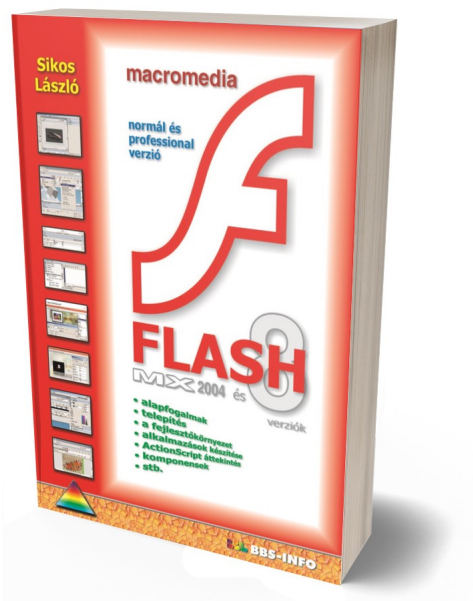


?

Macromedia Flash MX (Sikos László)



204 oldal B/5, 2005., ISBN 963 9425 06 0

Értékelés: Még nincs értékelve

Ár

Fogyasztói ár 1500,00 Ft

Kedvezmény - 470,00 Ft

[Tegye fel kérdését a termékhez!](#)

Leírás

Napjainkban a weben elterjedt a design, a színek kavalkádja, az interaktív tartalom, az animációk, a hangeffektusok. Az érdekes és szemet gyönyörködtető webgrafikák készítésének első számú technológiája a Flash. Sokan még nem is nagyon ismerik, mások már el sem tudják képzelni a weblapokat ilyen tartalom nélkül. A Flash megismeréséhez nem elegendő néhány meglévő oldal megtekintése, kielemezése (bár ez sem hátrányos). A hatékony munkához elengedhetetlen bizonyos számítógépes grafikai ismeret megléte. A tervezés pedig egyéni kreativitás függvénye, így saját magunknak kell eldöntenünk, mennyire tudunk érdekes és új hatásokat kitalálni, majd azokat megvalósítani. Míg néhány éve az egyszerű, legfeljebb formázott szövegek, esetleg néhány táblázat vagy kisméretű fénykép volt jellemző a weblapokra, addig mára ezen a téren sokat változott a világ. A Flash technológiának és más megoldásoknak köszönhetően a honlapok megteltek színes, aktív tartalommal. A csillogó-villogó hatásoknak azonban ára van. Igen komoly feladat a még elfogadható méretű grafika publikálása a weben, hiszen a sávszélesség igen változó. Tömegesen fordulnak elő például szöveg nélküli, csak grafikus, teljes képernyős, nagyfelbontásra készített (nem optimalizált) grafikus oldalak, amelyek letöltését egy lassabb internetkapcsolaton szinte lehetetlen kivárni. Ezek letöltése, megjelenítése számos technikai problémát vethet fel. Ilyenkor jelenthet megoldást a flash, amely segítségével kisméretű, gyorsan letölthető grafikus tartalmakat tudunk készíteni. Bár egyre több helyen van Flash-es támogatás, arra is gondolni kell, hogy mi legyen, ha valahol nincs telepítve Flash Player, vagy nem a legújabb verziójú. A lejátszó meglétét persze lehet ellenőrizni, de sajnos vannak olyan webhelyek, ahol a Flash a honlap egyetlen

