

Inhaltsverzeichnis

Vorwort		1
Über dieses Buch		2
Die Buch-CD		4
Neuerungen		5
Kapitel 1:	Grundlagen	7
Die Arbeitsoberfläche		8
Die Bühne		8
Raster (Gitternetz) und Lineale		12
Die Zeitleiste		14
Die Werkzeugleiste		16
Ein- und Ausblenden von Bedienfeldern		17
Bedienfelder-Layout speichern		20
Bedienfeldansicht laden		20
Die Werkzeuge		21
Das Handwerkzeug		21
Die Lupe		21
Die Auswahlwerkzeuge		22
Mal- und Zeichenwerkzeuge		27
Die Bedienfelder der Mal- und Zeichenwerkzeuge		32
Füllwerkzeuge		40
Textwerkzeug		42
Das Werkzeug <i>Radiergummi</i>		45
Arbeiten mit Ebenen		46
Erstellen und Löschen von Ebenen		47
Umbenennen von Ebenen		47
Ein- und Ausblenden von Ebenen		48
Führungsebenen		49
Bewegungsführungsebene (Pfad)		50
Masken		51
Erstellen einer Maske		51
Masken verwenden		52
Kapitel 2:	Animationen	55
Grundlagen		56
Vor dem Erstellen eines neuen Films		56
Das Erstellen eines neuen Films		58
Speichern des Filmes		59

Eine einfache Animation	59
Der <i>Zwiebelschicht</i> -Effekt	62
Praxisanwendung des <i>Zwiebelschicht</i> -Effektes	63
Tweening	66
Das Form-Tweening	66
Tweening-Eigenschaften ändern	70
Morphing-Effekt auf Schriftzüge	71
Morphing über mehrere Schriftzüge	74
Morphing über mehrere unterschiedliche Schriftzüge	75
Bewegungsanimationen mit dem Form-Tweening	76
Farbübergänge mit dem Form-Tweening	79
Das Bewegungs-Tween	80
Erstellen eines Bewegungs-Tweenings	80
Bewegungs-Tween verfeinern	82
Effekte	83
Objekte während des Tweenings drehen	85
Bewegungsführungsebenen / Pfad	85
Objekte am Pfad orientieren	89
Masken und Ebenen	90
Masken und Bewegungsführungsebenen	92
Symbole und Instanzen	96
Die verschiedenen Arten der Symbole	96
Verwaltung der Symbole	97
Ein Grafiksymbol erstellen	98
Ein Schaltflächensymbol erstellen	100
Ein Filmsequenzsymbol erstellen	102
Instanzen	104
Mit Instanzen arbeiten und Symbole erstellen	105
Eigenschaften der Instanzen ändern	105
3D-Elemente	105
Kapitel 3:	
Sound	111
Sound	112
Grundlagen der Soundbearbeitung	112
Einfügen eines Sounds	112
Sound löschen und bearbeiten	115
Sound synchronisieren	116
Sound manuell synchronisieren	116
Soundeffekte	120
Soundeffekte manuell erstellen	121

Hintergrundmusik	122
Interaktiver Sound	124
Steuerung der Wiedergabe des Sounds	125
Lautstärke und Balance	127
Die grafischen Elemente	128
Der Schieberegler Volume	131
Balance	134
Einfügen und Manipulation des Sounds	135
Kapitel 4:	
Formulare	137
Formulare	138
Erstellung des Grundgerüsts	139
Erstellung der Schaltflächen	140
Erstellen der Formatfelder	142
Die Werte für die Schaltfläche <i>Zurücksetzen</i> bestimmen	144
Schaltflächen Aktionen zuweisen	147
Das Formular abschließen	152
Das Formular verfeinern	153
Erstellen von Optionsfeldern	153
Die Pflichtfelder	160
Die Fehlermeldung	162
Die Überprüfung der Daten	163
Weitere Gestaltungsmöglichkeiten von Formularen	165
Kapitel 5:	
Schaltflächen und Navigationselemente	167
Navigationselemente	168
Schaltflächen	168
Der grafische Hintergrund	168
Sound hinzufügen	175
Das Klacken	175
Das Brummen	176
Ändern des Mauszeigers	177
Kapitel 6:	
Banner	179
Banner	180
Ein einfacher Banner	180
Animierte Banner erstellen	181
Interaktive Banner	185
Banner veröffentlichen	188

