

ActionScript[®] 3.0 για το Adobe[®] **Flash[®] CS5 Professional**

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

Απόδοση: **Χρυσούλα Απ. Κουτρούμπα**
Ηλεκτρ. Μηχανικός

 **Εκδόσεις: Μ. Γκιούρδας**

Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2011

www.mgiurdas.gr

Τίτλος Πρωτοτύπου:

ActionScript 3.0 for Adobe® Flash® Professional CS5 Classroom in a Book®

ISBN-13: 978-0-321-70447-4

ISBN-10: 0-321-70447-9

Copyright © 2010 Adobe Systems Incorporated.
345 Park Avenue, San Jose, California 95110-2704, USA

Αποκλειστικότητα για την Ελληνική Γλώσσα

Εκδόσεις: **Μόσχος Γκιούρδας**



Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2011

www.mgiurdas.gr

ISBN: 978-960-512-618-6

Επιμέλεια κειμένων: Γιάννης Καρούζος

Desktop Publishing: Κ. Καλαϊτζής, τηλ.: 210 2811662

Εκτύπωση: ΜΗΤΡΟΠΟΛΙΣ Γραφικές Τέχνες Α.Ε., τηλ.: 210 3300067

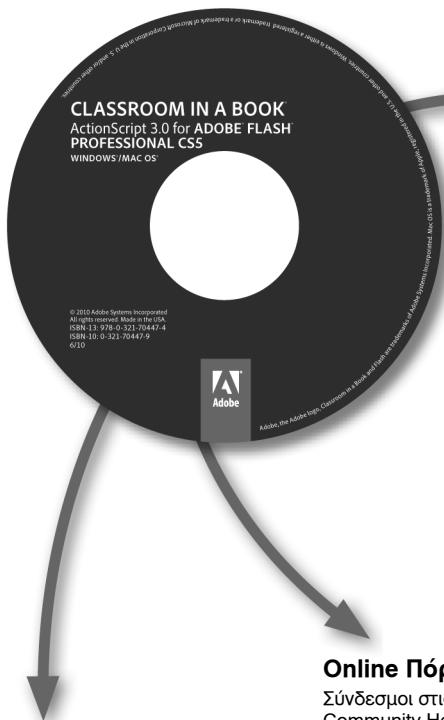
Βιβλιοδεσία: ΣΤΑΜΟΥ Εκδόσεις - Γραφικές Τέχνες ΕΠΕ, Τηλ.: 210 5596790

Αναδημοσίευση του βιβλίου σε οποιαδήποτε μορφή, ολόκληρου ή μέρους, καθώς και των περιεχομένων προγραμμάτων, δεν επιτρέπεται χωρίς την έγγραφη εξουσιοδότηση του εκδότη.

ΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ CD

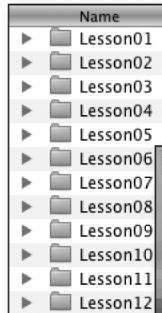
Ακολουθεί μια επισκόπηση των περιεχομένων του CD αυτού του βιβλίου.

Το CD του βιβλίου ActionScript 3.0 για το Adobe Flash Professional CS5 Βήμα προς Βήμα περιλαμβάνει τα αρχεία μαθημάτων που θα χρειαστείτε για να ολοκληρώσετε τις ασκήσεις σε αυτό το βιβλίο, καθώς και άλλα περιεχόμενα για να μάθετε περισσότερα για την ActionScript 3.0 και να την χρησιμοποιήσετε με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα και ευκολία. Το ακόλουθο διάγραμμα αναπαριστά τα περιεχόμενα του δίσκου και θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τα αρχεία που χρειάζεστε.



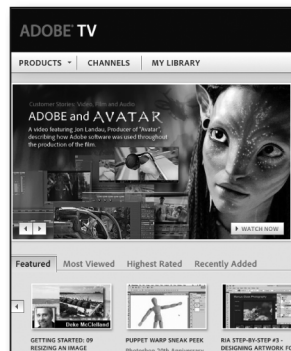
Αρχεία των μαθημάτων

Κάθε μάθημα έχει τον δικό του φάκελο μέσα στον φάκελο Lessons. Θα χρειαστεί να αντιγράψετε αυτούς τους φακέλους μαθημάτων στον σκληρό σας δίσκο πριν μπορέσετε να αρχίσετε κάθε μάθημα.



