

Das große Buch

# Flash MX

Michael Gradias

***DATA BECKER***

# Grundlegende Arbeitstechniken in Flash MX 17

<b>1.1</b>	<b>Goal! Auf zur ersten Animation mit Flash MX</b>	<b>17</b>
<b>1.2</b>	<b>Einrichten der Flash MX-Bühne.....</b>	<b>18</b>
	Modifizieren der Bühnenattribute.....	18
<b>1.3</b>	<b>Die Gestaltung des Himmels.....</b>	<b>20</b>
	Hilfsmittel zur Konstruktion.....	21
	Schriftzug in ein Symbol konvertieren.....	22
<b>1.4</b>	<b>Mit einer neuen Ebene arbeiten.....</b>	<b>23</b>
	Präzise Größen von Elementen einstellen.....	24
	Objekte ausrichten.....	26
	Formen zerschneiden.....	27
	Flächen mit Konturen füllen.....	28
	Einen Kreis zeichnen.....	28
	Erstellen eines Textobjekts.....	29
	Objekte auf andere Ebenen verschieben.....	31
<b>1.5</b>	<b>Erstellen der ersten Animation.....</b>	<b>32</b>
	Symbole erstellen.....	32
	Der Umgang mit Symbolen.....	33
	Frei schwebende Bedienfelder „andocken“.....	34
<b>1.6</b>	<b>Per Zeitleiste die Animation steuern.....</b>	<b>35</b>
	Die Ablaufsteuerung im Detail.....	35
	Einzelbilder der Animation kontrollieren.....	37
	Erstellen eines Bewegungs-Tweens.....	38
	Ansichten im Zwiebelschalenmodus.....	39
	Ändern der Zeitleistenansicht.....	41
	Ausblenden des animierten Schriftzugs.....	42
	Ein blinkender Schriftzug.....	43
	Auffüllen von Filmbildern.....	45
	Eine Pfadanimation erstellen.....	45
	Korrigieren des Pfads.....	47
<b>1.7</b>	<b>Sound in die Animation einfügen.....</b>	<b>48</b>
<b>1.8</b>	<b>Animation als Shockwave-Film sichern.....</b>	<b>49</b>
<b>1.9</b>	<b>Werkzeuge und Funktionen im Praxischeck.....</b>	<b>52</b>
	Frei schwebende Symbolleisten.....	52
	Informationen über die Statuszeile.....	53
	Viele Funktionen in den Bedienfeldern.....	54
	Alle Bedienfelder einblenden.....	54
	Aufräumarbeiten: Bedienfelder schließen.....	54
	Weitere Ansichtsoptionen.....	55
	Mit dem Gitternetz arbeiten.....	55
	Objekte aneinander ausrichten.....	56
	Ansichtsmodi verändern.....	57



## **Animierte Trailer für die eigene Webseite 59**

<b>2.1 Ein neues Dokument erstellen.....</b>	<b>59</b>
Bühnengröße an den Inhalt anpassen.....	60
Farbe des Filmhintergrunds einstellen.....	61
<b>2.2 Einen Verlaufshintergrund gestalten.....</b>	<b>61</b>
Füllungen transformieren.....	63
<b>2.3 Geometrische Grundformen erstellen.....</b>	<b>65</b>
Ein paar Textobjekte erstellen.....	67
Weitere Textobjekte erstellen.....	68
Objekte auswählen und duplizieren.....	69
Objekte auf Ebenen verteilen.....	71
Zusätzliche Textobjekte generieren.....	72
Unterschiedliche Schrifteinstellungen in einem Textobjekt verwenden.....	74
<b>2.4 Vorbereitende Arbeiten für die Animation.....</b>	<b>76</b>
Einsatz des Ausrichten-Bedienfelds.....	76
Die Ebenen neu sortieren.....	78
Ebenen gruppieren.....	79
Auswirkungen auf alle oder einzelne Ebenen.....	82
Symbole erstellen.....	82
Bibliothekobjekte verwalten.....	85
Abschließende Kontrolle durchführen.....	86
<b>2.5 Die Animation der Szene.....</b>	<b>87</b>
Bewegungs-Tween erstellen.....	87
Der Buchstabe „pumpt“.....	89
Weitere Animationen folgen.....	91
Schriften „schieben“.....	92
<b>2.6 Einen besonderen Ticker erstellen.....</b>	<b>93</b>
Filmbilder verschieben.....	94
Texte editieren.....	95
Filmbilder kopieren.....	95
Erscheinen und verschwinden.....	98
Filmbilder en bloc verschieben.....	100

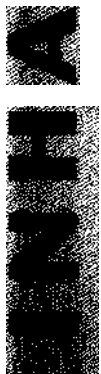
## **Effektives Arbeiten mit Objekten und Symbolen 103**

