

O Autorach (23)

O Redaktorach merytorycznych (25)

Przedmowa (27)

Wstęp (29)

Przegląd: Flash w pigułce (35)

- Ćwiczenie (35)
 - o Rozpoczynamy projekt (35)
 - o Piłka (39)
 - o Pierwsza animacja (41)
 - o Symbol klipu filmowego (46)
 - o Etykiety i komentarze (48)
 - o Praca z tekstem (50)
 - o Symbol przycisku (51)
 - o Dźwięk (58)
 - o Rozmieszczenie elementów na listwie czasowej (60)
 - o Pierwszy kontakt z językiem ActionScript (61)
 - o Tworzenie skryptów (63)
 - o Testowanie filmu (66)
- Porady dotyczące efektywnej pracy z programem (66)
 - o Organizacja pracy (66)
 - o Poznaj możliwości i ograniczenia Flasha 5 (67)

Część I Środowisko Flasha (69)

Rozdział 1. Struktura Flasha (71)

- Spojrzenie na strukturę programu (71)
 - o Przetwarzanie obrazów bitmapowych (72)
 - o Program wektorowy (72)
 - o Animacje wektorowe (72)
 - o Środowisko edycyjne (73)
 - o Sekwencer animacyjny (73)
 - o Programowanie interfejsu i obsługi baz danych (74)
 - o Wyświetlanie filmów Flasha (75)
- Zastosowania filmów Flasha 5 (75)
 - o Planowanie interaktywnych projektów Flasha (76)
 - o Typy plików Flasha (78)

Rozdział 2. Interfejs programu: panele, ustawienia, menu (81)

- Podstawy (81)
 - o Przybornik (81)
 - o Podpowiedzi narzędzi (83)
 - o Narzędzia Flasha związane z kolorem (84)
- Poznajemy interfejs Flasha (84)
 - o Podobieństwo Flasha 5 na różnych platformach (84)
 - o Podręczne menu (88)
- Menu Flasha (88)
 - o Menu File (88)
 - o Publikowanie (92)

- o Drukowanie (92)
- o Menu Edit (93)
- o Menu View (103)
- o Menu Insert (106)
- o Menu Modify (108)
- o Menu Text (111)
- o Menu Control (112)
- o Menu Window (113)
- o Menu Help (120)
- o Materiały szkoleniowe w trybie offline (121)
- o Materiały szkoleniowe w trybie online (121)

Rozdział 3. Narzędzia do powiększania i przesuwania obrazu (123)

- Narzędzie Zoom Tool (123)
 - o Powiększenie i pomniejszenie (124)
- Narzędzie Hand Tool (125)
- Parametr Zoom Control i polecenia związane z powiększeniem (125)
 - o Parametr Zoom Control (125)
 - o Polecenia menu View związane z powiększeniem obrazu (126)

Rozdział 4. Zaznaczanie i narzędzie Pen Tool (129)

- Narzędzie Lasso (130)
 - o Zaznaczanie w trybie Polygon Mode (130)
 - o Modyfikator Magic Wand (131)
 - o Parametry modyfikatora Magic Wand (131)
- Narzędzie Arrow Tool (132)
 - o Zaznaczanie elementów za pomocą narzędzia Arrow (133)
 - o Funkcja przyciągania do obiektów (134)
 - o Wspomaganie rysowania (135)
 - o Modyfikator Smooth narzędzia Arrow Tool (135)
 - o Modyfikator Straighten narzędzia Arrow Tool (136)
 - o Modyfikator Rotate narzędzia Arrow Tool (137)
 - o Modyfikator Scale narzędzia Arrow Tool (137)
 - o Okno dialogowe Scale and Rotate (138)
 - o Trzy stany narzędzia Arrow, umożliwiające zmianę kształtów i przemieszczanie rysunków (139)
- Narzędzie Pen Tool (141)
 - o Zastosowania narzędzia Pen Tool (141)
 - o Zastosowania narzędzia Subselect Tool (145)
 - o Styl i kolor linii (146)

Rozdział 5. Narzędzia rysownicze i malarskie (149)

- Wybór koloru (150)
- Panele Stroke i Fill (151)
 - o Kolor linii (151)
 - o Grubość linii (151)
 - o Styl linii (152)

