

1	Zrozumieć Flasha	1
	Co można zrobić za pomocą Flasha?	2
	Tworzenie obrazków do strony WWW	3
	Animowanie witryny WWW	4
	Tworzenie filmów interaktywnych	6
	Wyświetlanie przycisków	7
	Transformacja kształtów	7
	Wyświetlanie banneru z przewijającym się tekstem	8
	Podstawowe elementy Flasha	9
	Scena Flasha	10
	Ścieżka czasowa	12
	Warstwy	15
	Pasek narzędzi	17
	Panele	20
	Projekt 1: Tworzenie prostej animacji	21
2	Nauka paska narzędzi Flasha	25
	Poznananie paska narzędzi	26
	Wybór narzędzi	27
	Wybór opcji narzędzia	28
	Używanie narzędzi	30
	Rysowanie przy pomocy narzędzia „linia”	30
	Rysowanie przy pomocy narzędzia „prostokąt”	32
	Rysowanie przy pomocy narzędzia „owal”	34
	Dodawanie tekstu przy pomocy narzędzia „tekst”	36
	Rysowanie za pomocą narzędzia „ołówek”	38
	Rysowanie przy pomocy narzędzia „pędzel”	39
	Rysowanie za pomocą narzędzia „pióro”	40
	Stosowanie wypełnień	42
	Używanie narzędzia „gumka”	43
	Zaznaczanie przy pomocy narzędzia „strzałka”	45
	Zaznaczanie przy pomocy narzędzia „lasso”	46
	Projekt 2: Rysowanie ciężarówki i dodawanie tekstu	47
3	Nauka paneli Flasha	53
	Jak zrozumieć panele	54
	Czym są panele?	54
	Lokalizowanie odpowiedniego panelu	55
	Dostosowywanie paneli do własnych potrzeb	68
	Projekt 3: Ustawianie właściwości za pomocą panelu Properties	70
4	Korzystanie ze ścieżki czasowej i warstw	75
	Jak zrozumieć sposób działania ścieżki czasowej	76
	Jak zrozumieć klatki	77
	Jak zrozumieć warstwy	87
	Cel stosowania warstw	88
	Dodawanie warstw	89
	Dodawanie obiektów do warstw	91
	Projekt 4: Dodawanie warstw i klatek do ścieżki czasowej	96
5	Rysowanie obiektów	101
	Rysowanie linii i wypełnień	102
	Wybór kreski	102
	Wybór wypełnienia	104
	Tworzenie krzywych złożonych	105
	Używanie kolorów	109
	Wybór kolorów	109
	Stosowanie gradientów	111
	Tworzenie własnych gradientów	111
	Przesuwanie i przekrzywianie gradientów	113
	Kontrolowanie ustawień parametru Alpha	115

Obracanie, przekrzywianie i skalowanie	116
Obracanie obiektów	117
Przekrzywianie obiektów.....	118
Skalowanie obiektów.....	118
Obracanie i skalowanie przy użyciu okna dialogowego Scale and Rotate	119
Obracanie, przekrzywianie i skalowanie przy użyciu panelu transformacji	120
Grupowanie obiektów	121
Jak zrozumieć obiekty niezgrupowane.....	121
Jak zrozumieć obiekty zgrupowane.....	122
Proste przykłady grupowania	123
Rozgrupowywanie w razie potrzeby.....	124
Projekt 5: Rysowanie przycisku z wypełnieniem gradientowym	125
6 Tworzenie animacji.....	129
Jak działa animacja	130
Jak zrozumieć prędkość przesuwu.....	130
Jak Flash upraszcza animację.....	131
Jak zrozumieć ścieżkę czasową i przejścia.....	132
Nauka rodzajów przejść	133
Przejścia ruchome.....	134
Przejścia ze zmianą kształtu.....	135
Wybór odpowiedniego rodzaju przejścia.....	136
Tworzenie przejść ruchomych	137
Rysowanie obiektu dla potrzeb przejścia ruchomego.....	137
Przygotowywanie obiektu do ruchomego przejścia.....	138
Przygotowywanie ścieżki czasowej do ruchomego przejścia.....	139
Wstawianie ruchomego przejścia	140
Tworzenie przejść ze zmianą kształtu.....	142
Rysowanie obiektów dla potrzeb przejścia ze zmianą kształtu	142
Przygotowywanie ścieżki czasowej do przejścia ze zmianą kształtu	143
Wstawianie przejścia ze zmianą kształtu.....	144
Używanie spowalniania (easing).....	145
Używanie wskaźników przejść ze zmianą kształtu.....	146
Projekt 6: Tworzenie animacji odbijającej się piłki	148
7 Używanie ścieżek ruchu i masek	153
Jak zrozumieć ścieżki ruchu.....	154
Tworzenie ścieżek ruchu.....	156
Tworzenie warstwy ścieżki ruchu	157
Rysowanie ścieżki ruchu.....	157
Umieszczanie obiektów na ścieżce	159
Rozszerzanie ścieżki poza scenę	160
Orientowanie ruchu	160
Używanie ścieżki w więcej niż jednym przejściu	162
Jak zrozumieć maski	164
Tworzenie masek.....	165
Dodawanie maski graficznej.....	165
Używanie tekstu jako maski.....	167
Modyfikowanie maski.....	170
Używanie masek w animacji	171
Tworzenie przewijającego się tekstu.....	172
Projekt 7: Użycie maski do stworzenia tekstu banneru.....	174
8 Tworzenie symboli i korzystanie z biblioteki.....	179
Kilka słów o symbolach	180
Symbole graficzne.....	181
Symbole przycisków.....	181
Klipy filmowe.....	183
Jak zrozumieć efekt fali	183

