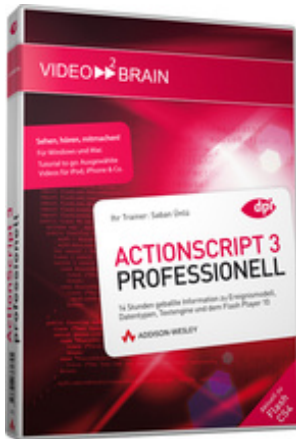


ActionScript 3.0 professionell

Aktuell zu Flash CS4!



Lernen Sie anhand von Praxis-Workshops, was Sie zu der E4X-basierten Scriptsprache ActionScript wissen müssen, um begeisternde interaktive Anwendungen zu entwickeln. Dabei führt Sie Saban Ünlü über die Syntax der Programmiersprache bis hin zu der Bedeutung des Dokumentenobjektmodells der Anzeigeobjekte und dem neuen Ereignismodell in die Tiefen der ActionScript 3.0-Welten. 14 Stunden geballte Infos zu Dateitypen, Textengine und den 3D-Klassen des Flash Players 10.

Ihr(e) Trainer: **Saban Ünlü**

Video-Training auf DVD mit Bonusmagazin

Neu: Tutorial to go: Mit 15 Videos für iPod, iPhone & Co.

Das Video-Training ist ein Update dieses [ActionScript 3.0 Trainings](#)

ISBN 978-3-8273-6174-5

EUR 49,95

Programmieren für Flash und Flex

In Workshops lernen Sie alles, was Sie wissen müssen, um interaktive Anwendungen zu entwickeln. Saban Ünlü führt Sie von der Syntax der Sprache über die Bedeutung des DOM und der Anzeigeobjekte bis zum neuen Ereignismodell in die Tiefen der ActionScript-3-Welten.

Aufbau des Video-Trainings

Schneller Einstieg in ActionScript 3

Folgen Sie dem Autor bei seiner Reise durch ActionScript 3, lassen Sie sich die wesentlichen DOM-Elemente wie Stage, Anzeigeobjekte und Anzeigeobjekt-Container erklären und folgen Sie seinen Lösungen, in denen er "verschundene" Methoden neu implementiert.

Neue Features in AS3

Die Überarbeitung des Sprachkerns von ActionScript 3 bringt eine Reihe von Neuerungen gegenüber AS2 mit. Dazu gehören Runtime-Exceptions und Änderungen der Gültigkeitsbereiche von Variablen.

Tiefer in die Programmierung

In diesem Kapitel erklärt Ihnen Ihr Trainer, was Packages sind und wie man diese erstellt bzw. verwendet. Außerdem erfahren Sie, was ein Konstruktor macht. Aber auch Themen rund um Methoden und Klassen werden im Folgenden ausführlich behandelt ...

Anzeigesteuerung von Objekten

Lernen Sie in diesem Abschnitt die Anzeigesteuerung von Objekten kennen. Dazu werden Ihnen einige Methoden vorgestellt, mit denen Sie Textobjekte, Webseiten oder MovieClips steuern können. Zum grundsätzlichen Verständnis lernen Sie den Zusammenhang zwischen dem Flash Player und Ihrer Anwendung kennen.

Sprites, MovieClips und Sounds

Folgen Sie dem Autor bei seiner Reise durch ActionScript 3, lassen Sie sich die wesentlichen DOM-Elemente wie Stage, Anzeigeobjekte und Anzeigeobjekt-Container erklären und folgen Sie seinen Lösungen, in denen er "verschundene" Methoden neu implementiert.

Anzeigesteuerung von Objekten

Was wäre ein Flash-Film ohne Ablaufsteuerung? Die wesentlichen Klassen in ActionScript verfügen deswegen über eine Zeitleiste. Damit steuern Sie Animationen und Musik – aus dem Programmcode oder mit der Maus.

Text in ActionScript

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte? Das stimmt nicht immer. Wollen Sie ActionScript zur Darstellung von Text in SWF-Dateien verwenden, erfahren Sie in diesem Kapitel wie das funktioniert. Egal, ob es sich um feste Textbausteine handelt oder um Text, der zur Laufzeit nachgeladen wird. Selbst Formatierungen und CSS-Styles sind kein Problem.

XML und E4X – ein tolles Team

Sie können mit XML eigene Schnittstellen deklarieren, mit denen Sie Informationen textbasiert transportieren. Damit hat sich XML sowohl im Online- als auch im Offlinebetrieb als Standard für den Datenaustausch von Webseiten etabliert. In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie in ActionScript 3 solche XML-Daten verarbeiten.

