

690933

MORAVSKÁ ZEMSKÁ
KNIHOVNA

sign. 2-1123-678



Obsah

+1CD-2014

Úvod		xvii
Jaké nové prvky toto vydání obsahuje		xviii
O uspořádání a obsahu knihy		xviii
Jak s knihou pracovat		xxi
ČÁST 1 Vítejte při studiu Flashe MX		1
KAPITOLA 1 Flash MX – Pravá revoluce na straně klienta		3
Přínosy pro uživatele		5
Přínosy pro vývojáře		10
KAPITOLA 2 Začínáme		21
Jak Flash funguje		21
Jaké novinky Flash MX obsahuje		24
Uživatelské rozhraní		29
Volby a nastavení		47
Nastavování vlastností filmů		58
Nastavení prvků lepší přístupnosti		60
Šablony		63
Jak získat nápovědu		66
Tutoriály ve formě videa		69
ČÁST 2 Jednotlivé prvky filmů		71
KAPITOLA 3 Grafika		73
Nástroje a volby		74
Kreslicí postupy		83
Práce s nástrojem Pen		90
Předvolby pro nástroj Pen a pro kreslení		96
Editace jednoduchých tvarů		97
Tahy a výplně		103
Importování vektorové grafiky		114
Optimalizace vektorové grafiky		117
Používání barev		121
Video tutoriál		129

KAPITOLA 4 Text	131
Vytváření textových prvků	131
Editace a konfigurace textových prvků	138
Použití symbolů fontů pro dynamickou tvorbu stylu textu	156
Rozdělování textu	159
Úvahy na téma animace textu	160
Video tutoriál	162
KAPITOLA 5 Zvuk	163
Jak lze chápat pojem zvuku	164
Importování zvuků	165
Přidávání zvuků na časovou osu	167
Konfigurování a editace instancí zvuku	169
Vlastnosti zvuku	179
Video tutoriály	187
KAPITOLA 6 Bitmapy	189
Importování bitmap	189
Přidávání bitmap do filmů	193
Práce s bitmapami	194
Úpravy vlastností bitmap	201
Optimalizace obrazů	203
Aktualizace bitmap	206
Používání bitmap ve sdílených knihovnách	208
Používání animovaných GIF souborů	208
Použití formátu PNG	211
Kreativní využití bitmap	212
Video tutoriál	218
KAPITOLA 7 Symboly	219
Co to jsou symboly a instance	219
Vytváření symbolů	223
Editace symbolů	233
Jak se pracuje s instancemi	236
Video tutoriály	248
KAPITOLA 8 Práce s prvky na jevišti	249
Provádění výběru prvků	249
Skupiny	255
Umísťování prvků na jevišti	256
Transformování prvků	267
Duplikování prvků	272
Vyjímání, kopírování, mazání a vkládání prvků	273
Video tutoriál	274

Testování

Distribuce filmů

Testování	685
Publikování	717

JAKMILE MÁTE SVÉ DÍLO HOTOVÉ, přichází na řadu dvě finální fáze produkce: testování (vizuálních i interaktivních rysů filmu) a publikování (ve formátu podle vaší volby). V této části si ukážeme, jak vypadá testovací prostředí Flashe a jak lze využít jeho nástroje (a také nástroje Bandwidth Profiler a Debugger) pro dosažení co nejlepší optimalizace filmu a lokalizace problematických částí skriptů. Také si probereme finální proces publikování filmu pro účely jeho distribuce.

- **Postupujte podle plánu.** Není radno začít realizovat projekt, dokud nemáte jeho zřetelnou osnovu.
- **Testujte vše.** Nikdy nepodceňujte – že něco funguje – ani tehdy, když se podle vás jedná o triviální součást projektu. Stačí i jediná chyba a přehrávání filmu může zkolabovat.
- **Testujte často.** Nečekajte, dokud není projekt téměř hotový – testujte jej při každé příležitosti. Je mnohem snazší izolovat problémy, vše-li, že ještě před pěti minutami se film choval jak má.

Projekty

Praktické uplatnění nabytých znalostí

Projekty769

PAKLIŽE SE NEMŮŽETE DOČKAT, až si konečně budete moci nabyté znalosti vyzkoušet, nalistovali jste správnou stránku. V této poslední části knihy naleznete dva samostatné projekty, které vás provedou kompletním procesem vytváření filmu a potřebných skriptů, vše od samého začátku. Po realizaci těchto projektů byste měli být vybaveni velice solidními základy Flashe k tomu, abyste se mohli směle pustit do vlastních projektů.

Cestování po Havaji (pro začátečníky)

V rámci tohoto projektu vytvoříte aplikaci pro cestovatele po nádherné Havaji. Součástí projektu budou animace, zvuky, tlačítka, slide show, odkazy na web a mapa Havajských ostrovů, kterou bude možné posuvat prstami myši (obr. 21.1). Součástí hotového projektu bude následující:

- Provedení počátečních nastavení projektu
- Import obrazů
- Vytvoření několika animací prokládaním

V této kapitole se dočtete...

