

O autorze (17)

Wstęp (19)

Część I: Wprowadzenie - Flash, multimedia i WWW (25)

Rozdział 1. Budowa i miejsce Flasha (27)

- Przede wszystkim integracja (28)
 - o Topografia Flasha CS5 (30)
 - o Typy plików Flasha (31)
- Wiele światów Flasha CS5 (36)
 - o Przetwarzanie obrazów rastrowych (bitmap) (37)
 - o Program do grafiki wektorowej (37)
 - o Program do wektorowej pracy z animacjami (38)
 - o Mechanizm odtwarzania wideo (38)
 - o Odtwarzacz audio (38)
 - o Multimedialne środowisko edycyjne (39)
 - o Sekwenser animacyjny (39)
 - o Programowanie i obsługa baz danych (40)
 - o Środowisko programisty aplikacji typu desktop (40)
 - o Program do tworzenia aplikacji dla telefonów iPhone (41)
- Podsumowanie (41)

Rozdział 2. Przegląd technologii sieci WWW (43)

- Miejsce Flasha w internetowej ewolucji (43)
 - o Wielkie nadzieje (43)
 - o Flash - tak czy nie? (47)
 - o Alternatywne metody pracy z multimediami (51)
- Technologie towarzyszące plikom Flasha (54)
 - o HTML wiecznie żywy (54)
 - o Skrypty JavaScript strony klienta (55)
 - o Świat usług Web Services (55)
 - o Technologie serwerowe firmy Adobe (56)
- Projekt i jego potencjał (56)
 - o Prezentacje liniowe (56)
 - o Prezentacje interakcyjne (57)
 - o Prezentacje sterowane danymi (57)
 - o Aplikacje sterowane danymi (lub aplikacje RIA) (57)
- Podsumowanie (58)

Rozdział 3. Planowanie projektów (59)

- Podstawy organizacji pracy (59)
 - o Faza I - Pomysł i podstawowe założenia projektu (60)
 - o Faza II - Produkcja, testowanie i publikacja prezentacji (72)
- Panel Project (Projekt) Flasha CS5 (74)
 - o Tworzenie struktury projektu (1) (75)
 - o Tworzenie projektu we Flashu CS5 (2) (76)
 - o Zmienianie konfiguracji projektu i panelu (3) (79)
 - o Otwieranie i edycja plików w projekcie (4) (82)
 - o Publikowanie gotowego projektu (5) (83)

- Podsumowanie (83)

Część II: Środowisko Flasha (85)

Rozdział 4. Interfejs programu (87)

- Zaczynamy (87)
 - o Pierwsze kroki (88)
 - o Strona startowa (88)
 - o Opcje menu pomocy (90)
 - o Interfejs Flasha w systemach Mac OS i Windows (91)
 - o Co można zrobić w panelu Properties (Właściwości) (94)
- Zarządzanie oknami i panelami (95)
 - o Menu podręczne (kontekstowe) (95)
 - o Panele swobodne i dokowane (95)
 - o Uaktywnianie paneli lub okien (97)
 - o Tworzenie własnych układów paneli (97)
 - o Skróty klawiaturowe (98)
- Przybornik (panel Tools - Narzędzia) (100)
 - o Zarządzanie przybornikiem (100)
 - o Poznawanie przybornika (101)
 - o Korzystanie z opcji narzędzi (101)
 - o Dostosowywanie przybornika (101)
- Okno dokumentu (105)
 - o Zarządzanie oknem dokumentu (106)
 - o Poznawanie okna dokumentu (108)
 - o Korzystanie ze scen (109)
 - o Korzystanie z menu opcji okna dokumentu (111)
 - o Praca z szablonami (114)
- Okno osi czasu (114)
 - o Sterowanie oknem osi czasu (115)
 - o Korzystanie z paska narzędziowego Controller (115)
 - o Poznawanie osi czasu (117)
 - o Edycja klatek i warstw (121)
 - o Opcje widoku klatek (130)
- Drukowanie (133)
- Podsumowanie (134)

Rozdział 5. Rysowanie we Flashu (135)

