

Obsah

Začínáme



O knize	11
Předpoklady pro používání knihy	12
Instalace aplikace Adobe Flash CS3	12
Optimalizace výkonu	12
Kopírování souborů k lekcím	12
Jak používat lekce	13
Další zdroje	14
Certifikace od společnosti Adobe	15

1 Osvěžující seznámení



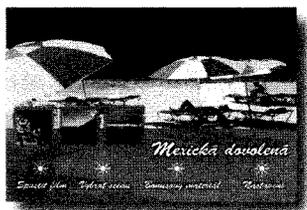
Spuštění programu Flash a otevření souboru	17
Seznámení s pracovní plochou	18
Práce s panelem Knihovna	23
Používání inspektora Vlastností	26
Práce s panely	31
Používání panelu nástrojů	32
Panel nástrojů	36
Vracení kroků v programu Flash	37
Náhled filmu	38
Publikování filmu	38
Používání nápovědy programu Flash	40
Používání online-slужeb společnosti Adobe	44
Opakování	46

2 Práce s grafikou



Začínáme	50
Vytváření obdélníků	50
Režimy kreslení programu Flash	56
Režim kreslení základních prvků	57
Používání výplní přechodem	57
Provádění výběrů	61
Kreslení elips	66
Vytváření jednoduchých animací	69
Práce s čarami	73
Manipulace s objekty	76
Maskování objektů	79
Testování filmu	82
Opakování	83

3 Tvorba a úprava symbolů



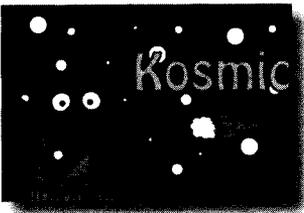
Začínáme	86
Import souborů programu Illustrator	86
Použití aplikace Adobe Illustrator v programu Flash	88
O symbolech	91
Převod objektu na symbol	92
Import bitmapových obrázků	93
Přidání bitmapy do symbolu filmového klipu	97
Práce s tlačítky	100
Přidání průhlednosti	108
Opakování	112

4 Práce s textem



Začínáme	116
Uspořádání vrstev na časové ose	117
Umísťování položek ve vrstvách	120
Animace objektů pomocí doplňování	122
Tvorba textu	126
Animování textu pomocí masek	133
Simulace třesení pomocí doplňování	143
Opakování	150

5 Přidávání animací



Začínáme	154
O animaci	155
Příprava souboru projektu	156
Animování symbolu filmového klipu	159
Práce s vnořenými symboly	162
Animování symbolu pomocí masky	166
Pohyb objektů po vymezené ploše	173
Přidání zvuku	174
Přidání akce stop	175
Animace titulků	175
Morfování objektů	178
Plynulé objevení objektů	182
Animování pohybu na cestě	183
Opakování	188

6 Tvorba interaktivních souborů



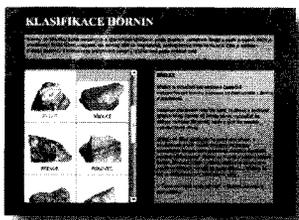
Začínáme	192
O interaktivních souborech	192
Rozvržení prvků na obrazovce	193
Vytváření tlačítek	199
Aktivace tlačítek	216
ActionScript ukrytý za scénou	221
Opakování	223

7 Základy jazyka ActionScript



Začínáme	225
Práce s jazykem ActionScript 3.0	226
Práce s podmíněnými příkazy	232
Přidání akce stop	236
Používání proměnných	236
Stahování dat z adres URL	239
Práce s událostmi	240
Používání událostí pro skriptování tlačítek	242
Opakování	246

8 Používání komponent



Začínáme	249
O komponentách	250
Přidání textové komponenty	250
Tvorba interaktivních prvků pomocí komponent ..	256
Rychlá interaktivita s komponentami Flash	265
Opakování	266

9 Práce se zvukem a videem



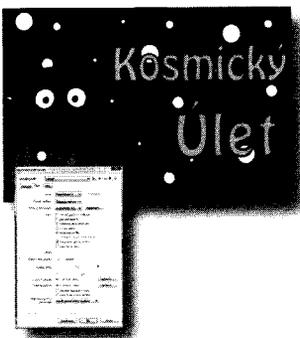
Začínáme269
 Příprava souboru projektu270
 Tvorba zvukových tlačítek.....273
 Tvorba tlačítek s náhledy filmů281
 Rozšíření časové osy286
 Příprava videoobsahu Flash288
 Volby průvodce importem videa.....291
 Práce s videem obsahujícím kanály alfa295
 Opakování302

10 Načítání a optimalizace obsahu Flash



Začínáme305
 Sestavení prvků pro předběžné načtení307
 Načítání filmu311
 Animace předběžného načítání312
 Změna viditelnosti filmového klipu315
 Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti316
 Opakování319

11 Publikování dokumentů Flash



Začínáme321
 Testování dokumentu Flash322
 Přidávání metadat.....323
 Publikování filmu pro web324
 Další možnosti publikování.....327
 Publikování filmu pro mobilní zařízení330
 Vytvořeno pro televizi332
 Opakování333