

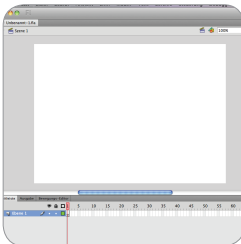
Inhalt

Einführung 11



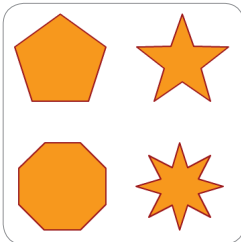
1 Flash im Überblick 19

Was ist Flash? 20
Der sinnvolle Einsatz von Flash 22
Die Stärken von Flash 24
Die Flash-Konkurrenz – von HTML5 bis Flex 28



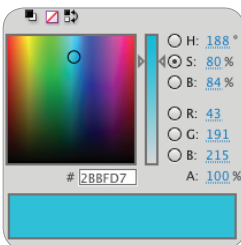
2 Die Arbeitsumgebung von Flash 35

Der Begrüßungsbildschirm 36
Der Arbeitsbereich 37
Das Dokumentfenster 38
Die Werkzeugleiste 40
Die Zeitleiste 46
Die Eigenschaftenpalette 49
Den Arbeitsbereich anpassen 50



3 Zeichnen mit Flash 53

Linien, Formen und andere Grundelemente 54
Das Linienwerkzeug 56
Das Rechteck- und Ellipsenwerkzeug 60
Das Polysternwerkzeug 62
Das Freihandwerkzeug 63
Das Pinselwerkzeug 64
Das Radiergummiwerkzeug 66
Das Stiftwerkzeug 67
Das Auswahlwerkzeug 71
Das Unterauswahlwerkzeug 73
Das Lasso 74
Linienabschlüsse und -verbindungen 76

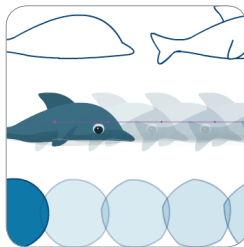
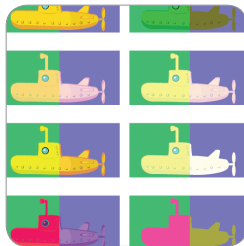


4 Farben und Füllungen 79

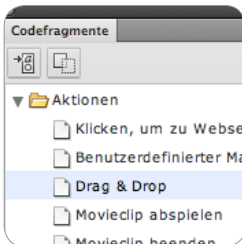
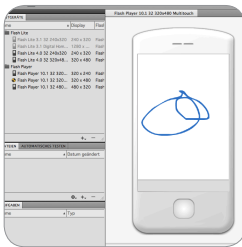
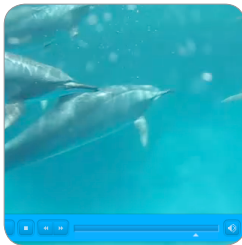
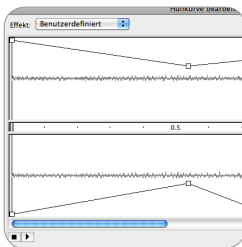
Die Farbbedienfelder 80
Die Farbpalette 80
Die Farbfelder-Palette 82
Farbkombinationen mit Kuler 84
Farbwerkzeuge 85



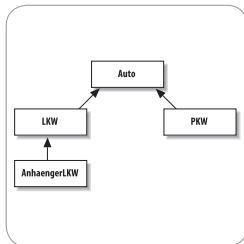
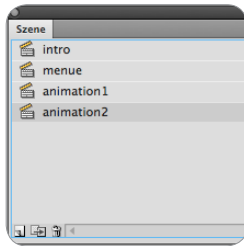
morgen, liebe weit immer noch pess-
 äsentieren den her- alten Flash-Versionen,
 inden zweiseitigen solche Möglichkeiten
 Dafür wäre eine haupt nicht gab.
 itische Silben- Hier beginnt nun ein
 ng oder zumindest ein Absatz, und wenn er f
 iler Trennstrich wird die Box wahrsch
 ih sehr hilfreich, zumal voll sein. Glückliche
 ksatz. Offensichtlich gibt es die Möglichk
 gleichen jedoch nicht Text in eine ande
 ehen, so dass man überließen zu lasse
 lbt darum kümmern probieren wir auch gl
 Es ist daher keine gute aus. Unterdessen s
 Texte aus Dateien wir uns die Optione
 ich in solche Com- strichen, durchges
 engen Spalten zu noch, und gestellt e
 über so what - das ist nun willkommen



