim GIF

Prinzipielle Einführung dieser Aktionen und konkreter Einsatz in Verbindung mit dem Anim GIF.

## 5.7. Videoobjekt erzeugen

Erzeugen des Videoobjekts und Beschreiben der allgemeinen Möglichkeiten sowie der Anpassung von Größe und Seitenverhältnisses.

## 5.8. Videoobjekt - Eigenschaften

Allgemeine und vor allem spezielle Eigenschaften zum Videoobjekt, u.a. Die sehr wichtige Funktion "immer im Vordergrund).

## 5.9. Videoobjekt - Aktionen und Playleiste

Vorstellen der möglichen Aktionen fürs Videoobjekt, Erzeugen einer Playleiste (aus dem Multimediakatalog) und Zuweisen der Aktionen.

## 5.10. MediaPlayer Objekt erzeugen

Erzeugen eines MediaPlayer Objekts. Unterschiede (Vor- und Nachteile) gegenüber dem Videoobjekt.

## 5.11. MediaPlayer Objekt skalieren

Anleitung zum Skalieren bzw. Zum beibehalten des Seitenverhältnisses beim MediaPlayer Objekt (da es nicht, wie das Videoobjekt automatisch "richtig" dargestellt wird).

## **5.12. Flash Video - Vorwort**

Einführung in dieses (für Flash) völlig neue Objekt, Anwendungen, Voraussetzungen.

## **5.13. Flash Video - Testlauf**

Abspielen des Flash Videos im neuen und speziellen Testmodus "Seitenvorschau".

## **5.14. Flash Video - Abspielfunktionen**

Zeigen und Einsetzen der Steuerfunktionen des Flash Videos (die sich gegenüber dem Video Objekt nur leicht, aber eben doch unterscheiden).

# **6. Sound und Musik**

## **6.1. Soundaktion - Musik-Loop**

Einsetzen der Sound-Aktion zum Abspielen von Hintergrundmusik. Dabei Einsatz eines geeigneten Musikstücks und verwenden der Option "Wiederholen" (Endlosschleife ohne Unterbrechung oder harten Übergang).

## **6.2. Sound stoppen / ausschalten**

Anwender der globalen Option Sound(s) ausschalten.

## **6.3. Sound - Wave /MIDI**

Einsetzen bzw. Erläutern der verschiedenen, unterstützten Sounddateien.

## **6.4. Sound Events**

Sounds als Geräuscheffekt(e) bei bestimmten Aktionen (z.B. Mausklick)

## **6.5. Sounds aus dem Multimedia Katalog**

Vorstellen dieser völlig neuen Rubrik im Multimedia Katalog.

## **6.6. Sounds aus dem MMC ziehen**

Übernehmen von Sounds aus dem Multimedia Katalog auf die Seite, ein Objekt oder in den Ereignisdialog per Drag & drop.

# **7. Cliparts und Scrollbilder**

## **7.1. Suchen im MMC**

Finden von Elementen im Multimedia Katalog durch den Einsatz von Suchbegriffen

## **7.2. Cliparts im MMC**

Vorstellen der Cliparts und Finden der passenden Illustration (aus den ca. 2000 vorhandenen).

## **7.3. Scrollbild laden / einstellen**

Vorstellen der speziellen Scrollbild- oder Panoramabild-Option in Mediator am konkreten Beispiel.

## **7.4. Scrollbild anpassen / skalieren**

Beschreibung der Optionen (Navigation etc. zum Scrollbild und - falls nötig - externes Skalieren desselben).

## 8. Listenboxen

### 8.1. Listenbox Vorbereitungen

Wie die Masterseite gehört auch die Listenbox "eigentlich" nicht in eine Einsteiger CD; allerdings ist ihre Anwendung für praktisch jedes Projekt (Menü) derart hilfreich, dass ich zumindest die einfachste Form der Seitenliste hier vorstellen wollte.

