

SPIS TREŚCI

Wstęp	9
1 WPROWADZENIE	16
	
Tematyka lekcji	16
Uruchamianie Flasha i otwieranie pliku	18
Przestrzeń robocza	19
Praca z panelem Library (Biblioteka)	22
Oś czasu	24
Układanie warstw na osi czasu	31
Korzystanie z panelu Properties (Właściwości)	34
Korzystanie z panelu Tools (Narzędzia)	37
Wycofywanie działań we Flashu	41
Podgląd projektu	42
Publikowanie projektu	43
Zapisywanie pliku	45
Wyszukiwanie zasobów na temat Flasha	47
Sprawdzanie dostępności aktualizacji	48
2 PRACA Z GRAFIKĄ	50
	
Tematyka lekcji	50
Zaczynamy	52
Obrysy i wypełnienia	52
Rysowanie kształtów	53
Tworzenie zaznaczeń	54
Edytowanie kształtów	55
Tworzenie wypełnień gradientowych i bitmapowych	59
Rysowanie wzorków i dekoracji	63
Rysowanie krzywych	71
Tworzenie elementów przezroczystych	74
Tworzenie i edytowanie tekstu	76

3 TWORZENIE I EDYTOWANIE SYMBOLI 78



Tematyka lekcji	78
Zaczynamy	80
Importowanie plików programu Illustrator	81
Symbole	82
Tworzenie symboli	85
Importowanie plików Photoshopa	86
Edytowanie symboli i zarządzanie nimi	88
Modyfikowanie rozmiaru i położenia instancji	95
Modyfikowanie opcji Color Effect (Efekt koloru) dla instancji	98
Efekty mieszania	101
Tworzenie efektów specjalnych za pomocą filtrów	101
Przemieszczanie obiektów w przestrzeni 3D	103

4 DODAWANIE ANIMACJI 110



Tematyka lekcji	110
Zaczynamy	112
Zasady tworzenia animacji	113
Przygotowanie pliku projektu	114
Animowanie zmian położenia	114
Zmiana tempa i czasu	117
Animowanie przezroczystości	120
Animowanie filtrów	122
Animowanie przekształceń	127
Modyfikowanie ścieżki ruchu	130
Zamienianie obiektów animowanych za pomocą animacji klatek pośrednich	135
Tworzenie animacji zagnieżdżonych	137
Panel Motion Editor (Edytor ruchu)	140
Krzywe zmian dynamiki	146
Animowanie ruchu w przestrzeni 3D	152
Oglądanie animacji	155

5 KINEMATYKA ODWROTNA I PRZEKSZTAŁCENIA 158



Tematyka lekcji	158
Zaczynamy	160
Ruch przegubów za pomocą kinematyki odwrotnej	161
Ograniczanie zakresu ruchu złączy	169
Kinematyka odwrotna kształtów	176
Opcje szkieletów	184
Przekształcenia za pomocą animacji klatek pośrednich kształtu	188
Punkty zmiany kształtu	191
Symulowanie fizyki za pomocą kinematyki odwrotnej	193

6 TWORZENIE INTERAKTYWNEGO SYSTEMU NAWIGACJI 202



Tematyka lekcji	202
Zaczynamy	204
Filmy interaktywne	204
Tworzenie przycisków	205
ActionScript 3.0	216
Przygotowywanie osi czasu	220
Dodawanie operacji stop()	221
Tworzenie procedur obsługi zdarzeń dla przycisków	222
Tworzenie docelowych klatek kluczowych	225
Tworzenie przycisku home	230
Odtwarzanie animacji w klatce docelowej	234
Przyciski animowane	238

7 TEKST 242



Tematyka lekcji	242
Zaczynamy	244
Tekst TLF	245
Dodawanie prostego tekstu	248
Dodawanie wielu kolumn	254
Zawijanie tekstu	258
Tworzenie łączy w tekście	267
Tworzenie tekstu wejściowego	269
Wczytywanie tekstu zewnętrznego	276

8 PRACA Z DŹWIĘKIEM I VIDEO 286



Tematyka lekcji	286
Zaczynamy	288
Struktura pliku projektu	289
Wykorzystanie dźwięków	290
Charakterystyka formatu Flash Video	303
Korzystanie z programu Adobe Media Encoder	303
Opcje kodowania	307
Odtwarzanie wideo zewnętrznego	313
Praca z materiałem wideo zawierającym kanały alfa	318
Używanie punktów sygnalizacji	322
Osadzanie Flash Video	330

9 ŁADOWANIE I KONTROLOWANIE ZAWARTOŚCI ZEWNĘTRZNEJ 338



Tematyka lekcji	338
Zaczynamy	340
Ładowanie zawartości zewnętrznej	342
Usuwanie zawartości zewnętrznej	347
Sterowanie klipami filmowymi	348
Tworzenie masek	349

10 PUBLIKOWANIE DOKUMENTÓW FLASHA 356



Tematyka lekcji	356
Zaczynamy	358
Testowanie dokumentu Flasha	358
Bandwidth Profiler (Program profilujący przepustowość)	360
Dodawanie metadanych	361
Publikowanie filmu dla sieci WWW	364
Inne opcje publikowania	370

Skorowidz 376