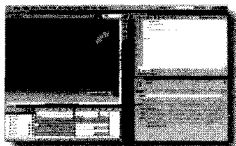


OBSAH

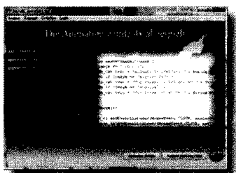
ZAČÍNÁME	11
O knize	11
Předpoklady pro používání knihy	11
Instalace platformy Flash	12
Optimalizace výkonu	12
Zkopírování souborů lekcí	12
Jak používat lekce	13
Typografické konvence v této knize	13
Kontrola aktualizací	14
Verze přehrávače Flash Player	14
Další zdroje	15
Certifikace společnosti Adobe	16
Zrychlete svou práci se sadou Adobe CS Live	17
ÚVOD DO JAZYKA ACTIONSCRIPT 3.0	19
Stručná historie platformy Flash a jazyka ActionScript	19
Jazyk ActionScript 3.0 pro začínající programátory	20
Pro uživatele jazyků ActionScript 1.0 a 2.0	20
Formáty pro přehrávání souborů Flash s jazykem ActionScript 3.0	22
Prostředí Flash CS5, Flash Builder 4 a Flex	22
Jazyk ActionScript v oblasti Časová osa versus externí soubory s kódem jazyka ActionScript	23
To je prozatím dostatek informací	23

1 POUŽÍVÁNÍ FRAGMENTŮ KÓDU A NAVIGACE V PANELU ČASOVÁ OSA24



Začínáme	26
Vkládání kódu jazyka ActionScript pomocí fragmentů kódu .	26
Umístění zdrojového kódu na časovou osu.....	31
Metody gotoAndStop() a gotoAndPlay()	32
Tvorba proměnných v jazyce ActionScript 3.0.....	33
O textových polích a textových řetězcích	35
Podmíněné příkazy.....	37
Několik návrhů k vyzkoušení	38
Opakování	39

2 PRÁCE S UDÁLOSTMI A FUNKCEMI40



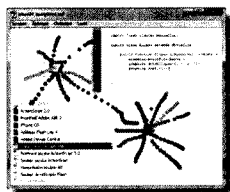
Práce s obsluhujícími funkcemi	42
Připomenutí pravidel pojmenovávání v jazyce ActionScript	43
Používání fragmentů kódu k tvorbě navigace	44
Význam názvů instancí	46
O zdrojovém kódu v panelu Časová osa.....	46
Vytváření posluchačů událostí	49
Několik návrhů pro vyzkoušení	56
Opakování	57

3 VYTVÁŘENÍ ANIMACÍ POMOCÍ JAZYKA ACTIONSCRIPT58



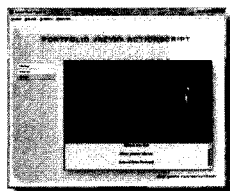
Prohlídka počátečního souboru.....	60
Řízení vlastností filmového klipu pomocí jazyka ActionScript.....	61
Třídy náběhu/doběhu v jazyce ActionScript 3.0	68
Tvorba animace pomocí doplnění v jazyce ActionScript	68
Několik návrhů pro vyzkoušení	72
Přidání vlastního fragmentu kódu pro tvorbu doplnění.....	73
Opakování	74

4 VYTVÁŘENÍ KÓDU JAZYKA ACTIONSCRIPT V EXTERNÍCH SOUBORECH.....76



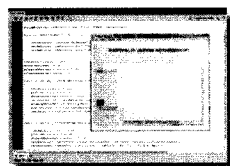
Tvorba souboru s kódem jazyka ActionScript.....	78
O modifikátorech přístupu	82
Povinné versus volitelné parametry	83
Jazyk ActionScript 3.0 a šestnáctková barva.....	84
Vytváření instancí souboru třídy v prostředí Flash	84
Tvorba instancí pomocí klíčového slova new	85
O funkci addChild() a seznamu zobrazení	85
Několik návrhů pro vyzkoušení	91
Opakování	92

