

Obsah

Úvod	7	3. Začínáme	44
Poznámka od Lindy Weinmanové	7	Co je to „vzorový“ soubor SWF?	45
O Shaneovi	7	Co jsou to třídy, objekty, metody a vlastnosti?	45
Jak používat tuto knihu	8	Co je to funkce?	46
Povolení úprav výukových souborů na počítačích se systémem Windows	9	Co je to MovieClipLoader a jak se liší od funkce loadMovie?	49
Co je na disku CD-ROM?	9	Cvičení 1: Vytvoření vzorového dokumentu SWF a příprava třídy MovieClipLoader	51
Zobrazení přípon souborů na počítačích se systémem Windows ..	10	Co je to sdílená knihovna?	60
Požadavky aplikace Flash 8 Professional na systém	10	Cvičení 2: Vytvoření a předběžné načtení sdílené knihovny	62
Získání demonstračních verzí softwaru	10		
1. Pozadí	12	4. Používání třídy LoadVars 74	
Co najdete v této knize	13	Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	75
Co znamená „za hranicemi základů“? ..	14	Cvičení 2: Příprava sdílených písem ..	76
Modulární, modulární, modulární	14	Přidávání poznámek	79
Co je nového ve verzi Flash 8?	15	Cvičení 3: Vytvoření objektu LoadVars ..	81
Upgrade z verze MX 2004 na verzi 8 ..	18	Co je to LoadVars?	87
Cvičení 1: Co budete v této knize vytvářet?	19	Cvičení 4: Načtení textu „our history“ ..	90
		Cvičení 5: Posouvání textu	94
2. Kde začít?	24	5. Používání jazyka HTML a CSS	102
Jak vypadá proces budování prezentace?	25	Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	103
V jakém programu mám začít pracovat?	29	Cvičení 2: Úprava načteného textu pomocí jazyka HTML	104
Cvičení 1: Instalace písma pro prezentaci	32	Práce se styly CSS v aplikaci Flash 8 ..	108
Cvičení 2: Integrace s aplikacemi Fireworks, Illustrator a Photoshop	33	Cvičení 3: Používání stylů CSS	110
Zlepšování pracovního procesu	42		

6. Používání třídy	
TextFormat	120
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	121
K čemu slouží třída TextFormat?	122
Cvičení 2: Přidání podnabídky	124
Cvičení 3: Automatická změna velikosti textového pole	133
Cvičení 4: Vytvoření stavů „rollover“ / „rollout“ pro položky podnabídky	135
Cvičení 5: Volitelná deaktivace interaktivity	139
Cvičení 6: Kopírování a vkládání funkcí	141
Cvičení 7: Volitelná aktivace interaktivity	143
Cvičení 8: Dokončení podnabídky	147
Cvičení 9: Vytvoření sekce „our staff“	150
7. Vytvoření obrázkové prezentace	156
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	157
Cvičení 2: Příprava	158
Cvičení 3: Načtení prvního snímku	163
Cvičení 4: Načtení proměnné s celkovým počtem snímků	168
Cvičení 5: Dokončení funkce tlačítka Další snímek	173
Cvičení 6: Přidání funkce tlačítka Předchozí snímek	178
Cvičení 7: Přidání popisného textu do prezentace	182
Cvičení 8: Přidání čítače aktuálního snímku	186
8. Vytvoření preloaderu	192
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	193
Cvičení 2: Než začnete	195
Cvičení 3: Práce s posluchačem onLoadProgress	197
9. Vytvoření formuláře	204
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	205
Cvičení 2: Příprava	207
Cvičení 3: Provedení jednoduchého ověření formuláře	214
Cvičení 4: Použití třídy LoadVars k odeslání výsledků formuláře	222
Cvičení 5: Úprava stylu formuláře	227
10. Vytvoření MP3 přehrávače	232
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	233
Co je to průběžné stahování a streaming?	234
Komprimace zvuku pro streaming	235
Cvičení 2: Příprava	237
Cvičení 3: Načtení souboru MP3	240
K čemu je třída Sound?	244
Cvičení 4: Zastavení a spuštění přehrávání hudby	247
Cvičení 5: Zobrazení informací z ID3 tagu	254
Cvičení 6: Přepínání stop	258
11. Vytvoření videopřehrávače	268
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší budoucí práce	269
Cvičení 2: Příprava	270
Co jsou to soubory FLV?	273
Začlenit nebo nezačlenit	276
Cvičení 3: Hra na schovávanou: zobrazení nebo skrytí videa	278

