

Inhalt

Einführung	11
1 Flash im Überblick	19
Was ist Flash?	20
Der sinnvolle Einsatz von Flash	22
Die Stärken von Flash	24
Die Flash-Konkurrenz – von HTML5 bis Flex	28
2 Die Arbeitsumgebung von Flash	35
Der Begrüßungsbildschirm	36
Der Arbeitsbereich	37
Das Dokumentfenster	38
Die Werkzeugleiste	40
Die Zeitleiste	46
Die Eigenschaftenpalette	49
Den Arbeitsbereich anpassen	50
3 Zeichnen mit Flash	53
Linien, Formen und andere Grundelemente	54
Das Linienwerkzeug	56
Das Rechteck- und Ellipsenwerkzeug	60
Das Polysternwerkzeug	62
Das Freihandwerkzeug	63
Das Pinselwerkzeug	64
Das Radiergummiwerkzeug	66
Das Stiftwerkzeug	67
Das Auswahlwerkzeug	71
Das Unterauswahlwerkzeug	73
Das Lasso	74
Linienabschlüsse und -verbindungen	76
4 Farben und Füllungen	79
Die Farbbedienfelder	80
Die Farbpalette	80
Die Farbfelder-Palette	82
Farbkombinationen mit Kuler	84
Farbwerkzeuge	85

5	Zeichnungen modifizieren	91
	Transformationsfunktionen.....	92
	Objekte ausrichten	97
	Vektoren modifizieren	98
	Objektzeichenmodus.....	99
	Objekte gruppieren.....	100
	Vektorgrafiken importieren	101
	Workshop	
	Objekte illustrieren in Flash.....	102
6	Mit Text arbeiten.....	111
	Das Textwerkzeug	112
	Texteigenschaften.....	112
	TLF-Text	114
7	Symbole und Instanzen	121
	Symbole erstellen und bearbeiten.....	122
	Die Bibliothek.....	124
	Instanzen im Einsatz.....	127
	Farbeffekte	129
	Mischmodi	129
	Filter.....	131
	Symbolrelevante Werkzeuge	133
8	Animation mit Flash	143
	Wie Flash-Animationen funktionieren	144
	Mit der Zeitleiste arbeiten.....	145
	Einzelbildanimation	150
	Bewegungs-Tweening	153
	Form-Tweening.....	173
	Masken	176
	Workshop	
	Verschachtelte Animation.....	178

9	Mit Grafiken arbeiten.....	187
	Bitmaps importieren.....	188
	Photoshop-Dateien importieren.....	190
	Bitmap-Eigenschaften.....	192
	Bitmaps als Füllmuster.....	193
	Bitmap-Füllungen transformieren.....	194
	Bitmaps teilen.....	195
	Bitmaps vektorisieren.....	196
	Workshop	
	Workshop: Slideshow mit Symbolen.....	198
10	Sound verwenden	205
	Warum Sound?.....	206
	Sound importieren.....	206
	Eigenschaften für Soundressourcen.....	207
	Elementen Sound zuweisen.....	208
	Soundeffekte.....	210
11	Flash-Video	213
	Videomaterial importieren und verarbeiten.....	214
	Der Adobe Media Encoder.....	214
	Videoimport.....	217
	Video im Einsatz.....	219
	Workshop	
	Workshop: Videosteuerung.....	220
12	Flash-Filme veröffentlichen	227
	Exportmöglichkeiten.....	228
	Veröffentlichungseinstellungen.....	229
	Das Ladeverhalten optimieren.....	242
13	ActionScript-Werkzeuge.....	249
	Die Aktionenpalette.....	250
	Codefragmente verwenden.....	255
	Workshop	
	Drag & Drop-Verhalten mit Codefragmenten hinzufügen.....	258

14	ActionScript 3.0-Sprachgrundlagen.....	263
	Erste Schritte mit ActionScript	264
	Die ActionScript-Syntax.....	268
	Ereignisse verarbeiten	270
	Zeitleistensteuerung.....	278
	Variablen, Ausdrücke und Operatoren.....	281
	Kontrollstrukturen	295
	Funktionen.....	300
15	Objektorientiertes ActionScript.....	303
	Objektorientierte Programmierung mit ActionScript	304
	Klassen entwerfen und programmieren	313
16	Movieclips mit ActionScript steuern.....	329
	Movieclips steuern.....	330
	Movieclip-Instanzen per Programmierung erzeugen.....	340
	Leere Movieclip-Objekte zum Zeichnen per ActionScript.....	344
	Workshop	
	Zeichnen mit der Maus	346
17	Mit ActionScript auf externe Daten zugreifen	359
	Andere Flash-Filme laden.....	360
	Weblinks und HTTP-Anfragen	363
	Medien dynamisch laden.....	367
18	Formulare erstellen.....	375
	Webformulare im Überblick	376
	Workshop	
	Ein Flash-Formular zur Google-Suche.....	388
	Textfelder und Komponenten in Flash	392
	Workshop	
	Ein Formular aus UI-Komponenten	401

19	Interaktion mit Webserveranwendungen.....	407
	Servertechnologien im Vergleich.....	408
	Variablen laden	413
	PHP-Anwendungen und Flash-Filme	415
	ActionScript und XML	420
	Workshop	
	Ein Multiuser-Whiteboard	427
20	Ausflug in die Welt der Spiele.....	453
	Kollisionserkennung	454
	Workshop	
	Kollisionserkennung im Praxistest	455
	Das Weltraumspiel	458
A	Referenz der Menüs und Tastenkürzel	469
	Menü »Datei«	470
	Menü »Bearbeiten«.....	471
	Menü »Ansicht«	472
	Menü »Einfügen«.....	474
	Menü »Modifizieren«.....	474
	Menü »Text«	476
	Menüs »Steuerung« und »Debuggen«.....	476
	Menü »Fenster«.....	477
	Aktionenpalette.....	478
B	Flash-Voreinstellungen	481
	Allgemein	482
	ActionScript.....	482
	Auto-Format	483
	Zwischenablage	484
	Zeichnen	485
	Text	485
	Warnungen.....	485
C	Ressourcen und Tools	489
	Weiterführende Literatur	490
	Websites	491