

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
Lernen – Üben – Anwenden	11
Über das Buch	12

L Teil I: Lernen

L1 Flash einrichten und kennenlernen	15
Systemvoraussetzungen	16
Flash installieren	17
Flash starten	18
Windows	18
Apple Macintosh	20
Startvorgang	20
Startbildschirm	20
Die Benutzeroberfläche	22
Menüleiste	23
Symbolleisten	24
Bühne	25
Zeitleiste	29
Bedienfelder	30
Werkzeuleiste	34
Dateiaktionen	38
Ein neues Flash-Dokument erstellen	38
Dokumenteigenschaften	40
Ein Flash-Dokument abspeichern	45
Flash-Dateien veröffentlichen	47
Ein Flash-Dokument öffnen	51
Ein Flash-Dokument schließen	52
Hilfe in Notlagen	53
Flash beenden	54

L2	Text und Animation	55
	Arbeiten mit Text	55
	Texte anlegen	55
	Textblöcke	57
	Textblöcke bearbeiten	59
	Texte formatieren	61
	Formatieren	62
	Animation von Text	73
	Bild-für-Bild-Animation	73
	Tween-Animationen	81
	Klassisches Tween	82
	Bewegungs-Tween	93
	Form-Tween	95
L3	Grafische Objekte	109
	Vom Einsatz der Grafiken	109
	Zeichnen von Vektorgrafiken	110
	Grundlegende Arbeitsschritte	111
	Zeichnen elementarer Formen	117
	Vektorgrafiken färben	121
	Objekte füllen	128
	Erstellen komplexerer Formen	136
	Korrektur von Vektorgrafiken	144
	Arbeiten mit Bitmap-Grafiken	147
	Importieren von Bitmap-Grafiken	148
	Vektorisieren von Bitmap-Grafiken	150
L4	Objekte und Animation	153
	Arbeiten mit mehreren Objekten	153
	An Objekten ausrichten	153
	Objekte anordnen	154
	Ausrichten und Verteilen	157
	Objekte transformieren	161
	Skalieren	161
	Drehen	162

Neigen	164
Verzerren	164
Umhüllen	165
Numerische Transformationen	166
Spiegeln	167
Teilen	167
Objekte frei verändern	168
Objektpfade	169
Objekte animieren	173
Bild-für-Bild-Animation	173
Bewegungs-Tween	186
Form-Tween	188
Nimm zwei	191

L5 Ebenen, Symbole und Instanzen 195

Arbeiten mit Ebenen	195
Ebenen umbenennen	195
Eine neue Ebene erstellen	196
Eine Ebene ausblenden	199
Ebene vor ungewollter Bearbeitung schützen	200
Reihenfolge von Ebenen ändern	201
Ebenen löschen	202
Symbole und Instanzen	203
Symbole	203
Grafik-Symbole	204
Movieclips	215
Schaltflächen	222

L6 Komplexere Animationen 233

Ebenen mit Pfiff	233
Ebeneneffekte	233
Führungsebenen	237
Pfadanimation	238
Maskenebenen	243
Szenen	251

Eine Szene erstellen	251
Eine Szene übernehmen	253
Reihenfolge ändern	254
Navigieren zwischen Szenen	254

L7 Sounds und Aktionen 257

Sounds	257
Verwendbare Soundformate	257
Sounds importieren	258
Sounds verwenden	259
Soundeffekte »von der Stange«	267
Sound ausschalten	271
Aktionen	271
Schaltflächen-Aktionen	272
Schlüsselbild-Aktionen	280
Menü-Aktionen	283

Ü Teil II: Üben 293

Ü1 Übungen zu Kapitel L1	295
Ü2 Übungen zu Kapitel L2	297
Ü3 Übungen zu Kapitel L3	301
Ü4 Übungen zu Kapitel L4	305
Ü5 Übungen zu Kapitel L5	309
Ü6 Übungen zu Kapitel L6	313
Ü7 Übungen zu Kapitel L7	317

A Teil III: Anwenden 319

A1 Praxisbeispiel: Ein Preloader 321

- Einrichten der Bühne 321
- Die erste Ebene 323
- Die zweite Ebene 327

A2 Praxisbeispiel: Website erstellen 335

- Vorarbeiten 336
- Bühne einrichten. 336
- Schaltflächen erstellen 340
- Action mit ActionScript 343

A3 Praxisbeispiel: Szenen-Einsatz 353

Glossar 357

Index 360