

Obsah

Obsah	5
Poděkování	12
Úvod	13
Požadavky na hardware a software	13
Windows	13
Macintosh	13
Uspořádání knihy	14
Jak používat tuto knihu	14
Další prameny	15
Jak kontaktovat autorku	16
Část 1: Začínáme s aplikací Flash	17
Obsah části 1	18
1. Uživatelské rozhraní aplikace Flash	19
Spuštění aplikace Flash	19
Pracovní oblast animace a její obsah	20
Vytvoření vrstvy	20
Časové schéma (timeline)	22
Práce se snímky	22
Vložení objektu do oblasti zobrazení	24
Používání klíčových snímků	25
Přesouvání objektu	26
Vytvoření symbolu	28
Vytvoření instance	28
Prohlížení knihovny	28
Seznámení s nástroji aplikace Flash	30
Panel nástrojů (Toolbars)	31
Přesouvání a ukotvení panelu nabídek	32
Souprava nástrojů	32
Práce s nástrojem Options (možnosti) a Panels (panely)	33
Přesunutí a ukotvení soupravy nástrojů	34
A co dál?	36
2. Zvládnutí nabídek a předvoleb nastavení	37
Pochopení významu jednotlivých položek v nabídkách	37
Příkazy nabídky File (Soubor)	37
Vytváření, otevírání a ukládání souborů	37
Otevírání knihoven	39

Vzhled stránky a Tisk	39
Odesílání souborů elektronickou poštou	41
Příkazy a nabídky Edit (Úpravy)	41
Vrácení zpět nebo opakování poslední akce	42
Přenášení objektů do schránky, jejich kopírování a vkládání	43
Duplikování objektů	43
Označování objektů	44
Vkládání objektů	45
Správa symbolů z nabídky	45
Vkládání dalších položek	47
Úprava vlastností videoklipu	48
Přístup k předvolbám nástrojů prostřednictvím nabídek	49
Položky pro úpravu předvoleb v nabídce	49
Řízení videoklipu	51
Úpravy programu Flash	52
Správa uživatelského rozhraní	52
Ovládání nástrojů	53
Nastavení předvoleb nástroje Pero (Pen)	53
Nastavení předvoleb kreslení	55
Spojování čar	55
Vyhlazování křivek	55
Rozpoznávání přímk	55
Rozpoznávání tvarů	56
Nastavení přesnosti klepnutí myši	56
Manipulace s objekty na kartě Clipboard	57
Předvolby obrázku	57
Používání panelů	60
Převod objektů, určení čáry a nastavení výplně	60
Směšování a volba barev	61
Nastavení předvoleb nástroje Text	61
Správa instancí, efektů, snímků a zvuků	61
Jak uložit rozvržení panelů	62
Co dál?	63

Část 2: Tvorba animací v aplikaci Flash65

Obsah části 266

3. Kreslení a malování v aplikaci Flash67

Používání nástrojů pro kreslení čar	67
Příprava ke kreslení	67
Kreslení domku	69
Nakreslení střechy pomocí nástroje Čára (Line)	70
Kreslení střechy pomocí nástroje Pero (Pen)	71
Kreslení záclon a kliky pomocí Tužky	71

