

Spis treści

O autorze (17)

- O współautorach (17)

Wstęp (19)

Część I Zaczynamy pracę we Flashu (21)

Rozdział 1. Co nowego? (23)

- Interfejs (23)
 - Zakładki na komputerach Macintosh (23)
 - Zakładki na panelach powracają (23)
 - Jedna biblioteka dla wszystkich (24)
 - Większy brudnopis (25)
 - Dwa tryby cofania (25)
 - Kreślenie obiektów - nowy sposób grupowania (25)
 - Mobilny Flash (26)
 - Koniec z ciuciubabką (28)
 - Witaj w domu, trybie Normal (28)
- Najszybszy Flash Player (29)
 - FlashType (29)
 - Buforowanie bitmap (30)
- Mieszanie (30)
- Filtry (31)
- Ulepszenia w dziedzinie kreślenia (32)
- Wideo we Flashu (33)
- Nowe elementy dynamiczne (34)
- Klasa BitmapData (35)
- Wysyłanie plików do klipów Flasha (36)
- Podsumowanie (38)

Rozdział 2. Zaczynamy pracę w programie Flash Professional 8 (39)

- Skromne początki, czyli skąd się wziął Flash (39)
- Interfejs (40)
 - Scena (41)
 - Panel inspektora właściwości (43)
 - Panele Flasha (43)
 - Sprawdzanie pisowni (49)
- Preferencje (50)
 - Kategoria General (50)
 - Kategorie ActionScript i Auto Format (54)
 - Kategoria Clipboard (55)
 - Kategoria Drawing (55)
 - Kategoria Text (56)
 - Kategoria Warnings (57)
- Skróty klawiaturowe (57)

- Usprawnianie przestrzeni roboczej (60)
- Podsumowanie (63)

Rozdział 3. Tworzenie grafiki we Flashu (65)

- Pasek narzędzi (65)
 - Obszar Colors (66)
 - Obszar View (67)
 - Obszar Tools (68)
- Kolory i gradienty (81)
 - Panel Color Swatches (81)
 - Panel Color Mixer (82)
- Grupowanie i obiekty kreślarskie (83)
 - Grupy (83)
 - Obiekty Drawing Object (83)
 - Spiętrzanie grup (84)
- Importowanie bitmap i operowanie nimi (85)
 - Tworzenie wypełnienia bitmapowego (85)
 - Obrysowywanie bitmap (85)
 - Zastępowanie bitmap (86)
- Podsumowanie (87)

Rozdział 4. Animacja we Flashu (89)

- Witamy na listwie czasowej (89)
 - Obszar warstw (89)
 - Obszar klatek (90)
- Animacja poklatkowa (93)
 - Pierwsza animacja (94)
- Uzupełnianie klatek (95)
 - Pierwsza animacja z uzupełnianiem klatek (95)
 - Podpowiedzi kształtu (97)
- Podsumowanie (99)

Rozdział 5. Symbole, egzemplarze i biblioteka (101)

- Czym jest symbol? (101)
- Czym jest egzemplarz? (101)
- Symbol grafiki (102)
 - Kiedy należy stosować symbol grafiki? (102)
 - Przekształcanie w symbol (104)
- Symbol przycisku (105)
 - Przycisk interaktywny (107)
 - Z pamiętnika niewidocznego przycisku (108)
- Symbol klipu filmowego (110)
- Biblioteka (111)
- Wracamy na listwę czasową (113)
 - Pierwsza animacja z uzupełnianiem ruchu (113)
 - Edytor uzupełniania klatek (114)
 - Animacje zagnieżdżone (115)

- Prowadnice ruchu (116)
- Warstwa maski (117)
- Podsumowanie (119)

Rozdział 6. Operowanie dźwiękiem i materiałami wideo (121)

- Rola dźwięku (121)
- Dodawanie dźwięku (122)
- Dźwięk w inspektorze właściwości (124)
 - Efekty dźwiękowe (124)
 - Tworzenie własnych efektów (125)
- Synchronizacja i zapętlanie (126)
- Kompresja dźwięku (127)
- Dźwięk w języku ActionScript (129)
- Materiały wideo we Flashu (131)
 - Importowanie materiałów wideo do Flasha (131)
- Podsumowanie (137)

Rozdział 7. Publikowanie (139)

