

Obsah

ÚVOD	13
TROCHA TEORIE	13
ZÁKLADNÍ FUNKCE	13
HISTORIE A SROVNÁNÍ S DIRECTOREM	15
Jen málokdo přežil	15
Nelehké rozhodování	15
O co vlastně jde	15
Vlastní práce	16
Existují i výhody	17
Zkušenosti jsou základ	17
Různá Xtras	18
Faktory k úvaze	18
Nejdříve testujte	18
PRACOVNÍ PLOCHA	21
MENU	26
File	26
Edit	27
View	28
Insert	28
Modify	29
Control	30
Libraries	30
Window	31
HELP	31
KRESLICÍ NÁSTROJE	33
ARROW	33
LASSO	34
LINE	34
OVAL	36
RECTANGLE	37
PENCIL	38
BRUSH	38
INK BOTTLE	39
PAINT BUCKET	39
DROPPER	40
ERASER	40

HAND	41
MAGNIFIER	41
TEXT	42
KRESLENÍ A TEXT	45
ČÁRY A KŘIVKY	45
Kreslení a přeměny křivek	45
Tvarování křivek	46
Uchycení k mřížce	47
Vyrovnávání křivek	47
OZNAČOVÁNÍ, VÝBĚR KŘIVEK A JEJICH ČÁSTÍ, PŘEMĚNA NA TVARY	48
Označování a výběr křivek a jejich částí	48
Přeměna křivek na tvary	49
Lines to fills (Linky Vyplnit)	49
KRESLENÍ A EDITACE TVARU	50
Kreslení tvaru	50
Modifikace tvaru	51
Označování a přeměna tvaru	51
Deformace tvaru	52
Přemalování tvaru nástrojem štětec	52
Používání nástroje guma (Erase)	53
Přesouvání výběru	54
Antialiasing (Potlačení roztřepení čar)	55
Expand Shape (Zvětšit Tvar)	55
Soften Edges (Změkčit Okraje)	56
OPTIMALIZACE KŘIVEK	57
Scale, Rotate (Měřítka, Rotace)	59
Flip Vertical, Horizontal (Převrácení svislé a vodorovné)	61
Group (Skupina)	62
Duplicate (Duplikát)	63
Align (Zarovnávání Objektu)	63
BITMAPY	67
NASTAVENÍ PREFERENCÍ	67
IMPORT BITMAP	68
OPTIMALIZACE BITMAP	70
PRÁCE S BITMAPOU	73
Break Apart (Rozbít oddělením)	73
Magic Wand (Kouzelná hůlka)	74
Transform Fill (Transformace přebarvení, výplně)	75
Trace Bitmap (Trasování bitmapy)	77

BARVY	79
SLOŽENÍ BAREV	79
RGB	79
Hexadecimální čísla	79
WEB PALETA - PALETA BAREV PRO INTERNET	81
NASTAVENÍ BAREV	81
Tvorba barev a gradientu	87
Změna polohy gradientu	87
Míchání barev gradientu	91
TEXT	93
TEXTOVÉ OBJEKTY	93
EDITOVATELNÉ TEXTOVÉ POLE	96
Ovládání textového pole	99
Ukazatel	99
Přesun mezi textovými poli	99
Výběr a označování textu	99
Kerning	99
PRÁCE S TEXTEM	100
SCÉNA	103
INSPECTORS (INSPEKTOŘI)	103
SYMBOLY	109
TYPY SYMBOLŮ	112
Vytvoření symbolů	113
Grafický symbol (Graphic)	114
Tlačítko (Button)	115
Filmový klip (Movie Clip)	117
Kopie symbolů	117
Instance symbolů	117
Instance Properties grafického symbolu	117
KNIHOVNA	122
ANIMACE	127
TIMELINE	127
Druhy rámečků	128
Stínování (Onion Skin)	130
Vrácení hrací hlavy	131
Výběr zobrazení rámečků v timeline	132
MENU TIMELINE	133
Změna pořadí symbolů v jedné vrstvě	134

Animace tweening motion	134
Tweening motion (animace po křivce)	137
ANIMACE SHAPE	142
USMĚŘOVÁNÍ ANIMACE POMOCÍ HINTŮ	144
ANIMACE RÁM-RÁM (FRAME BY FRAME)	147
VELIKOST ANIMACE	149
VRSTVY	151
Layer Properties	153
Maskování	154
ZVUK	156
Vkládání zvuku	158
Editace zvuku	159
FUNKCE – ACTIONSCRIPT	163
UDÁLOSTI	163
Události rámečkové (Frame Events)	163
Události Myši (Mouse Events)	164
Události na klávesnici (Keyboard Events)	166
CÍLE (TARGETS)	166
PROMĚNNÉ (VARIABLE)	168
Hodnoty proměnných	169
Stanovení hodnoty proměnných	170
Aktualizace hodnoty proměnné	171
Identifikace proměnné	172
AKCE (ACTIONS)	172
Práce s akcemi	172
Go To (Jdi na)	175
Play (Hraj)	178
Stop	179
Toggle High Quality (Spínač Vysoké Kvality)	179
Stop All Sounds (Stop Všechny zvuky)	180
Get URL (Dostat URL)	180
FS Command (FS Příkaz)	182
Load/Unload movie (Natáhni/Nenatáhni movie)	186
Tell Target (Urči Cíl)	191
Sledování více časových přímek a jejich cílování	192
If Frame Is Loaded (Jestliže je rámeček natažen)	196
On MouseEvent (Událost na myši)	197
If (Jestliže)	197
Loop While (Smyčka pokud)	200
Call (Volat)	203

