

Spis treści

Wprowadzenie	11
1. Opis programu i instalacja	15
1.1. Nowości w SWiSH Max3	15
1.1.1. Projekty	15
1.1.2. Ścieżka ruchu	16
1.1.3. Narzędzie Komponent	16
1.1.4. Kształtowanie obiektów	16
1.1.5. Nowe komponenty	17
1.1.6. Opcje języka skryptowego	18
1.2. Wymagania systemowe	18
1.3. Nowy Film lub Projekt	19
1.4. Menu startowe	20
1.4.1. Tworzenie nowego filmu	21
1.4.2. Otwieranie ostatnio edytowanej animacji	22
1.4.3. Pomoc programu	22
1.4.4. Polskojęzyczne Forum użytkowników programu SWiSH Max	24
1.4.5. Sprawdzanie nowej wersji programu	25
1.5. Okno programu	25
1.5.1. Górne menu	25
1.5.2. Paski narzędzi	27
1.5.3. Oś czasu	27
1.5.4. Obszar animacji	28
1.5.5. Efekty	28
1.5.6. Narzędzia	28
1.5.7. Widok	29
1.5.8. Zakładki filmów	29
1.5.9. Panele	30
2. Pierwsza animacja	33
2.1. Ustawienia obszaru animacji	34
2.2. Prosta animacja ruchu obiektu	35
2.3. Ruch obiektu wzdłuż linii prostej	37
2.4. Ruch obiektu wzdłuż dowolnej ścieżki	39
2.5. Sterowanie przebiegiem animacji	42
2.6. Ścieżka ruchu o dowolnym kształcie	44
3. Tworzenie i modyfikacja obiektów	47
3.1. Podstawowe obiekty zamknięte	47
3.2. Autokształty	48

3.3.	Odcinki i krzywe	50
3.4.	Przekształcenia i transformacje obiektu	52
3.4.1.	Przekształcenia obiektu	52
3.4.2.	Przycinanie obiektów	54
3.4.3.	Operacje na kształtach	56
3.4.4.	Transformacje obiektu	59
3.4.5.	Punkty transformacji i odniesienia	60
3.4.6.	Panele Transformacja i Przekształcenie	61
3.4.7.	Perspektywa	64
3.5.	Zmiana kształtu	65
3.6.	Wypełnienia i kontury obiektów	68
3.6.1.	Kontury obiektów	69
3.6.2.	Wypełnienia obiektów	71
3.6.2.1.	Brak wypełnienia i wypełnienie jednolite	71
3.6.2.2.	Wypełnienie gradientowe	71
3.6.2.3.	Wypełnienie obrazem	73
3.6.2.4.	Szczegóły obrazka	74
3.6.3.	Transformacja wypełnienia	80
3.7.	Wstawianie tekstu	81
3.7.1.	Wprowadzanie tekstu do animacji	81
3.7.2.	Formatowanie tekstu	82
3.7.3.	Teksty dynamiczne i pola formularzy	85
3.8.	Importowanie	87
3.8.1.	Import obrazów	87
3.8.2.	Import dźwięków	88
3.8.3.	Import wideo	90
3.8.4.	Import animacji	92
3.8.5.	Import grafiki wektorowej	94
3.8.6.	Importowanie tekstu	95
3.9.	Nazywanie obiektów	95
3.10.	Grupowanie obiektów	96
3.11.	Przekształcanie tekstu na krzywe	99
3.12.	Zmiana kolejności obiektów	101
3.13.	Precyzyjne rysowanie i wyrównywanie obiektów	101
3.13.1.	Siatka	102
3.13.2.	Prowadnice	103
3.13.3.	Przyciąganie do obiektów i punktów	104
3.13.4.	Wyrównywanie obiektów	105
3.14.	Klipy	109
3.15.	Maskowanie	113
3.16.	Komponenty	116
3.16.1.	Wstawianie komponentów	116
3.16.2.	Narzędzie Komponent	118
3.16.3.	Przykłady wykorzystania komponentów	119
3.16.3.1.	Komponent efektu odbicia obiektu	119
3.16.3.2.	Komponent listy rozwijanej	123