Jak vytvořit projekt, který pracuje s MXL a obsahuje dynamické animace, funkce a posuvnou mapu

Jak vytvořit projekt, který pracuje s MXL a obsahuje dynamické animace, funkce, události a externí nastavení souborů JPG a MP3

ČÁST 3 Vizuální produkce filmů 275

KAPITOLA 9 Použití vrstev pro oddělení obsahu a formy 277

Vrstvy	277
Práce s vrstevami	280
Identifikace grafických prvků v různých vrstvách	290
Používání vodících vrstev	291
Vrstvy pro zvláštní účely	293
Složky vrstev	299
Vlastnosti vrstev	301
Video tutoriál	303

KAPITOLA 10 Použití animace při vytváření pohybu 305

Jak animace fungují	306
Časová osa	308
Volby zobrazení snímků	312
Práce se scénami	315
Snímky	318
Vytváření animací	331
Sestavení výsledného celku	346
Video tutoriály	350

KAPITOLA 11 Video 351

Importování videa	352
Práce s video daty v realizovaných projektech	358
Nastavení interaktivity video klipů	362
Kreativní práce s videem	367
Video tutoriál	368

ČÁST 4 Interaktivní produkce filmů 369

KAPITOLA 12 Začínáme s ActionScriptem 371

Co je ActionScript?	371
Jak lze pomocí ActionScriptu nastavit interaktivní chování	372
Práce s panelem Actions	386
Základy interaktivity	397
Video tutoriály	423

KAPITOLA 13 Jak porozumět ActionScriptu 425

Seznamujeme se s ActionScriptem	426
Proměnné	432
Operátory	439
Výrazy	447
Složené příkazy	449
Funkce	457

Používání metod ovladačů událostí	463
Události typu listener	475
Práce s více časovými osami	477
Pokročilé funkce panelu Actions	492
Video tutoriál	505
KAPITOLA 14 Objekty ActionScriptu	507
Základní informace o objektech	507
Vzorník objektů	515
Video tutoriál	549
KAPITOLA 15 Komponenty	551
Práce s komponentami a jejich konfigurace	553
Používání vestavěných komponent Flashe MX	563
Vlastní přizpůsobení vestavěných komponent Flashe	585
Stahování a instalace dalších komponent	596
Video tutoriál	601
KAPITOLA 16 Použití ActionScriptu při tvorbě vlastních projektů	603
Provázání načítání a přehrávání externích filmů	603
Provázání načítání a přehrávání externích MP3 souborů	607
Vytváření klávesových zkratk	608
Dynamické zakazování přehrávání filmů	610
Integrace Flashe a HTML	615
Nastavení funkce tříd objektů pomocí prototypů	618
Preloadery	621
Detekce kolizí	626
Tisk filmů	628
Dynamické kreslení	634
Dynamické maskování	638
Rychlý posun filmu dopředu/dozadu	641
Dynamické určování názvů	643
ČÁST 5 Správa filmů	647
KAPITOLA 17 Použití knihovny pro správu prvků filmů	649
Úvod k panelu knihovny	649
Správa prvků knihovny	652
Práce se symboly v panelu Library	655
Práce se zvuky, bitmapami a video prvky v panelu knihovny	657
Zobrazování a organizace položek knihovny	658
Speciální knihovny	660
Aktualizace symbolů z externích knihoven	667
Video tutoriály	670

KAPITOLA 18	Použití Movie Exploreru pro správu struktury filmů	671
	Co to je Display List	671
	Úlohy, které lze v Movie Exploreru provádět	679
	Video tutoriál	682
ČÁST 6	Distribuce filmů	683
KAPITOLA 19	Testování	685
	Testování v prostředí Flashe pro tvorbu zdrojového souboru	686
	Příkazy testování filmu a scén	687
	Testovací prostředí	688
	Testování funkčnosti filmu	690
	Ladění	695
	Testování rychlosti stahování filmu	709
KAPITOLA 20	Publikování	717
	Metody distribuce filmů	717
	Flash a HTML	747
	Problematika přehrávačů	756
	Šablony	759
	Video tutoriál	765
ČÁST 7	Praktické uplatnění nabytých znalostí	767
KAPITOLA 21	Projekty	769
	Cestování po Havaji (pro začátečníky)	769
	Flash Folio Media Browser (pro středně pokročilé)	793
Dodatek A	Co naleznete na doprovodném CD	831
	Jak pracovat s tutoriály a zdrojovými soubory	831
Rejstřík		833

ČÁST 1

Vítejte při studiu Flashe MX

Flash MX – Pravá revoluce na straně klienta	3
Začínáme	21

POKUD JE PRO VÁS FLASH NOVINKOU nebo pokud jste si teprve nedávno zvykli na některou z předchozích verzí, může vás Flash MX zpočátku zcela ohromit. Čeká na vás celá řada novinek a zajímavostí. Co všechno lze nyní pomocí Flashe MX realizovat? Jaké nové rysy byly do programu přidány? Co je zapotřebí znát, abyste se s Flashem MX mohli vydat na objevitelskou cestu? Odpovědi na všechny tyto otázky a ještě mnohem více naleznete právě v této první části knihy.