5 NAHRÁVÁNÍ OBSAHU POMOCÍ JAZYKA ACTIONSCRIPT A KOMPONENT.....94



Vytvoření instance komponenty List a nastavení jejich parametrů.....	96
Přidání instance komponenty UILoader	98
Přidání posluchače události CHANGE ke komponentě List... ..	99
Nahrávání souborů SWF do komponenty UILoader.....	99
Tvorba souboru galerie.....	101
Ověření nahrání externího obsahu.....	105
Přidání posuvníku do textového pole.....	106
Opakování	108
Několik návrhů pro vyzkoušení	108

6 VYTVÁŘENÍ PŘEDBĚŽNÉHO NAČÍTÁNÍ V JAZYCE ACTIONSCRIPT 3.0 110



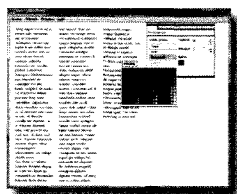
Nástroje v testovacím prostředí.....	112
Tvorba textového pole a indikátoru průběhu pro sledování nahrávání.....	115
Zdrojový kód jazyka ActionScript pro sledování průběhu nahrávání komponenty UILoader	117
Řízení snímků filmového klipu za účelem přizpůsobení vizualizace průběhu nahrávání	121
Několik návrhů pro vyzkoušení	127
Opakování	127

7 POLE A CYKLY V JAZYCE ACTIONSCRIPT 3.0 128



Prozkoumání kompletní verze souboru	130
Průzkum počátečního souboru	130
Vkládání instancí třídy MovieClip do scény z knihovny.....	131
Bázová třída a dědičnost	133
Přidání úvodních proměnných.....	135
Sledování polí.....	136
Generování většího počtu instancí pomocí cyklu for.....	136
Příkaz trace()	138
Dynamické třídy a tvorba vlastností třídy MovieClip.....	139
Generování funkčnosti pro přetahování.....	140
Několik podrobností o metodě startDrag()	141
Vytvoření logiky hry v posluchači události ENTER_FRAME ..	142
Kontrola kolizí metodou hitTestObject().....	145
Odstraňování prvků z pole pomocí metody splice()	148
Několik návrhů pro vyzkoušení	154
Opakování	155

8 VYTVÁŘENÍ A FORMÁTOVÁNÍ TEXTU POMOCÍ JAZYKA ACTIONSCRIPT 3.0 156



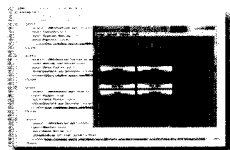
Prozkoumání kompletního souboru	158
Zkoumání počátečního souboru	158
Tvorba textového pole TLF pomocí jazyka ActionScript.....	162
Nahrávání externího textového souboru do textového pole TLF.....	164
Třída TextFormat	165
Nabídnutí vlastního panelu pro formátování textu uživateli.....	167
Události klávesnice a kódy kláves	168
Práce s hodnotami, které lze vyhodnotit jako hodnotu true.....	170
Tvorba posuvníku pomocí jazyka ActionScript	173
Několik návrhů pro vyzkoušení	177
Opakování	179

9 OVLÁDÁNÍ ZVUKU JAZYKEM ACTIONSCRIPT 180

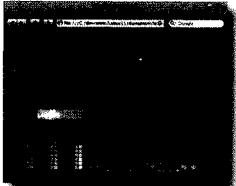



Prozkoumání kompletní verze souboru	182
Zkoumání počátečního souboru	182
Přidání jezdců do projektu	184
Příkazy import	186
Třídy Sound, SoundChannel a SoundTransform	187
Přidávání komentářů do našich souborů	188
Nastavení názvů písní v cyklu for	189
Skrytí nepotřebných jezdců	192
Naprogramování tlačítek k výběru písní	192
Hodnoty pro hlasitost a vyvážení – posluchači, třeště se! ...	196
Ovládání viditelnosti ovládacích prvků hlasitosti a vyvážení	197
Přidání posluchače události pro značky ID3 v souborech MP3	198
Používání knihovny iTunes pro ověřování a nastavování značek ID3	200
Přidání objektu pro formátování textu	203
Ovládání jezdců	204
Několik návrhů pro vyzkoušení	206
Opakování	207