- Ustawienia publikowania (139)
- Profile publikowania (140)
- Zakładka Formats (140)
 - Formaty dla sieci WWW (140)
 - Grafika (141)
 - Projektory i QuickTime (141)
- Flash Player 8 i pliki SWF (141)
- Zakładka Flash (142)
 - Pole Version (143)
 - Ustawienia dźwięku (144)
- Zakładka HTML (146)
 - Wykrywanie wersji Flasha (148)
- Zakładka GIF (150)
- Zakładka PNG (152)
- Zakładka JPEG (153)
- Zakładka QuickTime (154)
- Podsumowanie (156)

Część II QuickTime (157)

Rozdział 8. Wprowadzenie do ActionScriptu 2.0 (159)

- Czym jest ActionScript? (159)
- Programowanie obiektowe (159)
 - Czym jest obiekt? (160)
 - Właściwości obiektu (160)
 - Metody obiektu (161)
 - Zdarzenia obiektu (162)
- Skąd biorą się obiekty? (164)
- Tworzenie prototypów obiektów (169)

- Wprowadzenie do ActionScriptu 2.0 (170)
- Zmienne ze ścisłą kontrolą typów (172)
- Funkcje ze ścisłą kontrolą typów (173)
- Panel Actions (175)
- Preferencje panelu Actions (179)
- Panel Reference/Help (180)
- Zachowania i panel Behaviors (181)
- Podstawy ActionScriptu (183)
- Komentarze (183)
- Podpowiedzi i konwencje nazewnicze (184)
 - ActionsPanel.xml (185)
 - Wyzwalanie podpowiedzi za pomocą komentarzy (186)
 - Ścisła kontrola typów jako mechanizm wyzwalania podpowiedzi (187)
- Składnia z kropką (187)
- Obiekt klipu filmowego (188)
- Funkcje (189)
- Warunki (190)
- Pętle (191)
- Podsumowanie (192)

Rozdział 9. Szczegółowo o ciągach, liczbach i zmiennych (193)

- Typy danych (193)
- Typ String (194)
 - Tworzenie danych typu String (194)
 - Ciągi puste (195)
 - Symbole cytatów (195)
 - Sekwencje ucieczki (196)
- Manipulowanie ciągami znakowymi (196)
 - Łączenie ciągów (196)
 - Indeksowanie znaków w ciągu (198)
 - Ciągi Unicode (205)
- Typ Number (206)
 - Tworzenie wartości Number (207)
 - Rozwiązywanie problemu nieskończonych części ułamkowych (207)
 - Predefiniowane wartości dla liczb (207)
 - Liczby specjalne (209)
- Typ Boolean (210)
- Typ null (210)
- Typ undefined (211)
- Typ Array (211)
- Zmienne (211)
 - Tworzenie zmiennej (212)
 - Zmiana wartości zmiennych (213)
 - Inkrementacja i dekrementacja zmiennych (214)
 - Zmienne puste (215)
 - Porównywanie zmiennych (216)
 - Łączenie zmiennych różnego typu (217)
 - Konwersja zmiennych za pomocą funkcji i metod (219)
 - Zakres zmiennej (221)

- Praktyczny przykład (225)
- Podsumowanie (226)

Rozdział 10. Tablice (227)

- Czym jest tablica i jak działa? (227)
- Z czego składa się tablica? (227)
- Tworzenie tablic (228)
- Pobieranie danych z tablicy (230)
- Dodawanie elementów do tablicy (231)
 - Metoda push (232)
 - Metoda unshift (234)
 - Metoda splice (235)
 - Metoda concat (237)
- Nadawanie nazw elementom tablicy (238)
- Usuwanie elementów z tablic (239)
 - Operator delete (239)
 - Usuwanie elementów z tablic przy użyciu właściwości length (240)
 - Metoda splice raz jeszcze (240)
 - Metoda pop (240)
 - Metoda shift (241)
- Zamiana elementów tablicy (241)
- Tablice zagnieżdżone (242)
- Dodatkowe metody tablic (243)
 - Metoda toString (243)
 - Metoda join (244)
 - Metoda slice (245)
 - Metoda reverse (245)
- Sortowanie tablic (246)
 - Metoda sortOn (247)
- Przykład praktyczny (248)
- Podsumowanie (250)

Rozdział 11. Instrukcje i wyrażenia (251)

- Składnia instrukcji (252)
 - Blok instrukcji (253)
- Instrukcje obiektowe (254)
 - Instrukcja with (254)
 - Instrukcja for in (255)
- Modyfikatory przebiegu programu (257)
 - Instrukcje warunkowe (258)
 - Operatory porównania (258)
 - Instrukcja if (261)
 - Instrukcja else (267)
 - Instrukcja else if (267)
 - Instrukcja switch i słowa case, default i break (268)
 - Instrukcje pętli (271)
- Podsumowanie (279)