Kapitel 7:	ActionScript	191
	Grundlagen von ActionScript	192
	Arbeitsweise von ActionScript	192
	Erstellung der Syntax	194
	Erstellung über das Fenster <i>Aktionen</i>	195
	Der Expertenmodus	196
	Import und Export von Listings	197
	Import einer Textdatei	198
	Die Aktionen im Überblick	200
	Die Aktionen in der Übersicht	200
	Break	200
	Call	201
	Comment	202
	Continue	202
	Delete	203
	Do while	203
	duplicate MovieClip	204
	else	204
	else if	205
	Evaluate	206
	For	207
	FSCommand	208
	Function	209
	GetURL	210
	Goto/GotoandPlay	211
	If	212
	include	213
	LoadMovie	213
	loadVariables	214
	On	215
	on Clip Event	215
	Play	216
	Print	217
	removeMovieClip	217
	setVariable	218
	setProperty	218
	startDrag	219
	Stop	220
	StopallSounds	220
	StopDrag	221
	Telltarget	221
	toggleHighQuality	222
	trace	223

unloadMovie	223
Var	224
While	224
Operatoren	225
Arithmetische Operatoren	225
Logische Operatoren	230
Funktionen	233
Eigenschaften	236
Objekte	236
Kapitel 8: Von A-Z: Shopsysteme mit ActionScript und Flash	239
Shopsysteme mit Flash	240
Die grafische Grundlage	241
Das Warenangebot	242
Überblick über die grafischen Elemente	253
Die Navigation	254
Übersicht	256
Definition der Variablen	257
Zurücksetzen	258
Die <i>Kaufen</i> - und <i>Entfernen</i> -Schaltflächen	258
Festlegen der Ansichtsfelder in dem Warenkorb	260
Berechnen des Warenwertes	261
Festlegen der Summe und des Mindestbestellwertes	262
Kapitel 9: Drucken von Formularen	267
Übersicht	268
Voraussetzungen für das Drucken	269
Bilder zum Drucken festlegen	270
Bilder in der Hauptzeitleiste festlegen	270
Bilder in anderen Zeitleisten festlegen	271
Das Drucken	272
Einen Druckbereich festlegen	272
Die Hintergrundfarbe	276
Ändern der Hintergrundfarbe	277
Den Druckvorgang starten	277
Start aus dem Flash-Player-Menü	278
Der <i>print</i> -Befehl	278

Drucken der Hauptzeitleiste	281
Ohne Druckbereich	281
Mit Druckbereich	287
Drucken anderer Zeitleisten	289
Drucken von geladenen Filmen	292
Der Hauptfilm	293
Der Drucklayout-Film	295
Drucken von Bitmaps	301
Kapitel 10: Veröffentlichen und Exportieren	309
Übersicht	310
Optimieren von Filmen	311
Optimierung des Laufzeitverhaltens	311
Optimierung des Ladeverhaltens	312
Der <i>Bandbreiten-Profiler</i>	313
Benutzung des <i>Bandbreiten-Profilers</i>	314
Erstellen eines Textberichtes	317
Vorschau der Veröffentlichung	317
Veröffentlichen	318
Optionen der Veröffentlichung	319
Optionen der Dateitypen	321
Abspielen der Filme	338
Export von Filmen, Bildern und Sounds	338
Adobe Illustrator	339
GIF-Bild oder GIF-Sequenz	339
Bitmap (BMP)	341
DXF-Bild oder DXF-Sequenz	342
Enhanced Metafile (Windows)	342
EPS 3.0	342
FutureSplash Player	342
JPEG-Bild oder JPEG-Sequenz	344
PICT (Macintosh)	345
PNG-Bild oder PNG-Sequenz	346
<i>QuickTime</i>	348
<i>QuickTime Video</i> (Macintosh)	351
WAV-Audio (Windows)	352
Windows-AVI	352
Windows Metafile	353

Anpassen der HTML-Vorlage	353
Modifizieren einer HTML-Vorlage	354
Die Flash-HTML-Parameter	355
Die Vorlagenkurzvariablen	365
Generieren einer Bildzuordnung	367
Generieren eines Textberichtes	368
Generieren eines URL-Berichtes	368
Eine Beispielvorlage	368
Webserver-Konfiguration	370
Glossar	371
Stichwortverzeichnis	379