### 8.2. Listenbox Farben aussuchen

Zeigen, wie generell Farben definiert und von anderen Objekten aufs Zielobjekt übernommen werden können.

### 8.3. Listenbox setzen-Aktion

Aktion, um beim Seitenstart die Listenbox mit den entsprechenden Daten zu füllen. Allgemeine und konkrete Beschreibung.

### 8.4. Listenbox - Suchkriterien

Beschreibung, wie man zwischen Seiten unterscheidet, die in der Listenbox erscheinen sollen, und solchen, die verborgen bleiben. Außerdem definieren der Kriterien, nach denen gesucht wird.

### 8.5. Seitenvariable für Listenbox

Ein Grund dafür, dass Listenboxen prinzipiell eher in eine Fortgeschrittenen-DVD gehören ist der, dass eine Variable (für die Zielseite) zwingend nötig ist. Hier wird deshalb nur das reine Prozedere beschrieben und keine Hintergrundinfo zu Variablen geliefert.

### 8.6. Listenbox checken und verschieben

Testen der Listenbox (auf der oberen Masterseite) und verschieben derselben (aus verschiedenen Gründen) auf die untere Masterseite. Dabei allgemeine Beschreibung, wie Objekte und Aktionen von einer Seite auf eine andere (oder sogar in ein anderes Projekt) verschoben werden können.

### 8.7. Listenbox – Workaround

Definieren eines Seitenwechsel-Effekts und Beschreiben/Umgehen eines kleineren Bugs in der Listenbox (Build 100 des Mediator 9).

## 9. Neues Textobjekt

### 9.1. Textobjekt erzeugen, Zeichenformatierung

Prinzipielle Vorstellung des völlig neuen Textobjekts, Auswahl und Formatierung von Schriften.

### 9.2. Texte aus dem Web importieren

Praxischeck, bei dem Texte nicht nur von Word oder anderen Textverarbeitungen, sondern auch direkt per Copy/Paste aus dem Web importiert werden.

### 9.3. Aufzählungen, Einzüge, Blocksatz

Beschreibung, wie die o.g. Formatierungen (und viele andere) dem Text zugewiesen werden können.

### 9.4. Hypertext + Weblink – Testen

Hinzufügen eines Hyperlinks zum Text, Verbinden des Hyperlinks mit der Aktion Weblink und testen, ob und wie dieser Link in der Praxis funktioniert.

### 9.5. Bilder im Textobjekt

Neues Feature: Im Textobjekt können Bilder eingefügt werden. Wie man dabei am besten vorgeht, wird hier gezeigt.

### 9.6. Textbilder – Einschränkungen

Gegenüber dem klassischen Bildobjekt gibt es einige Dinge, die beim Bild im Text anders laufen. Hier wird beschrieben, worauf Sie achten sollten und auch, was schlicht nicht geht.

## 9.7. Unicode Teil 1 und 2

Dieses neue Feature war ein Grund, warum ich Hongkong als Thema gewählt habe: Mediator unterstützt jetzt alle Zeichen/Sprachen, die von links nach rechts geschrieben werden, also auch Chinesisch... im Beispiel auch kyrillisch...

## 9.8. Tabellen im Text

Ebenfalls völlig neu im Textobjekt: Tabellen mit allen Optionen, die man gängigerweise erwartet. Trotzdem gibt es Einiges zu beachten. Hier wird gezeigt, was...

## 9.9. Tabellen importieren

Wieder ganz am Anfang der Praxistest: kann man Tabellen nicht nur aus Word etc., sondern auch aus dem Web (immerhin die Quelle Nr. 1) importieren?

## 9.10. Tabellen löschen

Weitere Kleinigkeiten bzgl. der Tabelle im Textobjekt, u.a. wie man Tabellen löschen, aber auch, wie und weshalb man die Tabellenstruktur verschachteln kann.

## 9.11. Zeilen und Spalten

Umgang mit Zeilen, Spalten und einzelnen Zellen: Trennen, Verbinden, Hinzufügen, löschen...