Rozdział 12. Funkcje (281)

- Tworzenie funkcji (281)
- Używanie funkcji (282)
- Stosowanie parametrów w funkcjach (283)
- Funkcje, które zwracają wartości (284)
- Funkcje zagnieżdżone (285)
- Zakres funkcji (286)
- Wywoływanie funkcji z innych zakresów (287)
- Identyfikator `_global` (287)
- Zmienne a funkcje (289)
- Klasa Arguments (291)
- Właściwość `length` (291)
- Funkcje jako obiekty (293)
- Funkcje jako metody (296)
- Wbudowane funkcje Flasha (298)
 - Funkcja `call` (298)
 - Funkcje konwertujące (299)
 - Funkcje matematyczne (300)
 - Funkcje przestarzałe (302)
- Podsumowanie (305)

Rozdział 13. Obiekt klipu filmowego (307)

- Tworzenie klipów filmowych (307)
 - Ręczne tworzenie klipów filmowych (307)
 - Tworzenie klipów filmowych w ActionScripcie (308)
- Manipulowanie klipami filmowymi (309)
 - Animacja klipów filmowych z poziomu ActionScriptu (309)
 - Właściwość `cacheAsBitmap` (312)
 - Zastosowanie matematyki w animowaniu klipów filmowych (313)
 - Zastosowanie obiektu `Color` (314)
 - Właściwość `blendMode` (317)
 - Filtry (319)
 - Głębokość i kolejność ułożenia (320)
 - Kopiowanie klipów filmowych (325)
- Usuwanie klipów filmowych (328)
 - Metoda `removeMovieClip()` (329)
- Programistyczny interfejs kreślarski (330)
 - Metoda `lineStyle()` (330)
 - Metoda `moveTo()` (331)
 - Metoda `lineTo()` (331)
 - Metoda `lineGradientStyle()` (333)
 - Metoda `beginFill()` (335)
 - Metoda `beginGradientFill()` (336)
 - Metoda `curveTo()` (338)
- Podsumowanie (340)

Rozdział 14. Zdarzenia (341)

- Obsługa zdarzeń (342)
 - Funkcja zwrotna (342)
 - Obiekty nasłuchujące (344)
 - Niepotrzebne powtórzenia (348)
 - Funkcje zwrotne kontra obiekty nasłuchujące (349)
- Zdarzenia przycisków (349)
- Zdarzenia klipów filmowych (351)
 - Klipy filmowe obsługujące zdarzenia przycisków (352)
- Zdarzenia obiektu Mouse (355)
- Zdarzenia obiektu Key (356)
- Zdarzenia obiektu TextField (356)
- Zdarzenia międzyobiektywne (358)
- Podsumowanie (359)

Rozdział 15. Praca z tekstem (361)

- Interfejs pola tekstowego (361)
 - Sprawdzanie pisowni w polach tekstowych (364)
- Tworzenie pól tekstowych (365)
 - Tekst statyczny (366)
 - Tekst dynamiczny (367)
 - Tekst wprowadzany przez użytkownika (368)
- Tworzenie pól tekstowych w ActionScripcie (369)
- Formatowanie tekstu w polach tekstowych (371)
 - Obiekt TextFormat (371)
 - Kaskadowe arkusze stylów (375)
- Przewijanie pól tekstowych (379)
 - Zdarzenie onMouseWheel (381)
- Kod HTML w polach tekstowych (382)
 - Znacznik img (387)
 - Pola HTML i JavaScript (389)
- Tekst wielojęzyczny (391)
 - Tekst Unicode (391)
 - Panel Strings (392)
- Podsumowanie (393)

Rozdział 16. Komponenty (395)

- Czym jest komponent? (395)
- Posługiwanie się komponentami (396)
 - Panel Components (396)
 - Wstawianie komponentów na scenę (397)
 - Metoda attachMovie() (397)
 - Ustawianie parametrów (398)
 - Inspektor właściwości (398)
 - Modyfikowanie parametrów komponentów (404)
 - Panel Component Inspector (406)
 - ActionScript (407)

- Przechwytywanie zdarzeń komponentów (408)
 - Pobieranie danych z komponentów (411)
- Stosowanie skórek na komponentach (412)
 - Ręczna zmiana skórek (412)
 - Zastosowanie właściwości style (413)
- Właściwość dataProvider (415)
- Wiązanie danych (417)
- Tworzenie komponentów w wersji 2.0 (420)
- Podsumowanie (425)