- o Wybór i zmiana wypełnienia za pomocą panelu Fill (154)
- Wybór grubości i koloru linii (155)
- Narzędzie Pencil Tool (155)
 - o Tryby rysowania (156)
 - o Przetwarzanie linii (156)
- Narzędzie Line Tool (157)
- Narzędzie Oval Tool (158)
- Narzędzie Rectangle Tool (159)
- Narzędzie Brush Tool (160)
 - o Modyfikator Brush Mode (161)
 - o Modyfikator Brush Size (163)
 - o Modyfikator Brush Shape (164)
 - o Modyfikator Lock Fill (164)
 - o Modyfikator Use Pressure (165)
 - o Różnica pomiędzy narzędziami Brush Tool i Pencil Tool (165)
- Narzędzie Dropper Tool (166)
- Narzędzie Ink Bottle Tool (168)
- Narzędzie Paint Bucket Tool (169)
 - o Modyfikator Gap Size (170)
 - o Modyfikator Lock Fill (171)
 - o Modyfikator Transform Fill (171)
- Narzędzie Eraser Tool (176)
 - o Modyfikator Eraser Shape (177)
 - o Modyfikator Faucet (177)
 - o Modyfikator Eraser Mode (177)

Rozdział 6. Kolor (179)

- Podstawowe zagadnienia dotyczące koloru (179)
 - o Paleta kolorów sieciowych (180)
 - o Kod szesnastkowy (181)
 - o Narzędzie ColorSafe i inne rozwiązania (181)
 - o Efektywne stosowanie koloru (185)
- Praca z kolorem we Flashu (186)
 - o Kolor w przyborniku (187)
 - o Kolor w panelach Stroke i Fill (188)
 - o Panel Swatches (189)
 - o Panel Mixer (191)
 - o Tworzenie gradientów (193)

Rozdział 7. Tekst (201)

- Problemy z wyświetlaniem czcionek (201)
 - o Problemy z czcionkami na Macu (202)
 - o Problemy z czcionkami na PC (202)
 - o Problemy z przenoszeniem projektów pomiędzy różnymi platformami (203)
- Narzędzie Text Tool (203)
 - o Praca z polami tekstowymi we Flashu (204)
 - o Praca z panelem Character (206)
 - o Praca z panelem Paragraph (208)

- o Praca z panelem Text Options (210)
- Zmiany kształtu i manipulowanie znakami tekstu (215)

Część II Tworzenie grafiki we Flashu (217)

Rozdział 8. Listwa czasowa (219)

- Rzut oka na listwę czasową (219)
- Operowanie listwą czasową (223)
 - o Charakterystyczne cechy warstw (224)
 - o Charakterystyczne cechy listwy czasowej (224)
 - o Ustawienia listwy czasowej (226)
 - o Właściwości warstwy (Layer Properties) (228)
 - o Właściwości wyświetlania ujęć (231)
 - o Listwa sceny i symbolu (232)
- Zależności pomiędzy listwą czasową a filmem Flasha (234)
 - o Kolejność wyświetlania obiektów (234)
 - o Grupowanie obiektów (235)
 - o Edycja grup (235)
- Edycja filmu na listwie czasowej (236)
- Przenikanie ujęć (Onion Skin) (238)

Rozdział 9. Biblioteka Flasha - symbole i klony (243)

- Biblioteka i jej zawartość (244)
 - o Praca z biblioteką (245)
- Typy symboli (249)
 - o Importowanie dźwięków, map bitowych, grafiki wektorowej oraz plików QuickTime (251)
- Symbole graficzne (Graphic) (252)
- Klipy filmowe (Movie Clips) (253)
 - o Tworzenie klipu filmowego z wcześniej przygotowanej animacji (253)
- Przyciski (Buttons) (258)
 - o Tworzenie przycisku (259)
 - o Dodawanie animacji do przycisku (260)
 - o Dodawanie dźwięku do przycisku (261)
- Organizowanie zawartości biblioteki (262)
- Dodawanie symboli do filmu (263)
- Edycja symboli (264)
 - o Tryb edycji symbolu (Symbol Editing Mode) (264)
 - o Edycja symbolu w nowym oknie (Edit In New Window) (265)
 - o Edycja symbolu w głównym obszarze roboczym (Edit In Place) (265)
 - o Edycja symbolu z poziomu biblioteki (266)
 - o Powrót do filmu po zakończeniu edycji symbolu (266)
- Modyfikowanie właściwości klonu (266)
 - o Modyfikowanie koloru i przeźroczystości klonów (267)
 - o Zmiana typu klonu (268)
 - o Podmiana symbolu (Swap Symbol) (268)
- Narzędzie Movie Explorer (269)
- Współdzielone biblioteki i czcionki (274)

Rozdział 10. Rysowanie we Flashu (277)