<b>3.1 Übersetzung der Fachbegriffe.....</b>	<b>103</b>
Aufbau eines Objekts.....	103
<b>3.2 Eine schicke Schaltfläche erstellen.....</b>	<b>104</b>
Zusammensetzung von Objekten.....	105
Formen mit dem Pfeilwerkzeug ändern.....	106
Das Unterauswahlwerkzeug.....	107

Objektattribute ändern.....	108
Verläufe anpassen.....	110
Konturen umwandeln.....	111
Einstellungen anderer Objekte übernehmen.....	112
Füllungen weichzeichnen.....	114
Konturen füllen.....	115
Innen liegende Objekte markieren.....	115
<b>3.3 Eine dreidimensionale Kugel erzeugen.....</b>	<b>117</b>
Verläufe anpassen.....	118
Eine andersfarbige Kugel erzeugen.....	120
Einen weichen Schatten anbringen.....	121
Objekte zu Gruppen zusammenfassen.....	123
Gruppen nutzen und ändern.....	124
<b>3.4 Mit Symbolen arbeiten.....</b>	<b>126</b>
Symbole neu erstellen.....	128
Symbole konvertieren.....	129
Symbole aus anderen Filmen übernehmen.....	130
Die Musterbibliotheken nutzen.....	132
<b>3.5 Aus Symbolen werden Instanzen.....</b>	<b>133</b>
Symbole der Instanzen austauschen.....	134
Instanzen verändern.....	135
Bildsteuerung bei den Symbolen.....	137
Wo bin ich? - Übersicht behalten.....	137

## **Freehand, Fireworks und Flash im Team 139**

<b>4.1 Dateien in Flash MX importieren.....</b>	<b>139</b>
<b>4.2 Fireworks-Dateien importieren.....</b>	<b>140</b>
Bildsequenzen importieren.....	144
Ein Fotoalbum mit Flash MX.....	146
Austauschen der Texte.....	149
Zwei Bilder werden überblendet.....	150
Die Fotos „eindrücken“.....	152
Die Fotos überblenden.....	153
Auffüllen der Filmbilder.....	156
Einfügen von Interaktivität.....	156
Steuerung des Films.....	158
Starten des Films.....	159
Schaltflächen mit Aktionen belegen.....	161
Testen des Films.....	163
<b>4.3 Import anderer Pixeldateiformate.....</b>	<b>164</b>
Der Umweg über Fireworks.....	166
<b>4.4 Import von Vektorgrafiken.....</b>	<b>168</b>
Import von Freehand-Dateien.....	168
Richtlinien für den Vektorgrafikimport.....	170



<b>4.5</b>	<b>Filme bearbeiten.....</b>	<b>172</b>
	Einen Untertitel für den Film erstellen.....	175
	Zurechtschneiden der Bühnengröße.....	177
	Das Ergebnis exportieren.....	178
<b>4.6</b>	<b>Animierte GIFs importieren.....</b>	<b>180</b>
	Animierte GIFs ergänzen und speichern.....	180

## **Aus mehreren Szenen eine Webseite bauen 183**

<b>5.1</b>	<b>Was ist in - was ist out?.....</b>	<b>183</b>
	Abgucken ist erlaubt.....	184
	Trendige Websites mit Flash.....	185
	Die Seiten der „Designpäpste“.....	186
<b>5.2</b>	<b>Eine Webseite gestalten <span style="float: right;">191</span></b>	
	Ein neues Dokument erstellen.....	191
	Hilfslinien einrichten.....	192
	Eine Bildvorlage für den Hintergrund.....	194
	Eigenschaften von Objekten einstellen.....	195
	Rechteck mit abgerundeten Ecken zeichnen.....	197
	Abgerundete Ecken entfernen.....	199
	Knotenpunkte verschieben.....	202
	Weitere Formen erstellen.....	203
	Schnell Duplikate erstellen.....	204
	Hilfsgruppen zum Ausrichten verwenden.....	205
	Ändern von Objektattributen.....	208
<b>5.3</b>	<b>Szenen zu einem Film zusammenstellen.....</b>	<b>210</b>
	Szenen duplizieren.....	210
	Szenen verwalten und bearbeiten.....	212
	Instanzen von Symbolen trennen.....	214
	Zuschneiden der Form.....	215
	Austauschen der Symbole.....	216
<b>5.4</b>	<b>Schaltflächen mit Aktionen versehen.....</b>	<b>217</b>
	Der Besucher nimmt Einfluss.....	217
	Wann Aktionen ausgelöst werden.....	218
	Schaltflächen mit Aktionen verknüpfen.....	219
	Rollover-Effekte anbringen.....	223
	Übertragen in andere Szenen.....	225
<b>5.5</b>	<b>Die einzelnen Szenen animieren.....</b>	<b>226</b>
	Und los geht's: Herunterzählende Nummern.....	228
	Die Animation der Zählquadrate.....	230
	Weitergehende Arbeiten erledigen.....	231