ČÁST 2

Grafika

Jednotlivé prvky filmů

Grafika	73
Text	131
Zvuk	163
Bitmapy	189
Symboly	219
Práce s prvky na jevišti	249

FILM VE FLASHI SE SKLÁDÁ z kombinace řady různorodých prvků, které dohromady tvoří soudržný, interaktivní obsah výsledného souboru. Mezi tyto prvky patří vektorová grafika, zvukové klipy, bitmapové obrazy a zvláštní prvky filmu, které se nazývají symboly, a jež jsou nedílnou součástí Flashe. Na následujících stránkách se budeme zabývat vytvářením a importováním těchto různých prvků, tím, jak fungují v kontextu filmu ve Flashi, a dále tím, jak je můžete využít tvůrčím způsobem, a jak je lze optimalizovat při vytváření interaktivních filmů, které uživatele zaujmou, aniž by to pro ně znamenalo nutnost dlouho čekat na stažení filmu.

Vizuální produkce filmů

Použití vrstev pro oddělení obsahu a formy	277
Použití animace při vytváření pohybu	305
Video	351

SCÉNY, SNÍMKY, ANIMACE, VIDEO a další prvky závislé na čase umožňují, aby film ve Flashi byl skutečně filmem. V této části se naučíte, jak se s využitím snímků, klíčových snímků, animací prokládáním a vodiček pro změnu tvarů vytváří film, a jak se používají vrstvy a scény pro uspořádání vizuálních aspektů filmu. Také si ukážeme, jak se importují video klipy, jak se umísťují na časovou osu, jak se přehrávají a posouvají zpět; a konečně, jak je můžete ve svých projektech tvůrčím způsobem využít.

Vrstvy

Vrstvy – které ve Flashi slouží pro uskloňování symbolů, kláves, zvuků, skriptů a jiných prvků – jsou užitečné pro

ČÁST 4

Interaktivní produkce filmů

Začínáme s ActionScriptem	371
Jak porozumět ActionScriptu	425
Objekty ActionScriptu	507
Komponenty	551
Použití ActionScriptu při tvorbě vlastních projektů	603

U FILMU FLASHE NESTAČÍ, vypadá-li dobře; musí být také interaktivní – a tedy umožňovat uživateli navigaci, otevírat URL, zadávat vstupní informace, ovládat zvuk apod. Toho všeho lze docílit pomocí ActionScriptu, tedy vlastního skriptovacího jazyka Flashe. V této části knihy se naučíte, jak lze pomocí ActionScriptu vytvořit jednoduché skripty, jež zajistí přerušení přehrávání časové osy, až po komplikované skripty, ve kterých se pracuje s funkcemi, cykly, proměnnými, výrazy a podmíněnými příkazy. Rovněž se budeme zabývat tím, jak se používají a podle vlastních potřeb upravují komponenty, tedy vysoce interaktivní prvky filmů ve Flashi MX.

Správa filmů

Použití knihovny pro správu prvků filmů649

Použití Movie Exploreru
pro správu struktury filmů671

JEDINÝ PROJEKT VE FLASHI může obsahovat stovky prvků, mezi něž patří symboly, zvuky, bitmapy, video, text a skripty. Není tudíž žádným překvapením, že klíčem k efektivní práci v prostředí pro tvorbu zdrojového souboru je vhodné uspořádání a správa těchto prvků. V této části se budeme zabývat jednak knihovnou, která slouží pro organizaci, zobrazení náhledů a konfiguraci vizuálních prvků filmu, a dále Movie Explorerem, který vám dává celkový pohled na strukturu projektu a umožňuje vám snadnou navigaci mezi jeho prvky, kterých často bývá velmi mnoho.

Projekt realizovaný ve Flashi může obsahovat stovky různých prvků (v angličtině se používá termín *assets*), mezi něž se řadí symboly, zvuky, bitmapy a video. Správa těchto prvků by se mohla stát činností velmi náročnou, kdyby nebylo knihovny, která obsahuje vše potřebné pro správu prvků filmů. O prvky v knihovně Flash je možné pracovat velice podobně jako se souborem na prvním disku – každý prvek použitý v projektu je identifikován jménem, které reprezentuje jeho typ, a všechny prvky jsou uspořádány do složek.

Úvod k panelu knihovny

Vždy při vytvoření symbolu nebo při importování nějakého externího prvku (např. zvuku, bitmapy nebo videa) do

V této kapitole
se dočtete...

organizování knihovny

Jak lze prvky
knihovny spravovat

Jak se pracuje
s prvky v panelu

Jak se pracuje s bez-
zápornými a zápornými
knihovny

Jak se vytvářejí
symboly s využitím
externích knihoven