Bitmaps und Video in ActionScript 3

In diesem Kapitel zeigt Ihnen Saban Ünlü anhand von Beispielen, welche Möglichkeiten Sie im Umgang mit Bitmaps in AS3 haben. Dabei werden Bitmaps und Pixel zur Laufzeit kopiert/eingefügt, gezeichnet, eingebettet oder von externer Quelle geladen. Die Handhabung von Video wird erläutert, WebCam-Signale visualisiert, progressive FLV-Streams erzeugt, gesteuert und die damit zusammenhängenden Ereignisse erläutert. Zudem werden FLV -Streams im Zusammenhang mit einem Media Server diskutiert.

Neu in Flash CS4

Mit dem Erscheinen von Flash CS4, dem Flash Player 10 und dem Flex SDK 4 sind dem ActionScript-Entwickler viele neue Klassen zur Verfügung gestellt worden. Eine dieser Klassen ist die Vector-Klasse und Saban zeigt Ihnen den Umgang damit genauso wie mit der FileReference-Klasse. Diese Klasse ermöglicht es, Dokumente aus dem Internet herunterzuladen oder mittels einer Flashapplikation Dokumente mit einem Upload auf einen Server zu schieben.

Mit Flash Player 10 wird nun Text noch exakter dargestellt und er lässt sich besser positionieren und bearbeiten. Sie lernen die Blockdarstellung von Text kennen und erfahren, wie Sie Grafiken in Fließtext einarbeiten.

Mit dem neuen Toolkit "Pixel Bender" von Adobe sind Sie in der Lage, Filter zu definieren, die Sie im Flash Player oder beispielsweise auch in AfterEffects verwenden können. Auch die Draw-API wurde mit dem Flash Player 10 deutlich verbessert. Damit sind Sie nun in der Lage, einfacher und performanter Objekte zur Laufzeit zu zeichnen. In eigenen Kapiteln erfahren Sie mehr darüber und über die neuen Zeichenmöglichkeiten für den Flash Player 10.

Eine der großartigsten Neuerungen im Flash Player 10 ist, dass der Flash Player nun mit der Grafikkarte kommunizieren und deren Leistung benutzen kann. Mit den neuen Klassen und Eigenschaften sind Sie in der Lage, eine dreidimensionale Darstellung aufzubauen. Der letzte Abschnitt zeigt, wie's geht.

Über 14 Stunden geballte Info zu Ereignismodell, Datentypen, Textengine und dem Flash Player 10! Damit ist dieses Video-Training geeignet für ActionScript-Anwender mit ersten Erfahrungen oder Umsteiger von ActionScript 2.

Voraussetzungen:

- 512 MB RAM

- DVD-Laufwerk
- Soundkarte, Lautsprecher bzw. Kopfhörer
- Bildschirmauflösung mind. 1024x768
- Windows XP/Vista oder Mac OS X ab 10.1
- Pentium 4 ab 2,6 GHz oder G5

Bonusmaterial

▶ SharedObject: Grundlagen

07:45

Inhaltsverzeichnis


Schneller Einstieg in ActionScript 3

Das neue DOM und die Auswirkungen

- ▶ Das "stage"-Objekt 11:47
- ▶ Auf nach ActionScript 3! 14:17
- ▶ Ereignisse behandeln 11:23
- ▶ LoaderInfo – Inhaltsinformationen 05:57
- ▶ Sprite – der kleine Bruder von MC 05:53
- ▶ Schnell mal eine Schaltfläche 09:49
- ▶ MovieClip und seine neue Macht 07:04

Alte Freunde im neuen Gewand

- ▶ Wo ist "getURL" geblieben? 08:08
- ▶ Laden externer Bilder 12:23
- ▶ "AttachMovie" war einmal 05:54
- ▶ Bitmap aus Bibliothek instanzieren 04:27
- ▶ Wie lade ich externe MP3s? 10:54
- ▶ Sound aus Bibliothek instanzieren 06:55

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test

Neue Features in AS3

- ▶ Try...catch – man muss sie fangen 07:33
- ▶ Eigene Ausnahmen werfen 13:38
- ▶ Typsicherheit – Fluch oder Segen 04:58
- ▶ Klassen sind nicht mehr dynamisch 06:03
- ▶ XML in Perfektion 07:53
- ▶ Reguläre Ausdrücke 10:35
- ▶ Gültigkeitsbereiche für Funktionen 02:43
- ▶ Public – jeder darf mich benutzen 03:45
- ▶ Internal – der Standard-Namespace 05:29
- ▶ Private – hart, aber herzlich 05:48
- ▶ Protected – Freund der Unterklassen 04:47
- ▶ Selbst definierte Gültigkeit 04:54
- ▶ Schnellere und flexiblere Datentypen 08:04
-  Zusammenfassung
- Multiple Choice Test

Tiefer in die Programmierung

Was sind Packages?