Rozdział 17. Diagnostyka (427)

- Czym jest diagnostyka? (427)
- Planowanie (427)
 - Nazwy, które coś znaczą (428)
 - Dokumentacja (429)
 - Ścisła kontrola typów (430)
 - Tworzenie prototypu i testowanie (431)
- Narzędzia diagnostyczne (432)
 - Funkcja trace (432)
 - Listy zmiennych i obiektów (433)
 - Obiekt Error (434)
 - Diagnostyka rozmiaru projektu (435)
 - Panel Debugger (436)
 - Diagnostyka zdalna (440)
- Podsumowanie (441)

Część III Wokół Flasha (443)

Rozdział 18. Zewnętrzny kod ActionScript (445)

- Dlaczego warto stosować zewnętrzny kod ActionScript? (446)
- Instrukcja #include kontra ścieżka do klas (446)
- Wykorzystanie zewnętrznych plików klas (449)
 - Definiowanie klasy (451)
 - Modyfikatory public, private i static (451)
 - Deklaracja właściwości z wykorzystaniem funkcji konstruktora (453)
 - Tworzenie metod (453)
 - Metody pobierające i ustawiające właściwości (454)
 - Tworzenie zdarzeń (456)
 - Tworzenie metody wywołań zwrotnych dla zdarzeń (456)
 - Powiadamianie obiektów nasłuchujących o zajściu zdarzenia (457)
- Połączenie wszystkiego razem (459)
- Podsumowanie (462)

Rozdział 19. Wczytywanie klipów i obrazów z zewnątrz (463)

- Dlaczego warto wczytywać zawartość z zewnątrz? (463)
- Jaką zawartość można załadować i gdzie? (464)
- Dynamiczne wczytywanie obrazów (466)

- Metoda loadMovie() (466)
- Dziedziczenie (469)
- Funkcja loadMovieNum() (471)
- Metoda unloadMovie() (472)
- Metoda removeMovieClip() (473)
- Funkcja unloadMovieNum() (474)
- Komponent Loader (474)
- Dynamiczne wczytywanie plików SWF (475)
 - Modyfikacja wczytanych plików SWF (476)
- Wczytywanie zewnętrznej zawartości do pól tekstowych (478)
 - Sterowanie zawartością osadzoną w polach tekstowych (480)
- Animacje wstępne (481)
 - Metody getBytesLoaded() i getBytesTotal() (481)
 - Komponent ProgressBar (484)
- Podsumowanie (486)

Rozdział 20. Wprowadzenie do integracji danych (487)

- Dlaczego dynamiczna zawartość? (487)
- Funkcja getURL() (488)
- Format MIME (490)
 - Funkcje escape() i unescape() (491)
- Funkcja loadVariables() (492)
 - Zdarzenie onData (493)
- Funkcja loadVariablesNum() (496)
- Klasa LoadVars (497)
 - Metoda load() (498)
 - Zdarzenie onLoad (499)
 - Zdarzenie onData (500)
- Interfejs programistyczny ExternalInterface (502)
 - Metoda call() (503)
 - Metoda addCallback() (504)
- Podsumowanie (506)

Rozdział 21. ASP i Flash (507)

- Czym jest ASP? (508)
- Jak działa ASP? (508)
- Pobieranie i uruchamianie serwera (508)
- Wprowadzenie do skryptów ASP (509)
- Pierwsza strona w ASP (510)
- Wysyłanie i odbieranie danych (512)
 - Odbieranie danych w ASP (512)
 - Wysyłanie i odbieranie danych we Flashu (513)
- Korzystanie z bazy danych Accessa (516)
- Podsumowanie (527)

Rozdział 22. PHP i Flash (529)

- Przygotowywanie serwera (529)
 - Instalacja serwera Apache (530)
 - Instalacja PHP (530)
 - Instalacja bazy danych MySQL (531)
 - Po instalacji komponentów (531)
 - Więcej informacji na temat języka PHP (532)
- Odbieranie danych (532)
 - Przykład 1. - witaj świecie (532)
 - Przykład 2. - witaj i żegnaj świecie (533)
 - Przykład 3. - wiele wartości i wiele zmiennych (534)
 - Przykład 4. - wysyłanie listu e-mail z Flasha za pomocą PHP (537)
- Odbieranie i wysyłanie danych (540)
 - Przykład 5. - odbieranie potwierdzenia wysłania listu (540)
- Korzystanie z bazy danych MySQL (541)
 - Przykład 6. - książka adresowa (541)
- Umieszczanie plików na serwerze (tylko odtwarzacz Flash Player 8) (547)
 - Przykład 7. - umieszczanie plików na serwerze (548)
- Podsumowanie (550)