8

Prohlédnutí vaší budoucí práce 193

Než začnete 195

Práce s posluchačem
onLoadProgress 197

Vytvoření preloaderu

V této kapitole se naučíte, jak vytvořit preloader. Můžete vytvářet preloadery různých velikostí, tvarů a vzhledů, ale jejich základní funkce zůstává neměnná. Preloader, což je v podstatě grafický prvek nebo krátký text, poskytuje návštěvníkovi zpětnou odezvu o průběhu načítání jakýchkoli prvků do filmu ve formátu Macromedia Flash 8. Některé preloadery ukazují počet stažených bajtů nebo kilobajtů, jiné zobrazují jen indikátor průběhu nebo animovaný grafický prvek „načítání“. Poté, co je stahovaný prvek zcela načten, preloader obvykle zmizí a objeví se stažený obsah. V této kapitole napíšete ActionScript, který bude zajišťovat zobrazení preloaderu a jeho vykonání v případě, že je aktivován objekt MovieClipLoader pro stažení prostředku ve formátu SWF, JPEG, PNG nebo GIF. Pokud jste již preloader někdy vytvářeli, budete příjemně překvapeni, jak snadno se vytváří s pomocí třídy MovieClipLoader.

9

Prohlédnutí vaší budoucí práce	205
Příprava	207
Provedení jednoduchého ověření formuláře	214
Použití třídy LoadVars k odeslání výsledků formuláře	222
Úprava stylu formuláře	227

Vytvoření formuláře

V této kapitole vytvoříte zcela v režii ActionScriptu formulář – místo, kde může návštěvník nechat vzkaz pro zpětnou odezvu. Vytvoření formuláře vyžaduje použití komponent **TextArea** a **TextInput**, a k tomu trochu dřiny v ActionScriptu. V této kapitole nevytvoříte jen zmíněný formulář, ale také se naučíte, co je potřeba k odeslání obsahu formuláře CGI skriptu (Common Gateway Interface) ke zpracování (o skriptu CGI se také v této kapitole něco dozvíte). I když webovou prezentaci L.A. Eyeworks nebudete v rámci této knihy odesílat na vzdálený webový server, v příloze C, „*Jak dostat vaši práci on-line / Používání skriptů CGI*“, se dozvíte, jak aplikace Flash 8 předává formuláře skriptu CGI a kde najdete CGI skripty on-line, které můžete použít ve spojení s vaším poskytovatelem webového prostoru ke zpracování obsahu formulářů vytvořených pomocí technologie Flash 8.

10

Prohlédnutí vaší budoucí práce	233
Co je to průběžné stahování a streaming?	234
Komprimace zvuku pro streaming	235
Příprava	237
Načtení souboru MP3	240
K čemu je třída Sound?	244
Zastavení a spuštění přehrávání hudby	247
Zobrazení informací z ID3 tagu	254
Přepínání stop	258

Vytvoření MP3 přehrávače

V této kapitole se naučíte, jak vytvořit vícestopý MP3 přehrávač přehrávající soubory MP3, které průběžně stahuje. Vytvoříte jednoduché uživatelské rozhraní, které umožní návštěvníkovi zastavit nebo spustit přehrávání MP3 souboru, a také přeskakovat na další nebo předchozí stopu. Tento MP3 přehrávač bude rovněž zobrazovat jméno interpreta a název stopy aktuálně přehrávaného souboru MP3 s využitím informací ID3 tag vestavěných do samotných souborů MP3 (o tom, co je to ID3 tag, se dozvíte dále v této kapitole). Nakonec přidáte posuvník, který bude zobrazovat průběh přehrávání aktuálně hrajícího souboru MP3 a do ukazatele průběhu integrujete preloader. Jak si zřejmě začínáte uvědomovat, v této kapitole budete vytvářet a osvojovat si mnoho nových postupů. Pokud jste si zatím neudělali přestávku, teď je k tomu zřejmě vhodný čas.

