

Flash CS3

Selma-Caroline Kannengiesser
Matthias Kannengiesser



ADDISON-WESLEY

Ein Imprint von Pearson Education

München • Boston • San Francisco • Harlow, England
Don Mills, Ontario • Sydney • Mexico City
Madrid • Amsterdam

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung

XI

Kapitel 1	Effekte in Flash CS3	1
1.1	Mischmodi im Griff – MovieClip.blendMode	2
1.1.1	Mischmodi in Echtzeit	4
1.1.2	Partikelsimulation und Mischmodi	6
1.1.3	Erweiterte Partikelsimulation	9
1.1.4	Bitmaps und Beleuchtungseffekte	11
1.1.5	Mischmodi – Kombination von Vektor- und Bitmap-Grafik	14
1.2	Filter im Griff – Vielfalt der Filter in Flash CS3	17
1.2.1	Glühen-Filter in Echtzeit	17
1.2.2	Simulation von MotionBlur-Bewegungen	26
1.2.3	Simulation von Lichtquellen	34
1.3	Praxis	39
1.3.1	TV-Rauschen	39
1.3.2	Bitmap-Duplikate	42
1.3.3	Transitions – benutzerdefinierte Überblendungen	45
1.3.4	Simulation von Feuer	51
1.3.5	Bitmap im Fluss	59
1.3.6	Zoomeffekt – Vergrößerung und Verkleinerung	61
1.3.7	Farbpipette – Colorpicker	64
1.3.8	Scale-9-Grid – Optimierung für die Skalierung	66
1.3.9	Feuerwerk	70
Kapitel 2	Einbindung von Medienformaten in Flash CS3	71
2.1	Import von Bildformaten	72
2.1.1	Bitmap-Optimierung	74
2.1.2	Komprimierungsarten	75

2.2	Import von Audioformaten	76
2.2.1	Audiokomprimierung	78
2.3	Import von Videoformaten	80
2.3.1	Importoptimierung für Videodaten	81
2.3.2	On2 VP6- und Sorenson Spark-Video-Codec	83
2.3.3	Entscheidungshilfe für den Einsatz der Importvarianten	85
2.4	Praxisanwendungen	86
2.4.1	Bitmap nachzeichnen und optimierte Ergebnisse erhalten	86
2.4.2	Bitmap nachzeichnen und fotorealistische Ergebnisse erhalten	89
2.4.3	Audiowiedergabe auf mobilen Endgeräten	91
2.4.4	Flash CS3 Video Encoder und Cue-Points	96
2.4.5	Cue-Points und Metadaten einer FLV-Datei	99
2.4.6	FLVPlayback-Komponente und Video-Metadaten	101
2.4.7	FLVPlayback-Komponente und Cue-Point-Zeitpunkte	103
2.4.8	Cue-Point-Navigation	106
2.4.9	Bildergalerie mit Alpha-Videodaten	114
2.4.10	Sounddisplay – Abspieldauer	114
2.4.11	Soundamplitude	117
2.4.12	Soundspektrum	121
2.4.13	Neue Videofeatures in Flash CS3	125
2.4.14	Soundarchiv	137

Kapitel 3	Dynamische Inhalte in Flash CS3	141
------------------	--	------------

3.1	Dynamisches Profil – Textinhalte und CSS-Stile	142
3.2	Dynamische Bilder – GIF, JPEG und PNG	146
3.3	Dynamische Bildgalerie auf Basis von XML	148
3.4	Dynamische Flash-Banner auf Basis von XML	152
3.5	Dynamische Bilder – Duplizieren und Skalieren	156
3.6	Dynamische Videosequenzen und Alpha-Wiedergabe	160
3.7	Dynamische Videosequenzen und Schaltflächen	162
3.8	Dynamische Videos – sequenzielle Wiedergabe	166
3.9	Dynamische Videos und Übergänge (Transitions)	170

3.10	Dynamische Videos – Farbe oder Schwarzweiß	175
3.11	Upload von Dateien via Flash & PHP	179
3.12	Erweiterter Upload von Dateien via Flash & PHP	184
3.13	Flash-Dashboard – Erzeugen von Bilddateien via Flash & PHP	189

Kapitel 4	Flash CS3 – Anwendungspool	197
------------------	-----------------------------------	------------

4.1	Preloader – Tachomat	198
4.2	Preloader – BPS und Übertragungsdauer	201
4.3	Interaktives Menü	206
4.4	Flash MP3-Player	211
4.5	Offline-Terminkalender	214
4.6	Dynamisches Rotationsmenü	220
4.7	Dynamic Treemenü	225
4.8	Dynamic Counter – Besucherzähler	233
4.9	Dynamic Highscore	237
4.10	Dynamic Shoutbox	244
4.11	Dynamisches Gästebuch	252
4.12	Dynamischer Terminkalender	262
4.13	Dynamische Pinwand	273
4.14	Dynamic Media Galerie	285
4.15	Media-Anwendungen von Jeroen Wijering	293
4.16	Adobe Flash Video Gallery	295
4.17	Dynamic Page Flip v2	296
4.18	Extras – Flash-Archiv	297

