
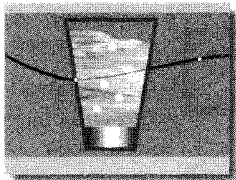
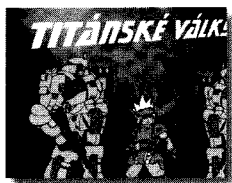


OBSAH

	ZAČÍNÁME	9
1	OSVĚŽUJÍCÍ SEZNÁMENÍ.....	14
	Spuštění programu Flash a otevření souboru	16
	Seznámení s pracovní plochou	17
	Práce s panelem Knihovna	19
	Časová osa	21
	Práce s vrstvami.....	24
	Uspořádání vrstev na časové ose	28
	Inspektor vlastností	31
	Panel nástrojů	34
	Vracení kroků v programu Flash	38
	Náhled filmu	39
	Publikování filmu	39
	Používání nápovědy programu Flash	42
	Kontrola aktualizací	43
	Opakování	44
2	PRÁCE S GRAFIKOU	46
	Začínáme	48
	Seznámení s tahy a výplněmi.....	48
	Vytváření obdélníků	49
	Výplň přechodem	54
	Provádění výběrů	57
	Kreslení elips	61
	Vzory	62
	Tvorba křivek	69
	Vytváření průhledností.....	72
	Tvorba a úprava textu.....	74
	Opakování	79

3 TVORBA A ÚPRAVA SYMBOLŮ80



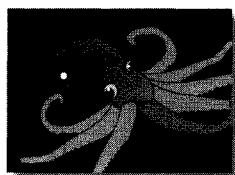
Začínáme	82
Import souborů aplikace Illustrator	82
Seznámení se symboly	86
Tvorba symbolů.....	87
Import souborů aplikace Photoshop.....	88
Práce se symboly.....	93
Změna velikosti a umístění instancí.....	99
Změna barvy barevného efektu instance	101
Seznámení s efekty prolnutí	104
Aplikování filtrů pro speciální efekty	105
Umisťování objektů v 3D prostoru.....	107
Opakování	113

4 PŘIDÁVÁME ANIMACI..... 114



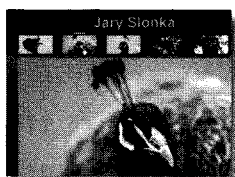
Začínáme	116
O animaci	117
Seznámení se souborem projektu	118
Animování polohy	118
Změna tempa a časování.....	122
Animování průhlednosti	125
Animování filtrů.....	129
Animování transformací.....	134
Změna cesty pohybu.....	139
Prohození cílů doplnění	144
Tvorba vnořených animací	145
Editor pohybu	149
Náběh a doběh	155
Animace 3D pohybu	161
Prohlídka animace	164
Opakování	166

5 PROPOJENÝ POHYB A MORFOVÁNÍ 168



Začínáme	170
Propojený pohyb s inverzní kinematikou.....	171
Omezující spoje	180
Inverzní kinematika s tvary	189
Možnosti armatury.....	198
Morfování pomocí doplnění tvarů	204
Pomocné body tvaru.....	209
Opakování	214

6 TVORBA INTERAKTIVNÍ NAVIGACE 216






Začínáme	218
O interaktivních filmech	219
Rozvržení prvků na obrazovce	219
Tvorba tlačítek	223
Seznámení s jazykem ActionScript 3.0.....	237
Přidávání akce stop	241
Vytváříme obsluhy událostí pro tlačítka.....	242
Tvorba cílových klíčových snímků	246
Přehrávání animace v cíli	253
Animovaná tlačítka	258
Opakování	261

7 PRÁCE SE ZVUKEM A VIDEEM 262



Začínáme	264
Seznámení se souborem projektu	265
Používáme zvuky	266
Video v dokumentu Flash	282
Aplikace Adobe Media Encoder	282
Seznámení s možnostmi kódování.....	287
Přehrávání externího videa	297
Práce s videem a průhledností.....	302
Vkládání videa	306
Opakování	314

8	POUŽÍVÁNÍ KOMPONENT	316
	Začínáme	318
	O komponentách	319
	Přidání textové komponenty	320
	Tvorba interaktivních prvků pomocí komponent	327
	Opakování	339
9	NAČÍTÁNÍ A OVLÁDÁNÍ OBSAHU FLASH	340
	Začínáme	342
	Načítání externího obsahu	344
	Odstraňování externího obsahu	348
	Ovládání filmových klipů	349
	Tvorba masek	350
	Opakování	358
10	PUBLIKOVÁNÍ DOKUMENTŮ FLASH	360
	Začínáme	362
	Testování dokumentu Flash	362
	Seznámení s profilováním připojení	364
	Přidávání metadat	366
	Publikování filmu pro web	369
	Změna nastavení zobrazení	372
	Další možnosti publikování	377
	Tvorba projektoru	380
	Opakování	381