11

Prohlédnutí vaší budoucí práce	269
Příprava	270
Co jsou to soubory FLV?	273
Začlenit nebo nezačlenit	276
Hra na schovávanou: zobrazení nebo skrytí videa	278
Načítání a přehrávání videa	285
Vytvoření přepínače Přehrát/Pozastavit	293
K čemu je třída NetStream?	295
Vytvoření ukazatele průběhu přehrávání	298
Použití obsluhovače události onStatus	303
Úklid	306

Vytvoření videopřehrávače

V této kapitole se dozvíte, jak vytvořit videopřehrávač. Podobně jako MP3 přehrávač bude i videopřehrávač průběžně stahovat externí soubor FLV (Flash Video) do modulu About Us, na kterém jste pracovali v kapitolách 4, 5 a 6. Vytvoření videopřehrávače, který průběžně stahuje video, poskytuje následující výhody: Můžete použít videozáznam ve vyšší kvalitě, nejste – kromě volného místa na pevném disku návštěvníka – omezeni délkou videozáznamu a nedochází ke snížení výkonu jako při použití videa v aplikaci Macromedia Flash MX. V této kapitole je toho hodně k učení, takže se uveleďte v křesle, zatáhněte závěsy, zamkněte dveře a jdeme na to!

12

Prohlédnutí vaší budoucí práce 309

Příprava 310

Vytvoření skriptů onRollOver,
onRollOut a onRelease 313

Jak to vše spojit 318

Vytvoření hlavní nabídky

Již jste vytvořili všechny sekce webové prezentace L.A. Eyeworks – kromě modulu Locations – takže teď můžete vytvořit část, která tyto jednotlivé sekce spojí dohromady: hlavní nabídku. V této kapitole použijete několik postupů pro zkonstruování hlavní nabídky a poprvé také uvidíte společné mírumilovné soužití všech vytvořených modulů v souboru **master.swf**.

13

Vložení obsahu ve formátu Flash
do HTML stránky **323**

Proč používat detektor
zásuvného modulu Flash? **328**

Vytvoření detektoru
zásuvného modulu Flash **329**

Závěrem **335**

Příprava pro publikování

V této kapitole se naučíte, jak připravit webovou prezentaci L.A. Eyeworks pro publikaci on-line, což zahrnuje použití aplikace Macromedia Dreamweaver 8 pro začlenění prezentace do HTML stránky a vytvoření detektoru zásuvného modulu (plug-in) Macromedia Flash. Začlenění detektoru zásuvného modulu do vaší webové prezentace je kriticky důležitým krokem, jelikož vám umožní zajistit, že prezentaci mohou navštívit a prohlížet jen návštěvníci se správnou verzí přehrávače Macromedia Flash Player. Návštěvník, který nemá stejnou nebo vyšší verzi přehrávače, pro který jste prezentaci vytvořili, ve výchozím stavu neuvidí žádná chybová hlášení nebo varování. Jejich zásuvný modul přehrávače Flash se jednoduše pokusí váš soubor SWF přehrát a bude ignorovat skripty, kterým nerozumí, což není zrovna ideální. Pokud se vy, čtenáři, alespoň trochu podobáte studentům, které jsem po léta učil pracovat s technologií Macromedia Flash, nejspíš vás tento proces velmi zajímá. Takže přestaňte plýtvat inkoustem a vrhněme se do práce!

A

Informace o technické podpoře **337**

Často kladené dotazy **337**

Technická podpora a řešení problémů

Pokud při vypracování cvičení v této knize narazíte na problémy, možná naleznete řešení v často kladených dotazech při řešení problémů. Pokud zde potřebné informace nenajdete, použijte kontaktní informace uvedené v části Technická podpora.

