

# Obsah

ÚVOD	3
<b>Kdo by měl tuto knihu používat</b>	<b>4</b>
<b>Cíle této knihy</b>	<b>4</b>
<b>Jak tuto knihu používat</b>	<b>4</b>
<b>Doplňkové zdroje</b>	<b>5</b>
<b>Co je nového ve Flashi 5</b>	<b>6</b>
<b>Vylepšené uživatelské rozhraní</b>	<b>6</b>
<b>Nové kreslicí pomůcky</b>	<b>6</b>
<b>Sdílené knihovny se SmartClipy</b>	<b>6</b>
<b>Zvýšená integrace</b>	<b>6</b>
<b>Rozšířená interaktivita</b>	<b>6</b>

## Část I: Začínáme s pokročilou animací

1. BUDOVÁNÍ KOMPLEXNOSTI	9
<b>Strategie pro Motion Tweening</b>	<b>10</b>
<b>Vytváření nepřerušovaných animačních smyček</b>	<b>10</b>
<b>Používání více vedených vrstev</b>	<b>14</b>
<b>Strategie pro Shape Tweening</b>	<b>19</b>
<b>Používání pomocných bodů (shape hints)</b>	<b>19</b>
<b>Používání přechodových klíčových snímků</b>	<b>21</b>
<b>Používání vrstev pro zjednodušení změn tvaru</b>	<b>23</b>
<b>Animace masek</b>	<b>24</b>
<b>Vnořování maskovaných vrstev</b>	<b>34</b>
2. PRÁCE S VIDEEM A 3D	35
<b>Integrace Flashe a QuickTime</b>	<b>36</b>
<b>Udržování přehledu o QuickTime filmech</b>	<b>38</b>

Ne všechny vlastnosti Flashe fungují v QuickTime filmech	42
QuickTime, QuickTime Video a AVI	43
<b>Rotoscoping</b>	<b>44</b>
<b>Simulace videa</b>	<b>47</b>
<b>Simulace 3D</b>	<b>53</b>
Aplikace třetích stran	53

## **Část II: Porozumění ActionScriptu**

### 3. ZAČÍNÁME S ACTIONSCRIPTEM 59

<b>O objektech a třídách</b>	<b>60</b>
<b>O metodách a vlastnostech</b>	<b>61</b>
<b>Písání pomocí tečkové syntaxe (Dot Syntax)</b>	<b>62</b>
<b>Více o interpunkci</b>	<b>64</b>
Středník	64
Složené závorky	64
Panel Actions	65
Mód Normal	66
Mód Expert	66
Kategorie ActionScriptu	71
<b>Používání objektů</b>	<b>72</b>
Předdefinované třídy	72
Symboly a třídy	76
<b>Používání komentářů</b>	<b>77</b>

## **Část III: Navigace po časových osách a komunikace**

4. POKROČILÁ TLAČÍTKA A UŽIVATELSKÝ VSTUP	81
<b>Neviditelná tlačítka</b>	<b>82</b>
<b>Tweening tlačítek</b>	<b>85</b>

<b>Animovaná tlačítka a movie clip symbol</b>	<b>86</b>
Porovnání instance movie clipu a grafické instance	88
<b>Komplexní tlačítka</b>	<b>90</b>
<b>Ovladače událostí (event handlers)</b>	<b>94</b>
Volby sledování tlačítek (tracking)	96
<b>Vstup z klávesnice</b>	<b>99</b>
Klávesové události	99
Objekt Key	102
Objekt Key versus událost Key Press	102
<b>5. VEDENÍ KOMUNIKACE VE FLASHI</b>	<b>105</b>
<b>Navigace po časových osách pomocí movie clipů</b>	<b>106</b>
<b>Pojmenovávání instancí</b>	<b>107</b>
<b>Cílové cesty (target paths)</b>	<b>109</b>
<b>Absolutní a relativní cesty</b>	<b>112</b>
Používání This a _root	113
Používání _parent v cílových cestách	116
Proč relativní cesty?	117
<b>Používání akce With pro cílení movie clipů</b>	<b>118</b>
<b>Lomítkový zápis a Tell Target</b>	<b>120</b>
<b>Movie clipy jako kontejnery</b>	<b>122</b>
<b>Události klipu (clip events)</b>	<b>125</b>
<b>Preloadery</b>	<b>129</b>
Bandwidth Profiler	132
<b>6. VEDENÍ VNĚJŠÍ KOMUNIKACE</b>	<b>135</b>
<b>Komunikace přes webový prohlížeč</b>	<b>136</b>
Odkazování na web	136
Odkazování na lokální soubory	140
Rámce a okna prohlížeče	142
Používání JavaScriptu k ovládní parametrů nového okna	146
CGI a metody GET a POST	151
Komunikace s XML objekty	153

<b>Komunikace s externími filmy</b>	<b>154</b>
Úrovně (levels)	155
Charakteristické vlastnosti načtených filmů	157
Načítání filmů do movie clipů	160
Navigace po časových osách načtených filmů	162
Detekce události načítání filmu	163
<b>Komunikace s Generátorem</b>	<b>165</b>
<b>Projektory a Fsccommand</b>	<b>167</b>
<b>Komunikace s tiskárnou</b>	<b>171</b>