- Kształty geometryczne (137)
 - o Oval (Owal) (137)
 - o Oval Primitive (Owal pierwotny) (138)
 - o Rectangle (Prostokąt) i Rectangle Primitive (Prostokąt pierwotny) (139)
 - o Parametry Join (Połączenie) i Miter (Ostre) (140)
 - o PolyStar (Narzędzie Gwiazda-Wielokąt) (140)
 - o Narzędzie Line (Linia) (143)
- Narzędzia rysowania (144)
 - o Narzędzie Pencil (Ołówek) (144)
 - o Narzędzie Brush (Pędzel) (145)
 - o Narzędzie Eraser (Gumka) (149)

- Tworzenie precyzyjnych linii i krzywych Béziera za pomocą narzędzia Pen (151)
- Wypełnienia i zarysy (155)
 - o Wybieranie kolorów (155)
 - o Wybór stylu linii (157)
 - o Kontrola skalowania linii (160)
- Optymalizacja rysunków (162)
- Praca z narzędziami zaznaczania (163)
 - o Narzędzie Selection (Zaznaczenie) (163)
 - o Narzędzie Lasso (169)
 - o Narzędzie Subselection (Zaznaczenie częściowe) (171)
- Praca nad kompozycją i wyrównywanie elementów (173)
 - o Upraszczanie ustawień przyciągania (173)
 - o Panele projektowania (178)
- Menu Edit (Edycja) (184)
- Spray Brush (Rozpylacz) i Deco (Zamalowywanie) - wzory z symboli (186)
 - o Rozpylacz - losowe wzory z symboli (186)
 - o Deco (Zamalowywanie) - wzory i układy (189)
- Podsumowanie (195)

Rozdział 6. Symbole, instancje i biblioteka (197)

- Biblioteka i jej zawartość (198)
 - o Praca z bibliotekami wspólnymi i zewnętrznymi (198)
 - o Praca z wieloma bibliotekami (200)
 - o Praca z panelem biblioteki (202)
 - o Porządkowanie paneli biblioteki (206)
- Definiowanie typu zawartości (207)
 - o "Surowe" dane (207)
 - o Obiekty rysowania i kształty podstawowe (208)
 - o Grupy (208)
 - o Symbole (209)
 - o Importowane elementy (211)
- Edycja symboli (213)
 - o Tryb edycji symbolu (213)
 - o Edycja symbolu w nowym oknie (Edit In New Window) (213)
 - o Edycja symbolu w miejscu (Edit In Place) (214)
 - o Edycja symbolu z poziomu biblioteki (214)
 - o Powrót do filmu po zakończeniu edycji symbolu (214)
- Modyfikowanie właściwości symbolu na stole montażowym (215)
 - o Modyfikowanie koloru i przezroczystości (216)
 - o Zmiana typu symbolu (218)
 - o Zamiana symbolu (Swap Symbol) (218)
- Tworzenie zagnieżdżonych struktur symboli (219)
 - o Konwersja prostego kształtu na symbol graficzny (219)
 - o Symbole Graphic (Grafika) w przycisku (220)
 - o Animacja symboli graficznych w klipie filmowym (222)
 - o Dodanie klipu filmowego do symbolu przycisku (224)
 - o Modyfikowanie instancji klipu (225)
- Skalowanie dziewięciopłaskowe dla tła klipu filmowego (226)
- Narzędzie Movie Explorer (Eksplorator filmu) (230)

- o Filtrowanie widoku (230)
 - o Lista obiektów (231)
 - o Menu opcji okna Movie Explorer (Eksplorator filmu) (232)
 - o Menu podręczne (233)
- Biblioteki współużytkowane w czasie edycji (234)
- Podsumowanie (238)

Rozdział 7. Kolor (239)