5	Zeichnungen modifizieren	91
	Transformationsfunktionen	92
	Objekte ausrichten	97
	Vektoren modifizieren	98
	Objektzeichenmodus	99
	Objekte gruppieren	100
	Vektorgrafiken importieren	101
	Workshop	
	Objekte illustrieren in Flash	102
6	Mit Text arbeiten	111
	Das Textwerkzeug	112
	Texteigenschaften	112
	TLF-Text	114
7	Symbole und Instanzen	121
	Symbole erstellen und bearbeiten	122
	Die Bibliothek	124
	Instanzen im Einsatz	127
	Farbeffekte	129
	Mischmodi	129
	Filter	131
	Symbolrelevante Werkzeuge	133
8	Animation mit Flash	143
	Wie Flash-Animationen funktionieren	144
	Mit der Zeitleiste arbeiten	145
	Einzelbildanimation	150
	Bewegungs-Tweening	153
	Form-Tweening	173
	Masken	176
	Workshop	
	Verschachtelte Animation	178



9	Mit Grafiken arbeiten.....	187
	Bitmaps importieren.....	188
	Photoshop-Dateien importieren	190
	Bitmap-Eigenschaften	192
	Bitmaps als Füllmuster	193
	Bitmap-Füllungen transformieren	194
	Bitmaps teilen.....	195
	Bitmaps vektorisieren.....	196
	Workshop	
	Workshop: Slideshow mit Symbolen.....	198
10	Sound verwenden	205
	Warum Sound?.....	206
	Sound importieren	206
	Eigenschaften für Soundressourcen	207
	Elementen Sound zuweisen.....	208
	Soundeffekte.....	210
11	Flash-Video	213
	Videomaterial importieren und verarbeiten	214
	Der Adobe Media Encoder.....	214
	Videoimport.....	217
	Video im Einsatz.....	219
	Workshop	
	Workshop: Videosteuerung.....	220
12	Flash-Filme veröffentlichen	227
	Exportmöglichkeiten.....	228
	Veröffentlichungseinstellungen.....	229
	Das Ladeverhalten optimieren	242
13	ActionScript-Werkzeuge.....	249
	Die Aktionenpalette.....	250
	Codefragmente verwenden.....	255
	Workshop	
	Drag & Drop-Verhalten mit Codefragmenten hinzufügen	258



14 ActionScript 3.0-Sprachgrundlagen..... 263

- Erste Schritte mit ActionScript..... 264
- Die ActionScript-Syntax..... 268
- Ereignisse verarbeiten 270
- Zeitleistensteuerung..... 278
- Variablen, Ausdrücke und Operatoren..... 281
- Kontrollstrukturen 295
- Funktionen..... 300

15 Objektorientiertes ActionScript..... 303

- Objektorientierte Programmierung mit ActionScript 304
- Klassen entwerfen und programmieren 313

16 Movieclips mit ActionScript steuern..... 329

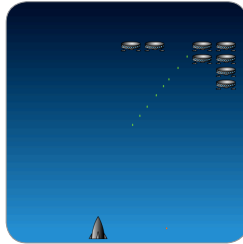
- Movieclips steuern..... 330
- Movieclip-Instanzen per Programmierung erzeugen..... 340
- Leere Movieclip-Objekte zum Zeichnen per ActionScript..... 344
- Workshop**
- Zeichnen mit der Maus 346

17 Mit ActionScript auf externe Daten zugreifen 359

- Andere Flash-Filme laden..... 360
- Weblinks und HTTP-Anfragen..... 363
- Medien dynamisch laden..... 367

18 Formulare erstellen..... 375

- Webformulare im Überblick 376
- Workshop**
- Ein Flash-Formular zur Google-Suche..... 388
- Textfelder und Komponenten in Flash 392
- Workshop**
- Ein Formular aus UI-Komponenten 401



19	Interaktion mit Webserveranwendungen.....	407
	Servertechnologien im Vergleich.....	408
	Variablen laden	413
	PHP-Anwendungen und Flash-Filme	415
	ActionScript und XML	420
	Workshop	
	Ein Multiuser-Whiteboard	427
20	Ausflug in die Welt der Spiele.....	453
	Kollisionserkennung	454
	Workshop	
	Kollisionserkennung im Praxistest	455
	Das Weltraumspiel	458
A	Referenz der Menüs und Tastenkürzel	469
	Menü »Datei«	470
	Menü »Bearbeiten«.....	471
	Menü »Ansicht«.....	472
	Menü »Einfügen«.....	474
	Menü »Modifizieren«.....	474
	Menü »Text«	476
	Menüs »Steuerung« und »Debuggen«.....	476
	Menü »Fenster«.....	477
	Aktionenpalette.....	478
B	Flash-Voreinstellungen	481
	Allgemein	482
	ActionScript.....	482
	Auto-Format	483
	Zwischenablage	484
	Zeichnen	485
	Text	485
	Warnungen.....	485
C	Ressourcen und Tools	489
	Weiterführende Literatur	490
	Websites	491