

Wstęp

- Seria "Multimedialny trener" (15)
- Warunki wstępne (15)
 - Wymagania systemowe (15)
 - Wymagania systemowe dla programu Adobe Flash CS3 Professional (15)
- Uruchamianie programu Adobe Flash CS3 Professional (16)
- Czcionki (17)
- Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej Flasha (17)
- Kopiowanie plików z lekcjami (17)
- Filmy instruktażowe (18)
 - Przygotowania do oglądania filmów (18)
 - Odtwarzanie filmów instruktażowych (19)
- Dodatkowe źródła wiedzy (20)
- Obrazy i animacje wykorzystane w książce (20)

Lekcja 1. Co nowego w programie Adobe Flash CS3?

- Przygotowania do lekcji (21)
- Usprawnione narzędzia rysownicze (22)
- Kopiowanie i wklejanie ruchu (23)
 - Kopiowanie i wklejanie ruchu jako skryptu ActionScript 3.0 (24)
- Nowe możliwości importowania z programów Illustrator i Photoshop (25)
- Większe możliwości importowania i eksportowania filmów wideo (26)
 - Język ActionScript 3.0 i Flash Player 9 (27)
- Program Adobe Device Central (29)
- Wspólny interfejs pakietu Adobe Creative Suite 3 (29)
 - Do dzieła! (30)

Lekcja 2. Szybki start we Flashu CS3

- Przygotowania do lekcji (31)
- Czym jest Flash? (32)
 - Odtwarzacz Flash Player (34)
- Typy plików Flasha (35)
- Tworzenie nowego dokumentu (36)
 - Ustawianie właściwości nowego dokumentu (37)
 - Zapisywanie dokumentu Flasha (38)
 - Otwieranie dokumentów (40)
- Przestrzeń robocza Flasha (41)
 - Stół montażowy i obszar roboczy (41)
 - Panel Narzędzia (42)
 - Panel Inspektor właściwości (44)
 - Panele i grupy paneli (47)
 - Oś czasu (49)
- Posługiwanie się narzędziami Flasha (52)
 - Korzystanie z narzędzi zaznaczania i rysowniczych (52)
 - Korzystanie z narzędzi związanych z kolorami i gradientami (56)
 - Tworzenie animacji (58)
 - Kopiowanie i wklejanie ruchu (60)

- Korzystanie z pomocy (62)
 - o Fora internetowe (62)
- Co dalej? (63)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (63)
- Sprawdzian (63)

Lekcja 3. Praca z narzędziami rysowniczymi

- Przygotowania do lekcji (65)
- Rysowanie we Flashu (66)
 - o Korzystanie z trybu scalania (66)
 - o Otwieranie gotowego pliku (66)
- Rysowanie kształtów (67)
 - o Usuwanie zbędnych obrysów (69)
- Korzystanie z narzędzia Oval pierwotny (71)
- Klonowanie kształtu (74)
- Zamiana rysunku na symbol (74)
- Tworzenie automatycznej animacji ruchu (75)
- Korzystanie z trybu rysowania obiektów (77)
 - o Narzędzie Gwiazda-Wielokąt (77)
 - o Rysowanie prostokątnych kształtów (78)
- Zmiana kolejności wyświetlania obiektów (81)
- Edytowanie obiektu rysunkowego (81)
- Umieszczanie tekstu (83)
- Dodawanie obrysu do tekstu (85)
- Różnice między grafiką wektorową a rastrową (88)
- Tworzenie grafiki na bazie zaimportowanego obrazu (88)
- Importowanie grafiki rastrowej (88)
- Rysowanie za pomocą narzędzi Ołówek, Linia i Pióro (90)
 - o Korzystanie z narzędzia Ołówek (90)
- Dostosowywanie ustawień rysowania (92)
- Korzystanie z narzędzia Linia (95)
- Korzystanie z narzędzia Pióro (97)
- Ćwiczenia z krzywymi (98)
- Tworzenie krzywych za pomocą narzędzia Pióro (99)
- Tworzenie krzywych z wierzchołkami (100)
- Rysowanie żaglówki (102)
- Tworzenie kształtów żagla (105)
- Definiowanie własnych kolorów (105)
 - o Wypełnianie kształtów kolorem (107)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (107)
- Sprawdzian (108)