Volání rámečků	204
Set Property (Nastavit vlastnost)	205
Dostání vlastnosti	209
Set Variable (Nastavit proměnnou)	209
Duplicate/Remove Movie Clip (Duplikát/odstranění filmového klipu)	210
Drag Movie Clip (Táhni filmový klip)	211
Trace (Stopa)	213
Comment (Poznámka)	214
Použití výrazů a operátorů	215
Obecné operátory (General Operators)	215
Numerické operátory (Numeric Operators)	216
Znakové operátory (String Operators)	218
Logické operátory (Logical Operators)	219
POUŽITÍ FUNKCÍ	220
Obecné funkce (General Function)	220
Eval (Ohodnot)	220
True (Pravda)	223
False (Nepravda)	223
Newline (Nový řádek)	223
Get Timer (Dostat časovač)	224
Numerické funkce (Numeric Function)	225
Int	225
Random (Náhodný)	225
Řetězcové (textové) funkce (String Function)	226
Substring (Podřetězec)	227
Length (Délka)	228
Chr	228
Ord	229
Vlastnosti (Properties)	229
Get Property (Dostaň vlastnost)	230
_x	230
_y	230
_width (šířka)	230
_height (výška)	230
_rotation (rotace)	231
_target (cíl)	231
_name (jméno)	231
_url	231
_xscale (x měřítko)	231
_yscale (y měřítko)	232
_currentframe (aktuální rámeček)	232
_totalframes (celkové rámečky)	232
_framesloaded (natažené rámečky)	232
_alpha	233
visible (viditelný)	233
droptarget (pustit cíl)	233

Souhrnné vlastnosti (Global Properties)	234
_highquality (vysoká kvalita)	234
_focusrect (střed obdélníku) ??není to spíše "jde o vybraný obdélník"??	234
_soundbuftime	234
Multibytové řetězcové funkce (Multibyte String Function)	235
Speciální textové vlastnosti	235
scroll	235
maxscroll	235
KONTROLA A TESTOVÁNÍ	237
PROČ, KDY, CO A JAK TESTOVAT	237
Kontrola v pracovním prostředí	237
Co můžeme testovat a kontrolovat	237
Co v autorském prostředí v žádném případě nelze testovat a kontrolovat	238
Kontrola v testovacím prostředí	238
BANDWIDTH PROFILER	239
OPTIMALIZACE SOUBORU	242
Optimalizace bitmap	242
Optimalizace zvuku	242
Optimalizace vektoru	242
PRELOADER	243
PUBLIKOVÁNÍ	247
FORMATS	247
FLASH	248
HTML	249
GIF	256
JPEG	259
PNG	260
QUICKTIME	262
Projektory	264
KONTROLA NASTAVENÍ	264
EXPORT MOVIE, IMAGE	265
HTML A FLASH	271
TAG <OBJECT>	272
PRVKY TAGU OBJECT	273
MOVIE	273
CLASSID	273
CODEBASE	274
ID	274
WMODE	274
TAG <EMBED>	275

PRVKY TAGU EMBED	275
SRC	275
PLUGINSPAGE	275
NAME	276
SWLIVECONNECT	276
SPOLEČNÉ PRVKY TAGU OBJECT A EMBED	276
WIDTH	276
HEIGHT	277
PLAY	277
LOOP	278
QUALITY	278
BGCOLOR	279
SCALE	279
SALIGN	280
BASE	281
MENU	282
TEMPLATE – Šablony	282
UKÁZKY	291
ANIMACE KLIPU PO NAJETÍ MYŠÍ	291
ANIMACE KLIPU PO NAJETÍ MYŠÍ S POPISKEM NA TLAČÍTKU	291
ANIMACE KLIPU PO NAJETÍ MYŠÍ S POPISKEM NA PŘEDEM URČENÉM MÍSTĚ	292
PŘÍJEZD A ODJEZD TEXTU PO NAJETÍ MYŠÍ NA TLAČÍTKO	294
DUPLIKOVÁNÍ FILMOVÉHO KLIPU DO NÁHODNÝCH POZIC	295
MACROMEDIA FLASH 5	297
REJSTŘÍK	307