felülete. További probléma a jelöl?nyelvekkel és egyéb webes technológiákkal való teljes összehangolás nehézsége. Mivel a Macromedia cég saját termékér?l van szó, a fejleszt?eszközt nem minden ajánlás és szabvány támogatja. Ezek áthidalása nem egyszer? feladat, de nem is lehetetlen. Gondolni kell a különféle felbontásokra, a számos népszer? böngész?re. A Flash-sel történ? munkához tehát feltétlenül szükséges több operációs rendszer, több platform és több böngész? ismerete is. A jelöl?nyelvek ismerete nélkül nincs is értelme nekiállni a Flash-es fejlesztésnek, ha a webre akarunk publikálni. Más a helyzet, ha például egy multimédiás CD-t készítünk Flash-sel. Ilyenre is vannak szép példák, mint például a legújabb Nokia mobiltelefonok interaktív bemutatói. A Flash fejleszt?környezet legújabb változatait, a Flash MX 2004/Professional 2004 (7.0), illetve Flash Basic 8/Professional 8 rendszereket teljesen az alapoktól ismerjük meg. A rendszer telepítését?l kezdve a rendszerkövetelményeken át a fejleszt?környezet eszközeinek, paneljeinek, menüinek megismerésén keresztül jutunk el a Flash alkalmazások létrehozásáig. A könyv végig olyan példákat használ, melyek az ingyenesen letölthet? fejleszt?környezet részei, így mindenkinek rendelkezésére állnak a Flash beszerzése után. Ezt követ?en röviden áttekintjük a Flash saját scriptnyelvét, az ActionScript-et is. Aki foglalkozott már objektum-orientált programfejlesztéssel, annak nem okoz gondot a nyelv tanulása. El?nyt jelent más scriptnyelvek (pl. JavaScript) ismerete is. Végül megismerkedünk a Flash komponensek használatával, s?t a saját komponensek létrehozásával is. A könyv végigolvasása, a környezet próbálgatása, a menük és panelek munka közben történ? elemzése segít elindulni a Flash-es fejlesztés megtanulásában. A rendszer megismerésén túl érdemes meglév?, kész animációkat is megnyitni, kielemezni. A grafikai tapasztalattal rendelkezők más programokban már kamatoztatott tudásukat immár a webes grafikák és animációk készítése során is felhasználhatják. Ahogy néhány éve a scriptek megjelenése tette dinamikusabbá a világhálót, most a Flash technológiával tehetjük azt szebbé, érdekesebbé. Mindenképpen érdemes tehát megismerkedni a Flash-sel.

Tartalomjegyzék:

AJÁNLÁS	11
EL?SZÓ	13
1. ALAPFOGALMAK	15
1.1. A Flash	15
1.2. A Flash Player	15
2. A FLASH TELEPÍTÉSE	16
2.1. Rendszerkövetelmények	16
2.1.1. A Flash Player igényei	16
2.1.1.1. A Flash Player 7 igényei	16
2.1.1.2. A Flash Player 8 igényei	17
2.1.2. A fejlesztés követelményei	17
2.2. A Flash installálása és aktiválása	17
2.2.1. Frissítés Professional verzióra	19
2.2.2. Váltás a trial módok között	19
2.2.3. Egy Flash változat megvásárlása trial módból	19
2.2.4. A Flash 8 fejleszt?környezeten kívüli eszközei	20
2.2.4.1. Extension Manager	20
2.2.4.2. Flash 8 Video Encoder	21
2.3. A Flash Player módosítása, eltávolítása	23
2.4. Egy szerver konfigurálása a Flash Player-hez	24
2.4.1. A Flash Player biztonsági konfigurációi	24
3. A FEJLESZT?KÖRNYEZET	25
3.1. A tárgyasztal	25
3.1.1. Nagyítás, kicsinyítés	26
3.1.1.1. A nézet közelítési és távolítási lehet?ségei	26
3.1.2. A tárgyasztal nézetének mozgatása	27
3.2. Az id?vonal	27
3.2.1. Az id?vonal megjelenésének módosítása	28
3.2.2. A lejátszásvezérl? mozgatása	29
3.2.3. A keretek megjelenésének módosítása az id?vonalon	30
3.3. Keretek, kulcskeretek	31
3.3.1. Munka a keretekkel az id?vonalon	31
3.3.1.1. Keretek beszúrása az id?vonalba	32
3.3.1.2. Egy vagy több keret kijelölése az id?vonalon	32
3.3.1.3. Keretek, kulcskeretek módosítása, törlése	32
3.4. Rétegek	33
3.4.1. Rétegek, rétegmappák létrehozása	34
3.4.2. Rétegek, rétegmappák megtekintése	34
3.4.3. Rétegek, rétegmappák szerkesztése	36
3.4.3.1. Réteg vagy mappa kijelölése	36
3.4.3.2. Réteg vagy mappa átnevezése	36
3.4.3.3. Egy vagy több réteg/mappa zárolása (lokkolása)	37
3.4.3.4. Réteg másolása	37
3.4.3.5. Egy rétegmappa tartalmának másolása	37
3.4.3.6. Réteg vagy mappa törlése	37
3.4.4. Rétegek, rétegmappák rendezése	38