10 PRÁCE SE SEZNAMEM STOP VE FORMÁTU XML 208

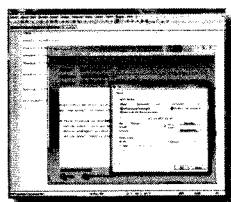


Základní struktura souboru XML	210
Průzkum počátečního souboru	213
Nahrání pole seznamPisen instancí třídy XML	214
Nahrání externího seznamu stop prostřednictvím třídy URLLoader	215
Reakce na události COMPLETE a IO_ERROR	215
Přesunutí posluchačů událostí do funkce XMLSeNahrato() ..	216
O seznamech ve formátu XML a přístupování k datům z elementů XML	218
Aktualizace funkce vyberPisen()	222

	Vytváření hypertextových odkazů pomocí dat ve formátu XML	225
	Procházení seznamem písní	226
	Několik návrhů pro vyzkoušení	228
	Opakování	229
11	OVLÁDÁNÍ VIDEO POMOCÍ JAZYKA ACTIONSCRIPT	230
	Prozkoumání obsahu složky pro lekci 11	232
	Přidání komponenty FLVPlayback	233
	Videosoubory F4V a FLV	233
	Nastavení vlastností instance komponenty FLVPlayback v prostředí Flash	235
	O souborech se vzhledem komponenty FLVPlayback	237
	Řízení vlastností komponenty FLVPlayback z kódu jazyka ActionScript	238
	Práce s barvou	241
	O přetypování na datový typ	244
	Startovací body ve videu Flash	245
	Přidání komponenty FLVPlaybackCaptioning	249
	Přehrávání více videosouborů ze seznamu stop ve formátu XML	251
	Rozlišování mezi událostmi COMPLETE	254
	Nastavení publikování pro režim zobrazení na celou obrazovku	258
	Několik návrhů pro vyzkoušení	260
	Opakování	261
12	HLUBŠÍ STUDIUM GRAFIKY A ANIMACE V JAZYCE ACTIONSCRIPT ...	262
	Inverzní kinematika v prostředí Flash CS5	264
	O kostech IK	265
	Prozkoumání počátečních souborů	266
	Práce s animací IK v jazyce ActionScript	268
	Použití zástupného znaku * k importu všech tříd balíku ...	269

Tvorba instancí tříd Sound a SoundChannel.....	275
Přístup k webové kameře nebo videokameře uživatele z kódu jazyka ActionScript	277
O nastaveních kamery a mikrofonu	281
Třídy Bitmap a BitmapData	282
Zkoumání nástroje Pixel Bender Toolkit	285
Několik návrhů pro vyzkoušení	297
Opakování	298

13 TISK A ODESÍLÁNÍ E-MAILŮ POMOCÍ JAZYKA ACTIONSCRIPT 3.0.... 300



Prozkoumání počátečního souboru	302
Přidání jednoduchého odkazu na e-mail	302
Odesílání e-mailu z prostředí Flash.....	304
Přidání funkcí tisku s pomocí třídy PrintJob	309
Několik návrhů pro vyzkoušení	316
Opakování	317

14 VYTVÁŘENÍ APLIKACÍ PLATFORMY ADOBE AIR POMOCÍ PROSTŘEDÍ FLASH A JAZYKA ACTIONSCRIPT 318



Použití kódu jazyka ActionScript určeného pro platformu AIR.....	321
Nastavení publikování pro projekt AIR	322
Vytvoření aplikace AIR.....	327
Nabídky v aplikaci AIR.....	330
Prozkoumání počátečního souboru	330
Řízení tisku pomocí platformy AIR.....	332
Naslouchání událostem přetahování.....	333
Třídy File a FileStream	335
Několik návrhů pro vyzkoušení	339
Opakování	340