

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

Cvičení 4: Načítání a přehrávání videa	285
Cvičení 5: Vytvoření přepínače	
Přehrát/Pozastavit	293
K čemu je třída NetStream?	295
Cvičení 6: Vytvoření ukazatele průběhu přehrávání	298
Cvičení 7: Použití obsluhovače události onStatus	303
Cvičení 8: Úklid	306

12. Vytvoření hlavní 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

Prameny on-line	342
Software a technologie	345

C. Jak dostat vaši práci on-line/Používání skriptů CGI 346

Poskytovatelé webového prostoru	347
CGI skripty	348

Rejstřík 349