

# Obsah

## Úvod

1

### KAPITOLA 1

## Kresba a animace

3

1. Vytváření 3D-objektů a manipulace s nimi	4
2. Nanášení bitmapy a její použití jako výplně	7
3. Roztřepené okraje importované bitmapy	8
4. Nastavení průhlednosti objektu	8
5. Vytvoření prolínání (morphing) bitmapových obrázků	9
6. Problém s „poskočením“ obrázku o cca 1 pixel při vytváření „morphingu“, popř. manipulaci s Alphou	9
7. Změna fps (snímky za vteřinu) v průběhu přehrávání animace	10
8. Rozdíl mezi tzv. animací „frame by frame“ a „ploškovou animací“	10
9. Určení středu rotace jednotlivých objektů, u kterých bude vytvářena plošková animace	11
10. Problémy se zobrazováním výplní grafiky při jejím importu z Freehandu, Illustratoru, popř. Corelu	11
11. Definice a ukládání nových barevných palet a jejich následné používání při pozdější práci	12
12. Import a ovládání videa přímo ve Flashi	13
13. Extrémní velikost ručně vytvořené kresby	14
14. Tvorba stínování, odlesků apod. pomocí několika samostatných metod	15
15. Transformace výplní objektů	17
16. Použití webových nebo „nonwebových“ barevných palet při vytváření prezentace určené pro Internet	17
17. Vytváření objektů založených na úsečkách pomocí nástroje Pero	18
18. Trasování neboli převádění bitmapových obrázků do vektorových přímo ve Flashi	19
19. Vytváření barevného přechodu pomocí Alphy, resp. vytváření průhlednosti objektů	21
20. Animace objektu po předem vytvořené křivce za použití metody „Guide“	20

21. Publikace animace jako *.gif	22
22. Definice vlastností obrysu – jeho šířky, barvy, stylu apod.	24
23. Vytváření vlastního typu obrysu	24
24. Zarovnávání objektů vůči sobě navzájem, popř. vůči pracovní ploše	26
25. Informace o poloze a velikosti objektů	28
26. Možnosti transformace velikosti, zkosení, otočení již vytvořených symbolů	28
27. Vytváření 2D grafiky, která musí budit dojem 3D zobrazení	29
28. Deformace kontur (obrysů) a jejich převod na výplně	30
29. Zajištění přechodu objektu „do ztracena“, resp. jeho „splynutí“ s pozadím	30
30. Rotoscoping a jeho využití při obecné práci	30
31. Import složitější grafiky, která je vytvářena v jiném programu (podporovaný formát) a problém s jejím nezobrazením, popř. „rozbitím“	31
32. Animace dvou a více objektů najednou je velmi trhaná	31

## KAPITOLA 2

**Práce se zvukem****33**

33. Spouštění souborů *.mp3, *.wav přímo z prezentace (popř. jako externí součásti)	34
34. Při opakovaném přehrávání (loop) zvukové stopy se stává, že při přechodu z konce stopy opět na začátek dochází k malé prodlevě a zvuk tedy není souvislý	34
35. Okamžité ukončení (vypnutí) přehrávané zvukové stopy	35
36. Úprava zvuku tak, že bude sílit, popř. se ztrácet	35
37. Animace začne být po přehrávání zvuku trhaná a velmi pomalá	35
38. Vytváření synchronizace zvuku s animací pomocí externích nástrojů	35
39. Zvuk a jeho přiřazení k tlačítku	37

## KAPITOLA 3

**Flash vs. prohlížeč****39**

40. Publikace vytvořeného projektu v prohlížeči	40
41. Uzavření aktuálního okna prohlížeče přímo z Flashe	41
42. Otevírání nových oken prohlížeče, které budou mít definované vlastnosti	41
43. Otevření nového okna prohlížeče, které bude zobrazeno přes celou obrazovku (full screen)	42
44. Zjišťování, zda má uživatel nainstalován plug-in, nutný k zobrazení flashové prezentace	44