B

Prameny pro kurzy lynda.com **341**

Konference Flashforward **342**

Prameny on-line **342**

Knihy **344**

Software a technologie **345**

Prameny pro technologie Flash Professional 8

Pro uživatele aplikace Flash je k dispozici mnoho skvělých pramenů. Máte na výběr z řady diskuzních skupin, konferencí a webových prezentací jiných výrobců, které vám mohou výrazně pomoci při snaze získat maximum z vašich nových dovedností, které jste si osvojili při čtení této knihy. Zde najdete seznam nejlepších pramenů pro další rozvoj vašich dovedností v aplikaci Flash Professional 8.

C

Poskytovatelé webového
prostoru 347

CGI skripty 348

Jak dostat vaši práci on-line/ Používání skriptů CGI

V kapitole 9, „Vytvoření formuláře“, jste se naučili, jak v aplikaci Flash 8 vytvořit formulář pro zpětnou odezvu pomocí komponent **TextInput** a **TextArea**. Také jste se dozvěděli, že když návštěvník vyplní formulář a klepne na tlačítko Submit (Odeslat), výsledky formuláře jsou odeslány – pomocí objektu **LoadVars** – CGI skriptu ke zpracování. CGI skript zpracuje výsledky formuláře a v případě formuláře pro zpětnou odezvu, jaký jste vytvořili, odešle tyto výsledky e-mailem na určenou adresu. Kde však tyto CGI skripty získáte? A navíc, kde najdete poskytovatele webového prostoru, který tyto CGI skripty spolu s vaší webovou prezentací vystaví, aby si vaši práci mohl každý prohlédnout? V této příloze vám prozradím několik míst, na kterých najdete CGI skripty použitelné ve vašich projektech, a také poskytovatele webového prostoru, u kterých můžete uložit a ukazovat vaši práci světu.

Cvičení 4: Načítání a přehrávání videa	285	Prameny on-line	342
Cvičení 5: Vytvoření přepínače		Software a technologie	345
Přehrávat/Pozastavit	293		
K čemu je třída NetStream?	295		
Cvičení 6: Vytvoření ukazatele		C. Jak dostat vaši práci	
přůběhu přehrávání	298	on-line/Používání	
Cvičení 7: Použití obsluhovače		skriptů CGI	346
události onStatus	303	Poskytovatelé webového prostoru	347
Cvičení 8: Úklid	306	CGI skripty	348
12. Vytvoření hlavní		Rejstřík	349
nabídky	308		
Cvičení 1: Prohlédnutí vaší			
budoucí práce	309		
Cvičení 2: Příprava	310		
Cvičení 3: Vytvoření skriptů			
onRollOver, onRollOut a onRelease	313		
Cvičení 4: Jak to vše spojit	318		
13. Příprava pro publikování	322		
Cvičení 1: Vložení obsahu			
ve formátu Flash do HTML stránky	323		
Proč používat detektor zásuvného			
modulu Flash?	328		
Cvičení 2: Vytvoření detektoru			
zásuvného modulu Flash	329		
Závěrem	335		
A. Technická podpora			
a řešení problémů	336		
Informace o technické podpoře	337		
Často kladené dotazy	337		
B. Prameny pro technologii			
Flash Professional 8	340		
Prameny pro kurzy lynda.com	341		
Konference Flashforward	342		

1

Co najdete v této knize	13
Co znamená „za hranicemi základů“?	14
Modulární, modulární, modulární	14
Co je nového ve verzi Flash 8?	15
Upgrade z verze MX 2004 na verzi 8	18
Co budete v této knize vytvářet?	19

Pozadí

Právě teď nejspíš stojíte v těsné uličce malého knihkupectví a rozhodujete se, jestli si máte tuto knihu koupit. Zřejmě si říkáte „Co mě tato kniha naučí? Chci se naučit to, co vysvětluje tato kniha? *Dokáži se to naučit?* Do jaké hloubky vlastně potřebuji nebo chci znát technologii Macromedia Flash?“ To vše jsou zcela odůvodněné otázky, ale jistojistě je nelze zodpovědět v prvním odstavci. Takže mějte strpení a přečtete si trochu větší část první kapitoly, v níž nastíním, kterým tématům se tato kniha věnuje, co se budete učit a jak. Nejdříve však bude lepší, když se k tomu posadíte.