- ▶ Packages 02:17
- ▶ Erstellung von Packages 05:16
- ▶ Packages verwenden 03:29
- ▶ Packages im Flex Builder 03:58

Klassen

- ▶ Syntax einer Klasse 02:40
- ▶ Vorteile einer Klasse 07:40
- ▶ Was macht ein Konstruktor? 06:35
- ▶ Innenliegende Klassen in AS-Dateien 04:16

Eigenschaften und Methoden

- ▶ Einführung 01:01
- ▶ Eigenschaften erstellen und bearbeiten 06:36
- ▶ Definition von Klassenmethoden 05:47
- ▶ Definition statischer Methoden 03:04
- ▶ Die Magie von Getter und Setter 08:05
- ▶ Aufhebung der Klassenversiegelung 04:07

Vererbungen


- ▶ Eigenschaften und Methoden erben 06:04
- ▶ Konstruktor der Oberklasse verwenden 04:45
- ▶ Statische Super-Konstante 03:51
- ▶ "override" und "super" 04:37
- ▶ "final" verhindert extends 02:54

Gültigkeitsbereiche

- ▶ Namespace 01:32
- ▶ Der öffentliche Raum 04:09
- ▶ Package-bezogene Gültigkeit 03:56
- ▶ Private 04:59
- ▶ Protected 03:35
- ▶ Eigener Namespace 05:52
- ▶ Der Zauber der Proxyklasse 10:00

Interfaces

- ▶ Interfaces – eine Einleitung 01:31
- ▶ Erstellung von Interfaces 04:10
- ▶ Anwendung von Interfaces 04:26
- ▶ Die Typsicherheit mit Interfaces 06:35
- ▶ Kombinierte Schnittstellen 03:57
- ▶ Vererbte Schnittstellen 05:51

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test

Anzeigesteuerung von Objekten


Ereignisse

▶ Überblick Ereignisse	02:20
▶ EventDispatcher als Ereignisziel	05:06
▶ Die Eventklasse	01:53
▶ Phasen des Ereignisablaufs	03:13
▶ Details zu Eigenschaftseigenschaften	05:10
▶ Hinzufügen von Ereignisempfängern	04:23
▶ Entfernen von Ereignisempfängern	03:13
▶ Benutzerdefinierte Events	03:22
▶ Auslösen von Ereignissen	05:25
Die Klasse URLRequest	
▶ HTTP-Anforderung über URLRequest	01:18
▶ URLRequest zum Laden von Websites	05:43
Anzeigeobjekte und ihre Bedeutung	
▶ Überblick über Anzeigeobjekte	02:55
▶ Anzeigeobjekte visualisieren	03:41
▶ Verschachtelte Anzeigeobjekte	03:09
▶ ADDED und ADDED_TO_STAGE	03:17
▶ Entfernen von Anzeigeobjekten	03:06
▶ Tiefenabhängige Anzeige und Entfernung	03:51
▶ Tiefenmanagement von Anzeigeobjekten	05:51
▶ Tiefenmanagement über Indizes	03:50
<input type="checkbox"/> Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	


Sprites, MovieClips und Sounds

Sprites und ihre Bedeutung	
▶ Sprite-Klasse und ihre Bedeutung	02:07
▶ Grundlagen des Drag&Drop	02:29
▶ Advanced Drag&Drop	05:14
▶ Zeichnen von Linien	06:24
▶ Vektor- und Bitmap-Füllungen	06:07
▶ Kurven zeichnen	01:34
▶ Gradienten zeichnen	05:29
▶ Geometrische Objekte zeichnen	04:50
Die MovieClip-Klasse	
▶ Die Bedeutung der AS-Klasse MovieClip	02:54
▶ Zeitleistensteuerung	06:35
▶ Steuerung über Bildbezeichner	03:38
▶ 3D mit der Zeitleistensteuerung	05:23
▶ MovieClip zur Laufzeit visualisieren	03:48
▶ Eingebettete Bestandsklasse in Flex	03:05
▶ Externe Flash-Filme laden	03:33
▶ LoaderInfo – Ladeinformation	05:53
▶ Geladene Zeitleistenmethoden triggern	02:24
▶ Zugriff auf geladene SWF-Dateien	06:15