- Podstawowe zagadnienia dotyczące koloru (240)
 - o Paleta kolorów bezpiecznych dla sieci (241)
 - o Kod szesnastkowy (241)
 - o Efektywne posługiwanie się kolorem (242)
- Praca z panelem Swatches (Próbki) (246)
 - o Opcje panelu Swatches (Próbki) (248)
 - o Importowanie własnych palet (250)
- Panel Color (Kolor) (254)
 - o Zmiana stopnia krycia wypełnienia lub obrysu (256)
 - o Praca z wypełnieniami gradientowymi (257)
 - o Edycja kolorów w wypełnieniach gradientowych (258)
 - o Wypełnienia gradientowe a przezroczystość (260)
 - o Zaznaczanie wypełnień rastrowych (263)
- Korzystanie z narzędzi Eyedropper (Kroplomierz), Paint Bucket (Wiadro z farbą) oraz Ink Bottle (Kałamarz) (264)
- Podsumowanie (265)

Rozdział 8. Praca z tekstem (267)

- Typografia (268)
- Rodzaje pól tekstowych we Flashu (268)
 - o Edytowalne pola tekstowe (272)
- Panel Properties (Właściwości) w trakcie pracy z narzędziem Text (Tekst) (273)
 - o Praca z narzędziem Text (Tekst) (273)
 - o Ustawianie atrybutów tekstu w panelu właściwości (276)
 - o Przepływ tekstu przez wiele pól (285)
- Eksport czcionek i ich wyświetlanie (287)
 - o Wygładzanie czcionek - antialiasing (287)
 - o Czcionki urządzenia (289)
 - o Opcja Use Device Fonts (Użyj czcionek urządzenia) (289)
 - o Problemy z wyświetlaniem czcionek (290)
 - o Zastępowanie czcionek (291)
- Symbole czcionek i współużytkowane biblioteki czcionek (293)
 - o Tworzenie symbolu czcionki (294)
 - o Aktualizacja symboli czcionek w środowisku edycyjnym (297)
 - o Stosowanie symboli czcionek w bibliotekach współużytkowanych w czasie wykonywania (297)
- Modyfikacja tekstu (301)
 - o Ręczna edycja tekstu (301)
 - o Stosowanie filtrów (304)
- Podsumowanie (305)

Rozdział 9. Praca z grafiką (307)

- Próbki i zmienianie kolorów wypełnień i linii (308)
 - o Narzędzie Eyedropper (Kropplomierz) (308)
 - o Narzędzie Ink Bottle (Kałamarz) (309)
 - o Narzędzie Paint Bucket (Wiadro z farbą) (311)
 - o Działanie opcji zamykania odstępów (312)
 - o Zastosowanie opcji Lock Fill (Zablokuj wypełnienie) (313)
- Przekształcanie wypełnień gradientowych i bitmapowych (314)
 - o Modyfikacja środka wypełnienia narzędziem Gradient Transform (Przekształcanie gradientu) (315)
 - o Obrót wypełnienia narzędziem Gradient Transform (Przekształcanie gradientu) (316)
 - o Zmiana skali narzędziem Gradient Transform (Przekształcanie gradientu) (317)
 - o Ustawianie stylów przepełnienia (318)
 - o Pochylenie wypełnień rastrowych (318)
- Wykorzystanie narzędzia Gradient Transform (Przekształcanie gradientu) do uzyskania efektów oświetlenia (319)
- Polecenia menu Modify/Shape (Modyfikuj/Kształt) (320)
 - o Polecenie Convert Lines to Fills (Przekonwertuj linie na wypełnienia) (320)
 - o Tworzenie skalowanej grafiki (320)
 - o Rozszerzenie wypełnienia - polecenie Expand Fill (Rozwiń wypełnienie) (321)
 - o Wygładzanie krawędzi wypełnienia - polecenie Soften Fill Edges (Zmiękczyć wypełnienie krawędzi) (322)
- Polecenie Free Transform (Przekształcanie swobodne) i jego opcje (324)
 - o Panel Transform (Przekształć) (325)
 - o Menu Modify/Transform (Modyfikuj/Przekształć) (325)
 - o Narzędzie Free Transform (Przekształcanie swobodne) (326)
 - o Przekształcanie kształtów, symboli, tekstu oraz grup (327)
- Symbole w przestrzeni trójwymiarowej (329)
 - o Kąt widzenia kamery - perspektywa (330)
 - o Narzędzie Obrót 3D - przekształcenia symboli (332)
 - o Narzędzie Translacja 3D - przesuwanie symboli (335)
- Modyfikacja typów elementów (335)
 - o Stos elementów (336)
 - o Grupowanie (336)
 - o Polecenie Break Apart (Rozdziel) (337)
 - o Modyfikator Magic Wand (Magiczna różdżka) (341)
 - o Wektoryzacja map bitowych (342)
- Praca z obiektami rysunkowymi i poleceniami łączenia obiektów (344)
- Praca z kształtami złożonymi (346)
- Edycja za pomocą polecenia Find and Replace (Znajdź i zamień) (348)
- Panel History (Historia) (349)
 - o Powtórzenie kroków (350)
 - o Kopiowanie kroków (351)
 - o Czyszczenie historii (351)
 - o Widok historii (351)
 - o Zapis jako polecenie (352)
- Podsumowanie (352)