# Konstruieren eines animierten Werbebanners 233

<b>6.1</b>	<b>Wichtige Punkte zum Animationsaufbau.....</b>	<b>233</b>
	Die Aufgabe von Animationsprogrammen.....	234
<b>6.2</b>	<b>Grundlegende Animationstypen.....</b>	<b>235</b>
<b>6.3</b>	<b>Das richtige Bannermaß.....</b>	<b>240</b>
<b>6.4</b>	<b>Ein animiertes Banner erstellen.....</b>	<b>243</b>
	Den Hintergrund animieren.....	245
	Ein Movieclip-Symbol erstellen.....	247
	Filmbilder verschieben und kopieren.....	249
	Die anderen Rechtecke animieren.....	250
<b>6.5</b>	<b>Eine Kugel hüpf durch das Bild.....</b>	<b>252</b>
	Bibliothekselemente übernehmen.....	253
	Instanzen vom Symbol trennen.....	254
	Vorbereitungen zur Bewegung der Kugel.....	257
	Einen Bewegungspfad zeichnen.....	259
	Kurvenverläufe korrigieren.....	262
	Die Kugel mit dem Pfad verknüpfen.....	264
<b>6.6</b>	<b>Die Animation perfektionieren.....</b>	<b>266</b>
	Anpassen der höchsten Punkte.....	268
	Aus einer „Metallkugel“ einen Ball machen.....	270
<b>6.7</b>	<b>Ein Auto fährt ins Bild.....</b>	<b>272</b>
	Importieren des Autobildes.....	274
	Anpassen des Bewegungspfads.....	276
<b>6.8</b>	<b>Schriftzüge animieren.....</b>	<b>278</b>
	Konstruieren der Textobjekte.....	279
	Größen aneinander anpassen.....	280
	Ein wachsender Schriftzug.....	281
	Ein Schriftzug „rutscht“ ins Bild.....	283
	Anwachsen des Schriftzugs.....	285
<b>6.9</b>	<b>Den fertigen Film exportieren.....</b>	<b>286</b>
	Die HTML-Einstellungen.....	288

# Fotopräsentationen für Internet und CD 293

<b>7.1</b>	<b>Anpassen einer Flash-Vorlage.....</b>	<b>294</b>
<b>7.2</b>	<b>Aufbau einer Flash-Präsentation.....</b>	<b>296</b>
	Bitmap-Bilder in Flash bearbeiten.....	297
	Ausgewählte Bildbereiche markieren.....	299
	Störende Bildteile entfernen.....	300
	Mit Fotofüllungen malen.....	302



<



	Bilddaten nachträglich anpassen.....	304
	Eine ungewöhnliche Kontur einstellen.....	305
	Eine Umrisslinie animieren.....	307
	Fotos nachzeichnen.....	309
	Beschriftungen für das Fotoalbum.....	312
	Die Bildbeschriftung erstellen.....	313
<b>7.3</b>	<b>Eine animierte Diaschau.....</b>	<b>314</b>
	Platzieren der Schlüsselbilder.....	317
	Die Schlüsselbilder anpassen.....	319
<b>7.4</b>	<b>Form-Tweens erstellen.....</b>	<b>322</b>
	Aufbau der Introszene.....	322
	Die Schritte zum Form-Tweening.....	325
	Form-Tween mit Formmarken anpassen.....	326
	Zusätzliche Form-Tween-Optionen.....	329
<b>7.5</b>	<b>Das Intro mit dem Hauptfilm koppeln.....</b>	<b>330</b>
	Wichtige Schlüsselbilder ermitteln.....	330
	Filmbilder benennen.....	331
	Bildaktionen festlegen.....	332
	Zu einer bestimmten Stelle wechseln.....	336
	Eine Schleife einstellen.....	337
<b>7.6</b>	<b>3-D-Filme mit Einzelbildanimationen.....</b>	<b>338</b>
	3-D-Filme mit Word XP.....	339
	Zeichnen von AutoFormen.....	340
	Verändern der Objekteigenschaften.....	342
	Objekte in Flash importieren.....	343
	Erstellen der Einzelbildanimation.....	345
	Schleifenbildung bei Einzelbildanimationen.....	347