3.16.3.3. Komponent przewijanego menu	125
3.16.3.4. Komponent postępu wczytywania	127
3.17. Biblioteki	130
3.18. Projekty	134
4. Efekty	143
4.1. Efekt Umieść i Usuń	144
4.2. Efekt Przesuń	145
4.3. Efekt Zanikaj/Pojawiaj	146
4.4. Efekt Powiększaj/Pomniejszaj	147
4.5. Efekt Przewijaj	149
4.6. Efekt Rozmywaj	150
4.7. Efekty pochodne	153
4.7.1. Obróć w 3D, kurcz	154
4.7.2. Spirala – zwijaj	156
4.7.3. Odstęp – Zmniejszaj (Kerning)	158
4.7.4. Spłaszczanie – Spłaszcz	158
4.7.5. Obrót w losową stronę	159
4.7.6. Wszystko na morzu	160
4.7.7. Bugi	161
4.8. Efekt Transformacja	162
4.9. Efekt Ściskaj	163
4.10. Efekt Naprzemian	164
4.11. Efekt Wąż	166
4.12. Efekt Eksplozja	168
4.13. Efekt Obróć w 3D	170
4.14. Efekt Fala w 3D	171
4.15. Efekt Wir	173
4.16. Efekt Fala	174
4.17. Efekt Pisz na maszynie	176
4.18. Efekt Przywróć	177
4.19. Efekt Powtórz Klatki	178
4.20. Zakładka Ruch	180
4.21. Zakładka Korekta	184
4.22. Zakładka Start na	185
4.23. Zakładka Kaskada	186
4.24. Zakładka Kamera	188
4.25. Zakładka Transformacja	189
4.26. Tworzenie własnych efektów	190
4.27. Przeglądarka efektów	192
5. Zarządzanie animacją i programem	193
5.1. Zapisywanie i eksportowanie animacji	193
5.1.1. Umieszczanie animacji na stronach internetowych	194
5.1.2. Umieszczanie animacji w prezentacji Microsoft PowerPoint	196
5.1.3. Tworzenie samodzielnie wyświetlającej się prezentacji	198

5.1.4.	Tworzenie filmu z animacją	199
5.1.5.	Podgląd tworzonej animacji	200
5.2.	Ustawienia eksportu animacji	202
5.2.1.	Ustawienia eksportu SWF	203
5.2.2.	Ustawienia eksportu znaczników języka HTML	207
5.2.3.	Ustawienia eksportu plików wideo i grafiki	209
5.2.4.	Ustawienia eksportu dźwięku	210
5.3.	Zarządzanie scenami i animacją	211
5.3.1.	Właściwości sceny	211
5.3.2.	Wstawianie i usuwanie scen	212
5.3.3.	Chowanie i blokowanie obiektów	214
6.	Przykłady skryptów	215
6.1.	Panel Skrypt	215
6.2.	Panel Debug	218
6.3.	Zdarzenia obsługujące mysz	225
6.4.	Zmiana właściwości obiektów	229
6.5.	Zmienne i obliczenia	232
6.6.	Sterowanie przebiegiem animacji	234
6.7.	Gra „Za mało, za dużo”	236
6.8.	Pola formularzy	239
6.9.	Zegar	243
6.10.	Preloader	249
6.11.	Obsługa klawiatury	254
6.12.	Przewijanie zawartości pola tekstowego	258
6.13.	Przewijanie tekstu w polu o dowolnym kształcie	259
6.14.	Przyciski rollover	261
6.15.	Interaktywne menu	266
6.16.	Odtwarzanie muzyki	269
6.17.	Przeciąganie obiektów	271
6.18.	Wczytywanie plików SWF do animacji	275
6.19.	Wczytywanie tekstu z pliku	278
6.20.	Drukowanie tekstu na drukarce	282
6.21.	Właściwości fizyczne klipów	283
7.	Skrypty	287
7.1.	Zmienne i operatory	287
7.2.	Polecenia przycisku Add Script	290
7.2.1.	Zdarzenia	291
7.2.2.	Zdefiniuj Funkcję()	297
7.2.3.	Klasy	300
7.2.4.	Klatka	300
7.2.5.	Sterowanie	301
7.2.6.	Dynamiczne klipy	303
7.2.7.	Zewnętrzne pliki i dane	304
7.2.8.	Przeglądarka/Sieć	307
7.2.9.	Dźwięk	309

7.2.10. Ciągnięcie myszką	310
7.2.11. Deklaracje	311
7.2.12. Warunki	314
7.2.12.1. if ()	315
7.2.12.2. Zdefiniowane instrukcje if()	317
7.2.12.3. switch	321
7.2.13. Pętle	322
7.2.13.1. Pętla while ()	322
7.2.13.2. Pętla do	324
7.2.13.3. Pętla for ()	325
7.2.13.4. Przerwanie pętli	327
7.2.14. Bloki	327
7.2.15. Wyjątki (SWF7+)	329
7.2.16. Debug	331
7.3. Funkcje predefiniowane	332
7.3.1. Funkcje proste	332
7.3.2. Funkcje matematyczne	335
7.3.3. Funkcje tekstowe	339
7.3.4. Funkcje tablicowe	342
7.3.5. Funkcje daty i czasu	344
7.3.6. Funkcje klawiszowe	345
7.3.7. Funkcje sceny	346
7.3.8. Funkcja stopera	346
7.4. Stałe	347
7.5. Właściwości obiektów	348
7.6. Ścieżki obiektów	349
Indeks	351