2

Jak vypadá proces budování prezentace?	25
V jakém programu mám začít pracovat?	29
Instalace písma pro prezentaci	32
Integrace s aplikacemi Fireworks, Illustrator a Photoshop	33
Zlepšování pracovního procesu	42

Kde začít?

Jako lektora aplikace Flash, který nahrává videokurzy s ukázkami technologie Flash pro knihovnu kurzů on-line lynda.com, píše knihy a přednáší na mnoha konferencích věnovaných technologii Flash v San Franciscu a New Yorku, mě neustále pronásleduje jedna otázka: „Jak vlastně postupně získám znalosti k vytvoření prezentace? Kde mám začít? Kde to všechno začíná?“ Dobře, tak to jsou tři otázky... ale všechny spadají pod jednu ústřední: „Kde začít?“

Tato kapitola se snaží tuto otázku zodpovědět. Mějte na paměti, že k tomuto procesu můžete přistupovat různými způsoby. Já nejprve naznačím jeden způsob, jak vybudovat prezentaci, ukážu vám, jak integrovat do technologie Flash všemožné druhy souborů a nabídnu několik doporučení ohledně pracovního procesu, které vám trochu usnadní život, až začnete s vytvářením modulů a konečně i webové prezentace, to vše v rámci aplikace Flash 8.

3

Co je to „vzorový“ soubor SWF?	45
Co jsou to třídy, objekty, metody a vlastnosti?	45
Co je to funkce?	46
Co je to MovieClipLoader a jak se liší od funkce loadMovie?	49
Vytvoření vzorového dokumentu SWF a příprava třídy MovieClipLoader	51
Co je to sdílená knihovna?	60
Vytvoření a předběžné načtení sdílené knihovny	62

Začínáme

V předchozích dvou kapitolách jste se naučili základům výstavby webové prezentace pomocí aplikace Macromedia Flash a v této začnete uvedené koncepte využívat v praxi. V této kapitole vytvoříte „vzorový“ soubor SWF, který bude obsahovat všechny ostatní soubory SWF pro vzorovou webovou prezentaci a také v něm bude uloženo mnoho opětovně použitelných skriptů ActionScript. Rovněž napíšete hlavní ActionScript pro řízení načítání *všech* souborů SWF, JPEG, PNG a GIF, který budete používat v celé prezentaci. Dále se dozvíte o sdílené knihovně k ukládání prostředků (jako jsou řezy písma), které se budou opakovaně vyskytovat v celé prezentaci, a tuto knihovnu i vytvoříte. Kapitola je poměrně rozsáhlá, jelikož pokrývá mnoho nových a důležitých témat, takže pokud právě čtete uprostřed noci a říkáte si: „Už si přečtu jenom tuhle kapitolu a půjdu spát,“ důrazně vám doporučuji pokračovat ve čtení až po vydatném spánku... Pokud tedy nechcete mít divoké sny o tom, jak jste pronásledováni obřími procedurami MovieClipLoader s dlouhými, skřípajícími tesáky.

4

Prohlédnutí vaší budoucí práce	75
Příprava sdílených písem	76
Přidávání poznámek	79
Vytvoření objektu LoadVars	81
Co je to LoadVars?	87
Načtení textu „our history“	90
Posouvání textu	94

Používání třídy LoadVars

V této kapitole se dozvíte, jak používat třídu LoadVars k dynamickému načítání textu z externího textového souboru do textového pole v modulu About Us. Použitím jazyka ActionScript k dynamickému načítání externího textu do projektu aplikace Macromedia Flash 8 se vy i váš klient otvíráte novým možností. Pokud byste bez možnosti používat dynamicky načítaný text chtěli provádět i jen minimální změny textu v některém z vašich filmů, museli byste otevřít soubor FLA, provést úpravu textu a publikovat aktualizovaný soubor SWF (nebo by to vše musel provést klient). Když však text do filmu načítáte dynamicky pomocí třídy LoadVars, v případě nutnosti změn stačí otevřít textový soubor v jednoduchém textovém editoru, provést změny a soubor uložit. Není třeba otvírat soubor FLA, a dokonce ani nemusíte vlastnit aplikaci Flash 8! Až se naučíte, jak načítat do filmu externí textový soubor, dozvíte se také, jak zařídit, aby se text posouval. Jak tedy zřejmě tušíte, v této kapitole se naučíte řadu nových akcí a technik. Počkám teď, než si vypijete šálek kávy, abyste se správně nabudili.

