

Wprowadzenie (13)

- Co czyni Flasha wyjątkowym narzędziem do projektowania stron? (14)
- Podstawowe wiadomości o Flashu (15)
- Flash MX - co nowego? (17)
- Jak korzystać z tej książki? (20)
- Wymagania systemowe (21)
- Wiadomości o module Flash Player (22)

Rozdział 1. Środowisko programu Flash (23)

- Podstawy działania programu Flash (24)
- Środowisko programu Flash (28)
- Panel Timeline (29)
- Scena (32)
- Zastosowanie siatki (37)
- Korzystanie z linijek i prowadnic (39)
- Opcja przyciągania obiektów (41)
- Panel Tools (44)
- Oglądanie grafik w różnym powiększeniu (47)
- Panele (49)
- Praca ze zgrupowanymi panelami (51)
- Dostosowanie rozkładu paneli (53)
- Panel Property Inspector (55)
- Dostosowanie skrótów klawiaturowych (58)

Rozdział 2. Tworzenie prostych grafik (63)

- Panel narzędziowy (64)
- Zastosowanie narzędzia Line (65)
- Ustawianie atrybutów obrysu (66)
- Ustawianie atrybutów wypełnienia (71)
- Korzystanie z narzędzi Oval i Rectangle (72)
- Używanie narzędzia Pencil ze wspomaganie (76)
- Kontrola stopnia wspomaganie (78)
- Korzystanie z narzędzia Pencil bez wspomaganie (79)
- Zastosowanie narzędzia Pen - linie proste (80)
- Zastosowanie narzędzia Pen - odcinki linii krzywej (83)
- Zastosowanie narzędzia Paint Bucket (85)
- Praca z narzędziem Brush w trybie Normal (87)
- Korzystanie z narzędzia Text (90)
- Praca z tekstem pionowym (92)
- Ustawianie atrybutów tekstu w menu (95)
- Ustawianie atrybutów znaków w panelu Property Inspector (96)
- Ustawianie atrybutów akapitu (102)
- Oddzielne łamanie tekstu (105)

Rozdział 3. Modyfikowanie prostych grafik (107)

- Ustawianie preferencji zaznaczania (108)

- Zaznaczanie linii narzędziem Arrow (109)
- Zaznaczanie wypełnień narzędziem Arrow (111)
- Zastosowanie zaznaczenia prostokątnego (112)
- Zastosowanie narzędzia Lasso (113)
- Zaznaczanie części elementów (115)
- Usuwanie zaznaczenia elementów (117)
- Manualna zmiana pozycji elementów (118)
- Numeryczne pozycjonowanie elementów (120)
- Podstawowe czynności edycyjne - wycinanie, kopiowanie, wklejanie (122)
- Edycja istniejących elementów ze wspomaganie programu (124)
- Przesuwanie węzłów końcowych narzędziem Arrow (126)
- Przesuwanie punktów narzędziem Subselection (127)
- Kształtowanie linii (129)
- Kształtowanie krzywych narzędziem Arrow (130)
- Kształtowanie krzywych narzędziem Subselection (132)
- Konwertowanie, usuwanie i wstawianie węzłów (134)
- Kształtowanie wypełnień (137)
- Zmienianie rozmiaru elementów graficznych (139)
- Orientacja elementów graficznych (144)
- Zniekształcanie elementów graficznych (149)
- Zmiana obwiedni zaznaczonych elementów (153)
- Modyfikowanie obrysów (156)
- Zastosowanie narzędzia Eraser w trybie Normal (160)
- Zastosowanie modyfikatora Faucet (161)
- Modyfikowanie kolorów wypełnienia (162)
- Tworzenie jednolitych kolorów - panel Color Mixer (164)
- Tworzenie jednolitych kolorów - Color Picker (168)
- Tworzenie nowych gradientów (171)
- Tworzenie palet kolorów (176)
- Praca z gradientami (180)
- Modyfikowanie przypisanych gradientów (183)
- Przenoszenie atrybutów z jednego elementu graficznego do innego (186)
- Konwertowanie linii na wypełnienia (188)

Rozdział 4. Skomplikowane grafiki w jednej warstwie (191)

