

Christian Dyadio



FLASH CS4

Vom Einsteiger zum Flash-Profi

 ADDISON-WESLEY

Beispiele, Trial
und Video-Training

FL

DVD

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort		XI
Kapitel 1	Einführung	1
1.1	Was ist Flash?	2
1.2	Kurzer Überblick	3
1.3	Anwendungsgebiete	3
1.3.1	Webseitengestaltung	4
1.3.2	Werbung	4
1.3.3	Video/Audio	5
1.3.4	Präsentationen online/offline	6
1.3.5	Rich Internet Applications	7
1.3.6	CMS-Systeme	7
1.3.7	Handy und Pocket PC Applications	7
1.3.8	Newsticker	8
1.3.9	Grafische Aufbereitung statistischer Auswertungen	8
1.3.10	Spiele	9
1.4	Was ist neu in Flash CS4 Professional?	9
1.5	Nachteile oder auch nicht?	11
Kapitel 2	Arbeitsoberfläche	13
2.1	Der Startbildschirm	14
2.2	Organisieren der Arbeitsoberfläche	17
2.2.1	Bedienfelder verschieben	18
2.2.2	Bedienfelder gruppieren	19
2.2.3	Bedienfelder ein- und ausblenden	20
2.2.4	Anordnung der Bedienfelder speichern	21
2.3	Die Bühne	21
2.4	Die Bedienfelder	26
2.4.1	Die Zeitleiste	26
2.4.2	Der Bewegungs-Editor	28

2.4.3	Die Werkzeugleiste	29
2.4.4	Die Bedienfelder EIGENSCHAFTEN und BIBLIOTHEK	39
2.4.5	Weitere Bedienfelder	41
2.5	Die Flash-Hilfe	52
Kapitel 3	Symbole und Instanzen	55
3.1	Symboltypen	56
3.2	Symbole erstellen und bearbeiten	57
3.3	Instanzen erstellen und bearbeiten	59
3.4	Instanzen tauschen	61
Kapitel 4	Die Flash-Bibliothek	63
4.1	Mit der Bibliothek arbeiten	65
4.1.1	Bibliothekobjekte bearbeiten	65
4.1.2	Bibliothekobjekte organisieren	66
4.2	Allgemeine und Laufzeitbibliotheken	69
4.2.1	Allgemeine Bibliothek erstellen	69
4.2.2	Laufzeitbibliothek erstellen	70
Kapitel 5	Eine Flash-Datei erstellen, testen und veröffentlichen	73
5.1	Neue Flash-Datei erstellen	74
5.1.1	Registerkarte ALLGEMEIN	74
5.1.2	Registerkarte VORLAGEN	76
5.2	Eine bestehende Flash-Datei öffnen	77
5.3	Eine Flash-Datei testen	79
5.4	Eine Flash-Datei veröffentlichen	85
5.4.1	Registerkarte FORMATE	85
5.4.2	Registerkarte FLASH	87
5.4.3	Registerkarte HTML	90
Kapitel 6	Zeichnen in Flash	95
6.1	Zeichenmodelle	96
6.1.1	Das Zeichnungsverbindungsmodell	96
6.1.2	Das Objektzeichnungsmodell	96

6.2	Überlappende Formen	98
6.3	Das Freihandwerkzeug	99
6.4	Das Linienwerkzeug	101
6.5	Das Pinselwerkzeug	103
6.6	Das Ellipsen-, Rechteck- und Polysternwerkzeug	105
6.6.1	Rechteck erstellen	105
6.6.2	Ellipse zeichnen	107
6.6.3	Polygone und Sterne zeichnen	108
6.7	Das Stiftwerkzeug	110
6.8	Das Deko-Werkzeug	112
6.9	Der Radiergummi	116
Kapitel 7	Mit externen Grafiken arbeiten	119
7.1	Grafik importieren	120
7.1.1	In Bühne importieren	120
7.1.2	In Bibliothek importieren	121
7.2	Import von PSD-Dateien	121
7.3	Mit Grafiken arbeiten	123
7.3.1	Grafik als Füllung verwenden	123
7.3.2	Grafik in eine Vektorgrafik umwandeln	124
7.3.3	Filtereffekte auf Grafik anwenden	127
7.3.4	Mischmodi auf Grafik anwenden	129
Kapitel 8	Animationen in Flash	133
8.1	Bild-für-Bild-Animation	134
8.1.1	Animation erstellen	134
8.1.2	Die Zwiebelschalen	137
8.2	Bewegungs-Tweening	138
8.2.1	Bewegungs-Tweening erstellen	139
8.2.2	Der Bewegungs-Editor	144
8.2.3	Bewegungs-Tweening kopieren	146
8.2.4	Bewegungsvoreinstellungen	147
8.3	Die 3D-Animation	148
8.3.1	3D-Drehung	148
8.3.2	3D-Versetzung	153