## 9.12. Tabelleneigenschaften

Besprechen des gleichnamigen Dialogs, u.a. das Ändern von Rahmenlinien.

## 9.13. Rechtschreibprüfung

Obwohl die Rechtschreibprüfung natürlich für alle Teste im Dokument gilt, wird sie hier am Beispiel Textobjekt exemplarisch besprochen.

# 10. Weitere Objekte

## 10.1. Zeichnen Objekt erzeugen

Erzeugen einer Zeichnung, die zum einen ein reguläres Mediator Objekt darstellt, andererseits aber ein eigenes Programm für's Editieren aufruft.

*Tipp: Auf der DVD Mediator 9 für Fortgeschrittene sehen Sie dieses Werkzeug noch einmal ganz ausführlich in konkreter Anwendung.*

## 10.2. Zeichnen Objekt prinzipiell

Prinzipielle Funktionsweise des Zeichnen-Objekts.

## 10.3. Zeichnen - Weitere Elemente

Schnelles Durchgehen der einzelnen Objekte und Optionen im Zeichnen-Werkzeug.

## 10.4. Vieleck - einfache Linie

Das Vieleck dient ja nicht nur zum Erzeugen von Vieleck-Flächen, sondern auch zum Erzeugen von Linien, Pfeilen und ähnlichem...

## 10.5. Vieleck - Linie bearbeiten

Nachträgliches bearbeiten der Linie (und natürlich auch von Flächenkanten) mit den versch. Optionen.

## 10.6. Vieleck Eigenschaften

Durchgehen der verschiedenen Eigenschaften des Vieleck Objekts.

## 10.7. Vieleck Start-Ende

Spezielle Eigenschaft des Vieleck-Objekts, gezeigt am konkreten Beispiel: Eine Linie (Weg vom Flughafen in die Innenstadt) entwickelt sich während der Laufzeit von Punkt Null bis 100%, d.h. die Linie baut sich dynamisch auf.

## 10.8. Bumpmaps

Spezielles Eingehen auf diese Mediator Option, die dazu dient, dreidimensionale Effekte (Rahmen, 3D-Strukturen) auf Objekte und Hintergründe zu applizieren. Diese Option wird über die Multifunktionsleiste und die dortigen Optionen endlich für jeden Anwender einfach einsetzbar.

## 10.9. Flash-Objekt

Entgegen der etwas vorsichtigen Beschreibung im Handbuch kann man über dieses Objekt selbst komplexe Flash-Projekte in ein Mediator Projekt einbinden; selbst in Mediator selbst erzeugte und als Flash exportierte Projekte lassen sich so wieder importieren.

## 10.10. Eingebettetes Dokument

Das hieß früher „Aktives Dokument“ und gestattet das Einbinden aller Inhalte ins Mediator Projekt, die der IE darstellen kann. Wie das geht und worauf man achten muss, erfahren Sie hier.

## 10.11. Eingabeobjekt - Listbox - Active X

Der Vollständigkeit halber kurze Vorstellung dieses Objekte und ihrer Möglichkeiten.

*Tipp: Diese Objekte werden natürlich auf den DVDs Mediator 9 für Fortgeschrittene und Mediator 9 für Profis sehr ausführlich besprochen.*

# 11. Ereignisse und Aktionen

## 11.1. Seitenereignisse

Prinzipielle Funktion der „Ereignisse“ am Beispiel der Ereignisse für die Seite.

## 11.2. Bild- und andere Ereignisse

Exemplarisch (gilt auch für andere Objekte): Alle Ereignisse fürs Bildobjekt.

## 11.3. Standard-Aktionen

Kurze Besprechung aller Aktionen im Karteireiter Standard

## 11.4. Multimedia-Aktionen

Kurze Besprechung aller Aktionen im Karteireiter Multimedia

## 11.5. Externe Aktionen 1+2

In zwei Workshops kurze Besprechung aller Aktionen im Karteireiter Externes.