## KAPITOLA 4

**Action Script****47**

45. Odstranění kontextové nabídky (menu) vyvolané klepnutím pravým tlačítkem na plochu prezentace v souborech *.exe a *.swf a spuštění „na celou obrazovku“	48
46. Zabránění změny velikosti prezentace	48
47. Vytváření samospustitelné prezentace, která se začne přehrávat ihned po vložení CD do mechaniky	48
48. Instance a jejich důležitost při vytváření Action Scriptu	48
49. Problém s definováním funkce „on mouse event“ na Movie Clipy	49
50. Změna kvality přehrávání prezentace pomocí Action Scriptu	49
51. Zjištění aktuální pozice na časové ose při přehrávání animace	50
52. Zobrazování aktuálního data a času	51
53. Vytváření Smart Clipů	52
54. Vytváření prezentace při používání externích souborů *.swf	54
55. Při natahování externího souboru potřebuji, aby měl jiný počet snímků za vteřinu, než zdrojový soubor, do kterého bude externí načítán	56
56. Načítání a používání externích textových souborů	56
57. Manipulace s takto „nataženým“ textovým souborem pomocí „scrollovátek“	57
58. Definice jiného stylu písma v textovém poli při načítání externího dokumentu *.txt	58
59. Odesílání dat z formuláře pomocí *.php scriptu	58
60. Vytváření „drag and drop“ oken	63
61. Otvírání dokumentů *.txt přímo v programu Notepad (Poznámkový blok) z Flash prezentace	64
62. Otevření *.exe prezentace z již existující *.exe prezentace	64
63. Oddělování informací v jednom souboru *.txt pro několik textových polí	64
64. Přejít na jinou scénu po stisknutí tlačítka	65
65. Preloader, jeho podstata a vytváření	65

## KAPITOLA 5

**Všeobecné dotazy****67****Úpravy základních vlastností programu****68**

66. Přizpůsobení klávesových zkratk	68
67. Editace základních možností programu	69
68. Zpřehlednění časové osy – manipulace s velikostí snímků	72
69. Zarovnání objektů pomocí mřížky a pravítek	72



70. Zobrazení délky přehrávání animace	74
71. Problém se zobrazením větší scény na pracovní ploše najednou	74
<b>Práce s knihovnou symbolů</b>	<b>74</b>
72. Vytváření složek v knihovně symbolů	74
73. Dodatečné přejmenovávání symbolů	75
74. Odstranění nepotřebných symbolů automatickou cestou	75
<b>Práce s písmem</b>	<b>76</b>
75. Zobrazení zvláštních fontů v *.exe prezentaci	76
76. Zobrazování nevyhlazených písem v textových polích	76
77. Vytvoření tlačítka jinou cestou než pomocí symbolu „button“	76
78. Různobarevné kontury písma	76
79. Použití tagů HTML u externích textových souborů	77
<b>Ostatní</b>	<b>77</b>
80. Převod *.swf do *.fla přímo ve Flashi bez pomoci externích nástrojů	77
81. Vložení kopírovaného textu na místo originálu	78
82. „Přichytávání“ objektů k sobě navzájem	78
83. Importování Action Scriptu z externího zdroje	78
84. Přejmenovávání jednotlivých scén	79
85. Odstraňování nepotřebných klíčových snímků	80
86. Alternativní cesty pro odkazování na definovaná místa na časové ose	80

## KAPITOLA 6

## Macromedia Flash extensions 81

87. Smart Fire	83
88. Custom Mouse Cursor	84
89. OS UI elements	85
90. Text Ticker	86
91. Center in Browser	86
92. Remove Browser Margins	87
93. Sound Pan Pots	87
94. Multi Fade out	88
95. Control	88
96. Advanced Particle FX	89
97. Wait at Frame	90
98. Pop Up Window	91
99. Smart Color Picker	91



100. MM Tree Menu	92
101. Cover MM Tree Menu 2	95
102. Xfactor Studio Tree Nav	95
103. Typert	104
104. Frame Counter	105
105. Rolling Menu	105
106. Universal Scroller	106
107. FpsController	106
108. Scrollbars	107
109. LineChart	107
110. Status Bare Message	108
111. Analog and Digital clock	109
112. 3D Rectangle and Triangle	110
113. Draggable Magnifier Lens	110
114. Date Object	111
115. Arabic Jump menu	111
116. Magic Tooltip	112
117. Time Fade	113
118. Noise	114

---

<b>Slovníček některých pojmů</b>	<b>117</b>
----------------------------------	------------

---

<b>Odkazy</b>	<b>121</b>
---------------	------------

---

Oficiální stránky výrobců	122
---------------------------	-----

Ukázky, tutoriály	122
-------------------	-----

---

<b>Závěr</b>	<b>123</b>
--------------	------------

---

<b>Rejstřík</b>	<b>125</b>
-----------------	------------

---