Tworzenie symboli.....	184
Tworzenie symboli graficznych.....	184
Tworzenie symboli przycisków.....	187
Tworzenie symboli klipów filmowych.....	189
Otwieranie i edycja symboli.....	191
Korzystanie z symboli.....	193
Dodawanie symboli do filmu.....	193
Łączenie symboli.....	194
Modyfikacja symboli na scenie.....	194
Korzystanie z bibliotek.....	197
Zrozumienie bibliotek.....	197
Dodawanie symboli do bibliotek.....	199
Porządkowanie bibliotek.....	200
Używanie obiektów z biblioteki standardowej.....	201
Tworzenie bibliotek wielokrotnego użytku.....	202
Używanie wspólnych bibliotek.....	204
Projekt 8: Tworzenie i używanie klipu filmowego zawierającego toczące się koło...	205
9 Korzystanie z importowanej grafiki	211
Jak zrozumieć grafikę importowaną.....	212
Jak zrozumieć grafikę wektorową.....	212
Jak zrozumieć grafikę bitmapową.....	213
Importowanie grafiki wektorowej.....	214
Używanie grafiki FreeHanda we Flashu.....	215
Używanie we Flashu innej grafiki wektorowej.....	220
Tworzenie rysunku w programie Canvas.....	220
Zapisywanie rysunku w programie Canvas do użytku we Flashu.....	222
Importowanie do Flasha rysunków z programu Canvas.....	223
Importowanie grafiki bitmapowej.....	225
Importowanie obrazka bitmapowego.....	226
Używanie importowanych bitmap we Flashu.....	227
Ustawianie właściwości zaimportowanego obrazka bitmapowego.....	227
Konwersja bitmap do wektorów.....	229
Wektoryzacja bitmapy.....	229
Dzielenie bitmapy.....	231
Konwersja tekstu do grafiki.....	233
Dzielenie tekstu.....	233
Używanie podzielonego tekstu.....	234
Projekt 9: Tworzenie efektu składania słów z tekstu „wlatującego” na swoje miejsce.....	235
10 Dodawanie dźwięków do filmu.....	239
Jak zrozumieć opcje dźwięku.....	240
Częstotliwość próbkowania.....	241
Głębia dźwięku.....	241
Stereo czy mono?.....	242
Metoda kompresji.....	243
Importowanie dźwięków.....	244
Dodawanie dźwięków.....	246
Dodawanie dźwięków do klatek.....	246
Dodawanie dźwięków do przycisków.....	247
Synchronizacja dźwięków.....	249
Dźwięki zdarzeń.....	250
Opcje Start i Stop.....	250
Strumieniowanie dźwięków.....	251
Edycja dźwięków.....	251
Używanie wyciszeń.....	252
Zapętlanie dźwięków.....	252
Edycja obwiedni.....	253