Online Πόροι

Σύνδεσμοι στις σελίδες Adobe Community Help, product Help & Support, σε προγράμματα πιστοποίησης της Adobe, στο Adobe TV, και άλλες χρήσιμες online πηγές που μπορούν να βρεθούν μέσα σε ένα εύχρηστο αρχείο HTML. Απλώς ανοίξετε το στο πρόγραμμά σας περιήγησης Web και κάντε κλικ στους συνδέσμους, συμπεριλαμβανομένου ενός ειδικού συνδέσμου στην σελίδα προϊόντος αυτού του βιβλίου, όπου μπορείτε να προστελάσετε ενημερώσεις και πρόσθετο υλικό.



Υλικό Εξάσκησης

ADOBE PRESS



Βρείτε πληροφορίες για άλλους τίτλους της Adobe Press, καλύπτοντας το πλήρες φάσμα των προϊόντων της Adobe, στο αρχείο Online Resources.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

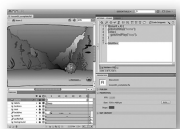
Ξεκίνημα

Σχετικά με την Σειρά «Βήμα προς Βήμα»	1
Προϋποθέσεις	1
Εγκατάσταση του Flash	2
Βελτιστοποίηση Επιδόσεων.....	2
Αντιγραφή των Αρχείων Μαθημάτων	2
Πώς να Χρησιμοποιήσετε Αυτά τα Μαθήματα	3
Τυπικά Στοιχεία στο Βιβλίο.....	3
Έλεγχος για Ενημερώσεις	4
Έκδοση Flash Player	5
Πρόσθετες Πηγές.....	5
Πιστοποίηση Adobe.....	7

Εισαγωγή στην ActionScript 3.0

Σύντομη Ιστορία του Flash και της ActionScript	9
ActionScript 3.0 για Νέους Προγραμματιστές.....	10
Για Χρήστες της ActionScript 1.0 και 2.0.....	11
Μορφές για Αναπαραγωγή Αρχείων Flash και ActionScript 3.0	12
Flash CS5, Flash Builder 4, και Flex.....	12
ActionScript στην Γραμμή Χρόνου του Flash και Εξωτερικά Αρχεία ActionScript	13
Αρκετά για την ώρα.....	13

1 Χρήση Τμημάτων Κώδικα και Πλοήγηση στο Flash Timeline



Ανασκόπηση Μαθήματος	14
Ξεκίνημα	16
Προσθήκη ActionScript Χρησιμοποιώντας Τμήματα Κώδικα	16
Τοποθέτηση Κώδικα στο Flash Timeline.....	20
Μερικές Υποδείξεις για Δική σας Προσπάθεια	28

2 Εργασία με Συμβάντα και Συναρτήσεις



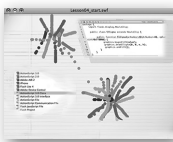
Ανασκόπηση Μαθήματος	30
Εργασία με Συναρτήσεις Χειρισμού Συμβάντων	32
Χρήση Τμημάτων Κώδικα για να Δημιουργήσετε Πλοήγηση	34
Δημιουργία μπλοκ παρακολούθησης συμβάντων	40
Μερικές υποδείξεις για να προσπαθήσετε μόνοι σας	46

3 Δημιουργία Κινούμενης Παράστασης με την ActionScript



Ανασκόπηση Μαθήματος	48
Ανασκόπηση του αρχείου εκκίνησης	50
Έλεγχος ιδιοτήτων κλιπ ταινίας με την ActionScript	50
Δημιουργία κινούμενης παράστασης με χρήση ActionScript tweens	57
Μερικές υποδείξεις για να προσπαθήσετε μόνοι σας	62

