

Spis treści

Wstęp (13)

- Od czego zacząć (13)
- Konwencje typograficzne (14)
- Płyta CD-ROM (15)
- Wydawca oryginału (15)

Rozdział 1. Rewolucja i ewolucja: spojrzenie na świat filmu i dźwięku (17)

- Internet (18)
- Materiały filmowe i dźwiękowe (19)
- Internetowe bankomaty (21)
- Przyszłość filmów flashowych (24)

Rozdział 2. Planowanie projektu (27)

- Przygotowanie materiału wideo (27)
 - Właściwy montaż (28)
 - Prędkość odtwarzania klatek (28)
 - Wymiary obrazu (29)
 - Kompresja obrazu (30)
- Mamy materiał wideo, co dalej? (33)
 - Importowanie materiału wideo do Flasha (33)
 - Konwersja klipu wideo na format SWF (38)
 - Umieszczanie zawartości flashowej w "zewnętrznych" środowiskach (40)
- Dźwięk (41)
- Plany i schematy (42)

Rozdział 3. After Effects (47)

- Interfejs programu After Effects (47)
- Tworzenie efektów (51)
- Eksport materiału wideo dla Flasha (74)
 - Tworzenie interfejsów (75)
 - Przygotowanie materiałów w After Effects (76)
 - Realizacja projektu we Flashu (79)
 - Eksperymentowanie i tworzenie nowych efektów (81)

Rozdział 4. Badcop: niska przepustowość, mocne wrażenia (83)

- Planowanie projektu Badcop (84)
 - Metoda pracy (86)
- Kręcenie i przygotowanie materiału wideo dla Flasha (87)
- Importowanie projektu After Effects do Flasha (96)
- Optymalizacja (102)
 - Dołączanie dźwięku (105)
 - Końcowy rezultat (107)

Rozdział 5. QuickTime i animacja (109)

- Materiał wideo (110)

Rozdział 6. Mechanizm pobierania danych wideo we Flashu (137)

- Jak to działa (138)
- Plik FLA (139)

Rozdział 7. Program Flix (145)

- Inne metody (150)
- Program Wildform Flix (151)
 - Tworzenie banera w formacie SWF (154)
 - Przygotowanie materiału wideo (155)
 - A teraz coś z zupełnie innej beczki... (164)

Rozdział 8. Program Turbine Video Encoder (167)

- Jak to działa (167)
- Interfejs użytkownika (168)
 - Otwieranie pliku źródłowego (170)
 - Zaznaczanie fragmentu klipu (171)
 - Kodowanie (173)
 - Zakładka Video (174)
 - Zakładka Flash (178)
 - Zakładka Audio (182)
 - Menu Settings i predefiniowane ustawienia (184)
 - Przykładowy proces kodowania pliku Flasha (185)

Rozdział 9. Tworzenie flashowej galerii wideo (191)

- Galeria wideo - co to takiego? (191)
 - Tworzenie galerii wideo (193)
- Elementy sterowania (204)
- Suwak (210)
 - Kod obsługujący suwak (214)
- Informacje o klipie wideo (219)
 - Oprogramowanie pola informacyjnego (220)
- Czas na seans! (224)

Rozdział 10. Flash, wideo i HTML (225)

- Znaczniki <OBJECT> i <EMBED> (226)
- Jak to naprawdę działa (228)
 - Ramki (229)
 - Przyciski w dokumencie HTML-a (231)
 - Wreszcie trochę Flasha (233)
- Pójdźmy dalej (235)
- Inspiracja (236)

Rozdział 11. Odtwarzacz QuickTime Flash (239)

- Planowanie (240)
 - Tworzenie tła (241)
 - Tworzenie masek (243)
- Planowanie materiału wideo w programie QuickTime 5 Pro (244)
 - Klip wideo (245)
 - Ścieżka dźwiękowa (248)
 - Czołówka i informacje o autorach (250)
 - Menu utworzone we Flashu (251)
 - Dodatkowe przyciski sterujące (254)
- Kompilacja projektu w programie QuickTime 5 Pro (257)
 - "Skóry" (262)

Rozdział 12. Integracja odtwarzacza RealPlayer z Flashem (265)

- Wiodące odtwarzacze (266)
- Ogólne spojrzenie (267)
- Sterowanie odtwarzaczem RealPlayer za pomocą skryptów JavaScriptu (267)
 - Obsługa błędów (267)
 - Komunikacja z modułem rozszerzającym (268)
 - Wysyłanie poleceń do odtwarzacza RealPlayer (269)
 - Metoda DoPlay() (269)
 - Metoda DoStop() (270)
 - Metoda SetMute() (270)
 - Metoda SetVolume() (270)
 - Wskazywanie pliku do odtworzenia (270)
 - Dalsze możliwości (271)
- Interfejs flashowy (272)
- Kompilacja elementów (274)
 - Dołączanie zewnętrznego pliku ze skryptem JavaScriptu (274)
 - Ustawianie globalnych właściwości za pomocą skryptu JavaScriptu (275)
 - Osadzanie klipu wideo (275)
 - Znaczniki <OBJECT> i <EMBED> osadzające film RealPlayer (275)

Rozdział 13. Tworzenie dźwięku (277)

- Dlaczego dźwięk? (277)
- Wprowadzenie do dźwięku cyfrowego (279)
- Jakość dźwięku (281)
- Sprzęt (283)
 - Dobór i łączenie sprzętu (283)
 - Typowe konfiguracje (286)
- Oprogramowanie (295)
 - Tworzenie prostej kompozycji (296)
 - Moja wcześniejsza kompozycja (302)
 - Jeszcze kilka porad i wskazówek (303)
 - Nagrywanie materiału sesyjnego (307)

Rozdział 14. Optymalizacja dźwięku (309)

- Optymalizacja dźwięku (309)
 - Kompresja sygnału dźwiękowego (310)
 - Korekcja widma (311)
 - Program Sound Forge (311)
 - Próbkowanie materiału sesyjnego (313)
 - Moduły rozszerzające programu Sound Forge (317)
 - Przetwarzanie ścieżki dźwiękowej (322)
- Tworzenie dźwięku na potrzeby Internetu (325)
 - Dźwięk w formacie MP3 (325)
 - Ścieżki dźwiękowe (328)
 - Tworzenie pętli i bridge'ów (331)
 - Przygotowywanie pętli na potrzeby Flasha (337)

Rozdział 15. Dynamiczne odtwarzanie dźwięku we Flashu (343)

- Możliwości dźwiękowe Flasha (343)
 - Sterowanie dźwiękiem za pomocą skryptów (348)
- Mechanizm interaktywnej ścieżki dźwiękowej (354)
 - Wybór i testowanie pętli (354)
 - Interaktywna ścieżka dźwiękowa - przemyślenia (355)
- Tworzenie interaktywnej ścieżki dźwiękowej (356)
 - Struktura mechanizmu (357)
- Integracja interaktywnej ścieżki dźwiękowej z innym plikiem FLA (363)

Rozdział 16. Komercyjna prezentacja flashowa (369)

- Zadanie (369)
 - Inspiracja (370)
 - Rozwiązanie (371)
- Struktura projektu (374)
 - Zanim uruchomisz Flasha (374)
- Składanie całości we Flashu (375)

Dodatek A Teoria dźwięku cyfrowego (387)

- Natura dźwięku (388)
 - Propagacyjna reprezentacja dźwięku (388)
 - Sinusoidalna reprezentacja dźwięku (388)
- Prosta filtracja (390)
 - Szeregi Fouriera i harmoniczne (390)
- Dźwięk cyfrowy (394)
 - Szum (397)

Skorowidz (407)