5

Prohlédnutí vaší budoucí práce 103

Úprava načteného textu pomocí
jazyka HTML 104

Práce se styly CSS
v aplikaci Flash 8 108

Používání stylů CSS 110

Používání jazyka HTML a CSS

V předchozí kapitole jste se naučili, jak používat třídu LoadVars k dynamickému načítání textu z externího textového souboru a naplnit tímto textem textové pole. V této kapitole se dozvíte, jak naformátovat a upravit vzhled načteného textu pomocí jazyka HTML (HyperText Markup Language) a stylů CSS (Cascading Style Sheets). A nejen to. Také se naučíte, jak používat třídu TextField.StyleSheet pro dynamické načítání externího souboru CSS, podobně, jako když jste se učili používat třídu LoadVars k dynamickému načítání textu z externího souboru TXT. Tím, že bude soubor CSS vůči projektu aplikace Macromedia Flash 8 externí a díky použití ActionScriptu k načtení a použití tohoto souboru získáte stejné výhody jako v případě načítání externího textu. Vy nebo váš klient budete moci upravovat formátování textu změnou externího souboru CSS v jednoduchém textovém editoru nebo dokonce v editoru HTML typu WYSIWYG (What You See Is What You Get – Co vidíš, to dostaneš), jako je například program Macromedia Dreamweaver 8. Pokud navrhujete dvě verze webové prezentace, jednu pomocí HTML a druhou s technologií Flash 8, mohou dokonce sdílet tentýž soubor CSS. No neusnadní vám to práci?

6

Prohlédnutí vaší budoucí práce	121
K čemu slouží třída <code>TextFormat</code> ?	122
Přidání podnabídky	124
Automatická změna velikosti textového pole	133
Vytvoření stavů „rollover“ / „rollout“ pro položky podnabídky	135
Volitelná deaktivace interaktivity	139
Kopírování a vkládání funkcí	141
Volitelná aktivace interaktivity	143
Dokončení podnabídky	147
Vytvoření sekce „our staff“	150

Používání třídy `TextFormat`

V této kapitole se naučíte, jak použít třídu `TextFormat` k vytvoření působivé interaktivní podnabídky řízené kompletně `ActionScriptem` pro modul `About Us`. Až podnabídku vytvoříte, použijete ji k dynamickému načítání textu pro podsekcí `our staff` (naši zaměstnanci). V podsekcí `our staff` také přidáte zabudované (začleněné do textu) soubory `SWF` do rolujícího textu `our staff`. Čtěte dál – bude to čím dál zajímavější.

7

Prohlédnutí vaší budoucí práce	157
Příprava	158
Načtení prvního snímku	163
Načtení proměnné s celkovým počtem snímků	168
Dokončení funkce tlačítka Další snímek	173
Přidání funkce tlačítka Předchozí snímek	178
Přidání popisného textu do prezentace	182
Přidání čítače aktuálního snímku	186

Vytvoření obrázkové prezentace

V této kapitole vytvoříte interaktivní prezentaci obrázků, která bude vložena do modulu Frames webové prezentace L.A. Eyeworks. Modul Frames je jednoduchá prezentace sestávající z obrázků, několika řádků popisného textu pro každý obrázek a malého dynamického textového pole informujícího o tom, který z celkového počtu obrázků si právě prohlížíte. Zajímavé na této prezentaci je, že všechny obrázky prezentace a doprovodný text budou dynamicky načítány pomocí objektů **MovieClipLoader** a **LoadVars**, které jste vytvořili v kapitole 3, „Začínáme“, a kapitole 4, „Používání třídy **LoadVars**“. Návštěvník bude navíc moci klepnout na tlačítka Další snímek a Předchozí snímek – která zprovozníte pomocí ActionScriptu – a pohybovat se tak v dynamické prezentaci.