

# Inhaltsverzeichnis

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

<b>Eine einfache Animation</b>	<b>59</b>
Der <i>Zwiebelschicht</i> -Effekt	62
Praxisanwendung des <i>Zwiebelschicht</i> -Effektes	63
<b>Tweening</b>	<b>66</b>
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
<b>Bewegungsführungsebenen / Pfad</b>	<b>85</b>
Objekte am Pfad orientieren	89
<b>Masken und Ebenen</b>	<b>90</b>
Masken und Bewegungsführungsebenen	92
<b>Symbole und Instanzen</b>	<b>96</b>
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
<b>3D-Elemente</b>	<b>105</b>
<b>Kapitel 3:</b>	
<b>Sound</b>	<b>111</b>
<b>Sound</b>	<b>112</b>
<b>Grundlagen der Soundbearbeitung</b>	<b>112</b>
Einfügen eines Sounds	112
Sound löschen und bearbeiten	115
Sound synchronisieren	116
Sound manuell synchronisieren	116
Soundeffekte	120
Soundeffekte manuell erstellen	121

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

<b>Kapitel 7:</b>	<b>ActionScript</b>	<b>191</b>
	<b>Grundlagen von ActionScript</b>	<b>192</b>
	Arbeitsweise von ActionScript	192
	<b>Erstellung der Syntax</b>	<b>194</b>
	Erstellung über das Fenster <i>Aktionen</i>	195
	Der Expertenmodus	196
	Import und Export von Listings	197
	Import einer Textdatei	198
	<b>Die Aktionen im Überblick</b>	<b>200</b>
	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
	<b>Operatoren</b>	<b>225</b>
	Arithmetische Operatoren	225
	Logische Operatoren	230
	<b>Funktionen</b>	<b>233</b>
	<b>Eigenschaften</b>	<b>236</b>
	<b>Objekte</b>	<b>236</b>
<b>Kapitel 8:</b>	<b>Von A-Z: Shopsysteme mit ActionScript und Flash</b>	<b>239</b>
	<b>Shopsysteme mit Flash</b>	<b>240</b>
	Die grafische Grundlage	241
	Das Warenangebot	242
	Überblick über die grafischen Elemente	253
	<b>Die Navigation</b>	<b>254</b>
	Übersicht	256
	<b>Definition der Variablen</b>	<b>257</b>
	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
<b>Kapitel 9:</b>	<b>Drucken von Formularen</b>	<b>267</b>
	<b>Übersicht</b>	<b>268</b>
	<b>Voraussetzungen für das Drucken</b>	<b>269</b>
	<b>Bilder zum Drucken festlegen</b>	<b>270</b>
	Bilder in der Hauptzeitleiste festlegen	270
	Bilder in anderen Zeitleisten festlegen	271
	<b>Das Drucken</b>	<b>272</b>
	Einen Druckbereich festlegen	272
	<b>Die Hintergrundfarbe</b>	<b>276</b>
	Ändern der Hintergrundfarbe	277
	<b>Den Druckvorgang starten</b>	<b>277</b>
	Start aus dem Flash-Player-Menü	278
	Der <i>print</i> -Befehl	278

	<b>Drucken der Hauptzeitleiste</b>	<b>281</b>
	Ohne Druckbereich	281
	Mit Druckbereich	287
	<b>Drucken anderer Zeitleisten</b>	<b>289</b>
	<b>Drucken von geladenen Filmen</b>	<b>292</b>
	Der Hauptfilm	293
	Der Drucklayout-Film	295
	<b>Drucken von Bitmaps</b>	<b>301</b>
<b>Kapitel 10:</b>	<b>Veröffentlichen und Exportieren</b>	<b>309</b>
	Übersicht	310
	<b>Optimieren von Filmen</b>	<b>311</b>
	Optimierung des Laufzeitverhaltens	311
	Optimierung des Ladeverhaltens	312
	<b>Der Bandbreiten-Profiler</b>	<b>313</b>
	Benutzung des <i>Bandbreiten-Profilers</i>	314
	Erstellen eines Textberichtes	317
	<b>Vorschau der Veröffentlichung</b>	<b>317</b>
	<b>Veröffentlichen</b>	<b>318</b>
	Optionen der Veröffentlichung	319
	Optionen der Dateitypen	321
	<b>Abspielen der Filme</b>	<b>338</b>
	<b>Export von Filmen, Bildern und Sounds</b>	<b>338</b>
	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
	QuickTime	348
	QuickTime Video (Macintosh)	351
	WAV-Audio (Windows)	352
	Windows-AVI	352
	Windows Metafile	353

<b>Anpassen der HTML-Vorlage</b>	<b>353</b>
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
<b>Webserver-Konfiguration</b>	<b>370</b>
<b>Glossar</b>	<b>371</b>
<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>379</b>