8.4	Form-Tweening	156
8.4.1	Form-Tweening erstellen	156
8.4.2	Formmarken hinzufügen	158
8.5	Inverse Kinematik	159
Kapitel 9	Ebenen und Masken	163
9.1	Ebenen	165
9.1.1	Ebenen erstellen	165
9.1.2	Ebenenordner erstellen	165
9.1.3	Ebenen ein- und ausblenden	166
9.1.4	Ebenen sperren	167
9.1.5	Ebenen als Kontur anzeigen	167
9.1.6	Ebenen bearbeiten	168
9.1.7	Ebenen kopieren	169
9.1.8	Ebenen löschen	171
9.2	Führungsebenen	172
9.3	Maskenebenen	173
9.3.1	Statische Maskenebene erstellen	173
9.3.2	Animierte Maskenebene erstellen	176
Kapitel 10	ActionScript 3.0	181
10.1	Der ActionScript-Editor	182
10.2	Der ActionScript 3.0-Debugger	187
10.3	Grundlegendes zur Programmierung	188
10.3.1	Objektorientierung	188
10.3.2	Namespace-Attribute zur Zugriffskontrolle	189
10.3.3	Anweisungen und Anweisungsblöcke	190
10.3.4	Bezeichner	190
10.3.5	Schlüsselwörter und reservierte Wörter	190
10.3.6	Kommentare	191
10.3.7	Punkt-Notation	191
10.3.8	Klammerung	192
10.4	Variablen und Arrays	193
10.4.1	Variablen	193
10.4.2	Arrays	193

10.5	Konstanten, Datentypen und Operatoren	195
10.5.1	Konstanten	195
10.5.2	Datentypen	196
10.5.3	Operatoren	196
10.6	Bedingungen und Schleifen	197
10.6.1	Bedingungen	197
10.6.2	Schleifen	199
10.7	Funktionen und Events	202
10.7.1	Funktionen	202
10.7.2	Events	203
10.8	String	204
10.9	Datum und Zeit	205
10.10	Math	206
10.11	Fehlerbehandlung	207
Kapitel 11	Flash und XML	209
11.1	Einleitung	209
11.1.1	Was ist XML?	209
11.1.2	Aufbau und Struktur von XML	211
11.2	XML-Befehle in ActionScript 3.0	213
11.2.1	Initialisieren von XML-Objekten	213
11.2.2	Bearbeiten von XML-Objekten	215
11.2.3	Durchlaufen von XML-Strukturen	219
11.2.4	Laden eines externen XML-Objekts	224
Kapitel 12	Mit Texten arbeiten	227
12.1	Statischer Text	228
12.2	Dynamischer Text	233
12.3	Eingabetext	235
Kapitel 13	Das Soundobjekt	239
13.1	Sound importieren	240
13.2	Sound als Soundtrack	241
13.3	Sound in einer Schaltfläche	243

13.4	Sound und ActionScript	244
13.4.1	Sound abspielen	245
13.4.2	Sound pausieren	246
13.4.3	Lautstärke regeln	248
Kapitel 14	Die Flash-Komponenten	251
14.1	Die User-Interface-Komponenten	253
14.1.1	Komponenten zur Formulargestaltung	253
14.1.2	Weitere nützliche Komponenten	261
14.2	Die Video-Komponente FLVPlayback	268
Kapitel 15	Webseite in Flash	273
15.1	Das Grundlayout	274
15.2	Flash-Erkennung einbauen	274
15.3	Seitennavigation erstellen	276
15.4	Scrollenden Menühintergrund erstellen	278
15.5	Inhalte mit dem Menü verknüpfen	281
15.6	Bildergalerie erstellen	283
15.7	Kontaktformular erstellen	285
Kapitel 16	Das Quizspiel	291
16.1	Der Fragenbereich	292
16.2	Der Auswertungsbereich	299
	Stichwortverzeichnis	301