- Proste kształty i elementy (277)
 - Tworzenie kształtów (277)
- Panele przydatne podczas rysowania (286)
 - Panel Info (287)
 - Panel Transform (288)
 - Panel Align (292)
- Efekty związane z wypełnieniami i liniami (293)
 - Sfery (293)
 - Konwersja linii na wypełnienia (294)
- Statyczne maski (299)
 - Maskowanie za pomocą grafiki (300)
 - Maskowanie za pomocą grupy (301)
 - Maskowanie za pomocą symbolu (301)
 - Maskowanie z udziałem tekstu (302)
- Napisy i efekty tekstowe (303)
 - Tekst z obrysem (304)
 - Tekst rzucający cień (305)
 - Inne efekty tekstowe (306)

Rozdział 11. Animacje (309)

- Animacja "klatka po klatce" (310)
 - Dodawanie ujęć kluczowych (310)
 - Tworzenie animacji "klatka po klatce" (311)
- Animacja automatyczna (313)
 - Panel Frames (313)
 - Automatyczna animacja kształtu (313)
 - Automatyczna animacja ruchu (317)
 - Efekty związane z automatyczną animacją ruchu (320)
- Warstwy wzorcowe (322)
 - Warstwy wzorcowe a układ elementów obrazu (323)
 - Ścieżki ruchu (324)
 - Nietypowe zastosowania warstw wzorcowych (326)
- Animowanie masek (326)
 - Tekst i animowana maska (327)
 - Maskowane fazy księżyca (329)
 - Maskowane rozwijanie linii (330)
 - Końcowe uwagi na temat animowanych masek (331)

Rozdział 12. Bitmapy i materiały w innych formatach (333)

- Grafika wektorowa a grafika bitmapowa (333)
- Import plików (335)
- Import grafiki wektorowej (340)
- Przygotowanie bitmap dla Flasha (341)
 - Więcej na temat przygotowania bitmap (342)
- Importowanie obrazów bitmapowych (345)
 - Import bitmap we Flashu (345)

- o Kopiowanie i wklejanie bitmapy do Flasha (346)
- Właściwości bitmap we Flashu (347)
- Bitmapy jako wypełnienia (349)
 - o Rozbijanie bitmapy (350)
 - o Parametr Threshold modyfikatora Magic Wand (351)
 - o Parametr Smoothing modyfikatora Magic Wand (351)
- Wektoryzacja bitmap (352)
- Kilka słów przestrogi (353)
 - o Przesunięcia bitmap (354)
 - o Zgodność z przeglądarkami (354)
- Porównanie jakości bitmap (355)
 - o Przygotowanie do porównania obrazków (355)
 - o Obserwacje i uwagi na temat rezultatów kompresji (358)

Rozdział 13. Projektowanie interfejsu (363)

- Struktura witryny na głównej listwie czasowej (363)
 - o Planowanie (363)
 - o Określanie właściwości filmu (364)
 - o Przyporządkowanie ujęciom kluczowym części witryny (364)
 - o Tworzenie elementów dla poszczególnych części witryny (366)
- Tworzenie elementów nawigacyjnych (374)
 - o Tworzenie przycisków menu (374)
 - o Przeglądanie katalogu produktów (377)
- Przewijanie tekstu (385)

Część III Dźwięk (391)

Rozdział 14. Dźwięk - podstawy (393)

- Próbkowanie i jakość dźwięku (393)
 - o Co to jest dźwięk? (393)
 - o Podstawowe parametry dźwięku cyfrowego (394)
- Formaty importowanych plików dźwiękowych (399)
- Formaty kompresji dźwięku we Flashu (401)

Rozdział 15. Import i edycja dźwięku we Flashu (405)

- Import dźwięków (405)
- Przypisywanie dźwięku do przycisku (407)
- Umieszczanie dźwięków na listwie czasowej (408)
 - o Porządkowanie dźwięków na listwie czasowej (410)
- Synchronizacja dźwięku z animacją (411)
 - o Typy synchronizacji dźwięku we Flashu (411)
- Przerywanie odtwarzania dźwięków (413)
 - o Przerywanie odtwarzania pojedynczego dźwięku typu Stream (413)
 - o Przerywanie odtwarzania wszystkich dźwięków (414)
- Edycja dźwięków we Flashu (414)
 - o Narzędzia edycji dźwięku we Flashu (415)
 - o Efekty na liście Effect panelu Sound (416)

Rozdział 16. Optymalizacja dźwięku (421)

- Ogólne informacje na temat optymalizacji dźwięku (421)
- Parametry publikacyjne dźwięku (422)
 - o Parametry kompresji w oknie Sound Settings (423)
- Parametry kompresji dźwięków w bibliotece (426)
 - o Parametry kompresji dźwięku w bibliotece (426)
- Parametry dźwięku QuickTime w oknie Publish Settings (430)
- Dodatkowe uwagi na temat dźwięku (432)
 - o Tryb VBR formatu MP3 (432)
 - o Ekstrakcja dźwięku z pliku edycyjnego .FLA (432)