Ustawianie opcji odtwarzania dźwięku	256
Ustawianie indywidualnych opcji odtwarzania pliku dźwiękowego	257
Ustawianie globalnych opcji odtwarzania plików dźwiękowych.....	258
Projekt 10: Kompresowanie i używanie ścieżki dźwiękowej.....	260
11 Publikacja filmów stworzonych we Flashu	265
Przygotowywanie filmu do publikacji	266
Optymalizacja filmów	268
Jak zrozumieć przepustowość	269
Poszukiwanie „wąskich gardeł”	270
Optymalizacja ładowania filmu	273
Umieszczanie filmów w sieci.....	277
Wybór ustawień i publikacja filmu.....	277
Jak zrozumieć stronę stworzoną w języku HTML.....	282
Eksportowanie filmu stworzonego we Flashu do alternatywnych formatów	283
Eksportowanie filmów	284
Publikacja w alternatywnych formatach.....	285
Ograniczenia dotyczące używania alternatywnych formatów	286
Projekt 11: Tworzenie samodzielnego pliku Flasha przy użyciu projektora.....	286
12 Nauka podstawowych koncepcji ActionScriptu	291
Jak zrozumieć ActionScript	292
Źródła ActionScriptu pochodzące z języka JavaScript	293
Jak zrozumieć programowanie obiektowe?.....	294
Podstawy ActionScriptu	295
Akcje	295
Zdarzenia	298
Funkcje.....	300
Metody	301
Właściwości.....	301
Zmienne.....	302
Wyrażenia.....	303
Parametry	303
Operatory.....	303
Pętle	304
Praca z obiektami	304
Podstawowe typy danych.....	306
Ciągi znaków	306
Liczby	307
Zmienne logiczne	308
Klipy filmowe.....	308
Obiekty.....	309
Tablice.....	309
Projekt 12: Dodawanie do filmu prostego programu w języku ActionScript.....	310
13 Nauka podstaw programowania w języku ActionScript.....	315
Używanie ActionScriptu.....	316
Planowanie programu	316
Umieszczanie ActionScriptu w obiektach i klatkach	319
Używanie ActionScriptu do kontrolowania akcji.....	323
Goto.....	323
Play.....	324
Stop.....	324
stopAllSounds	325
getURL.....	325
fsccommand	326
loadMovie	326
unloadMovie.....	327
on(zdarzenie wywoływane myszą).....	327

Używanie ActionScriptu do kontrolowania właściwości	329	
Właściwości, które można ustawiać	329	
Ustawianie właściwości wystąpienia klipu filmowego	332	
Jak zrozumieć akcje i obsługę zdarzeń.....	333	
Akcje.....	333	
Obsługa zdarzeń.....	334	
Projekt 13: Używanie prostego programu w języku ActionScript do kontrolowania przebiegu filmu	335	
14 Kontynuacja nauki programowania w języku ActionScript	339	
Różnorodność wersji ActionScriptu	340	
Jak zrozumieć niezalecane komendy.....	341	
Określanie wersji programu Flash Player	341	
Używanie kolejnych akcji ActionScriptu.....	344	
Korzystanie ze zmiennych	344	
Korzystanie z testów warunkowych.....	346	
Tworzenie pętli	348	
Korzystanie z operatorów w języku ActionScript.....	351	
Korzystanie z operatorów logicznych.....	352	
Korzystanie z operatorów przyporządkowujących.....	353	
Używanie funkcji w języku ActionScript.....	354	
Korzystanie z funkcji wbudowanych	354	
Używanie własnych funkcji.....	355	
Ustawianie właściwości	356	
Projekt 14: Użycie ActionScriptu do uzyskania płynnego zniknięcia i pojawienia się obiektu	358	
A Odpowiedzi do sprawdzianów wiadomości.....	363	
Moduł 1: Zrozumieć Flasha.....	364	
Moduł 2: Nauka paska narzędzi Flasha	365	
Moduł 3: Nauka paneli Flasha.....	366	
Moduł 4: Korzystanie ze ścieżki czasowej i warstw.....	367	
Moduł 5: Rysowanie obiektów.....	368	
Moduł 6: Tworzenie animacji.....	369	
Moduł 7: Używanie ścieżek ruchu i masek.....	370	
Moduł 8: Tworzenie symboli i korzystanie z biblioteki	371	
Moduł 9: Korzystanie z importowanej grafiki.....	372	
Moduł 10: Dodawanie dźwięków do filmu.....	373	
Moduł 11: Publikacja filmów stworzonych we Flashu.....	374	
Moduł 12: Nauka podstawowych koncepcji ActionScriptu	375	
Moduł 13: Nauka podstaw programowania w języku ActionScript.....	376	
Moduł 14: Kontynuacja nauki programowania w języku ActionScript.....	377	