

Sams Teach Yourself Macromedia® Flash™ 8 in 24 Hours

By Phillip Kerman

.....

Publisher: **Sams**

Pub Date: **October 10, 2005**

ISBN: **0-672-32754-6**

Pages: **624**

[Table of Contents](#) | [Index](#)

[Copyright](#)

[About the Author](#)

[Acknowledgments](#)

[We Want to Hear from You!](#)

[Reader Services](#)

[Introduction](#)

[Part I. Assembling the Graphics You'll Animate in Flash](#)

[Hour 1. Basics](#)

[Jump Right In](#)

[Getting Your Bearings](#)

[Getting Around in Flash](#)

[Document Properties](#)

[File Types](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 2. Drawing and Painting Original Art in Flash](#)

[Drawing on the Stage](#)

[Tools](#)

[Selecting and Transforming Objects](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 3. Importing Graphics into Flash](#)

[Vector Graphics Versus Raster Graphics](#)

[Reasons to Avoid Importing Graphics](#)

[Importing Vector Graphics](#)

[Using Bitmaps \(Also Known As Raster Graphics\)](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 4. Using the Library for Productivity](#)

[The Concept of the Library](#)

[Using the Library](#)
[Using Symbols from the Library](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Hour 5. Applied Layout Techniques](#)

[Controlling Color](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Part II. Animating in Flash](#)

[Hour 6. Understanding Animation](#)

[How Animation Works](#)
[Elements of Animation](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Hour 7. Animation the Old-Fashioned Way](#)

[Understanding the Brute-Force Animation Technique](#)
[Enhancing a Frame-by-Frame Animation](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Hour 8. Using Motion Tweens to Animate](#)

[Creating a Motion Tween](#)
[Fine-Tuning a Motion Tween](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Hour 9. Using Shape Tweens to Morph](#)

[Making a Shape Tween](#)
[Refining and Fine-tuning a Shape Tween](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Hour 10. Including Sound in Animations](#)

[Importing Sounds](#)
[Using Sounds](#)
[Controlling Quality and File Size](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)
[Workshop](#)

[Hour 11. Using Layers in Animations](#)

[How Layers Work](#)
[Using Layer Properties for Visual Effect](#)
[Summary](#)
[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 12. Animating Using Movie Clip and Graphic Symbols](#)

[Movie Clip Symbol Behavior](#)

[Subtleties of Movie Clips](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 13. Creating Special Effects](#)

[Effects with Shapes](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Part III. Adding Interactivity and Advanced Animation](#)

[Hour 14. Making Buttons for the User to Click](#)

[Making a Button](#)

[Advanced Buttons](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 15. Using ActionScript and Behaviors to Create Nonlinear Movies](#)

[Using ActionScript](#)

[Using Behaviors](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 16. Using ActionScript for Advanced Interactivity](#)

[Making Drag-and-Drop Interactions](#)

[Programming in Flash](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 17. Using Components](#)

[What Is a Component?](#)

[Using the RadioButton Component](#)

[Changing Component Styles](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 18. Using Video](#)

[Flash Basic 8 Versus Flash Professional 8](#)

[Embedding Video Versus Playing External Video](#)

[Using Video](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Part IV. Putting It All Together for the Webs](#)

[Hour 19. Linking a Movie to the Web](#)

[Basic Publishing](#)

[Simple Hyperlinks](#)

[Using Style Sheets](#)

[What Other Web Tasks Can Flash Do?](#)

[Using Flash Inside a Larger Website](#)

[Uploading Files to a Web Server](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 20. Designing a Website to Be Modular](#)

[Loading Movies or Images](#)

[Determining When a Movie Is Fully Loaded and How to Unload It](#)

[Shared Library Items](#)

[Playing External Sounds](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 21. Optimizing a Flash Site](#)

[File Size Considerations](#)

[Performance Hits](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 22. Advanced Animation Techniques](#)

[It's the Result, Not the Technology](#)

[Applying Conventional Techniques](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 23. Working on Large Projects and in Team Environments](#)

[Production Methodologies](#)

[Applying Productivity Techniques](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Hour 24. Publishing a Creations](#)

[How to Publish](#)

[Adding Metadata to Your Flash Creation](#)

[Deciding Which Media Types to Publish](#)

[Exporting Other Media Types](#)

[Summary](#)

[Q&A](#)

[Workshop](#)

[Part V. Appendixes](#)

[Appendix A. Shapes You Can Make in Merge Drawing Mode](#)

[Semicircle](#)

[Spokes on a Wheel](#)

[Five-Pointed Star](#)

[Oblique Cube](#)

[Sine Waves](#)

[3D Sphere](#)

[Color Wheel](#)

[Appendix B. Resources](#)

[Tutorials and Other Online Resources](#)

[Content Sites](#)

[Third-Party Products](#)

[Statistics](#)

[Glossary](#)

[A](#)

[B](#)

[C](#)

[D - E](#)

[F](#)

[G](#)

[H](#)

[I - J](#)

[K - L](#)

[M](#)

[N - O](#)

[P](#)

[Q](#)

[R](#)

[S](#)

[T](#)

[U](#)

[V](#)

[W - X - Y - Z](#)

[Index](#)