

O Autorce (9)

Wprowadzenie (11)

Lekcja 1. Podstawy programu (17)

- Wprowadzenie do programu Macromedia Flash MX 2004 (18)
- Przestrzeń robocza Flasha (20)
- Tworzenie pierwszego dokumentu (22)
- Korzystanie z paneli (26)
- Listwa czasowa i klatki (30)
- Warstwy (34)
- Modyfikacja ustawień programu (38)
- Testowanie pliku FLA (41)
- Szukanie pomocy (43)
- Projekt (45)

Lekcja 2. Tworzenie grafiki (47)

- Przybornik (49)
- Tworzenie grafiki przy użyciu narzędzi rysowania (53)
- Korzystanie z prowadnic, siatek, współrzędnych i przyciągania (56)
- Tworzenie nowej grafiki (57)
- Tworzenie i korzystanie z masek (62)
- Dodawanie pociągnięć pędzla (konturów) (63)
- Biblioteka (64)
- Import i optymalizacja grafiki (67)
- Import grafiki wektorowej (70)
- Wypełnienia i gradienty (73)
- Modyfikacja grafiki (77)

Lekcja 3. Korzystanie z tekstu (81)

- Narzędzie Text (82)
- Dodawanie tekstu do dokumentu (84)
- Korzystanie z osadzonych czcionek (90)
- Właściwości czcionek (91)
- Dodawanie efektów listwy czasowej do pola tekstowego (96)
- Sprawdzanie pisowni dokumentu (98)
- Korzystanie z komponentów tekstowych (99)
- Istota działania dynamicznych pól tekstowych (100)

Lekcja 4. Tworzenie i edycja symboli (101)

- Omówienie symboli (102)
- Symbole graficzne (106)
- Tworzenie przycisków (107)
- Rozmieszczanie przycisków na scenie (110)
- Tworzenie przycisków tekstowych (112)
- Tworzenie niewidzialnego przycisku (113)
- Tworzenie klipów filmowych i korzystanie z nich (117)
- Tworzenie menu (120)

- Tworzenie przycisków klipów filmowych (123)
- Duplikowanie symboli i dodawanie ich do sceny (126)

Lekcja 5. Tworzenie animacji (129)

- Rodzaje animacji (131)
- Tworzenie automatycznej animacji ruchu (131)
- Dodawanie automatycznej animacji ruchu (135)
- Animacja poziomów przezroczystości i wielkości (138)
- Animacja przycisku klipu filmowego (140)
- Tworzenie automatycznej animacji kształtu (141)
- Tworzenie animacji "klatka po klatce" (143)
- Animacja wzdłuż ścieżki (147)
- Efekty listwy czasowej w animacji (153)

Lekcja 6. Dodawanie prostej interaktywności (157)

- Dodawanie interaktywności do dokumentów Flasha (159)
- Wprowadzenie do behawiorów (159)
- Wykorzystywanie behawiora do wczytania obrazu JPEG (160)
- Wykorzystywanie behawiora do otwarcia strony WWW (163)
- Przeglądanie kodu behawiorów (165)
- Implementacja prostej interakcji z serwerem przy użyciu komponentu (166)
- Wprowadzenie do języka ActionScript (169)
- Korzystanie z akcji sterujących odtwarzaniem listwy czasowej (175)
- Tworzenie przycisku powrotu do klatki home (176)
- Usuwanie kursora ręki (178)
- Kończenie przycisku klipu filmowego (179)
- Korzystanie z nawigatora skryptów i pinesek (181)

Lekcja 7. Dźwięk i wideo (185)

- Korzystanie z dźwięku i filmów wideo (187)
- Dostarczanie mediów w Internecie (189)
- Dodanie dźwięku do przycisku (189)
- Import dźwięku do dokumentu (192)
- Dostosowanie dźwięku do własnych potrzeb (195)
- Import wideo do Flasha (197)
- Eksport do formatu FLV (208)

Lekcja 8. Ekran (211)

- Ekran - wprowadzenie (213)
- Tworzenie nowej prezentacji ekranowej (214)
- Dodawanie do prezentacji dźwięku i wideo (217)
- Sterowanie dźwiękiem (221)
- Przemieszczanie się między ekranami (223)
- Wstawianie efektów przejścia i maski (224)
- Tworzenie przewodnika w programie Flash MX 2004 (226)
- Ładowanie przewodnika do witryny Tech Bookstore (234)

Lekcja 9. Tworzenie formularzy za pomocą komponentów (237)

- Formularze i dane - wprowadzenie (238)
- Komponenty Flasha - wprowadzenie (240)
- Tworzenie formularza zwrotnego (243)
- Korzystanie z komponentu Button (247)
- Tworzenie kwestionariusza (250)
- Korzystanie z klasy FocusManager (257)

Lekcja 10. Zamieszczanie danych dynamicznych (261)

- Dane dynamiczne - wprowadzenie (262)
- Definiowanie usług internetowych w programie Flash MX Professional (264)
- Wywoływanie usługi sieci WWW w programie Flash MX Professional (266)
- Tworzenie formularza zwrotnego w programie Flash MX 2004 (270)
- Tworzenie kwestionariusza w programie Flash MX Professional (273)
- Tworzenie kwestionariusza w programie Flash MX 2004 (276)
- Tworzenie strony książki rekomendowanej w programie Flash MX Professional (278)
- Tworzenie strony książki rekomendowanej w programie Flash MX 2004 (282)

Lekcja 11. Podstawy ActionScript (287)

- ActionScript 1.0 i ActionScript 2.0 - wprowadzenie (289)
- Ścisła kontrola typów i uzupełnianie kodu (290)
- Klasy, metody i właściwości (293)
- Funkcje i instrukcje warunkowe (294)
- Zakres (296)
- Klasa LoadVars (299)
- Tworzenie strony recenzji (301)
- Korzystanie ze zdarzeń, uchwytów zdarzeń i sond (306)
- Formatowanie recenzji przy użyciu kaskadowych arkuszy stylów (309)
- Tworzenie stron katalogu (311)
- Tworzenie głównej strony katalogu (316)
- Tworzenie strony wiadomości (319)
- Tworzenie strony głównej (321)
- Dodawanie animacji do menu (324)
- Sterowanie przyciskami menu (330)

Lekcja 12. Optymalizacja zawartości (333)

- Optymalizacja dokumentów (334)
- O organizowaniu aplikacji i dobrych nawykach (336)
- Ładowanie nowej zawartości (337)
- Dodawanie komponentu ProgressBar (344)
- Ładowanie witryny Tech Bookstore (347)
- Testowanie i usuwanie błędów z kodu witryny Tech Bookstore (351)

Lekcja 13. Publikacja dokumentów Flasha (357)

- Publikacja plików SWF (358)

- Wykrywanie odtwarzacza Flash Player (364)
- Osadzanie pliku SWF na stronie HTML (367)
- Umieszczenie przykładowej witryny na serwerze WWW (370)
- Na zakończenie (373)

Dodatek A Instalacja rozszerzeń (375)

Dodatek B Zasoby (381)

Dodatek C Skróty klawiaturowe (391)

Skorowidz (397)