*Tipp: Diese Aktionen werden natürlich auf den DVDs Mediator 9 für Fortgeschrittene und Mediator 9 für Profis sehr ausführlich besprochen.*

## 11.6. Programmieren Aktionen

Kurze Besprechung aller Aktionen im Karteireiter Programmieren.

*Tipp: Diese Aktionen werden natürlich auf den DVDs Mediator 9 für Fortgeschrittene und Mediator 9 für Profis sehr ausführlich besprochen.*

## 11.7. Datenbank und andere

Kurze Besprechung aller Aktionen im Karteireiter Datenbank und Eigene.

*Tipp: Diese Aktionen werden natürlich auf den DVDs Mediator 9 für Fortgeschrittene und Mediator 9 für Profis sehr ausführlich besprochen.*

### 11.8. Drag & Drop

Da auch für den Einsteiger sehr interessant: Am konkreten Projekt zeigen, wie man Objekte vom Anwender während der Laufzeit ziehen und ablegen lassen kann.

*Tipp: Diese Aktionen werden auf der DVD Mediator 9 für Fortgeschrittene noch sehr ausführlich – und diesmal auch inkl. „Auswertung“ (was, wenn falsch abgelegt, was, wenn richtig) besprochen.*

### 11.9. Effektanimation

Reines „Deko-Feature“, allerdings richtig eingesetzt wirklich sehr gut aussehend. Hier wird gezeigt, wie es prinzipiell funktioniert und wie man es für Bilder und Texte ganz konkret einsetzt.

### 11.10. Kollisionsabfrage

Zeigen der Kollisionsabfrage anhand eines konkreten Projekts: Möglichkeiten und Einschränkungen.

### 11.11. Animation Track 1+2

Ein Feature aus der früheren EXP-Version, das auch für den Einsteiger durchaus handhabbar ist. Deshalb hier zumindest eine Beschreibung des Prinzips (natürlich trotzdem ganz konkret im Projekt): Verändern von mehreren Objekteigenschaften gleichzeitig und miteinander koordiniert/synchronisiert.

### 11.12. Eigenschaft setzen

Prinzipielle Beschreibung dieser Aktion, die erlaubt, die Eigenschaften aller Mediator Objekte (jeweils mit den dortigen, speziellen Optionen) während der Laufzeit zu verändern. Dieses Feature wird hier auf der Mediator 9 für Einsteiger DVD nur prinzipiell angesprochen, Sie können aber anhand dieser Anleitung sehr gut selbst ausprobieren...

*Tipp: Diese Aktionen werden natürlich auf den DVDs Mediator 9 für Fortgeschrittene und Mediator 9 für Profis sehr ausführlich besprochen.*

### 11.13. Eigenschaft setzen – Variable

Kurze Vorschau, was man mit der Aktion „Eigenschaft setzen“ alles anstellen kann, wenn man Variablen (siehe Mediator 9 für Fortgeschrittene) einsetzt.

## 12. Export vorbereiten

### 12.1. Dokument-Eigenschaften

Checken und ggf. Ändern der Eigenschaften des Dokuments.

### 12.2. Dokument-Bildschirm

Checken und ggf. Ändern des Bildschirms fürs Projekt.

### 12.3. Individuelle Fensterform

Kurze Besprechung dieser Bildschirm-Option (Nicht rechteckige Fensterformen mit Hilfe einer Maskendatei).

### 12.4. Dokument-Audio-HTML

Besprechung der übrigen Dokument Optionen, u.a. die richtige Audioeinstellung.

### 12.5. Passwort

Möglichkeit (und Gefahren) der Option, die Mediator Projektdatei mit einem Passwort zu versehen. Tipps, ob und wann man diese Option einsetzen sollte.

### 12.6. Bilder optimieren

Hier erfahren Sie, wie man Bilder für den Export optimieren kann und wann man das – auf welche Weise – tun sollte.