Część IV Interaktywność w filmach Flasha (437)

Rozdział 17. Akcje i detektory zdarzeń (439)

- Poznajemy akcje i detektory zdarzeń (439)
 - o Co to jest ActionScript? (440)
 - o Edytor skryptów (440)
- Sześć pierwszych akcji (444)
 - o Akcja Go To (444)
 - o Akcja Play (447)
 - o Akcja Stop (448)
 - o Akcja Toggle High Quality (448)
 - o Akcja Stop All Sounds (448)
 - o Akcja Get URL (449)
- Uruchamianie akcji za pomocą detektorów zdarzeń (451)
 - o Akcja i detektor zdarzenia w skrypcie przycisku (452)
 - o Detektory zdarzeń we Flashu (454)

Rozdział 18. Zarządzanie listwami czasowymi (459)

- Klipy filmowe - elementy z niezależnymi listwami czasowymi (459)
 - o Jak oddziałują ze sobą klipy filmowe (460)
 - o Jeden film, wiele listew czasowych (461)
- Przeprowadzka z Flasha 4 do Flasha 5 - ścieżki adresowe (462)
 - o Ścieżki absolutne i ścieżki relatywne (463)
 - o Tworzenie interfejsów za pomocą akcji Tell Target i klipów filmowych (475)
- Adresowanie klipów filmowych we Flashu 5 (476)
 - o Tworzymy biblioteki dźwiękowe z udziałem klipów filmowych (476)
 - o Jak klipy filmowe mogą wpływać na działanie filmu (491)

Rozdział 19. Sterowanie klipami filmowymi (493)

- Omówienie obiektów typu Movie Clip (493)
 - o Właściwości klipu filmowego (494)
 - o Metody obiektu typu Movie Clip (498)
 - o onClipEvent: detektor zdarzeń klipu filmowego (503)
 - o Inne obiekty współpracujące z obiektami typu Movie Clip (506)
 - o Inne akcje związane z obiektami typu Movie Clip (506)
- Praca z właściwościami klipów filmowych (506)

- o Położenie klipu filmowego (508)
 - o Skalowanie klipów filmowych (509)
 - o Obracanie klipów filmowych (510)
- Zmiany kolorów: obiekt Color (510)
 - o Tworzenie obiektu Color (511)
 - o Tworzenie obiektu colorTransform (513)
- Obsługa dźwięku w języku ActionScript (515)
 - o Tworzenie bibliotek dźwięków w skryptach (517)
 - o Tworzenie obiektu soundTransform (525)
- Tworzenie przeciągalnych klipów filmowych (526)
 - o Podstawy przeciągania (526)
 - o Sprawdzanie miejsca upuszczenia: _dropTarget (528)
 - o Suwaki sterujące przeźroczystością i skalą obiektu (529)
- Drukowanie za pomocą skryptów (542)

Rozdział 20. Doczytywanie filmów i biblioteki współdzielone (549)

- Zarządzanie sprawnym pobieraniem i wyświetlaniem filmu (549)
 - o Tworzenie prostej animacji wstępnej za pomocą akcji ifFrameLoaded (550)
 - o Animacja wstępna z użyciem właściwości framesLoaded oraz totalFrames (553)
 - o Metody getBytesLoaded() oraz getBytesTotal() Flasha 5 (555)
- Ładowanie filmów Flasha (560)
 - o Krótkie omówienie struktury witryny (561)
 - o Gdzie przechowywane są ładowane filmy? (562)
 - o Doczytywanie zewnętrznych plików .SWF do filmu (562)
 - o Jak Flash obsługuje ładowane filmy o różnych wymiarach obrazu? (563)
 - o Umieszczanie, skalowanie oraz obracanie załadowanych plików .SWF (564)
 - o Komunikacja pomiędzy filmami na różnych poziomach (566)
 - o Usuwanie załadowanych filmów (566)
 - o loadMovie jako metoda lub akcja (567)
- Dostęp do elementów bibliotek współdzielonych (571)
 - o Tworzenie biblioteki współdzielonej (572)
 - o Nadawanie nazw elementom (572)
 - o Położenie biblioteki współdzielonej (573)
 - o Publikowanie współdzielonej biblioteki do pliku .SWF (573)
 - o Dołączanie elementów z innych filmów (574)

Część V Programowanie w języku ActionScript (577)

Rozdział 21. Planowanie struktury kodu (579)

- Podział interaktywnego procesu na podstawowe elementy (579)
 - o Określanie problemu (580)
 - o Szukanie rozwiązania (580)
 - o Przekład rozwiązania na algorytm programu (581)
- Podstawy pisania skryptów we Flashu (586)
 - o Tryb Normal Mode (586)
 - o Tryb Expert Mode (586)
 - o Dostęp do poleceń języka ActionScript (586)
 - o Okno skryptu (586)