Lekcja 4. Modyfikowanie i przekształcanie grafiki

- Przygotowania do lekcji (109)
 - o Projekt (110)
- Grupowanie i układanie elementów graficznych (110)
 - o Grupowanie i rozdzielanie grup (110)
 - o Układanie zgrupowanych elementów (112)

- Przekształcanie grafiki (114)
 - o Narzędzie Przekształcenie swobodne (114)
 - o Podmenu Przekształć (116)
 - o Panel Przekształć (118)
- Modyfikowanie koloru wypełnienia i obrysu (120)
 - o Praca z gradientami (120)
 - o Przekształcanie gradientów (123)
 - o Tworzenie złożonych gradientów (125)
 - o Modyfikowanie kolorów gradientu (126)
 - o Dodawanie i modyfikowanie stylów oraz kolorów obrysu (129)
- Pobieranie kolorów i stylów za pomocą narzędzia Kroplomierz (130)
 - o Ujednolicanie kolorów i stylów grafiki oraz tekstu (130)
- Zaawansowane zaznaczanie (131)
 - o Narzędzie Lasso (131)
 - o Ostatnie poprawki (132)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (135)
- Sprawdzian (135)

Lekcja 5. Symbole i biblioteka

- Przygotowania do lekcji (137)
 - o Projekt (138)
- Czym są symbole? (138)
- Rzut oka na panel Biblioteka (139)
- Tworzenie symboli (140)
 - o Konwertowanie grafiki na symbol (140)
 - o Tworzenie pustych symboli (145)
- Tworzenie ilustracji z wykorzystaniem instancji (147)
 - o Rozmieszczanie i przyciąganie instancji symboli (147)
 - o Edytowanie i powielanie symboli (150)
 - o Edytowanie symboli w panelu Biblioteka (150)
 - o Edytowanie symboli bezpośrednio na stole montażowym (152)
 - o Modyfikowanie pojedynczych instancji symbolu (153)
 - o Modyfikowanie koloru instancji (154)
 - o Urozmaicanie tła (155)
 - o Powielanie symboli (156)
- Dodawanie do banera grafiki i tekstu (158)
- Zamiana symboli (161)
- Zarządzanie biblioteką (163)
 - o Umieszczanie symboli w folderach (165)
 - o Polecenie Przenieś do nowego folderu (166)
 - o Usuwanie elementów z biblioteki (168)
 - o Wybór widoku biblioteki (169)
- Podsumowanie (170)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (170)
- Sprawdzian (170)

Lekcja 6. Tworzenie prostych animacji

- Przygotowania do lekcji (171)

- o Projekt (172)
- Rzut oka na oś czasu (172)
- Importowanie biblioteki (174)
- Tworzenie animacji poklatkowej (175)
 - o Dostosowywanie panelu Oś czasu (175)
 - o Pierwszy krok animacji - umieszczanie elementów (176)
 - o Zwykłe klatki i klatki kluczowe (177)
 - o Klatki kluczowe (179)
 - o Zmiana dynamiki i obrót (180)
- Polecenie Testuj film (182)
- Animacja poklatkowa kontra automatyczna (183)
 - o Synchronizacja i tryb przenikania (183)
 - o Łączenie automatycznej animacji z animacją poklatkową (185)
- Przekształcanie grafiki (187)
- Usprawnianie pracy (188)
- Linie prowadzące ruch (190)
- Ostatnie etapy animacji (193)
 - o Kończenie animacji ludzika (194)
 - o Logo dogania ludzika (195)
 - o Animowanie koloru (197)
 - o Animowanie tekstu (198)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (200)
- Sprawdzian (200)