Część III: Animacja i efekty specjalne (355)

Rozdział 10. Animacja i edytor ruchu (357)

- Podstawowe metody animacji we Flashu (358)
- Animacja poklatkowa (358)
 - o Dodawanie klatek kluczowych (361)
 - o Tworzenie animacji poklatkowej (362)
- Modyfikowanie sekwencji wieloklatkowych (362)
 - o Przenikanie klatek (363)
 - o Jednoczesna edycja wielu klatek (365)
- Animacja automatyczna (366)
 - o Automatyczna animacja kształtu (368)
 - o Wskaźniki zmiany kształtu (372)
 - o Automatyczna animacja ruchu (375)
 - o Modyfikowanie właściwości automatycznej animacji ruchu (378)
 - o Zakresy i warstwy animacji ruchu (380)
 - o Edycja ścieżek ruchu (383)
 - o Sterowanie animacją na ścieżce ruchu (385)
 - o Ustawienia predefiniowane ruchu (386)
- Edytor ruchu - dopracowywanie ustawień dynamiki i właściwości animacji (388)
 - o Widoki właściwości w edytorze ruchu (391)
 - o Edycja krzywych animacji i klatek kluczowych właściwości (391)
 - o Krzywe dynamiki (napięcia) (392)
 - o Animowanie właściwości 3D (394)
- Łączenie sekwencji animacji (398)
 - o Przenoszenie animacji na osie czasu symboli (399)
 - o Porządkowanie symboli na głównej osi czasu (403)
- Modyfikowanie i ponowne użycie animowanych symboli (405)
- Szkielety IK - narzędzia Bone (Kość) i Bind (Powiązanie) (407)
 - o Dodawanie efektu sprężystości (412)
 - o Animacja kształtów (414)
 - o Buforowanie bitmap w czasie odtwarzania (418)
 - o Mapy bitowe (418)
 - o Niech Flash pracuje dla Ciebie (419)
- Podsumowanie (419)

Rozdział 11. Filtry, tryby mieszania, linie pomocnicze i maski (421)

- Filtry Flasha (421)
 - o Dodawanie i modyfikowanie filtrów (422)
 - o Tworzenie trójwymiarowego cienia (426)
 - o Łączenie filtrów i zapisywanie własnych ustawień (427)
 - o Poddawanie filtrów animacji ruchu (429)
 - o Sterowanie interpolacją ustawień filtrów w edytorze ruchu (430)
- Kolor - właściwości a filtry (432)
 - o Filtr Adjust Color (Ustaw kolor) (433)
 - o Właściwości koloru (435)
 - o Zaawansowany efekt koloru (436)
- Wykorzystanie trybów mieszania (438)
 - o Działanie trybów mieszania (438)

- o Zastosowanie prostych trybów mieszania (441)
 - o Złożone tryby mieszania - Alpha (Alfa) i Erase (Gumka) (442)
 - o Tworzenie animowanego efektu przezroczystości (443)
- Warstwy specjalne - linie pomocnicze i maski (445)
 - o Warstwy linii pomocniczych (446)
 - o Maski (449)
 - o Maskowanie kształtem (449)
 - o Maskowanie grupą obiektów (452)
 - o Maskowanie symbolem (453)
 - o Maskowanie i tekst (453)
- Polecenie Distribute to Layers (Rozmieść na warstwach) (457)
- Podsumowanie (459)