- Część obliczeń: zmienne ActionScript (588)
 - o Ciągi znaków (wartości tekstowe) (589)
 - o Wyrażenia (589)
 - o Deklaracje zmiennych (590)
 - o Zmienne związane z polami tekstowymi (591)
- Deklarowanie zmiennych (591)
 - o Używanie akcji do definiowania zmiennych (591)
 - o Ładowanie zmiennych z określonego źródła (591)
 - o Przesyłanie zmiennych do adresów URL (593)
 - o Deklarowanie zmiennych w HTML (593)
- Tworzenie wyrażeń w języku ActionScript (593)
 - o Operatory (593)
 - o Sprawdzanie warunków: akcje If...else (594)
 - o Pętle (597)
 - o Właściwości (601)
 - o Wbudowane funkcje (601)
 - o Tworzenie i wywoływanie podprogramów (602)
- Procedura logowania z użyciem zmiennych (603)
- Poprawianie błędów w kodzie (606)
 - o Panel Debugger (607)
 - o Umożliwienie zdalnego usuwania błędów (608)

Rozdział 22. Funkcje i tablice (611)

- Czym są typy danych? (611)
 - o Typ string - wartość tekstowa (613)
 - o Typ number - liczby (614)
 - o Typ boolean - wartość logiczna (615)
 - o Typ movieclip - obiekt typu Movie Clip (615)
 - o Typ object (615)
 - o Typ function (616)
 - o Typ undefined (616)
 - o Sprawdzanie typu zmiennej za pomocą operatora typeof (616)
- Funkcje jako podprogramy (617)
 - o Co robią funkcje? (617)
 - o Kiedy tworzyć funkcję? (617)
 - o Jak zdefiniować funkcję? (618)
 - o Jak wywołać funkcję? (619)
- Operowanie danymi powiązanymi ze sobą - obiekt Array (629)
- Tworzenie dynamicznego menu wielokrotnego użytku (631)
- Funkcje jako metody obiektów (636)
- Funkcje jako konstruktory obiektów (638)
 - o Definicja funkcji (639)
 - o Tworzenie i przypisywanie obiektu (639)
 - o Wywoływanie metod obiektu typu Sound (639)

Rozdział 23. Klipy filmowe jako obiekty złożone (641)

- Wykrywanie kolizji klipu filmowego (641)
 - o Właściwość _dropTarget (641)

- o Wykrywanie kolizji za pomocą metody hitTest (642)
- Tworzenie kodu wielokrotnego użytku przy zastosowaniu obiektów typu Smart Clip (660)
 - o Dodawanie parametrów do symbolu klipu filmowego (661)
 - o Przypisywanie wartości do klonów obiektu typu Smart Clip (665)

Rozdział 24. Wyprowadzanie i pobieranie danych we Flashu (667)

- Używanie pól tekstowych do pobierania i wyświetlania danych (667)
 - o Wejściowe pola tekstowe (Input Text) (667)
 - o Dynamiczne pola tekstowe (Dynamic Text) (669)
- Stany przetwarzania danych (670)
 - o Stan wejściowy (670)
 - o Stan wysyłania (670)
 - o Stan oczekiwania (671)
 - o Stan wyjściowy (672)
- Tworzenie formularza (672)
- Używanie danych XML w filmie Flasha (676)
 - o Podstawy XML (678)
 - o Wczytywanie dokumentów XML do filmu (679)
- Aplikacja Flash Exchange (683)

Rozdział 25. Formatowanie tekstu w polach tekstowych Flasha (693)

- Korzystanie ze znaczników HTML w polach tekstowych (693)
 - o Obsługiwane znaczniki HTML (694)
 - o Formatowanie tekstu za pomocą paneli Character i Text Options (695)
 - o Formatowanie pól tekstowych za pomocą skryptów (697)
 - o Wywoływanie funkcji w formatowanych polach tekstowych (698)
- Właściwości pola tekstowego (699)
- Manipulacja tekstem za pomocą obiektu Selection (700)

Rozdział 26. Zaawansowana budowa klipów filmowych (705)

- Ćwiczenia z zakresu programowania interaktywnych filmów Flasha (705)

Część VI Generator i inne aplikacje serwerowe (725)

Rozdział 27. Co to jest Generator? (727)

- Ogólne omówienie Generatora 2 (727)
 - o Aplikacja Generator Server (728)
 - o Wydania Generatora (729)
 - o Tryb online czy offline? (730)
 - o Rozszerzenie Generator Authoring Extension (731)
- Tworzymy szablon Generatora (734)

Rozdział 28. Zastosowania Generatora (741)

