

Wprowadzenie (11)

Lekcja 1. Podstawy programu (17)

- Wprowadzenie do programu Flash 8 (19)
- Przestrzeń robocza Flasha (20)
- Tworzenie pierwszego dokumentu (22)
- Korzystanie z paneli (25)
- Listwa czasowa i klatki (29)
- Warstwy (33)
- Modyfikacja ustawień programu (38)
- Testowanie pliku FLA (40)
- Szukanie pomocy (42)
- Projekt (43)

Lekcja 2. Tworzenie grafiki (45)

- Przybornik (47)
- Wypełnienia i zarysy (48)
- Grafika wektorowa i obrazy rastrowe (50)
- Garść informacji o kolorze (51)
- Tworzenie grafiki przy użyciu narzędzi rysowania (53)
- Korzystanie z prowadnic, siatek, współrzędnych i przyciągania (56)
- Tworzenie nowego symbolu graficznego (57)
- Tworzenie masek i korzystanie z nich (62)
- Dodawanie pociągnięć pędzla (konturów) (63)
- Biblioteka (65)
- Import i optymalizacja grafiki (67)
- Import grafiki wektorowej (70)
- Wypełnienia i gradienty (72)
- Modyfikacja grafiki (76)

Lekcja 3. Korzystanie z tekstu (79)

- Narzędzie Text (81)
- Tekst statyczny i czcionki systemowe (82)
- Dodawanie statycznego tekstu do dokumentu (83)
- Korzystanie z osadzonych czcionek (89)
- Właściwości czcionek (90)
- Dodawanie efektów listwy czasowej do pola tekstowego (94)
- Sprawdzanie pisowni dokumentu (96)
- Korzystanie z komponentów tekstowych (97)
- Istota działania dynamicznych pól tekstowych (98)

Lekcja 4. Tworzenie i edycja symboli (99)

- Omówienie symboli (101)
- Tworzenie i edycja symboli na scenie (102)
- Krótkie spojrzenie na symbole w bibliotece (104)
- Zagnieżdżanie symboli i listew czasowych (105)
- Symbole graficzne (105)

- Tworzenie przycisków (106)
- Rozmieszczanie przycisków na scenie (109)
- Tworzenie przycisków tekstowych (110)
- Tworzenie niewidzialnego przycisku (113)
- Tworzenie klipów filmowych i korzystanie z nich (116)
- Tworzenie menu (118)
- Tworzenie przycisków klipów filmowych (121)
- Duplikowanie symboli i dodawanie ich do sceny (124)

Lekcja 5. Tworzenie animacji (127)

- Rodzaje animacji (129)
- Tworzenie automatycznej animacji ruchu (129)
- Dodawanie automatycznej animacji ruchu (135)
- Animacja poziomów przezroczystości i wielkości (137)
- Animacja przycisku klipu filmowego (140)
- Tworzenie automatycznej animacji kształtu (142)
- Tworzenie animacji "klatka po klatce" (145)
- Animacja wzdłuż ścieżki (148)

Lekcja 6. Dodawanie prostej interaktywności (155)

- Dodawanie interaktywności do dokumentów Flasha (157)
- Wprowadzenie do behawiorów (157)
- Wykorzystywanie behawioru do wczytania obrazu JPEG (158)
- Wykorzystywanie behawioru do otwarcia strony WWW (161)
- Wczytywanie zewnętrznego pliku SWF przy użyciu komponentu (163)
- Wprowadzenie do asystenta skryptów (166)
- Korzystanie z akcji sterujących odtwarzaniem listwy czasowej (167)
- Tworzenie przycisku powrotu do klatki home (168)
- Usuwanie kursora ręki (171)
- Kończenie przycisku klipu filmowego (172)
- Korzystanie z nawigatora skryptów i pinezek (174)

Lekcja 7. Dźwięk i wideo (179)

- Korzystanie z dźwięku i filmów wideo (181)
- Edycja dźwięku i wideo (182)
- Odpowiedzialność za elementy multimedialne (182)
- Kompresja, kodeki i pluginy (182)
- Dostarczanie mediów w internecie (183)
- Uwaga na rozmiar pliku (184)
- Import dźwięku do dokumentu (184)
- Dostosowanie dźwięku do własnych potrzeb (187)
- Dodanie dźwięku do przycisku (189)
- Import wideo do Flasha (192)
- Kompresja wideo (197)

Lekcja 8. Tworzenie formularzy za pomocą komponentów (203)

- Formularze i dane - wprowadzenie (205)
- Komponenty Flasha - wprowadzenie (206)
- Tworzenie formularza zwrotnego (208)
- Korzystanie z komponentu Button (213)
- Tworzenie kwestionariusza (218)
- Korzystanie z klasy FocusManager (221)

Lekcja 9. Podstawy ActionScript (225)

- Wprowadzenie do ActionScript 2.0 (227)
- Klasy, metody i właściwości (228)
- Metody i właściwości (229)
- Ścisła kontrola typów (230)
- Funkcja uzupełniania kodu z panelu Actions (231)
- Funkcje i instrukcje warunkowe (233)
- Zakres (234)
- Odwołania do _root, _parent, this i poziomy (236)
- Klasa LoadVars (238)
- Tworzenie strony recenzji (240)
- Zdarzenia i procedury obsługi zdarzeń (246)
- Obiekty nasłuchujące i zgłaszające (247)
- Dodawanie obiektu nasłuchującego do strony recenzji (247)
- Formatowanie recenzji przy użyciu kaskadowych arkuszy stylów (249)
- Tworzenie stron katalogu (251)
- Tworzenie głównej strony katalogu (258)
- Tworzenie strony wiadomości (261)
- Tworzenie strony głównej (263)
- Dodawanie animacji do menu (267)
- Sterowanie przyciskami menu (272)

Lekcja 10. Wczytywanie i optymalizacja zawartości (277)

- Optymalizacja dokumentów (279)
- O organizowaniu aplikacji i dobrych nawykach (280)
- Użyteczność aplikacji (280)
- Optymalizacja animacji (281)
- Zwiększenie wydajności rysowania tła za pomocą buforowania (283)
- Przepustowość i wielkość pliku (284)
- Platformy komputerowe użytkowników (285)
- Ładowanie zewnętrznej zawartości (285)
- Wczytywanie zawartości do głównej części witryny (293)
- Wysyłanie danych z Flasha (297)
- Dodawanie komponentu ProgressBar (303)
- Ładowanie witryny Tech Bookstore (308)
- Testowanie i usuwanie błędów z kodu witryny Tech Bookstore (313)

Lekcja 11. Publikacja dokumentów Flasha (317)

- Dodawanie metadanych i publikacja plików SWF (319)
- Wykrywanie odtwarzacza Flash Player (325)

- Osadzanie pliku SWF na stronie HTML (328)
- Umieszczenie przykładowej witryny na serwerze WWW (331)
- Na zakończenie (333)

Dodatek A Instalacja rozszerzeń (335)

- Instalacja rozszerzeń i komponentów (335)
- Dodanie polecenia lub behawioru (338)
- Gdzie można znaleźć rozszerzenia? (339)

Dodatek B Zasoby (341)

- Witryna Macromedia.com (341)
- Ćwiczenia i witryny z różnymi zasobami (342)
- Fora internetowe (344)
- Listy e-mailowe (345)
- Rozszerzenia i czcionki (345)
- Niezależne narzędzia i integracja (346)
- Inne książki wydane przez Macromedia Press (348)

Dodatek C Skróty klawiaturowe (349)

Skorowidz (355)