Część IV: Włączanie do filmu plików multimedialnych (461)

Rozdział 12. Dźwięk (463)

- Formaty importowanych i eksportowanych plików dźwiękowych (464)
 - o Importowane formaty (464)
 - o Eksportowane formaty (466)
- Import dźwięków (468)
- Przypisywanie dźwięku do przycisku (470)
- Umieszczanie dźwięków na osi czasu (472)
- Porządkowanie dźwięków na osi czasu (473)
 - o Wyświetlanie warstw dźwiękowych (474)
 - o Porządkowanie warstw dźwiękowych za pomocą folderu z warstwami (474)
- Synchronizacja dźwięku z animacją (475)
 - o Event (Zdarzenie) (475)
 - o Start (Uruchom) (475)
 - o Stop (Zatrzymaj) (476)
 - o Stream (Strumień) (476)
- Przerywanie odtwarzania dźwięków (477)
 - o Zatrzymywanie dźwięku typu Event (Zdarzenie) (477)
 - o Przerywanie odtwarzania pojedynczego dźwięku typu Stream (Strumień) (480)
 - o Przerywanie odtwarzania wszystkich dźwięków (480)
- Edycja dźwięków we Flashu (481)
 - o Narzędzia edycji dźwięku we Flashu (482)
 - o Efekty na liście Effect (Efekt) w panelu Properties (Właściwości) (483)
- Ogólne informacje na temat optymalizacji dźwięku (485)
- Parametry publikacji dźwięku (486)
 - o Parametry kompresji (487)
 - o Obsługa dźwięku i formatu MP3 przez odtwarzacze Flash Player (490)
- Parametry kompresji dźwięków w bibliotece (491)
 - o Ustawienia audio w bibliotece (491)
 - o Łączenie metod optymalizacji dźwięku (493)
- Dodatkowe uwagi na temat dźwięku (494)
 - o Tryb VBR formatu MP3 (494)
 - o Optymalizacja dźwięku pod kątem zajętości miejsca (495)
 - o Ekstrakcja dźwięku z dokumentu Flasha (497)
- Podsumowanie (499)

Rozdział 13. Importowanie grafiki (501)

- Grafika wektorowa a grafika rastrowa (502)
- Formaty importowanych plików (504)
- Przygotowywanie map bitowych (507)
- Zachowanie jakości map bitowych (509)
- Importowanie i kopiowanie obrazów rastrowych (511)
 - o Importowanie sekwencji (512)
 - o Pliki bitmapowe z warstwami (512)
 - o Kopiowanie i wstawianie map bitowych do Flasha (518)
 - o Przezroczystość, efekty koloru i filtry a importowane bitmapy (518)
- Właściwości map bitowych we Flashu (519)
 - o Kilka słów przestrogi (522)
 - o Zgodność z przeglądarkami (522)
- Przyciski bitmap w panelu właściwości (523)
 - o Przycisk Swap (Zamień) (523)
 - o Przycisk Edit (Edycja) (524)
- Wykorzystanie kompresji obrazu (524)
 - o 24- lub 32-bitowe pliki z kompresją bezstratną (524)
 - o 8-bitowe pliki z kompresją bezstratną (525)
 - o Materiały z kompresją stratną (526)
- Konwersja grafiki rastrowej na wektorową (527)
- Korzystanie z zewnętrznej grafiki wektorowej (529)
- Import grafiki wektorowej (530)
 - o Kopiowanie i wklejanie grafiki wektorowej do Flasha (532)
 - o Import plików w formacie Adobe Illustrator (533)
- Optymalizacja grafiki wektorowej (535)
 - o Wektoryzacja złożonej grafiki wektorowej (536)
 - o Konwersja tekstu na krzywe (537)
 - o Optymalizacja krzywych (538)
 - o Buforowanie bitmapowe w czasie wykonywania (538)
- Format przyszłości - XFL (540)
- Podsumowanie (540)

Rozdział 14. Wyświetlanie obrazu wideo (543)

