



Michael
Weigend

Adobe

**Flash CS5 mit
ActionScript 3
Praxiseinstieg**

Stichwortverzeichnis

Numerisch

3D-Drehungswerkzeug 97
3D-Effekt 95

A

A candle in the wind 75
ActionScript 161
ActionScript-Datei 437, 442
ActivityEvent.ACTIVITY 268
activityLevel 273
addChild() 313, 431
addChildAt() 313, 317, 432
Adventure Game 509
Alpha-Wert 111
Ampelmännchen 504
An Pfad XE 122
Animation 47, 115
Anzeigeliste 406
Array 219

- aus String erzeugen 220
- EigenElemente einfügen 221
- Eigenschaften und Methoden 221
- Elemente suchen 224
- Index 220
- Modellierung 245
- Reihenfolge der Elemente ändern 222

Attribut 171
Ausdruck 165
ausschneiden 88
Auswahl nach dem Zufallsprinzip 205
Auswählbare Optionen 330
Autovervollständigen 172

B

Ballon zeichnen 228
Ballonknaller 227
Bedienfeld 23
Bedingte Anweisung 177
Bedingung 178
beginFill() 315
Begradigen 57

Benutzungsoberfläche 24
Bewegungen steuern 356
Bewegungs-Tween 64
Beziehung 452
Bibliothek

- neues Symbol erstellen 65
- Symbol duplizieren 66

Bitmap nachzeichnen 99
Blitz 208
Block 177
Blume 99
Bones 481
Boolean 169
Boolesche Operatoren 169
Bounding Box 55
buchstabieren 259
Bunker 509

C

Cartoon-Figur 101
Chipkarte 517
clear() 337
clearInterval() 344
CLICK 153
Columbia, 420
Compilerfehler 163
contains() 432
Countdown 345
CS5 19
currentCount 361
currentTarget 426, 432
curveTo() 337

D

Dampfmaschine 496
DASA 356
Date 343
Date() 360
Datentyp 168, 175
Datum 343
day 360

Deklaration 163
 Direkte Manipulation 279
 Drag&Drop 279
 drawCircle() 338
 drawRect() 338
 drehbarer Zeiger 152
 Druck verwenden 115
 Dummie 519
 Dynamischer Text 198

E

Ebene 48
 Ebene Aktionen 150
 Ebenen einrichten 67
 eckige Klammer 219
 Editor 406
 Editorfenster 200
 Eigenschaft 171
 Eingabetext 199
 Einrückungsstil 184
 Einzellervermehrung 434
 elay 361
 Ellipsengrundform 50, 55
 Ellipsenwerkzeug 50, 54
 else if 180
 endFill() 338
 Endloswiederholung 268
 Entenkönigin 283
 ENTER_FRAME 256
 Entwicklung 109
 Entwicklungsprozess 109
 Entwicklungsumgebung 19
 Ereignis akzentuieren 208
 Ereignisound 213
 Erfolgsmeldung 428
 Erweiterte Zuweisung 166
 Event-Handler 131
 im Alltag 131
 Event-Listener 143
 Experiment 373
 Extreme Programming 440

F

false 169
 Farbeimerwerkzeug 57
 Farbnummer 315
 Farbtäuschung 72
 Farbverlauf 76
 räumliche Orientierung 77

Feedback mit Zufallsbild 205
 Fenster 23
 Film
 testen 118
 Filter 95
 verwalten 95
 Fläche ohne Umrandung 111
 Flash-Player 19
 Fluchtspiel 509
 for...in-Schleife 226
 forEach() 225
 Form 313
 Form-Tween 75
 for-Schleife 182
 Foto 85, 102
 importieren 86
 Objekt ausschneiden 88
 Frei transformieren 124
 Freihandwerkzeug 56, 114, 121
 fullYear 360
 function 174
 Funktion 173

