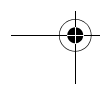
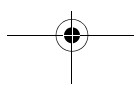
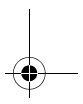
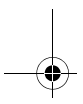
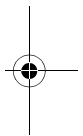
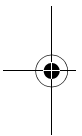
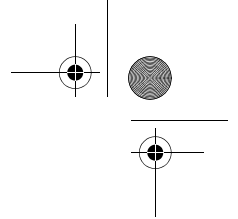


Sommario

Prefazione	ix
Ringraziamenti	xiii
Introduzione	xvii
Capitolo 1. Effetti visuali	1
1. False transizioni pixel per pixel	2
2. Effetti di testo pixel per pixel	9
3. Simulare la vecchia pellicola	13
4. Creare SWF a partire da GIF animate	20
5. Animare file PSD di Photoshop con Flash	24
6. Cresce un albero a Brooklyn	30
7. Simulare il movimento di un albero al vento	34
Capitolo 2. Effetti di colore	38
8. Effetti di colore sul video	39
9. Dissolvenza a nero e dissolvenza a bianco	44
10. Una classe di trasformazione del colore	48
11. Creare e organizzare campioni personalizzati	53
12. Prendere in prestito i colori dalla natura	56
13. Simulare l'effetto seppia	59
Capitolo 3. Disegnare e mascherare	64
14. Creare cerchi pieni in fase di runtime	65
15. Creare arte artificiale	70
16. Creare pattern di piastrelle senza stacco	74





17. Riempire un'area usando un pattern	77
18. Imitare Escher	81
19. Correggere le imprecisioni della proprietà alpha	86
20. Usare maschere dalle forme complesse	92
21. Pattern di interferenza ed effetti di increspatura	97
22. Sfumare i bordi delle bitmap	99
23. Aggiungere un bordo vettoriale a una bitmap	102
24. Risolvere il bug dello spostamento delle bitmap	106
25. Un effetto di pagine che girano (che sfrutta la simmetria e le maschere)	110

Capitolo 4. Animazione 115

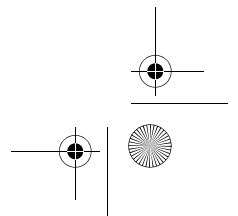
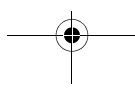
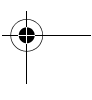
26. Animazioni fluide tramite script	117
27. Movimenti controllati dal tempo	119
28. Animazioni di personaggi veloci e leggere	123
29. Le alternative a Flash per l'animazione.....	127
30. Animazioni "déjà new"	131
31. Ricreare Matrix	133
32. Animazioni di personaggi generate dal computer	137
33. Effetti di particelle.....	144
34. Interpolare forme complesse	147

Capitolo 5. 3D e Fisica 151

35. Simulare il 3D	152
36. Immagini panoramiche	157
37. Un plotter 3D ottimizzato	164
38. Usare l'accelerazione per simulare la gravità e l'attrito	170
39. Simulare un lancio	173
40. Rilevare collisioni multiple	177
41. Ruotare verso un punto	182

Capitolo 6. Testo 187

42. Preservare la leggibilità del testo	189
43. Completamento automatico di campi di testo	191
44. Salvare l'elenco delle parole immesse	198
45. Importare in Flash formattazioni complesse	203



46. HTML e CSS in Flash	209
47. Usare le funzioni di accessibilità come testo di aiuto.....	216
48. Creare una struttura per gli effetti di testo	222
49. L'effetto macchina da scrivere	227
50. Effetti di testo basati sul tempo.....	229
51. Effetti di testo sulla linea temporale	233
Capitolo 7. Suono	238
52. Creare un sintetizzatore vocale in Flash	239
53. Un avatar parlante con sincronizzazione labiale.....	246
54. Forzare la sincronizzazione del suono	250
55. Convertire suoni mono con ridotta ampiezza di banda in suoni stereo	253
56. Effetti audio in tempo reale	256
57. Creare rapidamente i suoni dell'UI	257
58. Ottimizzazione del suono	263
59. I timecode del suono (i cue point)	271
60. Una classe per la trasformazione del suono	274
Capitolo 8. Elementi dell'interfaccia utente.....	278
61. I dial di Amit (prove interattive).....	280
62. I pulsanti destro e centrale del mouse	285
63. Clip filmato pulsante.....	287
64. Dov'è finita la barra di scorrimento?	292
Capitolo 9. Performance e ottimizzazione	295
65. Impedire ai file Flash di accrescersi a dismisura	297
66. Testare l'ampiezza di banda di siti complessi	299
67. Dissimulare la bassa qualità	302
68. Ottimizzare gli elementi grafici per migliorare la performance	307
69. Testare la performance in runtime	309
70. Regolare dinamicamente la complessità di un'animazione	311
71. Un budget per la performance	317
72. Sostituire le immagini vettoriali con immagini bitmap	322
73. Ottimizzare lo scaricamento e l'uso dei componenti	325

Capitolo 10. ActionAscript	328
74. Editor di script esterni.....	332
75. La tipizzazione forte e gli autori occasionali di codice	337
76. I suggerimenti sul codice	341
77. Clonare un oggetto	343
78. Un timer per l'inattività (evento timeout)	348
79. Ricerche veloci in ActionScript	351
80. Bloccare il livello actions	354
81. Fare il debug con trace()	357
82. ActionScript non documentato.....	361
83. ASnative(): la porta sul retro.....	365
84. Gli operatori meno noti.....	366
85. Importare file ASC come XML	372
Capitolo 11. Integrazione con i browser	379
86. Ottimizzare l'integrazione con il browser.....	381
87. Uno sniffer universale del plugin di Flash.....	385
88. Provare un sito con differenti versioni del Flash Player	390
89. Preferenze e impostazioni di pubblicazione predefinite	393
90. Centrare nel browser un file SWF non ridimensionabile	396
91. Centrare nel browser un file SWF con i CSS	397
92. Ridimensionare dinamicamente i contenuti	404
93. Creare link HTML in Flash	408
94. Integrare in Flash il pulsante Indietro.....	411
95. L'attivazione da tastiera degli SWF di Flash	417
96. Aggiungere scorciatoio da tastiera ai siti	418
Capitolo 12. Sicurezza	425
97. Recuperare i contenuti di un SWF	432
98. Proteggere e nascondere i file Flash	439
99. Controllare il dominio di esecuzione di un SWF	442
100. Rivedere l'ActionScript compilato	445
Indice Analitico	453