

# Inhalt

Einführung .....	11	
<b>1</b>	<b>Flash im Überblick .....</b>	<b>19</b>
Was ist Flash?.....	20	
Der sinnvolle Einsatz von Flash.....	22	
Die Stärken von Flash .....	24	
Die Flash-Konkurrenz – von HTML5 bis Flex.....	28	
<b>2</b>	<b>Die Arbeitsumgebung von Flash .....</b>	<b>35</b>
Der Begrüßungsbildschirm.....	36	
Der Arbeitsbereich.....	37	
Das Dokumentfenster.....	38	
Die Werkzeugeleiste .....	40	
Die Zeitleiste .....	46	
Die Eigenschaftenpalette .....	49	
Den Arbeitsbereich anpassen .....	50	
<b>3</b>	<b>Zeichnen mit Flash .....</b>	<b>53</b>
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	
<b>4</b>	<b>Farben und Füllungen .....</b>	<b>79</b>
Die Farbbedienfelder.....	80	
Die Farbpalette.....	80	
Die Farbfelder-Palette .....	82	
Farbkombinationen mit Kuler .....	84	
Farbwerkzeuge.....	85	

Inhalt

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

<b>9</b>	<b>Mit Grafiken arbeiten.....</b>	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
	<b>Workshop</b>	
	Workshop: Slideshow mit Symbolen.....	198
<b>10</b>	<b>Sound verwenden .....</b>	205
	Warum Sound?.....	206
	Sound importieren.....	206
	Eigenschaften für Soundressourcen .....	207
	Elementen Sound zuweisen.....	208
	Soundeffekte .....	210
<b>11</b>	<b>Flash-Video .....</b>	213
	Videomaterial importieren und verarbeiten .....	214
	Der Adobe Media Encoder.....	214
	Videoimport.....	217
	Video im Einsatz.....	219
	<b>Workshop</b>	
	Workshop: Videosteuerung.....	220
<b>12</b>	<b>Flash-Filme veröffentlichen .....</b>	227
	Exportmöglichkeiten.....	228
	Veröffentlichungseinstellungen .....	229
	Das Ladeverhalten optimieren.....	242
<b>13</b>	<b>ActionScript-Werkzeuge .....</b>	249
	Die Aktionenpalette.....	250
	Codefragmente verwenden .....	255
	<b>Workshop</b>	
	Drag & Drop-Verhalten mit Codefragmenten hinzufügen .....	258

<b>14</b>	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
<b>15</b>	Objektorientiertes ActionScript.....	303
	Objektorientierte Programmierung mit ActionScript .....	304
	Klassen entwerfen und programmieren .....	313
<b>16</b>	Movieclips mit ActionScript steuern.....	329
	Movieclips steuern.....	330
	Movieclip-Instanzen per Programmierung erzeugen.....	340
	Leere Movieclip-Objekte zum Zeichnen per ActionScript.....	344
	<b>Workshop</b>	
	Zeichnen mit der Maus .....	346
<b>17</b>	Mit ActionScript auf externe Daten zugreifen .....	359
	Andere Flash-Filme laden.....	360
	Weblinks und HTTP-Anfragen.....	363
	Medien dynamisch laden.....	367
<b>18</b>	Formulare erstellen.....	375
	Webformulare im Überblick .....	376
	<b>Workshop</b>	
	Ein Flash-Formular zur Google-Suche .....	388
	Textfelder und Komponenten in Flash .....	392
	<b>Workshop</b>	
	Ein Formular aus UI-Komponenten .....	401

<b>19</b>	Interaktion mit Webserveranwendungen .....	407
	Servertechnologien im Vergleich .....	408
	Variablen laden .....	413
	PHP-Anwendungen und Flash-Filme .....	415
	ActionScript und XML .....	420
	<b>Workshop</b>	
	Ein Multiuser-Whiteboard .....	427
<b>20</b>	Ausflug in die Welt der Spiele .....	453
	Kollisionserkennung .....	454
	<b>Workshop</b>	
	Kollisionserkennung im Praxistest .....	455
	Das Weltraumspiel .....	458
<b>A</b>	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>B</b>	Flash-Voreinstellungen .....	481
	Allgemein .....	482
	ActionScript .....	482
	Auto-Format .....	483
	Zwischenablage .....	484
	Zeichnen .....	485
	Text .....	485
	Warnungen .....	485
<b>C</b>	Ressourcen und Tools .....	489
	Weiterführende Literatur .....	490
	Websites .....	491