Úpravy čar	72
Vytvoření oblouku pomocí Šipky (Arrow)	72
Vytvoření trávníku pomocí Tužky	73
Spojování nástrojů ke zdokonalení kresby	73
Pochopení vzájemného působení objektů	73
Seskupování objektů	75
Sestavení sekačky na trávu	76
Nakreslete sekačku na trávu pomocí nástroje Obdélník	76
Změna velikosti a otáčení objektů pomocí Šipky	77
Tažení objektů a jejich přetváření nástrojem Subselect	80
Nástroje k malování	81
Vyplnění jednotlivých oblastí domku	81
Vymalovávání oblastí pomocí Štětce	85
Vytvoření oblohy pomocí Plechovky	87
Výplně pomocí barevného přechodu	89
Vybarvení oblohy barevným přechodem	89
Směšování barevných přechodů	90
Nanášení barevného přechodu na oblohu	91
Předefinování stylu čar pomocí nástroje Ink Bottle (barva stopy)	92
Vytvoření příjezdové cesty pomocí Lasa	93
4. Vytváření a používání symbolů	95
Sestavení plánu animace	95
Vytvoření scénáře	95
Návrh nabídky	96
Prohlížení nabídek v síti WWW	96
Plánování funkcí a návrh nabídky	97
Práce se symboly	98
Používání grafických symbolů	99
Tvorba a používání tlačítek	103
Úpravy symbolů nabídky	105
Úprava symbolu tlačítka	105
Úpravy snímků symbolu v časovém schématu	107
Rozeznávání instancí	109
Úpravy instance symbolu	109
5. Využití textu	113
Základní techniky psaní textu	113
Volba písma	113
Změna velikosti textu	115
Otáčení textu	116
Úpravy atributů textového bloku	117
Tvorba textových efektů	119
Stín	119

Převod textu na grafiku	120
Vylepšení stínu	121
Veselé plachtění	122
Přizpůsobení textu různým tvarům	124
Textová pole	125
6. Jak používat vrstvy	127
Tvorba a uspořádání vrstev	127
Vrstva Pozadí	127
Přidávání nových vrstev	128
Přerovnávání a odstraňování vrstev	128
Tvorba objektů pro vrstvy	129
Dokončení stromku	129
Sestavení pozdravu	131
Přidávání objektů do vrstvy Ozdoby	134
Tvorba přechodů barev pro dekorace	134
Převod ozdoby na symbol	135
Tvorba a umístění dalších ozdob a symbolů	137
Hvězda na špičce stromku	138
Svíčky pro vrstvu Světla	140
Část 3: Další funkce aplikace Flash pro začínající: Propojení	143
Obsah části 3	144
7. Časová schémata	145
Události časového schématu	145
Vrstvy prostoru a jednotky času	145
Propojení časového schématu a vrstev	147
Ovládání snímků	147
Identifikace událostí prostřednictvím klíčových snímků	147
Uspořádání akcí	150
Správa symbolů pomocí knihovny	150
Tvorba časových posloupností ve vrstvách	151
Časové schéma pro vrstvu Text	151
Efekt Alfa ve vrstvě Ozdoby	155
Změna barvy vánočního stromku	157
Úprava efektů pozadí	160
8. Práce s importovanou grafikou	163
Rastrové a vektorové grafické soubory	163
Soubory s rastrovými obrázky	163
Soubory s vektorovou grafikou	165

Porovnání rastrové a vektorové grafiky	166
Export obrázků	167
Import grafických souborů	168
Import rastrových obrázků	169
Import kabiny kosmické lodi	169
Zaplnění vrstvy Světla	171
Přidávání rastrových obrázků s pasažéry	172
9. Přidávání animací a zvuků	175
Animace scény v kabině kosmické lodi	175
Přidávání animací do časového schématu	175
Odstíny ve vrstvě Světla	175
Interpolace efektu Odstín	178
Interpolace pohybů Maxe a Saši	178
Vrstva Kost	181
Doplnění klipu o zvukové efekty	183
Nová scéna: start rakety	184
Tvorba vrstev Obloha, Raketa a Plameny	184
Vrstvy popisků	188
Přidání zvuku startujících trysek	190
10. Export a publikování videoklipů	193
Export hotového díla	193
Export obrázků	193
Export klipů	194
Různé typy souborů s animacemi	194
Volba formátu videoklipu	198
Publikování videoklipu	198
Nastavení publikování	199
Publikování videoklipu ve formátu Flash Player	199
Publikování kódu HTML	201
Prezentace videoklipu v síti WWW	202
Vkládání publikovaných souborů na stránky WWW	202
Práce s aplikací FrontPage 2000	203
Práce s aplikací Dreamweaver	203
Vylepšení výkonu animace	205
Významový slovníček	209
Rejstřík	217