## 12.7. Datendateien

Sinn und Einsatzgebiet dieses Dialogs, in dem man bestehende Dateien global gegen andere austauschen kann.

## 13. Standard - Export

### 13.1. Kopieren in Ordner

Sinn und Einsatzgebiet dieses Exports, mit dem man alle benötigten Dateien in einen einzigen Ordner kopieren und damit ein Projekt zum Mitnehmen generieren kann.

### 13.2. CD ROM Schnellexport

Exportieren als CD ROM mit vordefinierten Einstellungen.

### 13.3. EXE Schnellexport

Exportieren als einzelne EXE Datei mit vordefinierten Einstellungen. Vorzügen und Beschränkungen.

### 13.4. CD ROM Erweitert

Exportieren als CD ROM mit eigenen Einstellungen. Beschreibung der Möglichkeiten.

### 13.5. CD ROM installieren + Zip'NRun

Exportieren als Installationsdatei für CD ROM plus Beschreibung des speziellen EXE-Exports als Zip'NRun (nur eine Datei)

### 13.6. @parent, @child usw.

Kurze Einführung in relative Verweise (statt definitiver Ziele).

## 14. Flash - Export

### 14.1. Umschalten auf Flash

Wechseln des Projektmodus von Standard auf Flash

### 14.2. Listbox ersetzen

Versuch die Listbox auch in Flash einzusetzen, was zumindest prinzipiell auch in Flash möglich ist

### 14.3. Speichern unter + Seite checken

Speichern des neuen Projekt unter neuem Namen und Ausprobieren, inwieweit ein Standard Projekt auch unter Flash funktioniert (Fehlermeldungen).

### 14.4. Scrollbild + Textobjekt

Prüfen des Textobjekts und des Scrollbilds. Letzteres funktioniert nicht in Flash und muss deshalb anders realisiert werden (wird im Projekt gezeigt).

### 14.5. Unicode, Tabelle + Rechtschreibung

Checken dieser Optionen unter Flash.

### 14.6. Vieleck- + Flash-Objekt

Checken dieser Optionen unter Flash.

### 14.7. Drag + Drop

Checken dieser Optionen unter Flash.

### 14.8. AnimTrack + Eigenschaft setzen

Checken dieser Optionen unter Flash.

### **14.9. Buttons statt Listbox**

Ersetzen der Listbox durch einzelne Buttons.

### **14.10. Flash Exportoptionen**

Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten beim Flash Export.

### **14.11. Flash Export testen**

Testen des Flash Exports im Browser.

### **14.12. Einzelne Datei**

Flash als einzelne Datei exportieren (Vor- und Nachteile).

### **14.13. Icon und Titel**

Symboldatei und Titel für die exportierte Datei einbinden (gilt für Flash, HTML und für Standard im Fenster).

## **15. HTML - Export**

### **15.1. Umschalten + Meta Tags**

Wechseln des Projektmodus von Standard auf HTML, Eingeben von meta tags u.ä.

### **15.2. Erste Seite checken**

Erste Seite unter HTML testen (Fehlermeldungen).

### **15.3. Weitere Seiten checken**

Weitere Seiten unter HTML testen (Fehlermeldungen).

### **15.4. Video/MediaPlayer**

MediaPlayer unter HTML testen (Unterschiede zu Standard)

### **15.5. Scrollbild + Textobjekt**

Checken dieser Optionen unter HTML.

### **15.6. Vieleckobjekt**

Checken dieser Option unter HTML.

### **15.7. Vieleck + Flashobjekt**

Checken dieser Optionen unter HTML.

### **15.8. Restliche Seiten checken**

Restliche Seite unter HTML testen (Fehlermeldungen).

### **15.9. Individuelle Seitenhöhe**

Beschreiben dieser neuen Option in HTML: Jede Seite des Projekt kann sehr einfach eine individuelle Höhe erhalten.

### **15.10. FTP Upload**

Fertigstellen des Exports und Hochladen des Ergebnisses ins Web (gilt 1:1 für Flash und HTML).