- Integracja wideo - dostępne technologie (544)
 - o Wczytywanie pliku Flash Video w czasie odtwarzania filmu (544)
 - o Streaming pliku wideo w czasie rzeczywistym (544)
 - o Osadzanie wideo w filmie Flasha (545)
- Import wideo (545)
 - o Opcje kompresji kodeków (545)
 - o Kompresowanie wideo w programie Adobe Media Encoder CS5 (547)
 - o Kreator importu wideo (555)
 - o Dołączanie wideo do filmów Flasha (558)
 - o Parametry składnika (563)
 - o Składniki interfejsu obiektu FLVPlayback (565)
- Dodawanie punktów sygnalizacji (568)
- Wykorzystanie kanału przezroczystości materiału wideo (576)
 - o Materiał nagrany na żywo (577)

- Podsumowanie (580)

Część V: Interakcyjność w filmach Flasha (581)

Rozdział 15. Skrypty na osi czasu i obsługa zdarzeń (583)

- Operacje i funkcje obsługi zdarzeń (583)
 - o Czym jest ActionScript? (584)
 - o Panel Actions (Operacje) (585)
 - o Krótkie wprowadzenie do składni kodu (589)
- Pięć pierwszych operacji ActionScriptu (590)
 - o gotoAndPlay() i gotoAndStop() (591)
 - o nextFrame() i prevFrame() (592)
 - o nextScene() i prevScene() (593)
 - o play() i stop() (593)
 - o navigateToURL() (594)
- Uruchamianie operacji za pomocą funkcji obsługi zdarzeń (596)
 - o Panel Code Snippets (Wycinki kodu) (597)
 - o Wiązanie operacji z detektorem zdarzenia - programowanie przycisku (597)
 - o Funkcje obsługi zdarzeń we Flashu (599)
- Tworzenie niewidzialnych przycisków i operacja navigateToURL() (601)
- Podsumowanie (607)

Rozdział 16. Budowanie osi czasu i interakcji (609)

- Klipy filmowe - elementy z niezależnymi osiami czasu (609)
 - o Współdziałanie klipów w filmie Flasha (610)
 - o Jeden film, wiele osi czasu (611)
- Ścieżki adresowe (613)
 - o Ścieżki bezwzględne (614)
 - o Ścieżki względne (616)
- Odwołania do obiektów Movie Clip (617)
- Podsumowanie (621)

Rozdział 17. Pierwszy własny projekt we Flashu (623)

- Główna oś czasu i układ witryny (623)
 - o Tworzymy plan (625)
 - o Struktura folderów lokalnych (625)
 - o Określanie właściwości filmu Flasha (625)
 - o Przypisywanie obszarów prezentacji do klatek kluczowych (626)
 - o Tworzymy zawartość poszczególnych sekcji (628)
- Elementy nawigacyjne na głównej osi czasu (633)
 - o Tworzymy przyciski menu (633)
 - o Tworzymy przyciski do przeglądania zawartości sekcji (638)
- Przewijanie tekstu: składnik TextArea (641)
- Niestandardowy składnik BlurFader (644)
- Ułatwienia dostępu (646)
- Podsumowanie (650)

Część VI: Dystrybucja filmów Flasha (651)

Rozdział 18. Publikowanie filmów Flasha (653)

- Testowanie filmów (653)
 - o Polecenia Test Scene (Testuj scenę) oraz Test Movie (Testuj film) (654)
 - o Narzędzie Bandwidth Profiler (Program profilujący przepustowość) (656)
 - o Raport na temat zawartości filmu (size report) (661)
- Publikowanie filmów (662)
- Ustawienia publikowania (Publish Settings) (662)
 - o Określanie formatu eksportowanego pliku (panel Formats (Formaty)) (663)
 - o Ustawienia formatu Flasha (zakładka Flash) (664)
 - o Ustawienia formatu HTML (zakładka HTML) (669)
 - o Ustawienia formatu GIF (677)
 - o Ustawienia formatu JPEG (681)
 - o Ustawienia formatu PNG (682)
 - o Tworzenie projektorów dla systemów Windows i Mac OS (684)
- Podgląd i publikowanie filmu (685)
 - o Wykorzystanie poleceń z podmenu Publish Preview (Podgląd publikowania) (685)
 - o Wykorzystanie polecenia Publish (Publikuj) (685)
- Profile publikowania (685)
- Podsumowanie (686)

