

Spis treści

Wstęp (11)

Część I Zaawansowane animacje (17)

Rozdział 1. Tworzenie złożonych projektów (19)

- Sposoby automatycznego tworzenia animacji ruchu (20)
- Sposoby automatycznego tworzenia animacji kształtu (31)
- Tworzenie efektów specjalnych (tylko w wersji Professional) (38)
- Animowane i złożone maski (42)

Rozdział 2. Praca z wideo (55)

- Importowanie wideo do Flasha (56)
- Uaktualnianie i podmienianie filmów (68)
- Dodawanie elementów Flasha do wideo (70)
- Rotoskopia (74)

Część II Podstawy języka ActionScript (77)

Rozdział 3. Posługiwanie się językiem ActionScript (79)

- Obiekty i klasy (80)
- Metody i właściwości (81)
- Używanie notacji kropkowej (82)
- Więcej na temat interpunkcji (84)
- Panel Actions (85)
- Edytowanie kodu ActionScript (96)
- Używanie obiektów (99)
- Funkcje (113)
- Stosowanie komentarzy (114)

Część III Zarządzanie listwami czasowymi i komunikacja (115)

Rozdział 4. Więcej o przyciskach i detektorach zdarzeń (117)

- Zdarzenia i detektory zdarzeń (118)
- Klasa Button (118)
- Niewidoczne przyciski (123)
- Automatycznie animowane przyciski (125)
- Animowane przyciski i symbole klipów filmowych (126)
- Złożone przyciski (130)
- Możliwości śledzenia przycisków (135)
- Właściwości przycisku (138)
- Klip filmowy jako przycisk (144)
- Obsługa klawiatury (151)
- Obsługa myszy (158)
- Menu podręczne (166)

- Tworzenie powtarzających się akcji z wykorzystaniem zdarzenia onEnterFrame (173)
- Tworzenie powtarzających się akcji z wykorzystaniem setInterval() (175)
- Podsumowanie - zdarzenia i detektory zdarzeń (180)

Rozdział 5. Praca z wieloma listwami czasowymi (181)

- Nawigowanie listwami czasowymi klipów filmowych (182)
- Ścieżki adresowe (183)
- Bezwzględne i względne ścieżki adresowe (187)
- Używanie akcji with do adresowania klipów filmowych (195)
- Zasięg (197)
- Klipy filmowe jako kontenery (202)

Rozdział 6. Zarządzanie komunikacją zewnętrzną (207)

- Komunikowanie się przez przeglądarkę internetową (208)
- Ładowanie zewnętrznych filmów Flasha (232)
- Ładowanie zewnętrznych obrazków (246)
- Komunikacja z zewnętrznym wideo (249)
- Stosowanie projektorów i akcji fscommand (258)
- Komunikowanie się z drukarką (262)
- Wykrywanie środowiska odtwarzania filmu (269)
- Wykrywanie postępu pobierania - programy ładujące (275)

Część IV Przekształcanie grafiki i dźwięku (287)

Rozdział 7. Sterowanie klipem filmowym (289)

- Przeciąganie klipu filmowego (290)
- Ustawianie właściwości klipu filmowego (294)
- Pobieranie właściwości klipu filmowego (297)
- Zmiana koloru klipu filmowego (298)
- Tworzenie oddziaływania kolorów (304)
- Stosowanie filtrów do klipu filmowego (307)
- Kontrolowanie kolejności klipów filmowych na stosie (311)
- Wykrywanie kolizji klipów filmowych (315)
- Wyznaczanie krawędzi klipu filmowego (320)
- Dynamiczne generowanie klipów filmowych (322)
- Dynamiczne usuwanie klipów filmowych (329)
- Pobieranie poziomu głębokości klipu filmowego (330)
- Dynamiczne tworzenie kształtów (334)
- Skalowanie i zniekształcanie klipów filmowych (353)
- Używanie dynamicznych masek (357)
- Dostosowanie wyglądu wskaźnika myszy (361)
- Podstawy animacji za pomocą języka ActionScript (364)