## **8. Entwicklung interaktiver Navigationen 349**

<b>8.1</b>	<b>JavaScript-Schaltflächen kontra Flash.....</b>	<b>349</b>
<b>8.2</b>	<b>Eine Menüstruktur konstruieren.....</b>	<b>350</b>
	Vorbereitung des Dokuments.....	350
	Konstruieren der Grundformen.....	351
	Einfärben des Menüs.....	354
	Objekte schnell duplizieren und ausrichten.....	355
	Einfügen der Menüeinträge.....	357
	Alle anderen Schaltflächen anpassen.....	361
	Die einzelnen Schaltflächen für die Untermenüs konstruieren.....	362
	Symbole in Symbolen verwenden.....	363
	Viele verschiedene Schaltflächen erzeugen.....	365
	Eine Trennlinie erstellen.....	368
	Aufbau der anderen Untermenüs.....	370
	Ordnung in der Bibliothek.....	372
	Menüs verändern.....	373

<b>8.3</b>	<b>Aufbau von Rolldown-Menüs.....</b>	<b>376</b>
	Die Strategie zum Aufbau des Menüs.....	376
	Aufteilung der Zeitleiste.....	377
	Bewegungs-Tweens einfügen.....	379
	Bilder bezeichnen und Stop-Bilder einfügen.....	380
	Menüs rauf- und runterfahren.....	381
	Maskieren der Ebenen.....	384
	Vorbereiten des Hauptmenüs.....	385
	Symbole austauschen.....	388
<b>8.4</b>	<b>Aktionen für das Rolldown-Menü.....</b>	<b>390</b>
	Wiederhochfahren der Menüs.....	392
	Resümee.....	396

## **9. Animationen mit Sounddateien unterlegen 397**

<b>9.1</b>	<b>Pro und kontra Sound.....</b>	<b>397</b>
<b>9.2</b>	<b>Sounddateien importieren.....</b>	<b>398</b>
	Sounddateien in die Zeitleiste aufnehmen.....	400
<b>9.3</b>	<b>Die verschiedenen Soundtypen.....</b>	<b>402</b>
	Der Ereignissound.....	402
	Untervarianten der Soundtypen.....	403
	Der Streamingsound.....	403
<b>9.4</b>	<b>Soundeffekte einsetzen.....</b>	<b>404</b>
<b>9.5</b>	<b>Soundeffekte im praktischen Einsatz.....</b>	<b>407</b>

## **10 Filmsequenzen mit ActionScript steuern 411**

<b>10.1</b>	<b>Grundsätzliches zu ActionScript.....</b>	<b>411</b>
	Das Aktionen-Bedienfeld.....	412
	Das Arbeiten im Normalmodus.....	413
	Das Arbeiten im Expertenmodus.....	415
<b>10.2</b>	<b>Die unterschiedlichen Ereignisse.....</b>	<b>418</b>
	Einsetzen von Basisaktionen.....	420
<b>10.3</b>	<b>Eine Eingabemaske erstellen.....</b>	<b>421</b>
	Texteingabefelder erstellen.....	423
	Variablen verwenden.....	425
	Einsatz der Variablen.....	427
	Das Ergebnis verfeinern.....	431



<b>10.4</b>	<b>Objekteigenschaften verändern.....</b>	<b>433</b>
<b>10.5</b>	<b>Ein Film folgt dem Mauszeiger.....</b>	<b>436</b>
	Filme an andere Stellen bewegen.....	438
	Filme versetzen.....	440
	Einen Hinweistext ausblenden.....	441
<b>10.6</b>	<b>Wenn - dann: Bedingungen stellen.....</b>	<b>445</b>
	Filmabschnitte vorbereiten.....	447
	Die if- und else if-Anweisungen.....	449

## **11. Komponenten im Einsatz 453**

<b>11.1</b>	<b>Die Möglichkeiten der Komponenten.....</b>	<b>453</b>
<b>11.2</b>	<b>Aufbau einer Vorlage.....</b>	<b>454</b>
<b>11.3</b>	<b>Komponenten verwenden.....</b>	<b>456</b>
	Automatische Arbeitsschritte.....	457
	Eigenschaften von Komponenten verändern.....	458
	Einfügen des Quellcodes.....	460
	Platz auf der Arbeitsfläche.....	462
	Analyse des Quellcodes.....	464
	Fehler suchen.....	466
<b>11.4</b>	<b>Lehrreiche Beispiele untersuchen.....</b>	<b>467</b>
	Eine Lektion in Sachen Komponenten.....	470

## **12. Die Tastaturbefehle 473**

<b>12.1</b>	<b>Tastenkürzel benutzerdefiniert anpassen.....</b>	<b>473</b>
	Ein eigenes Tastenkürzel.....	475
	Die Menübefehle.....	477
	Tastenkürzel Flash-Player.....	485

## **Stichwortverzeichnis 489**