Lekcja 7. Zaawansowane animacje

- Przygotowania do lekcji (201)
 - o Projekt (202)
- Tworzenie automatycznych animacji kształtu (202)
- Poprawianie animacji za pomocą punktów zmiany kształtu (206)
 - o Umieszczanie punktów zmiany kształtu (206)
- Rozmieszczanie animacji na wielu warstwach (210)
 - o Wiele warstw dla wielu ryb (211)
 - o Dodawanie rysunku oczu (213)
 - o Zmiana kolejności warstw (215)
 - o Wyświetlanie warstw jako konturów (216)
 - o Porządkowanie warstw za pomocą folderów (217)
- Edytowanie wielu klatek na raz (219)
- Tworzenie masek (221)
 - o Tworzenie animowanych masek (224)
- Kopiowanie i wklejanie animacji (225)
 - o Polecenie Wklej ruch specjalnie (228)
- Przemieszczanie, rozszerzanie i odwracanie animacji (230)
 - o Zwiększanie długości animacji (230)
 - o Kopiowanie i odwracanie animacji (231)
- Podsumowanie (233)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (234)
- Sprawdzian (234)

Lekcja 8. Personalizowanie Flasha

- Przygotowania do lekcji (235)
- Personalizowanie układu przestrzeni roboczej (236)
 - o Otwieranie ukończonego pliku (236)
- Praca z panelami (237)
 - o Układanie na stosie, zwijanie i zapisywanie paneli (240)
- Zarządzanie przestrzeniami roboczymi (243)
- Ustawianie preferencji (245)
- Skróty klawiaturowe (248)
- Wizualne narzędzia pomocnicze (252)
 - o Linijki i linie pomocnicze (252)
 - o Warstwy pomocnicze (257)
- Zaawansowane wyrównywanie (261)
 - o Poprawianie wyrównanych obiektów (265)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (267)
- Sprawdzian (267)

Lekcja 9. Praca z importowanymi plikami

- Przygotowania do lekcji (269)
 - o Projekt (270)
- Formaty importowanych plików (270)
- Importowanie nieruchomych obrazów (272)
 - o Ukończony projekt (272)
 - o Importowanie obrazów bitmapowych (272)
- Dodawanie tekstu (276)
 - o Zamiana importowanych plików (278)
- Modyfikowanie zaimportowanych obrazów (279)
 - o Uaktualnianie zaimportowanych plików (282)
- Importowanie plików Photoshopa (283)
 - o Importowanie pliku Photoshopa złożonego z warstw (283)
- Importowanie rysunków z Ilustratora (288)
 - o Animowanie nietoperza (291)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (293)
- Sprawdzian (293)

Lekcja 10. Podstawy języka ActionScript

- Przygotowania do lekcji (295)
 - o Projekt (296)
 - o Plik dołączony do lekcji (296)
- Czym jest ActionScript? (297)
 - o Którą wersję wybrać - ActionScript 2.0 czy 3.0? (297)
 - o Ważna uwaga dotycząca ustawień publikowania (298)
- Korzystanie z panelu Operacje (299)
 - o Standardowy tryb wprowadzania skryptów (299)
 - o Korzystanie z kreatora skryptu (300)
 - o Dodawanie i usuwanie operacji (300)
- Dodawanie operacji do klatek (301)
 - o Wykorzystanie operacji stop() (301)
 - o Wykorzystanie operacji goto do przemieszczania się po osi czasu (303)

- Przechodzenie do etykiet klatek (308)
 - o Etykiety klatek kontra numery klatek (308)
- Podsumowanie (311)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (312)
- Sprawdzian (312)

Lekcja 11. Tworzenie symboli przycisków

- Przygotowania do lekcji (313)
 - o Projekt (314)
- Praca z symbolami przycisków (314)
 - o Tworzenie przycisków (315)
 - o Dodawanie tekstu do przycisków (318)
 - o Powielanie i modyfikowanie przycisków (320)
 - o Rozmieszczanie przycisków na stole montażowym (321)
 - o Testowanie przycisków (322)
 - o Tworzenie przycisków tekstowych (323)
- Nawigowanie we Flashu (326)
 - o Planowanie nawigacji (326)
 - o Przygotowanie docelowych miejsc (327)
- Porządkowanie osi czasu (329)
- Przygotowanie miejsca na nową zawartość (329)
 - o Dodawanie zawartości do klatek (331)
- Tworzenie sekcji Usługi (332)
- Tworzenie etykiet klatek na potrzeby skryptów (333)
- Skrypty ActionScript: detektory zdarzeń i funkcje (335)
 - o Dodawanie skryptów do przycisków (335)
 - o Zdarzenia (335)
 - o Dodawanie operacji stop() (336)
 - o Łączenie przycisków z odpowiednimi klatkami (338)
 - o Łączenie przycisków ze stroną internetową (341)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (343)
- Sprawdzian (343)