Rozdział 8. Sterowanie grafiką rastrową (371)

- Tworzenie obrazów i dostęp do nich (372)
- Rysowanie na obiekcie BitmapData (380)
- Używanie filtrów do modyfikacji obrazów (394)
- Animowanie obrazów rastrowych (401)

Rozdział 9. Sterowanie dźwiękiem (415)

- Korzystanie z klasy Sound (416)
- Dołączanie dźwięków (417)
- Odtwarzanie dźwięków (419)
- Modyfikacja dźwięków (422)
- Modyfikacja niezależnych dźwięków (424)
- Przekształcanie dźwięków (427)
- Tworzenie dynamicznego sterowania dźwiękiem (430)
- Wczytywanie zewnętrznych dźwięków (436)
- Odczyt właściwości dźwięku (438)
- Wykrywanie zdarzeń dźwięku (441)
- Wykorzystanie znaczników informacyjnych plików MP3 (443)

Część V Praca z informacjami (447)

Rozdział 10. Sterowanie przepływem informacji (449)

- Zmienne i wyrażenia (450)
- Wczytywanie zewnętrznych zmiennych (455)
- Przechowywanie i współdzielenie informacji (463)
- Modyfikacja zmiennych (469)
- Łączenie zmiennych i dynamiczne referencje (472)
- Testowanie informacji za pomocą instrukcji warunkowych (475)
- Zapewnianie alternatyw dla warunków (480)
- Wiele instrukcji warunkowych - tworzenie rozgałęzień (482)
- Łączenie warunków z operatorami logicznymi (488)
- Pętle (490)

Rozdział 11. Sterowanie tekstem (495)

- Wejściowe pole tekstowe (496)
- Dynamiczne pole tekstowe (498)
- Opcje pól tekstowych (500)
- Łączenie tekstu (503)
- Wyświetlanie tekstu w formacie HTML (507)
- Animacja pól tekstowych (512)
- Właściwości klasy TextField (515)
- Dynamiczne generowanie pól tekstowych (526)
- Modyfikacja tekstu w polach tekstowych (530)
- Formatowanie pól tekstowych z wykorzystaniem zewnętrznych arkuszy stylów (541)
- Modyfikacja zawartości pola tekstowego (544)

- Klasa Selection (544)
- Sterowanie aktywnością pól tekstowych (545)
- Sterowanie zaznaczeniem w polach tekstowych (548)
- Wykrywanie zmian w polu tekstowym (552)
- Klasa String (555)
- Analiza ciągów znaków (556)
- Aranżacja tekstów (562)
- Modyfikacja tekstów (567)

Rozdział 12. Modyfikacja informacji (569)

- Obliczenia przy użyciu klasy Math (570)
- Wyliczanie kątów za pomocą klasy Math (571)
- Wykorzystanie funkcji sinus i cosinus do ruchu pod kątem (579)
- Obliczanie odległości za pomocą klasy Math (583)
- Generowanie liczb losowych (588)
- Organizacja informacji przy użyciu tablic (591)
- Przechowywanie listy klipów filmowych w tablicy (598)
- Data i czas (603)
- Tworzenie kodu wielokrotnego użytku (611)

Rozdział 13. Zarządzanie zawartością i usuwanie błędów (621)

- Współdzielenie symboli z biblioteki (622)
- Współdzielenie czcionek (628)
- Wykorzystanie komponentów (631)
- Dołączanie zewnętrznego kodu ActionScript (634)
- Panel Movie Explorer (636)
- Wyświetlanie wartości zmiennych i obiektów w trakcie odtwarzania (641)
- Śledzenie zmiennych w panelu Output (644)
- Określanie typu zmiennej (646)
- Środowisko uruchomieniowe (648)
- Optymalizacja filmu (656)
- Unikanie typowych błędów (660)

Dodatki (661)

Dodatek A Przyrostki określające typ obiektu (663)

Dodatek B Klawisze i odpowiadające im kody (665)

Skorowidz (667)