- Struktura danych wejściowych (741)
 - o Struktura Name/Value (742)

- o Struktura Column Name/Value (742)
- Obiekt Basic Charts (743)
 - o Tworzenie wykresu typu Bar (745)
- Obiekty List i Ticker (747)
 - o Obiekt List (749)
 - o Obiekt Scrolling List (753)
 - o Obiekt Ticker (755)
- Korzystanie z szablonów Generatora na witrynie (758)
 - o Publikacja szablonu Generatora (pliku .SWF) (758)
 - o Osadzanie szablonów Generatora w dokumencie HTML (760)
 - o Używanie szablonów Generatora w innych filmach Flasha (762)

Rozdział 29. Aplikacje serwerowe niezależnych producentów (769)

- Technologia ASP i filmy Flasha (769)
- Inne aplikacje do tworzenia dynamicznej zawartości (779)
 - o Swift Generator firmy Swift Tools (779)
 - o SwiffPEG firmy SwiffTOOLS (780)
 - o Flash Turbine firmy Blue Pacific (780)
 - o Form2Flash (780)
 - o OpenSWF.org (780)

Część VII Współpraca Flasha z innymi programami (783)

Rozdział 30. Programy do edycji grafiki rastrowej (785)

- Optimalizacja obrazów w Fireworks 4 (785)
- Przygotowywanie obrazów dla Flasha w programie Photoshop 6 (792)
 - o Tworzenie kanału Alpha dla obrazów .PNG (792)
 - o Zarządzanie kolorem w Photoshopie 6 (796)
- Dodawanie efektów do obrazów w Corel Painter (800)
- Eksportowanie obrazów rastrowych z Flasha (805)
 - o Ogólne ustawienia eksportu obrazów rastrowych (806)
 - o Opcje specyficzne dla wybranego formatu rastrowego (808)

Rozdział 31. Programy do edycji grafiki wektorowej (813)

- Przygotowywanie grafiki wektorowej dla filmów Flasha (813)
 - o Wskazówki dotyczące używania importowanej grafiki wektorowej we Flashu (814)
 - o Redukcja złożoności ścieżki (814)
 - o Konwersja tekstu na obrysy (818)
 - o Wybór przestrzeni kolorów przy eksporcie (818)
- Używanie programu FreeHand 9 z Flashem (819)
- Eksportowanie grafiki z Illustratora (835)
 - o Korzystanie z modułu Flash Writer firmy Macromedia (836)
 - o Eksportowanie plików .SWF z Illustratora 9 (837)
- Zastępowanie przejść kolorów gradientami Flasha (839)
- Korzystanie z warstw w plikach FreeHand, EPS i Illustrator (841)
- Szaleństwa z programem Expression (843)
- Konwersja grafiki rastrowej na wektorową (848)

- o Polecenie Trace Bitmap we Flashu (849)
- o Narzędzie Trace w programie FreeHand (849)
- o Wektoryzacja w programie Streamline firmy Adobe (850)
- Eksportowanie grafiki wektorowej z Flasha (851)
 - o Uwagi dotyczące korzystania z wyeksportowanej z Flasha grafiki wektorowej (852)

Rozdział 32. Programy do edycji dźwięku (855)

- Programy do tworzenia i edycji dźwięków (856)
 - o Pakiet Sonic Foundry (tylko system Windows) (856)
 - o Pakiet Bias (tylko system MacOS) (857)
 - o Pakiet Cakewalk Pro (tylko system Windows) (858)
 - o Studio Vision Pro (tylko system MacOS) (858)
 - o Cubase (systemy Windows i MacOS) (858)
 - o Macromedia SoundEdit 16 (tylko system MacOS) (859)
 - o Pro Tools firmy Digidesign (systemy MacOS i Windows) (859)
 - o Punkt początkowy i punkt końcowy (861)
 - o Normalizacja poziomu głośności dźwięku (862)
 - o Efekt narastania i zanikania dźwięku (863)
 - o Tworzenie efektu pogłosu (867)
 - o Inne efekty (868)

Rozdział 33. Grafika trójwymiarowa (885)

- Wprowadzenie do modelowania trójwymiarowego (885)
- Symulowanie trójwymiarowości we Flashu (890)
- Wykorzystanie Adobe Dimensions do tworzenia obiektów 3D (897)
 - o Jak wyłoczyć rysunek wektorowy (897)
 - o Importowanie sekwencji 3D do Flasha (900)
- Animacja postaci w programie MetaCreations Poser (900)
 - o Tworzenie biegnącej postaci w Poserze (901)
 - o Przygotowywanie sekwencji z Posera do importowania we Flashu (903)
 - o Importowanie animacji z Posera do Flasha (906)
- Eksportowanie animacji z 3D Studio MAX (907)

