

Inhaltsverzeichnis

1.	Grafik importieren und optimieren	1
2.	Arbeiten mit ActionScript	23
3.	Animationen erstellen	59
4.	Sound einbinden	85
5.	Menüs gestalten	111
6.	Formulare erstellen	135
7.	Diagramme erstellen	153
8.	Perfekt drucken	167
9.	Ein universeller Start-Film	201
10.	Publizieren des Projekts	215

FLASH 5 – TOP 10 THEMEN

Thema 1: Grafik importieren und optimieren

1

Übersicht	2
Übersicht über die unterstützten Grafikformate	2
Filmbibliotheken	5
Gemeinsame Bibliotheken	10
Import von Vektor-Formaten	12
Bearbeitung von Vektor-Objekten	13
Macromedia Fireworks	13
Macromedia Freehand	14
Adobe Illustrator	16
AutoCAD DXF	17
CorelDRAW	17
Austauschformate	18
Import von Bitmap-Formaten	19
Bearbeiten von Bitmap-Dateien	19
Photoshop (PSD)	21
Austauschformate	21

Thema 2: Arbeiten mit Action Script

23

Übersicht	24
Die Programmierumgebung	24
Der ActionScript-Editor	24
Der Film-Explorer	26
Der ActionScript-Debugger	26
Die ActionScript-Syntax	30
Punkt	30
Schrägstrich	31
Geschweifte Klammern	31
Semikola	31
Runde Klammern	31
Groß- und Kleinbuchstaben	32
Kommentare	32
Schlüsselwörter	32
Konstanten	33
Datentypen	33
Zeichenfolge	33
Zahl	34
Boolean	34

INHALTSVERZEICHNIS

Objekt	35
Filmsequenz	35
Variablen	35
Bezeichnung von Variablen	35
Festlegung des Variabtentyps	36
Geltungsbereich	36
Die Deklaration einer Variablen	37
Operatoren	37
Numerische Operatoren	37
Vergleichsoperatoren	38
Zeichenfolgenoperatoren	38
Logische Operatoren	39
Bit-Operatoren	39
Gleichheits- und Zuweisungsoperatoren	40
Punkt-Operator und Array-Zugriffsoperator	40
Aktionen in ActionScript	41
Kontrolle des Programmablaufs	42
Die if-Anweisung	42
Die while-Anweisung	42
Die do...while-Anweisung	42
Die for-Anweisung	43
Die for...in-Anweisung	43
Funktionen	44
Vordefinierte Funktionen	44
Benutzerdefinierte Funktionen	44
Objekte	46
Vordefinierte Objekte	46
Benutzerdefinierte Objekte	48
Hierarchien und Geltungsbereiche	49
Die Hierarchie der Zeitleisten	49
Die Bühne und ActionScript	52
Smart-Filmsequenzen	55
Erstellen von Smart-Filmsequenzen	56
Einstellen der Sequenzparameter	57

Thema 3: Animationen erstellen

59

Übersicht	60
Die Zeitleiste	60
Bildrate	61
Schlüsselbilder und Tweening	62

FLASH 5 – TOP 10 THEMEN

Darstellungen in der Zeitleiste	63
Standbilder	64
Tween-Animation	64
Zwiebelschalen	65
Mehrere Bilder bearbeiten	67
Die Bühne	67
Animation unter Verwendung der Zeitleiste	68
Bewegungs-Tweening	70
Form-Tweening	76
Bild-für-Bild-Animation	80
Endmontage des Films	81
Kolorieren der Animation	82

Thema 4: Sound einbinden

85

Übersicht	86
Verwaltung von Sounds	86
Sound-Import	86
Bearbeitung von Sound-Instanzen	87
Abspielen von Sounds	90
Start von Sound in Filmen	91
Steuerung von Sound über Schlüsselbilder	91
Interaktiver Sound für Schaltflächen	92
Sound-Steuerung mit ActionScript	93
Der Sound-Konstruktor	94
Die Sound-Methoden	94
Vorbereitende Maßnahmen am Sound	94
Die gebräuchlichsten Sound-Methoden im Überblick	96
Ein MP3-Player	97
Soundkomprimierung	106
Die Exporteinstellungen	106
Tipps für den Export	108