- Kiedy linia przecina linię (192)
- Kiedy linia przecina wypełnienie (193)
- Kiedy kształty się przecinają (195)
- Zrozumieć grupowanie (197)
- Praca ze zgrupowanymi elementami (198)
- Kontrolowanie kolejności wyświetlania (201)
- Edycja grup (204)
- Wyrównywanie elementów (206)
- Praca z narzędziem Brush z wykorzystaniem skomplikowanych trybów malarskich (209)
- Przypisywanie gradientów kształtom wieloczęściowym (214)
- Tryby pracy narzędzia Eraser (216)

Rozdział 5. Grafiki umieszczone na wielu warstwach (219)

- Funkcje dotyczące warstw dostępne w oknie Timeline (220)
- Tworzenie i usuwanie warstw (221)
- Tworzenie i usuwanie folderów warstw (223)
- Kontrolowanie warstw i folderów (225)
- Ustawianie właściwości warstwy w oknie Timeline (230)
- Kontrolowanie wyświetlania warstwy w oknie Timeline (234)
- Określanie kolejności warstw (235)
- Organizowanie warstw w folderach (236)
- Praca z grafikami w różnych warstwach (239)
- Wycinanie i wklejanie pomiędzy warstwami (241)
- Rozmieszczanie elementów graficznych w warstwach (244)
- Praca z warstwami prowadzącymi (245)
- Praca z warstwami maskującymi (247)

Rozdział 6. Zapisywanie i ponowne wykorzystanie elementów graficznych (253)

- Okno Library (254)
- Widoki okna Library (256)
- Hierarchia biblioteki (257)
- Konwertowanie grafik na symbole (260)
- Tworzenie nowych symboli od podstaw (263)
- Zastosowanie odwołań do symboli (266)
- Modyfikowanie odwołań do symboli (268)
- Wymiana jednego odwołania do symbolu na inne (271)
- Edycja symboli głównych (273)
- Powielanie symboli głównych (276)
- Usuwanie głównych symboli (277)
- Konwersja odnośników symboli na grafiki (279)
- Kopiowanie symboli pomiędzy filmami (280)
- Tworzenie współużytkowanych bibliotek (282)
- Zastosowanie symboli czcionek (290)

Rozdział 7. Wykorzystanie grafik spoza programu Flash (293)

- Importowanie grafik spoza programu Flash (294)
- Wykorzystanie schowka do importowania grafik (299)
- Przekształcanie bitmap w grafiki wektorowe (301)
- Edycja bitmap narzędziami Flasha (303)
- Zastosowanie bitmap jako wypełnień (306)
- Modyfikacja wypełnień bitmapowych (308)

Rozdział 8. Animacja poklatkowa (311)

- Korzystanie z linii czasu (312)
- Tworzenie klatek kluczowych (315)
- Tworzenie międzyklatek (320)
- Zaznaczanie klatek (322)
- Manipulowanie klatkami jednej warstwy (325)
- Usuwanie klatek (330)
- Tworzenie prostej animacji poklatkowej (334)

- Podgląd akcji (337)
- Tworzymy płynną animację (340)
- Tryb Onion Skin (343)
- Edycja wielu klatek (346)
- Parametr Frame Rate (348)
- Zróżnicowana szybkość animacji (349)

Rozdział 9. Animacja oparta na uzupełnianiu klatek (351)

- Stworzenie animacji odbijającej się piłki z wykorzystaniem procesu uzupełniania ruchu (352)
- Ustawianie właściwości uzupełniania (356)
- Edycja uzupełnienia ruchu (359)
- Dodawanie klatek kluczowych do uzupełnienia ruchu (360)
- Animowanie efektów kolorystycznych (361)
- Animowanie grafik zmieniających rozmiar (362)
- Obracanie grafik (364)
- Przesuwanie grafik po liniach prostych (367)
- Przesuwanie grafik po ścieżce (369)
- Orientacja grafik na ścieżce ruchu (373)
- Zmiana szybkości uzupełniania (376)

Rozdział 10. Animacja oparta na uzupełnianiu kształtu (379)

- Tworzenie animacji odbijającej się piłki z wykorzystaniem techniki uzupełniania kształtu (380)
- Morfing nieskomplikowanych linii i wypełnień (384)
- Uzupełnianie kształtu wielu elementów (387)
- Przekształcenie prostego kształtu w kształt skomplikowany (389)
- Tworzenie kształtów poruszających się w trakcie transformacji (393)