G

Gartenparty 303
 Gelenk 484
 geschweifte Klammer 177
 getChildAt() 432
 getChildByName() 432
 getChildIndex() 432
 getTime() 360
 Glätten 57
 globale Variablen 264
 gotoAndPlay(n) 153
 gotoAndStop(n) 153
 Graphics 313
 graphics.beginFill() 315
 Grössenbericht erstellen 101
 Grow Series 109
 Gruppieren 32

H

Hantel 338
 Hase-und-Igel-Modellierung 532
 Hauptsymboleiste 22
 Hebel 154
 Hexadezimalzahl 169
 Hilfe 44
 Hilfetext 533

Hilfslinie 423
 Hintergrund 34
 Hintergrundgeräusch 214
 hitTestObject() 282
 hours 360

I

if-Anweisung 177
 if-else-Anweisung 179
 IK 481
 Index 220
 Initialisierung 201
 Instanz 36
 Instanz aus einer anderen Flash-Applikation
 holen 193
 Instanzvariable 393
 int 168
 Inverse Kinematik 481
 Iteration 225

J

Jonathan Gay 20
 Josef Albers 338
 Jump and run 265

K

Kabel 490
 Keine Farbe 111
 Kerzenflamme 75
 Kettenglieder 490
 KeyboardEvent 258
 keyCode 258
 kinematische Kette 490
 Klasse 170
 an Symbol-Instanz koppeln 451
 Beziehung 452
 Eigenschaften 447
 Konstruktor 447
 Methode 448
 Schaltfläche 450
 testen 448
 Klasse definieren 444
 Klasse Microphone 273
 Klassendefinition 442
 klassisches Tween 58
 Knochen 484
 Kolbenbewegung 503
 Kollisionstest 242
 Kommentar 167

Konfetti 315
 Königin 102
 Konstruktor 447
 Kontrollbox 529
 Kontrollraum 514
 Kontur 89
 Koordinaten 257
 Kreis 314
 Krokodilklemme 504
 Kugelbahn 437
 Kürbis und Stein 274

L

Lautstärkepegel 268
 Leertaste 273
 Lernspiel 191
 Lineal modellieren 324
 LineStyle() 338
 lineTo() 338
 Linie 25
 Linie krümmen 91
 localX 432
 Logball 438
 lokale Variable 174

M

Macromedia 20
 Making the Modern World 496
 Manipulation 279
 manipulierbares Element 407
 Marke 80
 Maskieren 127
 Math.ceil() 183
 Math.random 166
 Mathehaus 191
 Mausereignis 137
 Mauszeiger
 Form 415
 Mechanische Digitaluhr 362
 Mehrfachverzweigung 179
 Memory 389
 Mentale Rotation 373
 Methode 171
 Microphone-Objekt 269
 Mikrofon 268
 milliseconds 360
 minutes 360
 month 360
 MOUSE_DOWN 153

