

Selma-Caroline Kannengiesser
Matthias Kannengiesser

Flash 8

Powerworkshops

Inhaltsverzeichnis

Einführung ...9

Kapitel 1

Neuerungen in Flash 8 – Powerworkshops ...13

| | |
|---|-------|
| Mischmodi im Griff – MovieClip.blendMode | ...14 |
| Mischmodi in Echtzeit | ...16 |
| Partikelsimulation und Mischmodi | ...18 |
| Erweiterte Partikelsimulation | ...21 |
| Bitmaps und Beleuchtungseffekte | ...23 |
| Mischmodi – Kombination von Vektor- und Bitmapgrafik | ...25 |
| Filter im Griff – Vielfalt der Filter in Flash 8 | ...27 |
| Glühen-Filter in Echtzeit | ...28 |
| Simulation von MotionBlur-Bewegungen | ...36 |
| Simulation von Lichtquellen | ...41 |
| Praxis | ...45 |
| TV-Rauschen | ...45 |
| Bitmap-Duplikate | ...46 |
| Transitions – benutzerdefinierte | |
| Überblendungen | ...49 |
| Simulation von Feuer | ...54 |
| Bitmap im Fluss | ...60 |
| Zoomeffekt – Vergrößerung und | |
| Verkleinerung | ...62 |
| Farbpipette – Colorpicker | ...63 |
| Scale-9-Grid – Optimierung für die | |
| Skalierung | ...65 |
| Feuerwerk | ...67 |

Kapitel 2

Einbindung von Medienformaten in Flash 8 ...69

| | |
|---|--------|
| Import von Bildformaten | ...70 |
| Bitmap-Optimierung | ...71 |
| Komprimierungsarten | ...73 |
| Import von Audioformaten | ...73 |
| Audiokomprimierung | ...74 |
| Import von Videoformaten | ...76 |
| Importoptimierung für Videodaten | ...76 |
| On2 VP6- und Sorenson | |
| Spark-Video-Codec | ...79 |
| Entscheidungshilfe für den Einsatz der Importvarianten | ...80 |
| Praxis – Anwendungen | ...81 |
| Bitmap nachzeichnen und optimierte Ergebnisse erhalten | ...81 |
| Bitmap nachzeichnen und fotorealistische Ergebnisse erhalten | ...82 |
| Audiowiedergabe auf mobilen Endgeräten | ...85 |
| Flash 8 Video Encoder und Cue-Points | ...89 |
| Cue-Points und Metadaten einer FLV-Datei | ...92 |
| FLVPlayback-Komponente und Video-Metadaten | ...95 |
| FLVPlayback-Komponente und Cue-Point-Zeitpunkte | ...97 |
| Cue-Point-Navigation | ...101 |
| Bildergalerie mit Alpha-Videodaten | ...108 |
| Sounddisplay – Abspieldauer | ...109 |

Kapitel 3**Dynamische Inhalte in Flash 8** ...115

Dynamisches Profil – Textinhalte
und CSS-Stile ...116

Dynamische Bilder – GIF, JPEG und PNG ...119

Dynamische Bildgalerie
auf Basis von XML ...121

Dynamische Flash-Banner
auf Basis von XML ...125

Dynamische Bilder – Duplizieren und
Skalieren ...128

Dynamische Videosequenzen und
Alpha-Wiedergabe ...131

Dynamische Videosequenzen und
Schaltflächen ...134

Dynamische Videos –
sequenzielle Wiedergabe ...137

Dynamische Videos und
Übergänge (Transitions) ...140

Dynamische Videos –
Farbe oder Schwarz-Weiß ...145

Upload von Dateien via Flash & PHP ...149

Erweiterter Upload von Dateien
via Flash & PHP ...154

Flash-Dashboard – erzeugen von
Bilddateien via Flash & PHP ...158

Kapitel 4**Flash 8-Anwendungspool** ...167

Preloader – Tachomat ...168

Preloader – BPS und Übertragungsdauer ...171

Interaktives Menü ...176

Flash MP3-Player ...180

Offline-Terminkalender ...182

Dynamisches Rotationsmenü ...187

Dynamic Treemenü ...191

Dynamic Counter – Besucherzähler ...198

Dynamic Highscore ...201

Dynamic Shoutbox ...207

Dynamisches Gästebuch ...213

Dynamischer Terminkalender ...221

Dynamische Pinwand ...230

Dynamic Media Galerie ...240

Extras ...248

Kapitel 5**Third-Party-Tools und
Erweiterungen** ...251

Decompiler und Recovery-Tools ...252

ActionScript Viewer ...252

Eltima – Flash Decompiler ...254

Sothink – SWF-Decompiler ...256

Imperator °FLA ...258

Anmerkung zu Decompilern und
Recovery-Tools ...258

Entwicklungsumgebungen und Editoren ...259

SEIPY ActionScript Editor ...259

ScITEL Flash ...261

Eclipse und FDT ...261

Animationen und Effekte-Tools ...264

Swift 3D ...264

Xara 3D ...266

SwishMax ...269

Tool-Sammlung ...271

Flash Plugin Switcher ...271

Flash ScreenSaver Builder ...271

Internet ScreenSaver Builder ...273

Techsmith Camtasia Studio ...275

Northcode SWF Studio ...278

Multimedia ZINC ...279

FLASM ...281

MXI File Creator ...281

Macromedia Extension Manager ...283

OpenSource-Projekte – OSFLASH ...284

Anhang A **Flash 8 – Easter Egg**

...289

Erstes Easter Egg ...290

Zweites Easter Egg ...291

Anhang B **Linkliste – Quellen im Netz**

...293

Anhang C **Unicode**

...297

Unicode-Konsortium ...298

Unicode-Probleme ...299

Flash Player & Unicode ...300

Unicode-Links ...301

Anhang D **Latin-1-Zeichensatz**

...303

Anhang E **Fehlermeldungen –** **Flash und FlashLite**

...309

Fehlermeldungen – ActionScript 1.0 ...310

Fehlermeldungen – ActionScript 2.0 ...312

Flash Lite-Fehlermeldungen
und -Warnungen ...317

Anhang F **Tastaturtasten und** **Tastencodewerte**

...319

Buchstaben A bis Z und Ziffern 0 bis 9 ...320

Tasten auf dem numerischen Ziffernblock ...321

Funktionstasten ...322

Andere Tasten ...322

Anhang G **Codesnippets**

...325

Math-Klasse ...326

Date-Klasse ...329

MovieClip-Klasse ...332

Codeschnipsel-Mix ...337

Anhang H **CD-ROM zum Buch**

...341

Trials ...343

Extras ...343

Device Content DevelopmentKits ...343

Tools ...343

Anhang I **Nachwort**

...345

Index

...347