Rozdział 11. Skomplikowane zadania animacyjne (395)

- Znaczenie scen (396)
- Manipulowanie klatkami umieszczonymi w różnych warstwach (400)
- Animowanie wielu uzupełnień ruchu (403)
- Animacja uzupełnień kształtu w grafikach o skomplikowanych kształtach (409)
- Odwracanie klatek (411)
- Połączenie uzupełniania z techniką animacji poklatkowej (413)
- Zapisywanie animacji jako symboli graficznych (415)
- Wykorzystanie animowanych symboli graficznych (418)
- Zapisywanie animacji jako symboli klipów filmowych (420)
- Wykorzystanie symboli klipów filmowych (422)
- Wykorzystanie animowanych masek (424)

Rozdział 12. Interaktywność akcji klatek (429)

- Panel Actions (430)
- Wybieranie trybu pisania skryptów (433)
- Dostosowanie panelu Actions (435)

- Organizacja akcji (438)
- Wybieranie akcji (439)
- Dołączanie akcji do klatki (444)
- Edycja skryptu (447)
- Przypisywanie etykiet i komentarzy do klatek (449)
- Tworzenie zakładek (451)
- Kontrolowanie odtwarzania filmu (452)
- Podgląd akcji w działaniu (456)

Rozdział 13. Interaktywność z obiektami (457)

- Podglądanie przycisków i klipów filmowych w trybie testowym (458)
- Tworzenie prostych przycisków typu rollover (460)
- Podgląd przycisków w trybie edycji filmu (465)
- Tworzenie przycisków zmieniających kształt (466)
- Tworzenie w pełni animowanego przycisku (469)
- Dołączanie akcji do przycisków (471)
- Wybór procedury obsługi zdarzenia przycisku (476)
- Stosowanie wielu parametrów obsługi zdarzeń myszy (480)
- Uruchamianie akcji przycisków z klawiatury (483)
- Tworzenie niewidocznego przycisku (485)
- Tworzenie przycisku z wieloma aktywnymi punktami (487)
- Dołączanie akcji do klipów filmowych (490)
- Klipy filmowe działające jak przyciski (492)

Rozdział 14. Dołączanie dźwięku i wideo (495)

- Korzystanie z dźwięków we Flashu (496)
- Importowanie dźwięków (497)
- Organizacja dźwięków (498)
- Dostosowanie wysokości warstwy dźwiękowej (499)
- Dołączanie dźwięków do klatek (500)
- Dołączanie dźwięków do przycisków (503)
- Wykorzystanie dźwięków zdarzeń (505)
- Wykorzystanie dźwięków początkowych (509)
- Wykorzystanie dźwięków strumieniowych (510)
- Dźwięki zatrzymujące (513)
- Zapętlanie dźwięków (515)
- Edycja dźwięków (516)
- Import materiału wideo (520)
- Wykorzystanie osadzonych klipów wideo w filmie (526)
- Uaktualnianie klipów wideo (529)

Rozdział 15. Wstęp do złożonej interaktywności (531)

- Zmiana właściwości obiektu (532)
- Tworzenie skryptowych obiektów tekstowych (535)
- Manipulowanie zmiennymi (539)
- Tworzenie niewidocznych zmiennych (541)
- Zastosowanie akcji warunkowych (543)

- Wczytywanie nowych plików (548)
- Kontrolowanie zagnieżdżonych linii czasu (553)
- Zastosowanie akcji fscommand (561)
- Korzystanie z komponentów (564)
- Korzystanie z panelu Movie Explorer (572)

Rozdział 16. Publikacja filmów w Internecie (575)

- Przygotowanie filmu do optymalnego odtwarzania (576)
- Publikowanie i eksportowanie (580)
- Ustawienia odtwarzacza Flash Player (583)
- Publikowanie kodu HTML dla plików Flash Playera (588)
- Kontrolowanie pozycji filmu w przeglądarce (591)
- Kod HTML dla obrazów zastępczych (596)
- Pozostałe ustawienia publikacji (601)
- Tworzenie projektorów (603)
- Ustawienia typów MIME na serwerze (604)
- Eksportowanie filmów Flasha do innych formatów (605)
- Drukowanie w programie Flash (607)
- Drukowanie z poziomu odtwarzacza Flash Player (609)

Dodatek A Skróty klawiaturowe (613)

Skorowidz (619)