Lekcja 12. Dodawanie dźwięku do filmów

- Przygotowania do lekcji (345)
 - o Projekt (346)
- Przygotowywanie plików dźwiękowych na potrzeby Flasha (346)
 - o Częstotliwość próbkowania i głębia bitowa (347)
 - o Edytowanie plików audio (348)
 - o Mono czy stereo (349)
 - o Formaty plików audio (349)
- Importowanie dźwięków (350)
- Umieszczanie dźwięków na osi czasu (352)
 - o Dodawanie dźwięku do pokazu slajdów (352)
 - o Dodawanie pozostałych ścieżek dźwiękowych (353)
- Dodawanie efektów dźwiękowych do przycisków (355)
 - o Umieszczanie dźwięków typu Zdarzenie w klatkach przycisku (355)
- Sterowanie dźwiękami (357)

- o Wprowadzanie operacji stopAllSounds() (357)
- Edytowanie dźwięków (359)
 - o Przycinanie dźwięku (361)
 - o Powtarzanie i zapętlanie dźwięków (363)
 - o Zapętlanie dźwięków (363)
- Dodatkowe metody synchronizacji - Uruchom i Zatrzymaj (364)
 - o Uruchamianie dźwięków (364)
 - o Zatrzymywanie dźwięków (365)
- Ustawienia publikowania dźwięku (367)
- Podsumowanie (368)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (369)
- Sprawdzian (369)

Lekcja 13. Podstawy klipów filmowych

- Przygotowania do lekcji (371)
 - o Projekt (372)
- Klipy filmowe (372)
- Tworzenie klipów filmowych (373)
 - o Kładzenie fundamentów - pierwszy klip filmowy (373)
 - o Wyświetlanie podglądu klipu filmowego z poziomu głównej osi czasu (375)
 - o Tworzenie kół samolotu (377)
 - o Łączenie klipów filmowych z animacją na głównej osi czasu (379)
- Zagnieżdżanie klipów filmowych (381)
- Dodawanie do osi czasu klipów filmowych skryptów ActionScript (383)
 - o Sterowanie odtwarzaniem klipu filmowego (383)
 - o Drobne modyfikacje animacji śmigieł (385)
- Animowanie klipów filmowych (387)
- Dodawanie drugiej animacji (388)
- Łączenie klipów filmowych w złożoną animację (389)
- Dodawanie filtrów do klipów filmowych (391)
 - o Korzystanie z panelu Filtry (392)
 - o Tworzenie filtrów (393)
- Podsumowanie (395)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (395)
- Sprawdzian (395)

Lekcja 14. Praca z wideo

- Przygotowania do lekcji (397)
 - o Projekt (398)
- Wideo we Flashu - formaty i podstawy (398)
 - o Wideo wewnętrzne kontra zewnętrzne (399)
- Praca z osadzonym wideo (399)
 - o Importowanie za pomocą kreatora importowania wideo (400)
 - o Umieszczanie osadzanego wideo na osi czasu (406)
 - o Tworzenie kontrolek dla osadzanego wideo (408)
 - o Uaktualnianie i eksportowanie wideo (411)
- Program profilujący przepustowość (412)
- Praca z dołączanym wideo (413)

- o Importowanie dołączanego wideo (414)
 - o Komponent FLVPlayback (418)
- Program Flash Video Encoder (419)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (421)
- Sprawdzian (421)

Lekcja 15. Publikowanie filmu Flasha

- Przygotowania do lekcji (423)
 - o Projekt (424)
- Proces publikowania (424)
- Publikowanie na potrzeby stron internetowych (424)
 - o Personalizowanie ustawień publikowania (425)
- Publikowanie na potrzeby multimedialnych płyt (429)
 - o Tworzenie projektora (429)
 - o Tworzenie pełnoekranowego projektora (430)
- Eksportowanie filmów (433)
- Protokół FTP (435)
- Program Adobe Device Central (435)
- Ćwiczenia do samodzielnego wykonania (438)
- Sprawdzian (438)

Skorowidz (439)