3.4.5. Vezet? rétegek használata	38
3.5. Az eszköztár és a szerkesztés-vezér?	39
3.5.1. Eszközök kijelölése	39
3.5.2. Az eszköztár eszközei	40
3.5.2.1. Az eszköz-terület	40
3.5.2.2. A nézet-terület	41
3.5.2.3. A szín-terület	42
3.5.2.4. Az opció-terület	42
3.5.3. Az eszköztár testreszabása	42
3.5.4. Rajzolás az eszköztár eszközeivel	43
3.5.5. Egyszer? animáció létrehozása	47
3.6. Rács, vezet?k, vonalzó	48
3.6.1. A rács használata	48
3.6.2. A vezet?k használata	49
3.6.3. A vonalzó használata	50
3.7. Panelek, tulajdonság-felügyel?	51
3.7.1. A tulajdonság-felügyel?	51
3.7.2. A Library panel	51
3.7.3. Az Actions panel	51
3.7.4. A panelek használata	52
3.7.4.1. M?veletek panelekkel	52
3.7.4.2. A panelek elrendezése	53
3.7.4.3. Panel-halmazok	53
3.8. Tulajdonságok beállítása	54
3.8.1. Általános tulajdonságok	54
3.8.2. Szerkesztési tulajdonságok	56
3.8.3. Vágólap-tulajdonságok	57
3.8.4. Figyelmeztetési tulajdonságok	57
3.9. A gyorsbillenty?k testreszabása	59
3.9.1. Gyorsbillenty?-készlet kiválasztása	59
3.9.2. Új gyorsbillenty?-kombináció felvétele	59
3.9.3. Egyéni gyorsbillenty?-készlet átnevezése	60
3.9.4. Új gyorsbillenty?-készlet létrehozása, törlése	60
3.10. Helyi menük	61
3.11. Elérhet?ség a Flash fejleszt?környezetben	62
3.11.1. Elérhet?ség Macintosh-on	62
3.11.2. Panelek vagy a tulajdonság-felügyel? kijelölése gyorsbillenty?kkel	63
3.11.2.1. A fókusz bejárasi sorrendje	63
3.11.2.2. Gyorsbillenty?-m?veletek a panelekkel és a tulajdonság-felügyel?vel	63
3.11.3. Vezér?k kijelölése egy panelen vagy a tulajdonság-felügyel?n gyorsbillenty?kkel	64
3.11.4. Párbeszédablak-vezér?k navigálása gyorsbillenty?kkel	65
3.11.5. A tárgyasztal vagy a tárgyasztalon lev? objektumok kijelölése gyorsbillenty?kkel	65
3.11.6. Navigációs fa vezér?k használata gyorsbillenty?kkel	66
3.11.7. A könyvtárelemek használata gyorsbillenty?kkel	66
4. ALKALMAZÁSOK LÉTREHOZÁSA	68
4.1. Egy alkalmazás készítésének folyamata	68
4.2. A kész alkalmazás vizsgálata	68
4.3. Egy kész alkalmazás futtatása	69
4.4. A fejleszt?i dokumentum megnyitása	69
4.5. A kész alkalmazás ellen?rzése	70
4.6. Új dokumentum létrehozása	71
4.6.1. Egy új dokumentum megnyitása	71
4.6.2. Dokumentum-tulajdonságok definiálása	72
4.6.3. Média-tartalom hozzáadása	73
4.6.3.1. Vektorgrafika hozzáadása	73
4.6.3.2. Képek importálása a könyvtárba	74
4.6.3.3. Grafika hozzáadása a könyvtárból	75
4.6.3.4. Szöveg hozzáadása	75
4.6.4. Navigációs vezér?k hozzáadása	76
4.6.5. Komponensek hozzáadása és konfigurálása	76
4.6.6. Egy viselkedés hozzáadása	77
4.6.7. Mozgás, interaktív tartalom	77
4.6.7.1. Id?vonal-effektus hozzáadása	77
4.6.7.2. Réteg nyújtása az id?vonalon	78
4.7. Az alkalmazás tesztelése	78
4.8. Az alkalmazás publikálása és megtekintése	79
4.8.1. Publikációs beállítások megtekintése	79
4.8.2. Publikációs beállítások megváltoztatása	81
4.8.3. Publikált alkalmazásunk megtekintése böngész?ben	81