Rozdział 23. Flash Remoting oraz ColdFusion (551)

- Czym jest Flash Remoting? (551)
- Serwer aplikacji (552)
- Wymagania techniczne (553)
- ColdFusion i diagram przepływu (554)
 - Proces tworzenia systemu z Flash Remoting (554)
- Instalacja i konfiguracja serwera (555)
 - Instalacja IIS (555)
 - Instalacja ColdFusion MX 7 (557)
- Instalacja i konfiguracja bazy danych (557)
- Tworzenie źródła danych ColdFusion (558)
- Analiza aplikacji (558)
- Komponenty ColdFusion (CFC) (559)
- Flash Remoting i ActionScript 2.0 (561)
 - Importowanie klas dotyczących Flash Remoting w kodzie ActionScript (562)
 - Tworzenie połączenia z bramą i usługą (562)
 - Komunikacja z CFC i obsługa wyników (563)
- Tworzenie aplikacji (566)
- Podsumowanie (575)

Rozdział 24. XML i Flash (577)

- Czym jest XML? (577)
- Formatowanie XML (578)
 - Reguły tworzenia dokumentu XML (579)
 - Atrybuty (581)
- Elementy kontra atrybuty (583)

- XML i Flash (584)
 - Klasa XML (584)
- Komponent XMLConnector (597)
 - Metoda trigger() (598)
 - Zdarzenie result (598)
- Komponent Tree (600)
- Podsumowanie (601)

Rozdział 25. Usługi sieciowe i Flash (603)

- Czym jest usługa sieciowa? (603)
- Dlaczego warto stosować usługi sieciowe? (603)
- Tworzenie usług sieciowych (604)
- Korzystanie z usługi sieciowej we Flashu (608)
 - Zastosowanie klasy XML (608)
- Flash Remoting (609)
- Panel Web Services (610)
- Komponent WebServiceConnector (611)
- Dowiązanie danych (612)
- Korzystanie z usług sieciowych innych firm (616)
- Usługa sieciowa firmy Amazon (617)
- Podsumowanie (619)

Rozdział 26. Strumieniowanie mediów (621)

- Dlaczego warto strumieniować dane multimedialne? (621)
- Tworzenie wideo w formacie Flash Video (622)
- Klasa NetConnection (624)
- Klasa NetStream (625)
 - Metoda play() (625)
 - Metoda pause() (625)
 - Metoda close() (626)
 - Metoda seek() (626)
 - Metoda setBufferTime() (626)
 - Zdarzenie onStatus (627)
 - Właściwości klasy NetStream (627)
- Klasa Video (628)
 - Metoda attachVideo() (628)
- Strumieniowanie materiałów wideo (629)
- Komponent FLVPlayback (631)
- Klasa Camera (634)
 - Metoda get() (635)
 - Właściwość activityLevel (635)
- Podsumowanie (636)

Rozdział 27. Rozszerzanie środowiska projektowania (637)

- Dlaczego warto rozszerzać środowisko projektowania? (637)
- Polecenia (638)
 - Panel History (638)

- Zapisywanie poleceń na podstawie panelu History (639)
- Ręczne tworzenie poleceń w języku JSFL (641)
- Zarządzanie poleceniami (642)
- Interfejs XML-to-UI (643)
- Tworzenie zachowań (646)
- Tworzenie własnych paneli (649)
- Tworzenie własnych narzędzi (651)
- Tworzenie własnych efektów (655)
- Obsługa plików w języku JSFL (658)
- Podsumowanie (663)

Rozdział 28. Narzędzia związane z Flashem (665)

- Alternatywne środowiska projektowania (665)
 - SWiSHmax (665)
 - SWiSHpix (666)
 - PowerCONVERTER (667)
 - On2 Flix 8 (668)
 - Sorenson Squeeze (668)
 - Swift 3D (669)
 - Captivate (670)
- Rozszerzanie plików Flasha (671)
 - Optimaze (671)
 - ActionScript Viewer 5 (672)
 - SWF Encrypt(tm) (672)
- Rozwiązania wykraczające poza sieć Internet (673)
 - ScreenTime (673)
 - SWF2Video (674)
 - SWF Studio 3.0 (674)
 - MakingThings (675)
- Podsumowanie (676)

Dodatki (677)

Dodatek A Najnowsze wbudowane klasy języka ActionScript (679)

Skorowidz (765)