Sound in AS3

▶ Sound-Features in AS3	01:11
▶ Eingebettete Sounds abspielen	03:52
▶ Sound laden und Ereignisse	04:30
▶ Sound-Laufzeitausnahmen	01:30
▶ Sound gebuffert einladen	05:27
▶ Informationen des SoundChannels	03:40
▶ SoundTransform verwenden	03:15
▶ SoundMixer und Spektrum-Analyzer	06:03
 Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Text in ActionScript

▶ Was ist Text in ActionScript?	02:12
▶ Grundlagen der Textdarstellung	05:39
▶ Mehrzeilige Texte visualisieren	02:35
▶ Eingabetextfelder realisieren	04:35
▶ HTML-Texte darstellen	03:33
▶ Textformatierung mit CSS und Co.	05:23
▶ Textfeldinhalte verschieben	05:09
▶ Ereignisse für Textänderungen	02:20
▶ Ereignisse des "href"-Links	04:01
▶ Externe Texte mit URLRequest laden	06:03
▶ Value Pairs mit dem URLRequest laden	04:09
▶ Externe StyleSheets verwenden	06:24
 Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

XML und ActionScript

▶ XML und E4X – ein tolles Team	02:05
▶ XML zur Kompilier- und Laufzeit	04:56
▶ XML mittels Objektbaum erstellen	05:02
▶ Attribute eines Knotens definieren	04:04
▶ XML mittels XMLList parsen	05:54
▶ Mit dem XML-Objektbaum parsen	05:14
▶ XML-Attribute auswerten	05:06
▶ Laden und Senden von XML	05:34
 Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Bitmaps in ActionScript

▶ Bitmap – eine Einleitung	00:40
▶ Bitmaps zur Laufzeit zeichnen	04:09
▶ Eingebettete Bitmaps verwenden	03:33
▶ Kopieren und Einfügen von Pixeln	05:09
▶ Externe Bitmaps zur Laufzeit laden	05:35
 Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Video in ActionScript

▶ Video	02:01
▶ WebCam-Signale visualisieren	02:10
▶ Progressive FLV-Streams erzeugen	05:00
▶ Ereignisse eines FLV-Streams	06:51
▶ Steuerung einer FLV	06:40
▶ FLV-Stream vom Media Server	04:06
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

Flash CS4 und Flash Player 10 – Neuerungen

Die Vector-Klasse

▶ Syntax und Grundlagen der Vector-Klasse	06:29
▶ Vector mit fester Größe	05:51
▶ Vector-Anwendung	07:33

Daten lesen und schreiben

▶ Lokale Datei auswählen	08:11
▶ Lokale Datei laden	06:38
▶ Lokale Datei speichern	05:57

Text mit ActionScript 3.0 für Flash Player 10

▶ Grundlagen der Blockdarstellung	11:38
▶ Textblöcke realisieren	11:14
▶ Grafiken in Fließtext einarbeiten	07:40

Pixel Bender und Shader

▶ Vorstellung des Pixel Bender Toolkit	02:28
▶ Filter zur Laufzeit laden und analysieren	08:20
▶ Filter zur Laufzeit laden und anwenden	06:37
▶ Filter einbetten und anwenden	07:20
▶ Filter als Füllung verwenden	05:02

Zeichnen mit AS 3.0 für Flash Player 10

▶ Pfade mit "drawPath" realisieren	07:10
▶ Grafikdaten mit "drawGraphicsData" zeichnen	08:16
▶ Dreieck mit "drawTriangles" zeichnen	07:51
▶ UV-Koordinaten in Dreieckstexturen	12:59

Die dritte Dimension

▶ Eigenschaften des 3D-Anzeigeobjekts	06:39
▶ Vector3D-Klasse	09:09
▶ Matrix3D-Klasse	11:39
▶ PerspectiveProjection-Klasse	09:25
▶ Rotation im 3D-Raum	07:04
▶ Animationen mit Utils3D	07:18
▶ Utils3D und die Projektion in 2D	11:12
▶ Texturen im 3D Raum	02:41
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	