## **Část IV: Transformace grafiky a zvuku**

<b>7. OVLÁDÁNÍ MOVIE CLIPU</b>	<b>179</b>
<b>Přetahování movie clipu</b>	<b>180</b>
<b>Nastavování vlastností movie clipu</b>	<b>185</b>
<b>Změna barvy movie clipu</b>	<b>190</b>
Používání objektu Color Transform	192
<b>Výměna překrývajících se movie clipů</b>	<b>195</b>
<b>Detekce upuštěných movie clipů</b>	<b>198</b>
<b>Detekce kolizí movie clipu</b>	<b>202</b>
<b>Zjišťování hranic movie clipů</b>	<b>205</b>
<b>Duplikování a odstraňování Movie Clipů</b>	<b>207</b>
<b>Připojování movie clipů</b>	<b>211</b>
<b>Přizpůsobení kurzoru myši</b>	<b>215</b>
<b>Začínáme animovat pomocí ActionScriptu</b>	<b>218</b>
<b>8. OVLÁDÁNÍ ZVUKU</b>	<b>221</b>
<b>Objekt Sound</b>	<b>222</b>
<b>Připojování zvuků</b>	<b>224</b>
<b>Přehrávání zvuků</b>	<b>226</b>

<b>Úprava zvuků</b>	<b>229</b>
<b>Úprava nezávislých zvuků</b>	<b>232</b>
<b>Transformace zvuků</b>	<b>235</b>
<b>Vytvoření dynamického ovládání zvuku</b>	<b>238</b>
Metoda movie clipu GlobaltoLocal	240
<b>Správa zvuků jako externích souborů</b>	<b>243</b>

## **Část V: Práce s informacemi**

### **9. OVLÁDÁNÍ INFORMAČNÍHO TOKU** 247

<b>Inicializace informací</b>	<b>248</b>
Proměnné a datové typy	248
Řetězce proti výrazům	252
<b>Používání proměnných a výrazů</b>	<b>253</b>
Rámec proměnných	255
<b>Načítání externích proměnných</b>	<b>258</b>
<b>Modifikace proměnných</b>	<b>261</b>
Přiřazení a aritmetické operátory	261
<b>Zřetězení proměnných a funkce Eval</b>	<b>264</b>
<b>Testování informací pomocí podmíněných příkazů</b>	<b>267</b>
Srovnávací operátory	268
<b>Poskytování alternativ k podmínkám</b>	<b>270</b>
<b>Větvení podmíněných příkazů</b>	<b>273</b>
<b>Kombinování podmínek logickými operátory</b>	<b>276</b>
<b>Příkazy cyklů</b>	<b>278</b>
Příkaz Do While Příkaz	280
Příkaz For	280

### **10. OVLÁDÁNÍ TEXTU** 281

<b>Vstupní text (input text)</b>	<b>282</b>
----------------------------------	------------

---

<b>Nastavení voleb vstupního textu</b>	<b>284</b>
<b>Více o vložených písmech a písmech zařízení</b>	<b>285</b>
<b>Dynamický text (dynamic text)</b>	<b>286</b>
<b>Zřetězení textu</b>	<b>288</b>
<b>Zobrazování HTML</b>	<b>291</b>
<b>Tweening dynamického textu</b>	<b>294</b>
<b>Ovládání rolování textového pole</b>	<b>296</b>
<b>Práce s řetězcí</b>	<b>300</b>
<b>Objekt Selection</b>	<b>300</b>
<b>Ovládání výběru v textových polích</b>	<b>301</b>
<b>Kontrola zaostření textových polí</b>	<b>304</b>
<b>Objekt String</b>	<b>308</b>
<b>Analýza řetězců pomocí objektu String</b>	<b>309</b>
<b>Přeskupování řetězců pomocí objektu String</b>	<b>314</b>
<b>Vylepšení ověřování e-mailu pomocí metody substring</b>	<b>316</b>
<b>Úprava řetězců pomocí objektu String</b>	<b>319</b>
<b>11. MANIPULACE S INFORMACEMI</b>	<b>321</b>
<b>Výpočty pomocí objektu Math</b>	<b>322</b>
<b>Výpočet úhlů pomocí objektu Math</b>	<b>323</b>
<b>Použití sinu a cosinu pro směrový pohyb</b>	<b>330</b>
<b>Výpočet vzdáleností pomocí objektu Math</b>	<b>334</b>
<b>Generování náhodných čísel</b>	<b>337</b>
<b>Řazení informací pomocí polí</b>	<b>340</b>
<b>Používání data a času</b>	<b>347</b>
<b>Používání časové osy jako časoměřiče</b>	<b>354</b>
<b>Vytváření opětovně použitelných skriptů</b>	<b>355</b>
<b>Parametry a návratové hodnoty</b>	<b>358</b>
<b>Vytváření vlastních tříd pomocí funkcí</b>	<b>360</b>

---

12. SPRÁVA OBSAHU A ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	365
<b>Vytváření sdílených knihoven</b>	<b>366</b>
<b>Sdílení fontů</b>	<b>370</b>
<b>Editace ActionScriptu</b>	<b>372</b>
<b>Vložení externího ActionScriptu</b>	<b>375</b>
<b>Používání Movie Exploreru</b>	<b>377</b>
<b>Výpis proměnných a objektů v okně Output</b>	<b>381</b>
<b>Sledování proměnných v okně Output</b>	<b>384</b>
<b>Používání Debuggeru</b>	<b>387</b>
<b>Optimalizace vašeho filmu</b>	<b>391</b>
<b>Vyvarování se běžných chyb</b>	<b>394</b>
A. DODATEK	395
<b>Souhrn metod a vlastností objektů</b>	<b>395</b>
B. DODATEK	405
<b>Klávesy a odpovídající klávesové kódy</b>	<b>405</b>
C. DODATEK	407
<b>Přehled kategorie Actions</b>	<b>407</b>
REJSTŘÍK	411

---