

Inhalt

1	Einleitung	1
1.1	Flash? Was ist das überhaupt?	1
1.1.1	ActionScript	1
1.1.2	Flash-Dateiformate	2
1.1.3	Häufig verwendete Programmversionen	2
1.2	Was soll dieses Buch und für wen ist es gedacht?	3
1.3	Erwünschte Kenntnisse	3
1.4	Benötigte Software	3
1.4.1	Systemvoraussetzungen	4
1.5	Beispieldateien	5
2	Programmierung in Flash	7
2.1	Flash-Grundlagen	7
2.1.1	Flash-Chinesisch: Von Zeitleisten, Schlüsselbildern und mehr	7
2.1.2	Symbole und Instanzen	11
2.1.3	Hierarchieebenen (Stufen) des Flash Player	14
2.2	ActionScript-Grundlagen	15
2.2.1	ActionScript, ECMA-Script und JavaScript	15
2.2.2	Syntaktisches	16
2.2.3	Variablen und Datentypen	28
2.2.4	Zielpfade	37
2.2.5	Aktionen und Ereignisse	44
2.2.6	ActionScript-Objekte	54
2.3	Die ActionScript-Umgebung	60
2.3.1	Das Aktionen-Bedienfeld in Flash 5	60
2.3.2	Das Aktionen-Bedienfeld in Flash MX	63
2.3.3	Mit externen Texteditoren arbeiten	67

2.4	Fehlersuche und Debugging in Flash	68
2.4.1	Variablen in Textfeldern	70
2.4.2	Das Ausgabe-Fenster	71
2.4.3	Der Flash 5-Debugger	79
2.4.4	Der Flash MX-Debugger	82
2.5	Objektorientierte Programmierung in ActionScript	87
2.5.1	Objekte	89
2.5.2	Der Klassenprototyp	89
2.5.3	Vererbung in ActionScript	91
3	Workshops	95
3.1	Animationsablauf steuern	95
3.2	Objekt-Eigenschaften per ActionScript verändern	97
3.2.1	Globale Eigenschaften eines Flash-Films	98
3.2.2	Eigenschaften von Movieclips in Flash 5	98
3.2.3	Eigenschaften in Flash MX	99
3.2.4	Beispieldateien: Position anhand der Mauskoordinaten verändern	100
3.3	Bewegungspfade berechnen	102
3.3.1	Lineare Bewegung	102
3.3.2	Kreisbewegung	104
3.3.3	Sinus- und andere Kurven	109
3.3.4	Bézierkurven	110
3.3.5	Beschleunigen und Bremsen	114
3.3.6	Ausweichmanöver	122
3.4	Ladefreundliche Anwendungen	123
3.4.1	Nur das Nötigste einpacken	123
3.4.2	Daten vorausladen	135
3.5	Kommunikation mit der Umwelt	153
3.5.1	Der Befehl fscommand	154
3.5.2	Flash-Player-Methoden	162
3.6	Lösungs-Recycling	175
3.6.1	Smartclips in Flash 5	175
3.6.2	Komponenten in Flash MX: Überblick	182
3.6.3	Bestehende Komponenten einbinden	183
3.6.4	Aussehen von Komponenten ändern	188
3.6.5	Eigene Flash MX-Komponenten erstellen	193
3.6.6	Benutzerdefinierte Oberfläche für Komponenten erstellen	202
3.6.7	Live-Vorschau für Komponenten erstellen	207

3.7	Dynamische Anwendungen in Flash	209
3.7.1	Die »richtige« Methode der Datenübertragung?	210
3.7.2	Parameter im <OBJECT>/<EMBED>-Tag übergeben	211
3.7.3	Parameter aus JavaScript übergeben	213
3.7.4	Externe Textdateien in Flash 5 einlesen	214
3.7.5	Das LoadVars-Objekt in Flash MX	216
3.8	Flash und serverseitige Skriptsprachen	221
3.8.1	Flash und PHP	222
3.8.2	Flash und Perl	236
3.9	Flash und XML	242
3.9.1	Ein paar Worte zu XML	242
3.9.2	Optimal mit XML arbeiten	248
3.9.3	Das ActionScript XML-Objekt	251
3.9.4	XML-Daten einlesen und weiter verarbeiten ..	253
3.10	Flash-Darsteller in Macromedia Director	261
3.10.1	Lingo für Flash-Darsteller	262
3.10.2	Mehr Lingo für Flash MX-Darsteller in Director MX	286
3.10.3	Performance von Flash-Darstellern in Director optimieren	290
A	Anhang	293
A.1	ActionScript-Besonderheiten	293
A.1.1	Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen ActionScript und JavaScript	293
A.1.2	Die Schrägstrich-Syntax	294
A.2	Übersicht über die Ereignis-Handler-Methoden der ActionScript-Objekte in Flash MX	294
A.3	Tastaturkürzel für Flash 5 und Flash MX	297
A.3.1	Menübefehle in Flash 5	297
A.3.2	Menübefehle in Flash MX	301
A.3.3	Die Werkzeugleiste	306
A.3.4	Aktionen-Bedienfeld in Flash 5 und Flash MX .	307
A.4	ESC-Tastaturkürzel im Aktionen-Bedienfeld	308
A.5	URL-Kodierung	311
A.6	Links	316
A.7	Und natürlich vielen Dank	316
	Index	317