4 Δημιουργία ActionScript σε Εξωτερικά Αρχεία



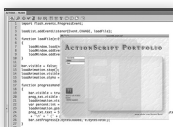
Ανασκόπηση Μαθήματος	66
Δημιουργία αρχείου ActionScript	68
Δημιουργία Στιγμοτύπων Αρχείου Κλάσης στο Flash	74
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	81

5 Χρήση ActionScript και Συστατικών για Φόρτωση Περιεχομένων



Ανασκόπηση Μαθήματος	84
Δημιουργία Ενός Στιγμοτύπου Συστατικού List και Ορισμός των Παραμέτρων του	86
Προσθήκη Ενός Στιγμοτύπου του Συστατικού UI Loader	88
Προσθήκη Ενός Μπλοκ Παρακολούθησης Συμβάντων Change στο Συστατικό List	89
Φόρτωση Αρχείων SWF σε Συστατικό UI Loader	89
Δημιουργία του Αρχείου Συλλογής	91
Προσθήκη γραμμής κύλισης στο πεδίο κειμένου	97
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	98

6 Δημιουργία Λειτουργίας Προφόρτωσης στην ActionScript 3.0



Ανασκόπηση Μαθήματος	100
Εργαλεία στο περιβάλλον ελέγχου	102
Δημιουργία πεδίου κειμένου και γραμμής εξέλιξης για παρακολούθηση της φόρτωσης	106

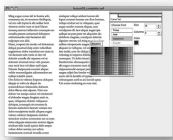
Εισαγωγή ActionScript για παρακολούθηση της εξέλιξης του συστατικού UILoader.....	108
Έλεγχος των καρτέ ενός κλιπ για αντανάκλαση της εξέλιξης φόρτωσης.....	113
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	118

7 Χρήση Πινάκων και Βρόχων στην ActionScript 3.0



Ανασκόπηση Μαθήματος	120
Εξέταση του αρχικού αρχείου.....	122
Προσθήκη στιγμιότυπων movieClip στο Stage από την Flash Library	123
Προσθήκη αρχικών μεταβλητών	127
Δημιουργία πολλαπλών στιγμιότυπων με έναν βρόχο for.....	129
Δημιουργία λειτουργικότητας μεταφοράς και απόθεσης	132
Δημιουργία του παιχνιδιού στο μπλοκ παρακολούθησης ENTER_FRAME.....	134
Χρήση της hitTestObject() για έλεγχο διενέξεων	137
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	147

8 Δημιουργία και Μορφοποίηση Κειμένου με την ActionScript



Ανασκόπηση Μαθήματος	150
Εξέταση του αρχικού αρχείου.....	153
Δημιουργία ενός πεδίου κειμένου TLF με ActionScript.....	156
Φόρτωση εξωτερικού αρχείου κειμένου σε ένα πεδίο κειμένου TLF.....	158
Χρήση της κλάσης textFormat.....	159
Δώστε στον χρήστη έναν προσαρμοσμένο πίνακα μορφοποίησης κειμένου..	160
Δημιουργία γραμμής κύλισης με χρήση ActionScript	168
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	173

9 Έλεγχος Ήχου με την ActionScript



Ανασκόπηση Μαθήματος	176
Εξέταση του αρχικού αρχείου.....	178
Προσθήκη ρυθμιστικών στο έργο	180
Οι κλάσεις Sound, SoundChannel, και SoundTransform.....	183
Ορισμός τίτλων τραγουδιών με χρήση ενός βρόχου for	185
Κάντε αόρατα τα ρυθμιστικά μέχρι να χρειαστούν	188
Προγραμματισμός των κουμπιών για επιλογή τραγουδιών	189
Έλεγχος της ορατότητας των στοιχείων ελέγχου έντασης και μετατόπισης	193
Προθήκη μπλοκ παρακολούθησης για ετικέτες ID3 σε αρχείο MP3.....	195

Προσθήκη αντικειμένου μορφής κειμένου	198
Προσθήκη των στοιχείων ελέγχου ρυθμιστικών.....	200
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	202