Rozdział 34. Format QuickTime (917)

- Formaty QuickTime i Video for Windows (917)
- Obsługa formatu QuickTime we Flashu (919)
- Importowanie filmów QuickTime do Flasha (920)
- Łączenie filmów Flasha i QT (922)
 - o Tworzenie filmów QuickTime Flash (922)
 - o Tworzenie we Flashu plików QuickTime Video (928)
 - o Słowo na temat filmów QuickTime VR (931)
- Cyfrowe klipy wideo w filmach Flasha (933)
 - o Ekstrakcja ujęć z cyfrowych klipów wideo (934)
 - o Importowanie sekwencji do Flasha (946)

Rozdział 35. Format RealMedia (949)

- Flash a RealPlayer (949)
- Ograniczenia związane z wersją Flasha oraz zawartością filmu (950)
- Jak sterować odtwarzaniem filmów Flasha w RealPlayer (951)
- Optymalizacja materiałów multimedialnych dla odtwarzacza RealPlayer (953)
 - o Przygotowanie dźwięku (953)
 - o Szerokość pasma przesyłu (954)
- Publikowanie filmu w formacie RealPlayer (957)

Rozdział 36. Tworzenie filmów wideo we Flashu (965)

- Pozyskiwanie wysokiej jakości materiału filmowego we Flashu (965)
- Krótkie wprowadzenie do świata cyfrowego wideo (966)
 - o Historia cyfrowego wideo (966)
- Przygotowanie filmów Flasha do publikacji w formie filmu wideo (970)
- Eksportowanie sekwencji obrazów z filmu Flasha (976)
 - o Eksport z Flasha (976)
 - o Formaty plików dostępne przy eksporcie sekwencji obrazów (977)
- Tworzenie plików AVI z filmów Flasha (979)
 - o Rozmiary (Dimensions) (980)
 - o Metoda zapisu obrazu (Video format) (980)
 - o Metoda zapisu dźwięku (Sound format) (981)
 - o Kompresja plików filmowych (981)
- Importowanie sekwencji obrazów do programu do edycji wideo (982)
 - o Adobe Premiere 5.1 (982)
 - o Adobe After Effects 4.1 (983)

Rozdział 37. Tworzenie kreskówek we Flashu (987)

- Praca z plikami o dużych rozmiarach (988)
- Scenariusz (988)
- Tła i scenografia (990)
 - o Mapy bitowe (991)
 - o Ograniczenia formatu QuickTime (991)
 - o Tworzenie warstwowego tła we Flashu za pomocą Photoshopa (992)
 - o Warstwy typu Mask we Flashu (992)
 - o Animowanie dużych przemieszczeń (992)
 - o Złożone tła (993)
 - o Wykorzystywanie rozmycia do symulowania głębi (993)
- Podstawy animowania kreskówek (994)
 - o Ruch i emocje (995)
 - o Przygotowanie akcji (995)
 - o Masa (995)
 - o Nakładanie akcji (996)
 - o Użycie rozmycia do symulowania ruchu (996)
- Ręczne kluczowanie i animacja automatyczna (996)
 - o Cykl chodu (997)
 - o Ujęcia powtarzające się (998)
 - o Rodzaje chodu (999)
 - o Kolorowanie animacji (999)
- Automatyczna animacja Flasha (1001)

- o Wodzenie kamerą (1001)
 - o Zamiana klonów symbolu (1001)
- Synchronizacja mowy (1003)
 - o Dlaczego nie morfing? (1004)
 - o Ekspresja ust (1004)
 - o Kilka dodatkowych sztuczek (1005)
 - o Synchronizacja z muzyką i efektami dźwiękowymi (1006)
- Końcowe poprawki (1010)
 - o Przygotowania do publikacji finalnej wersji filmu (1010)

Rozdział 38. Planowanie z użyciem specjalistycznych aplikacji (1019)

- Podstawy organizacji pracy (1019)
 - o Faza I: Pomysł i podstawowe założenia projektu (1020)
 - o Faza II: Produkcja, testowanie i publikacja prezentacji (1030)
- Tworzenie schematów w programie Inspiration (1033)
 - o Tworzenie schematu organizacyjnego (1033)
 - o Tworzenie schematu działania witryny (1036)

Rozdział 39. Współpraca z programami Dreamweaver i Director (1047)