Rozdział 19. Integracja filmów Flasha ze stronami WWW (689)

- Pisanie dokumentów HTML dla filmów Flasha (689)
 - o Znacznik <object> (690)
 - o Znacznik <embed> (696)
- Wykrywanie odtwarzacza filmów Flasha (699)
 - o Plugin kontra ActiveX: wyświetlanie bez sprawdzania (699)
 - o Wykrywanie odtwarzacza Flash Player (701)
 - o Wykrywanie odtwarzacza Flash Player przy użyciu biblioteki SWFObject (705)
- Wykorzystanie języków JavaScript i DHTML w filmach Flasha (709)
 - o Słowo przestrogi dla twórców stron internetowych (709)
 - o Jak Flash współpracuje z językiem JavaScript? (710)
 - o Zmiana atrybutów HTML (710)
 - o Metoda percentLoaded() (713)
- Podsumowanie (716)

Rozdział 20. Odtwarzacze i projektory (717)

- Niezależny odtwarzacz i projektor (717)
 - o Generowanie projektora (718)
 - o Rozpowszechnianie i licencje (720)
 - o Dystrybucja na płytach CD-ROM i DVD-ROM (720)
- Ograniczenia niezależnych odtwarzaczy i projektorów (720)
- Wykorzystanie pluginu Flasha w przeglądarkach internetowych (721)
 - o Obsługiwane systemy operacyjne (721)
 - o Obsługiwane przeglądarki internetowe (722)

- o Dystrybucja pluginu i filmów Flasha w internecie (722)
 - o Instalacja pluginu (722)
- Korzystanie z ustawień odtwarzaczy Flash Player 6 i nowszych (723)
 - o Zakładka Privacy (723)
 - o Zakładka Local Storage (724)
 - o Zakładka Microphone (725)
 - o Zakładka Camera (725)
- Programy narzędziowe (726)
- Podsumowanie (727)

Rozdział 21. Aplikacje Adobe AIR (729)

- Platforma Adobe AIR (729)
 - o Różne poziomy bezpieczeństwa odtwarzacza Flash Player i platformy AIR (730)
 - o Budowa prostej aplikacji AIR (730)
 - o Inne składowe interfejsu programowania aplikacji AIR (737)
- Publikowanie i udostępnianie aplikacji AIR (738)
 - o Przygotowanie aplikacji AIR do publikowania (738)
 - o Publikowanie aplikacji AIR (739)
 - o Dystrybucja aplikacji AIR (740)
- Podsumowanie (741)

Rozdział 22. Aplikacje dla telefonów iPhone (743)

- Flash i telefony iPhone (744)
 - o Jak to działa? (744)
 - o Specyfika pracy z aplikacjami dla telefonów iPhone (744)
- Niezbędne przygotowania (745)
 - o Przystąpienie do programu iOS Developer Program (746)
 - o Poznanie identyfikatora urządzenia (746)
 - o Wniosek o wydanie certyfikatu programisty (747)
 - o Pobieranie certyfikatu programisty (748)
 - o Tworzenie profilu informacyjnego dla urządzenia (748)
 - o Generowanie wersji certyfikatu w formacie .p12 (748)
 - o Tworzenie identyfikatora aplikacji (749)
 - o Publikowanie pliku IPA (749)
 - o Obrazek wyświetlany przy ładowaniu aplikacji (749)
 - o Przenoszenie pliku IPA do telefonu (750)
- Budowanie aplikacji iPhone (750)
 - o Wydajność aplikacji iPhone Flash (754)
- Podsumowanie (755)

Dodatki (757)

Dodatek A: Płyta CD-ROM (759)

Dodatek B: Autorzy przykładów i artykułów w ramkach (763)

Dodatek C: Cyfrowy dźwięk - podstawy (765)

Dodatek D: Cyfrowe video - podstawy (773)

Skorowidz (783)