4.8.4. Lehetőségek az alkalmazások készítésekor	82
5. ACTIONSCRIPT	84
5.1. ActionScript áttekintés	84
5.2. Szimbólum-példány létrehozása	84
5.3. Dokumentum-inicializálás	86
5.4. Az ActionScript szintaxisa	88
5.5. Megjegyzések használata a kódban	88
5.6. Egy példa: függvény írása nyomógombhoz	88
5.7. Alkalmazásunk tesztelése	89
6. KOMPONENSEK	91
6.1. Alapvető tudnivalók	91
6.1.1. Rendszerkövetelmények	91
6.1.2. Komponensek telepítése	91
6.2. A komponensek	93
6.2.1. A v2 komponensek elnevezései	93
6.2.2. Komponenskategóriák	94
6.2.3. Komponens-architektúra	95
6.2.4. A v2 komponensek újdonságai	95
6.2.5. Lefordított klipek és SWC fájlok	96
6.2.6. Elérhető kérdések	96
6.3. Munka komponensekkel	97
6.3.1. A Components panel	97
6.3.2. Komponensek a Library panelen	98
6.3.3. Komponensek a tulajdonság-felügyelő és a Component Inspector panelen	98
6.3.3.1. Komponens-információk a tulajdonság-felügyelőn	98
6.3.3.2. Komponens-információk a komponens-felügyelőn	99
6.3.4. Komponensek él? elnézete	99
6.3.5. SWC fájlok és lefordított klipek használata	99
6.3.6. Komponensek hozzáadása Flash dokumentumokhoz	100
6.3.6.1. Komponensek hozzáadása ActionScript használatával	101
6.3.6.2. Méretek	102
6.3.7. Komponens-paraméterek beállítása	102
6.3.8. Komponensek törlése Flash dokumentumból	103
6.3.9. Kódsúgók használata	103
6.3.10. Komponens-események	103
6.3.11. Egyéni fókusz-navigáció létrehozása	104
6.3.12. Komponens-mélység menedzselése egy dokumentumban	105
6.3.13. Eltöltés komponensekkel	105
6.3.14. A v1 és v2 komponensek architektúrája	105
6.4. Komponensek testreszabása	106
6.4.1. Komponensszín és -szöveg testreszabása stílusokkal	106
6.4.1.1. Stílus beállítása egy komponens-példányhoz	107
6.4.1.2. Globális stílusok	107
6.4.1.3. Adott komponensek stílusának megadása	108
6.4.1.4. Komponens-osztály stílusai	109
6.4.1.5. Globális, egyedi és osztálystílusok egy dokumentumban	110
6.4.1.6. Színek stílus-tulajdonságai	110
6.4.1.7. Stílus tulajdonság-értékek meghatározása	112
6.4.1.8. Támogatott stílusok	112
6.4.2. Témák	114
6.4.2.1. Téma alkalmazása egy dokumentumra	115
6.4.2.2. Új téma létrehozása	115
6.4.3. Manipulációk a skin-ekkel	116
6.4.3.1. Komponens-skin-ek szerkesztése	117
6.4.3.2. Szerkesztett skin alkalmazása egy komponensre	119
6.4.3.3. Szerkesztett skin alkalmazása egy alkomponensre	120
6.4.3.4. Skin-tulajdonságok megváltoztatása a prototípusban	122
6.5. A Flash fejlesztőkörnyezet fontosabb komponensei	123
6.5.1. Felhasználói interfész-vezérlők	123
6.5.1.1. A Button komponens	124
6.5.1.2. A CheckBox komponens	129
6.5.1.3. A ComboBox komponens	132
6.5.1.4. A Label komponens	137
6.5.1.5. A List komponens	139
6.5.1.6. A NumericStepper komponens	143
6.5.1.7. A ProgressBar komponens	146
6.5.1.8. A RadioButton komponens	150
6.5.1.9. A TextArea komponens	153
6.5.1.10. A TextInput komponens	156

6.5.2. Média-komponensek	159
6.5.3. Konténerek	159
6.5.3.1. A Loader komponens	159
6.5.3.2. A Window komponens	162
6.5.4. Adat-komponensek	166
6.5.5. Menedzserek	166
6.5.5.1. A DepthManager osztály	166
6.5.5.2. A FocusManager osztály	167
6.5.6. Képernyők	170
6.5.7. UIComponent	170
6.5.8. UIEventDispatcher	171
6.5.9. UIObject	171
FÜGGELÉK	174
A. Forróbillentyűk, billentyűkombinációk	174
A-1. A rajzolás menüparancsai	174
A-2. A rajzeszközök	181
A-3. A tesztelés menüparancsai	182
A-4. Scriptszerkesztési parancsok	185
A-5. Az idővonal parancsai	188
A-6. Munkahely-elérhetőségi parancsok	188
A-7. Az Actions panel parancsai	189
B. Figyelmeztetések, hibaüzenetek	190
TÁRGYMUTATÓ	198
KISSZÓTÁR	201