- Wykorzystanie plików .SWF w Dreamweaverze (1048)
 - o Praca z filmem Flasha w Dreamweaverze (1048)
 - o Pozycja filmu na ekranie (1049)
 - o Wstawianie przycisku Flasha (Flash Button) (1051)
 - o Edycja przycisku Flasha (1053)
 - o Wstawianie tekstu Flasha (Flash Text) (1053)
 - o Edycja tekstu Flasha (1054)
 - o Kierowanie przeglądarki pod adres z pluginem Flasha (1054)
 - o Publikowanie dokumentu HTML (1065)
 - o Techniki animacji z wykorzystaniem warstw (1066)
- Wykorzystanie plików .SWF w programie Macromedia Director (1066)
 - o Korzyści i ograniczenia w stosowaniu filmów Flasha w Directorze (1067)
 - o Akcje umożliwiające komunikację Flasha z Directorem (1068)
 - o Sterowanie filmem .SWF w Directorze (1071)
 - o Sterowanie filmem Flasha przy użyciu języka Lingo (1079)

Część VIII Dystrybucja filmów Flasha (1087)

Rozdział 40. Publikowanie filmów Flasha (1089)

- Optimalizacja filmów Flasha (1089)
 - o Upraszczanie grafiki (1089)
 - o Wykorzystanie symboli (1092)
 - o Zarządzanie obiektami w bibliotece Flasha (1093)
- Testowanie filmów Flasha (1093)
 - o Wykorzystanie poleceń Test Scene i Test Movie (1094)
 - o Wykorzystanie narzędzia Bandwidth Profiler (1095)
 - o Raport na temat zawartości filmu (Size report) (1099)
- Publikowanie filmów Flasha (1099)
- Ustawienia publikowanego pliku (Publish Settings) (1100)

- o Określanie formatu eksportowanego pliku (panel Formats) (1100)
- o Ustawienia formatu Flasha (panel Flash) (1101)
- o Ustawienia formatu HTML (panel HTML) (1104)
- o Ustawienia formatu GIF (1112)
- o Ustawienia formatu JPEG (1115)
- o Ustawienia formatu PNG (1116)
- o Tworzenie projektorów dla systemu Windows i komputerów Macintosh (1118)
- o Ustawienia formatu QuickTime (1119)
- o Eksportowanie prezentacji w formacie RealMedia (1119)
- Podgląd i publikowanie filmu (1119)
 - o Wykorzystanie poleceń z podmenu Publish Preview (1119)
 - o Wykorzystanie polecenia Preview (1120)

Rozdział 41. Osadzanie filmu Flasha w dokumencie HTML (1121)

- Pisanie dokumentów HTML dla filmów Flasha (1121)
 - o Wykorzystanie znacznika <OBJECT> (1122)
 - o Wykorzystanie znacznika <EMBED> (1124)
- Wykrywanie odtwarzacza filmów Flasha (1129)
 - o Plugin kontra ActiveX: wyświetlanie bez sprawdzania (1129)
 - o Wykrywanie odtwarzacza Flasha przy użyciu skryptów JavaScript i VBScript (1130)
 - o Wykorzystanie pliku typu swiffer (1135)
- Wykorzystanie języków JavaScript i DHTML z filmami Flasha (1139)
 - o Małe ostrzeżenie dla projektantów sieciowych (1139)
 - o Jak Flash współpracuje z JavaScriptem (1140)
 - o Zmiana atrybutów HTML (1140)
 - o Wykorzystanie metody PercentLoaded() (1145)

Rozdział 42. Odtwarzacze, projektory i wygaszacze ekranu (1151)

- Niezależny odtwarzacz i projektor (1151)
 - o Tworzenie projektora (1152)
 - o Rozpowszechnianie i licencje (1154)
 - o Dystrybucja na CD-ROM-ach i dyskietkach (1154)
 - o Akcje FSCommand (1154)
- Ograniczenia niezależnych odtwarzaczy i projektorów (1159)
- Wykorzystanie pluginu Flasha w przeglądarkach internetowych (1165)
 - o Obsługiwane systemy operacyjne (1165)
 - o Obsługiwane przeglądarki internetowe (1166)
 - o Dystrybucja pluginu i filmów Flasha w Internecie (1166)
 - o Instalacja pluginu (1166)
- Alternatywne odtwarzacze filmów Flasha (1168)
 - o Wyświetlanie filmów Flasha przy użyciu języka Java (1168)
 - o Wykorzystanie odtwarzacza RealPlayer 8.0 do wyświetlania filmów Flasha (1169)
 - o Odtwarzacz QuickTime (1169)
 - o Odtwarzacz ShockWave (1170)
 - o Narzędzia do tworzenia wygaszaczy ekranu (1171)
 - o Przyszłe odtwarzacze, przyszłe funkcje (1175)

Dodatki (1177)**Dodatek A Płyta CD-ROM (1179)**

- Instalacja i użytkowanie oprogramowania (1179)
- Instalacja i użytkowanie skryptu sendmail.cgi (1180)

Skorowidz (1181)