Thema 5: Menüs gestalten

111

Überblick	112
Schaltflächen erstellen und verwenden	112
Wie funktioniert eine Schaltfläche?	112
Erstellen einer Schaltfläche	113
Verwenden der Schaltfläche	116

Verwendung der Smart-Menüelemente	118
Der Smart-Menü-Testfilm	118
Dropdown-Menü	120
Radiobutton-Menü	122
Checkbox-Menü	125
Einbinden eigener Menüstrukturen	128
Herstellen eines Menüs	128
Verwenden der Menüs	133

Thema 6: Formulare erstellen **135**

Übersicht	136
Eine Passwort-Abfrage erstellen	136
Ein E-Mail-Formular erstellen	141
Ein Bestellformular erstellen	144

Thema 7: Diagramme erstellen **153**

Planung des Balkendiagramms	154
Anforderung an den Diagramm-Film	154
Die Diagrammdaten-Datei	154
Vorbereitung auf die Programmierung	156
Vorladen der Diagrammdaten	158
Ein ActionScript-Objekt fürs Diagramm	160
Ein Chart-Objekt erstellen	160
Die Objekt- und Methodendefinition im Überblick	161
Die Objekt- und Methodendefinition im Detail	162
Weitere Aussichten	166

Thema 8: Perfekt drucken **167**

Übersicht	168
Voraussetzungen für das Drucken	169
Bilder zum Drucken festlegen	169
Bilder in der Hauptzeitleiste festlegen	170
Bilder in anderen Zeitleisten festlegen	170
Das Drucken	171
Einen Druckbereich festlegen	171
Die Hintergrundfarbe	174
Ändern der Hintergrundfarbe	175

FLASH 5 – TOP 10 THEMEN

Den Druckvorgang starten	175
Start aus dem Flash Player-Menü	176
Der <i>print</i> -Befehl	176
Drucken der Hauptzeitleiste	178
Ohne Druckbereich	178
Mit Druckbereich	183
Drucken anderer Zeitleisten	184
Drucken von geladenen Filmen	187
Der Hauptfilm	187
Der Drucklayout-Film	189
Der Bitmap-Modus	193
Drucken von Bitmaps	194

Thema 9: Ein universeller Start-Film 201

Übersicht	202
Die Anforderung an das Projekt	202
Anforderungen an den Startfilm	202
Anforderungen an die Dokumentfilme	203
Die Vorbereitungen	203
Eine Schalfläche mit zwei Betriebszuständen	203
Das Vorladen der Elemente implementieren	205
Erstellen des Navigationsmenüs	206
Ein Objekt für die Geschichte	207
Die Vorbereitungen	208
Die Objektdefinition	208
Das History-Objekt benutzen	212
Die externen Filme	212

Thema 10: Publizieren des Projekts 215

Übersicht	216
Optimieren von Filmen	216
Optimierung des Laufzeitverhaltens	217
Optimierung des Ladeverhaltens	217
Der <i>Bandbreiten-Profiler</i>	218
Benutzung des <i>Bandbreiten-Profilers</i>	219
Streaming-Grafik	220
Bild-für-Bild-Grafik	221
Erstellen eines Textberichtes	221
Vorschau der Veröffentlichung	222

Veröffentlichen	223
Optionen der Veröffentlichung	223
Optionen der Dateitypen	225
Abspielen der Filme	239
Export von Filmen, Bildern und Sounds	239
Adobe Illustrator	240
GIF-Bild oder GIF-Sequenz	240
Bitmap (BMP)	241
DXF-Bild oder DXF-Sequenz	242
Enhanced Metafile (Windows)	242
EPS 3.0	242
FutureSplash Player	242
JPEG-Bild oder JPEG-Sequenz	244
PICT (Macintosh)	245
PNG-Bild oder PNG-Sequenz	245
QuickTime	247
QuickTime Video (Macintosh)	248
WAV-Audio (Windows)	249
Windows-AVI	249
Windows Metafile	250
Anpassen der HTML-Vorlage	250
Modifizieren einer HTML-Vorlage	251
Die Flash-HTML-Parameter	252
Die Vorlagenkurzvariablen	260
Generieren einer Bildzuordnung	261
Generieren eines Textberichts	262
Generieren eines URL-Berichts	262
Eine Beispielvorlage	262
Webserver-Konfiguration	263

Glossar **265**

Stichwortverzeichnis **273**