MOUSE_MOVE 153

MOUSE_OUT 153

MOUSE_UP 145

MouseEvent 144

 Eigenschaften 432

moveTo() 338

MovieClip 313

 Eigenschaften 152, 154

 im Kontext der Bühne 120

 steuern 152

 testen 118

Müller-Lyer-Illusion 26

 animierte Version 64

Münzwurf 179

N

NaN 175

neues Dokument 26

nextFrame() 153

Not a Number 175

Number 168

numChildren 432

O

Objektorientierte Programmierung 170, 437

P

Parallelillusion 34

perspektivische Illusion 30

Pfad 121

Pfad hinzufügen 121

Pfeilkreuz 326

Pfeiltaste 265

Pferdespiel 303

Pinselwerkzeug 53, 114

Pixelgrafik 88

play() 153

Playerfenster konfigurieren 61

Polgon 50

Polysternwerkzeug 50

Pong 474

Pose einfügen 484

Pose kopieren 486

prevFrame() 153

Primärfaktormodell 373

Programmierung 161

Programmverzweigung 177

Projektmetapher 440

Propeller 233

Prozedur 176

R

Raster 31

rate 273

räumliches Vorstellungsvermögen 373

Raumschiff 262

Reaktionstest 347

Rechteckgrundform 50

Rechteckwerkzeug 50

Referenzieren 207

Registergruppe 22

Registerkarte 22

Reihe 219

repeatCount 361

reset() 361

Rinne 455

Roboter 255

Rotationsbild 377

Rufen und Pfeifen 268

running 361

S

Schaltfläche 145

 Bild Aktiv 147

 Bild Auf 146

 Bild Darüber 147

 Bild Gedrückt 147

 Event-Handler zuordnen 148

 Idee 146

 unsichtbar 149

Schiebetür 528

Schildkröte 361

Schlagschatten 417

Schleife 181

Schlüsselbild 48

Schrift einbetten 197

Schwamm 265

Schwierigkeitsgrad 213

Schwungrad 497

seconds 360

Seestern 481

setIndexAt() 432

setInterval() 344

setLoopBack() 274

setSilenceLevel() 274

setTime() 360

- setUseEchoSuppression(status) 273
 - Shape 313
 - shiftKey 432
 - Shockwave-Datei. 437
 - SimpleButton 442
 - Skalierung der Striche 410
 - Skelett 483
 - Smiley 81
 - Solitär-Memory 390
 - Sonnenaufgang 47
 - Sound 212
 - Sound importieren 213
 - Sound-Bibliothek 212
 - Space-Shuttle 420
 - speichern 26
 - Speicherplatzbedarf 101, 107
 - Sprite 313
 - stageX 432
 - start() 361
 - Statischer Text 196
 - Stecker 489
 - Stern 50
 - Stiftmodus 56
 - Stiftwerkzeug 89
 - stop() 153
 - Stopp-Punkt 109, 128
 - Stoppuhr 351
 - Strich
 - Skalierung unterdrücken 410
 - Strichfarbe III
 - String 170
 - Eigenschaften und Methoden 185
 - String-Objekt 172
 - Symbol 36
 - In Symbol konvertieren 37
- T**
- target 426, 432
 - Tastatur 255
 - Tastaturcode 273
 - Tastaturereignis 273
 - Tastennummer 258
 - Tauchroboter 255
 - Testen 40
 - Textfeld 196
 - Thurstone 373
 - Timer 345
 - Bewegungen steuern 356
 - Bildrate 360
 - timer 361
 - timerComplete 361
 - trace() 162
 - Transformationspunkt 124
 - Trapezkünstler 319
 - Trickfilm 47
 - true 169
 - Tür 525
 - Tween 47
 - Beschleunigung 122
 - Bewegungs-Tween 64
 - Drehung 122
 - Farbeffekte 62
 - Form-Tween 75
 - Idee 47
 - klassisches Tween 58
- U**
- Uhr 296
 - uint 168
 - Unterwasserhöhle 255
- V**
- Variable 161
 - lokal 174
 - Veranschaulichung 163
 - Variablennamen 164
 - Vektorgrafik 88
 - Ventil 501
 - Ventilator 137
 - Vererbung 471
 - Vergleichsoperator 178
 - Veröffentlichen 40
 - Verschiebbare Objekte 286
 - verschiebbares Lineal 327
 - Verschneiden 31
 - Versuchsanordnung 377
 - Verzweigung 179
 - visuelle Effekte 85
 - void 176
 - Vordergrund 34
- W**
- Wachsen 155
 - Wahrheitswert 169
 - Wegweiser 452
 - Weiche 461
 - weichzeichnen 94

Stichwortverzeichnis

while 181
Wochenplan 204
Würfel 187

Z

Zahl 168
 Ganze Zahl 168
 ohne Vorzeichen 168
Zeichenwerkzeug 50
Zeitfunktion 373

Zeitgeber 345
Zeitleiste 48
Zeitmessung 386
Zeitsteuerung 272
Zeppelin 232
Zielpfad 207
Zimmereinrichtung 406
Zufallszahl 289
Zuweisung 165
Zwinkern 82