



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	XI
Warum ist Flash so nützlich für das Web-Design?	XII
Flash	XIII
Flash5: Was ist neu?	XV
Die Benutzung dieses Buches	XVII
Systemanforderungen	XVIII
Über den Flash-Player	XIX
 Kapitel 1: Der Flash Editor	 1
Die Grundlagen von Flash	2
Überblick über den Flash-Editor	4
Die Zeitleiste	5
Die Bühne	7
Verwenden von Gitternetzen	10
Lineale und Hilfslinien benutzen	12
Mit der Ausrichten-Funktion arbeiten	14
Die Werkzeugleiste	16
Grafiken vergrößern	18
Mit Bedienfeldern arbeiten	20
Mit gruppierten Bedienfeldern arbeiten	22
Benutzerdefinierte Bedienfeld-Ansichten	24
Tastaturkürzel einrichten	26
 Kapitel 2: Einfache Grafiken erstellen	 31
Überblick über die Symbolleiste	32
Linien-Eigenschaften einstellen	33
Füllungs-Attribute setzen	37
Benutzen des Linienwerkzeugs	38
Benutzen der Kreis- und Rechteckswerkzeuge	39
Benutzen des Freihandwerkzeugs mit Assistenz	43
Festlegen des Ausmaßes der Unterstützung	45

Benutzen des Freihandwerkzeugs ohne Assistent	46
Stiftwerkzeug: Gerade Linien zeichnen	47
Stiftwerkzeug: Bögen zeichnen	50
Benutzen des Farbeimers	52
Benutzen des Pinselwerkzeugs im Normalmodus	54
Benutzen des Textwerkzeugs	57
Einstellen der Schrifteigenschaften	59
Buchstabeneigenschaften setzen	60
Absatzeigenschaften setzen	65

Kapitel 3: Bearbeiten einfacher Objekte 69

Einstellungen für die Auswahl	70
Markieren von Linien durch Anklicken	71
Markieren von Füllungen durch Anklicken	73
Benutzen eines Auswahlrechtecks	74
Benutzen des Lassowerkzeugs	75
Teilauswahl von Elementen	77
Aufheben einer Auswahl von Elementen	79
Manuelles Verschieben von Objekten	80
Verschieben von Elementen mit dem Info-Bedienfeld	82
Grundlegende Bearbeitungsfunktionen – Ausschneiden, Kopieren und Einfügen .	84
Hilfestellung beim Bearbeiten von vorhandenen Elementen	88
Verändern der Länge von Liniensegmenten	90
Punkte mit dem Unterauswahl-Werkzeug bewegen	91
Verformen von Linien	93
Kurvenformen mit dem Pfeilwerkzeug verändern	94
Punkte mit dem Unterauswahl-Werkzeug bewegen	96
Punkte konvertieren, löschen und hinzufügen	98
Verformen von Füllungen	101
Verändern der Größe von Objekten	103
Neubestimmung der Lage von Objekten	107
Rahmen ändern	111
Benutzen des Radiergummis im Normalmodus	115
Benutzen des Zusatzwerkzeugs Wasserhahn	116
Füllungen bearbeiten	117
Erzeugen neuer Massivfarben: Das Farbmischer-Bedienfeld	119
Erzeugen neuer Massivfarben: Das Farbwähler-Bedienfeld	122
Neue Farbverläufe erzeugen	124
Farbpaletten speichern	128
Farbverläufe anwenden	132
Ändern von Farbverläufen	134
Objekteigenschaften auf ein anderes Objekt übertragen	137
Ändern von Kurven	139

Kapitel 4:	Komplexe Objekte auf einer Ebene	143
	Wenn sich Linien schneiden.	144
	Wenn Linien und Füllungen interagieren.	146
	Wenn Formen interagieren	148
	Gruppieren.	150
	Arbeiten mit gruppierten Objekten.	151
	Verwalten der Stapelreihenfolge	154
	Bearbeiten von Gruppen.	157
	Ausrichten von Elementen	159
	Benutzen der erweiterten Pinsel-Modi	162
	Einen Verlauf auf mehrere Füllungen anwenden.	166
	Den Radiergummi mit mehreren Objekten benutzen.	168
 Kapitel 5:	 Objekte auf mehreren Ebenen	 173
	Überblick über die Ebenen der Zeitleiste	174
	Erzeugen und Löschen von Ebenen.	175
	Verwalten von Ebenen über die Dialogbox.	177
	Verwalten von Ebenen über die Zeitleiste.	180
	Arbeiten mit Objekten auf verschiedenen Ebenen.	183
	Bestimmen der Stapelreihenfolge der Ebenen	185
	Führungsebenen	186
	Maskenebenen	188
	Ebenenübergreifendes Ausschneiden und Einfügen von Objekten	192
 Kapitel 6:	 Speichern und Wiederverwenden graphischer Objekte	 195
	Das Bibliotheksfenster.	196
	Die Ansichten des Bibliotheksfensters.	198
	Die Bibliothekshierarchie	200
	Konvertieren von Grafikobjekten in Symbole	203
	Erzeugen neuer Symbole.	205
	Symbolinstanzen	207
	Modifizieren von Symbol-Instanzen	209
	Austausch einer Symbol-Instanz gegen eine andere	213
	Bearbeiten von Symbolen.	215
	Symbole kopieren	217
	Konvertieren von Symbol-Instanzen in Grafiken	218
	Geteilte Bibliotheken erzeugen.	219
	Geteilte Schriftarten benutzen	223
 Kapitel 7:	 Benutzen von fremden Grafikformaten	 225
	Importieren von fremden Grafikformaten	226
	Grafiken über die Zwischenablage importieren	230
	Bitmaps in Vektorgrafiken umwandeln	232
	Bitmaps als Füllungen verwenden	234
	Modifizieren von Bitmap-Füllungen.	236
	Benutzen des Zauberstabwerkzeugs	239