Kapitel 5	Third-Party-Tools und Erweiterungen	299
------------------	--	------------

5.1	Decompiler und Recovery-Tools	300
5.1.1	ActionScript Viewer	300
5.1.2	Eltima – Flash Decompiler	302
5.1.3	Sothink – SWF-Decompiler	303
5.1.4	Imperator °FLA	304
5.1.5	Anmerkung zu Decompilern und Recovery-Tools	305

5.2	Entwicklungsumgebungen und Editoren	305
5.2.1	SE PY ActionScript Editor	305
5.2.3	ScITE Flash	306
5.2.4	Eclipse und FDT	307
5.2.5	FlashDevelop	309
5.3	Animationen und Effekte-Tools	309
5.3.1	Swift 3D	309
5.3.2	Xara 3D	311
5.3.3	SwishMax	313
5.4	Tool-Sammlung	314
5.4.1	Flash Plugin Switcher	314
5.4.2	Flash ScreenSaver Builder	316
5.4.3	Internet ScreenSaver Builder	317
5.4.4	Techsmith Camtasia Studio	318
5.4.5	Adobe Captivate 2	320
5.4.6	Northcode SWF Studio	321
5.4.7	Multimedia ZINC	322
5.4.8	FLASM	323
5.4.9	MXI File Creator	324
5.4.10	Macromedia Extension Manager	325
5.4.11	OpenSource-Projekte – OSFLASH	326

Anhang		329
---------------	--	------------

A.1	Easter Egg – Diashow	330
C.1	Unicode-Konsortium	335
C.2	Unicode-Probleme	336
C.2.1	Aufbau des Unicode-Systems	336
C.3	Flash Player und Unicode	337
C.4	Unicode-Links	338
E.1	Fehlermeldungen – ActionScript 1.0	344
E.2	Fehlermeldungen – ActionScript 2.0	346
E.3	Fehlermeldungen – ActionScript 3.0	350
E.4	Flash Lite-Fehlermeldungen und -Warnungen	353
F.1	Buchstaben A bis Z und Ziffern 0 bis 9	354

F.2	Tasten auf dem numerischen Ziffernblock	356
F.3	Funktionstasten	357
F.4	Andere Tasten	357
G.1	Math-Klasse	359
G.1.1	Math.zufallZwischen – Zufallszahlen von/bis	359
G.1.2	Math.zufallPosNeg – Zufallszahlen zwischen -1 und +1	360
G.1.3	Math.degToRad und Math.radToDeg – Grad und Bogenmaß	361
G.1.4	Math.distance – Abstand von Punkten	362
G.1.5	Math.prozent – Prozentberechnung	362
G.2	Date-Klasse	363
G.2.1	Date.getDiffDate – Datumsdifferenz und Countdown	364
G.2.2	Date.getLeapYear – Schaltjahr	366
G.2.3	Date.getDayName – Wochentag	366
G.2.4	Date.getMonthName – Monatsbezeichnung	367
G.2.5	Date.getQuarterOfYear – Quartal	367
G.3	MovieClip-Klasse	368
G.3.1	MovieClip.TweenControl – Steuern von Tween-Animationen	368
G.3.2	MovieClip.simulationAuto – Simulation einer Autobewegung	369
G.3.3	MovieClip.simpleCircle – einfacher Kreis	370
G.3.4	MovieClip.zeichnePolygon – einfaches Polygon	370
G.3.5	MovieClip.genStern und zeichneStern – Warpfeld	371
G.3.6	MovieClip.advancedHitTest – erweiterte Kollisionsabfrage	372
G.3.7	MovieClip.fpsmeter_extended – Bildratenmessung	373
G.3.8	MovieClip.totalAction – alles hört auf mein Kommando	374
G.3.9	MovieClip.play – dynamische Bildrate (BPS)	374
G.3.10	MovieClip.refreshMovie – Aktualisierung von Flash-Filmen	375
G.3.11	MovieClip.isoMove – isometrische Bewegung	375
G.3.12	MovieClip.vibration – good vibrations	376
G.3.13	MovieClip.bounce – dynamische Feder	377

G.3.14	MovieClip.fadeIn und fadeOut – Objekte ein- oder ausblenden	377
G.3.15	MovieClip.setRaster – Positionierung mithilfe eines Rasters	378
G.3.16	MovieClip.easeRotateTo – Objekte beschleunigt drehen	379
G.4	Codeschnipselmix	380
G.4.1	Object.onDblClick – benutzerdefinierter Doppelklick	380
G.4.2	Sound.fadeIn und fadeOut – Audio ein- und ausblenden	381
G.4.3	Color.zufallsFarbe – Zufallsfarbe	382
G.4.4	Number.toByteFormat – Bytes bis Terabytes	383
G.4.5	Number.addZeros – Nullen	383
G.4.6	Button und MovieClip – Cursor-Wechsel unterdrücken	384
	Nachwort	385
	Stichwortverzeichnis	387