

Začínáme s programem FLASH 5	2
Než otevřete FLASH	2
Pracovní prostředí	8
Panel nástrojů	4
Plovoucí panely	7
Grafika	9
Import bitmap	10
Práce s bitmapami	13
Kreslicí nástroje	18
Nastavení barev a barevné přechody	18
Základní nástroje pro kreslení	25
Obdélník, elipsa, přímka	25
Pravítka, mřížka, vodítka a přimykání k objektům	25
Bezierovy křivky: nástroj Pero	27
Štětce	29
Tužka	30
Guma	31
Výběr	31
Úpravy tvaru objektů	34
Změna velikosti, otáčení a zkosení	34
Změna tvaru	34
Text	37
Některé další nástroje	38
Úvod do animací	40
Základní prvky animace	42
Scéna	42
Vrstvy	43
Vlastnosti vrstev	47
Přenášení objektů mezi vrstvami	47
Rámečky	48
Práce s rámečky	50
Úprava zobrazení rámečků	53
Symbole a knihovny	54
Symbol	54
Vytvoření grafického symbolu	54
Instance symbolu	56
Knihovna	57
Jednoduché animace	59
Nastavení základních parametrů	59
Cell animace	59
Tween Motion	63
Pohyb podél cesty	72
Maska	76
Shape Tween	79
Na závěr	80
Export a publikování	80
Vybrané klávesové zkratky	80