Kapitel 8:	Bild-für-Bild-Animationen	243
	Benutzen der Zeitleiste	244
	Schlüsselbilder erzeugen	247
	Zwischenbilder erzeugen	251
	Bilder auswählen	253
	Manipulieren von Bildern auf einer Ebene	256
	Entfernen von Bildern	259
	Erstellen einer einfachen Animation	263
	Funktionsvorschau	265
	Abrunden der Animation durch Hinzufügen von Schlüsselbildern	268
	Verwenden von Zwiebelschichten	270
	Bearbeiten von mehreren Bildern	272
	Die Bildrate	274
	Verändern der Geschwindigkeit einer Animation	275
 Kapitel 9:	 Animationen mit Bewegungs-Tweening	 277
	Erstellen eines springenden Balls mit Bewegungs-Tweening	278
	Einstellen der Tween-Eigenschaften	282
	Abschließen eines Bewegungs-Tweens	285
	Hinzufügen von Schlüsselbildern zu Bewegungs-Tweens	286
	Animieren von Farbeffekten	287
	Animieren von größenveränderlichen Objekten	288
	Drehen von Objekten	290
	Bewegen von Objekten entlang gerader Linien	293
	Bewegen von Objekten entlang eines Pfades	295
	Orientieren von Objekten an einem Bewegungspfad	298
	Ändern der Tween-Geschwindigkeit	300
 Kapitel 10:	 Animationen mit Form-Tweening	 303
	Erstellen eines springenden Balls mit Form-Tweening	304
	Morphing von einfachen Linien und Füllungen	308
	Form-Tweening von mehreren Objekten	311
	Transformieren einer einfachen in eine komplexe Form	313
	Formen in Bewegung	317
 Kapitel 11:	 Komplexere Animations-Aufgaben	 319
	Szenen	320
	Manipulieren von Bildern auf mehreren Ebenen	323
	Animieren von mehreren Bewegungs-Tweens	326
	Animieren von Form-Tweens in mehrteiligen Objekten	331
	Umkehren von Bildern	333
	Kombinieren von Tweening mit Bild-für-Bild-Verfahren	335
	Verwenden von animierten Masken	337
	Speichern von Animationen als Grafiksymbole	341
	Verwenden von animierten Grafiksymbolen	344
	Speichern als Filmsequenz-Symbole	346
	Verwenden von animierten Filmsequenz-Symbolen	348

Kapitel 12:	Interaktivität mit Bildaktionen	351
	Das Bildaktionen-Bedienfeld	352
	Organisieren von Aktionen	355
	Aktionen auswählen	356
	Hinzufügen von Aktionen zu einem Bild	359
	Bearbeiten der Aktionenliste	362
	Bildbezeichnungen und Kommentare.....	364
	Verwenden der Aktion Stop.....	366
	Verwenden der Aktion Go To	367
	Vorschau von Aktionen in Funktion.....	370
Kapitel 13:	Interaktivität mit Objekten	371
	Erstellen einer Rollover-Schaltfläche	372
	Schaltflächen-Vorschau im Filmbearbeitungsmodus	377
	Erstellen von formverändernden Schaltflächen	378
	Erstellen einer vollständig animierten Schaltfläche	381
	Hinzufügen von Schaltflächen-Aktionen	383
	Verwenden von On MouseEvent.....	388
	Auf Mausereignisse reagierende Schaltflächen	391
	Auslösen von Aktionen über die Tastatur.....	394
	Erstellen einer unsichtbaren Schaltfläche	396
	Eine Schaltfläche mit mehreren aktiven Stellen	398
	Aktionen zu Filmen hinzufügen	401
	Vorschau von Buttons und Film-Aktionen im Test-Modus.....	404
Kapitel 14:	Sounds zur Animation hinzufügen	405
	Sounds in Flash	406
	Importieren von Sounds.....	407
	Verwalten von Sounds auf gesonderten Ebenen	409
	Anpassen der Höhe der Sound-Ebene.....	411
	Hinzufügen von Sounds zu Bildern.....	412
	Hinzufügen von Sounds zu Schaltflächen.....	415
	Verwenden von Ereignis-Sounds.....	417
	Verwenden von Start-Sounds.....	421
	Verwenden von Stream-Sounds.....	422
	Anhalten von Sounds	425
	Soundwiederholungen	427
	Bearbeiten von Sounds	428
Kapitel 15:	Einführung in komplexe Interaktivität	433
	Verwenden von Ausdrücken und Variablen.....	434
	Verwenden von Bedingungsaktionen	439
	Laden neuer Dateien	443
	Manipulieren von Filmsequenzen	448
	FS Command benutzen	453
	Smart-Filmsequenzen verwenden	457
	Den Film-Explorer nutzen	461

Kapitel 16:	Filme publizieren	465
	Vorbereiten Ihres Films auf eine optimale Vorführung	466
	Veröffentlichen und Exportieren.	469
	Die Einstellungen für den Flash Player	472
	Veröffentlichen von HTML für Flash Player-Dateien	476
	Die Platzierung Ihres Films im Browser	479
	Verwenden von HTML für alternative Bilder	484
	Verwenden der anderen Einstellungen für Veröffentlichungen	489
	Erzeugen von Projektoren	492
	Einstellen der MIME-Typen auf Ihrem Server.	493
	Exportieren von Flash in andere Formate	495
	Drucken aus Flash.	497
	Drucken aus dem Flash-Player	499
 Anhang A:	 Keyboard Shortcuts	 503
	 Index	 509