10 Εργασία με Λίστα Αναπαραγωγής XML



Ανασκόπηση Μαθήματος	204
Κατανόηση της βασικής δομής ενός αρχείου XML	206
Εξέταση του αρχικού αρχείου.....	208
Αντικατάσταση του πίνακα songList με ένα στιγμιότυπο XML	209
Φόρτωση εξωτερικής λίστας αναπαραγωγής με χρήση της κλάσης URLoader	211
Απόκριση σε συμβάντα COMPLETE και IO_ERROR	211
Μεταφορά των μπλοκ παρακολούθησης συμβάντων στην συνάρτηση xmlLoaded()	213
Ενημέρωση της συνάρτησης chooseSong()	219
Δημιουργία υπερσυνδέσεων με χρήση δεδομένων XML.....	221
Πλοήγηση στην λίστα τραγουδιών	223
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	225

11 Χρήση ActionScript και Συστατικών για Έλεγχο Video



Ανασκόπηση Μαθήματος	228
Εξέταση των περιεχομένων του φακέλου Lesson11	230
Προσθήκη του συστατικού FLVPlayback	231
Ορισμός των ιδιοτήτων του FLVPlayback στο Flash	233
Προσθήκη ελέγχου με ActionScript των ιδιοτήτων FLVPlayback	236
Εργασία με χρώμα.....	239
Χρήση σημείων προτροπής με Flash video	242
Προσθήκη του συστατικού FLVPlaybackCaptioning	247
Αναπαραγωγή πολλαπλών αρχείων video από μία λίστα αναπαραγωγής XML.....	250
Χρήση των ρυθμίσεων δημοσίευσης πλήρους οθόνης.....	256
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	259

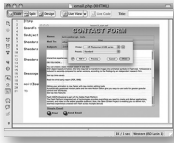
12 Εμβάθυνση σε Γραφικά και Κίνηση με την ActionScript



Ανασκόπηση Μαθήματος	262
Αντίστροφη Κινηματική στο Flash CS5	264
Εξέταση των αρχικών αρχείων	266
Εργασία με κίνηση IK στην ActionScript.....	268

Δημιουργία στιγμιότυπων Sound και SoundChannel.....	275
Πρόσβαση στην webcam ή την κάμερα video του χρήστη με ActionScript.....	277
Χρήση των κλάσεων Bitmap και BitmapData	282
Εξέταση της εργαλειοθήκης Pixel Bender.....	285
Υποδείξεις για να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	296

13 Εκτύπωση και Αποστολή Ηλεκτρονικού Μηνύματος με ActionScript 3.0



Ανασκόπηση Μαθήματος	300
Εξέταση του αρχικού αρχείου.....	302
Προσθήκη απλού συνδέσμου email	302
Αποστολή email από το Flash	304
Προσθήκη δυνατοτήτων εκτύπωσης με την κλάση PrintJob	309
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	317

14 Δημιουργία Εφαρμογών Adobe AIR με το FLASH και ActionScript



Ανασκόπηση Μαθήματος	320
Χρήση Ειδικής για AIR ActionScript	322
Καθορισμός ρυθμίσεων δημοσίευσης του Flash για ένα έργο AIR	324
Δημιουργία εφαρμογής AIR.....	328
Εξέταση του αρχικού αρχείου.....	330
Έλεγχος εκτύπωσης με AIR.....	332
Παρακολούθηση για συμβάντα συρσίματος	333
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	340

15 Χρήση Βιβλιοθηκών Τρίτων για Επέκταση της ActionScript



Ανασκόπηση Μαθήματος	342
Μεταφορά και εγκατάσταση ActionScript βιβλιοθηκών τρίτων.....	344
Εξέταση των αρχικών αρχείων	348
Χρήση της κλάσης Papervision3D BasicView	351
Δημιουργία της συνάρτησης δημιουργίας της κλάσης for the Cube3D	353
Δημιουργία και τροποποίηση ενός κύβου 3D.....	355
Εφαρμογή κίνησης στον κύβο 3D.....	358
Προσθήκη κλιπ ως υλικό ενός αντικειμένου 3D	363
Προσθήκη video ως υλικό σε ένα αντικείμενο 3D	366
Μερικές Υποδείξεις για να Δοκιμάσετε Μόνοι σας	375