

OBSAH

	Úvod	11
Kapitola 1	Flash editor	21
	Porozumění základům Flashe.....	22
	Procházka Flash editorem.....	23
	Časová osa (timeline).....	24
	Jeviště (stage).....	26
	Používání mřížek (grid).....	29
	Používání pravítek a vodítek (rulers, guides).....	30
	Přichytávání (snap) a práce s ním.....	32
	Panel nástrojů (toolbox).....	33
	Prohlížení grafiky pod různým zvětšením.....	35
	Panely.....	37
	Práce se seskupenými panely.....	38
	Uživatelské sady panelů.....	40
	Prizpůsobení klávesových zkratk.....	42
Kapitola 2	Vytváření jednoduché grafiky	45
	Panel nástrojů.....	46
	Nastavení Stroke (parametrů čáry).....	47
	Nastavení Fill (parametrů výplně).....	50
	Používání nástroje Line (čára).....	51
	Používání nástrojů Rectangle (obdélník) a Oval (ovál).....	52
	Používání nástroje Pencil (tužky) s asistencí Flashe.....	55
	Řízení míry asistence při kreslení.....	57
	Používání nástroje Pencil (tužky) bez asistence Flashe.....	58
	Používání nástroje Pen : kreslení rovných úseků čar.....	59
	Používání nástroje Pen : kreslení křivek.....	61
	Používání nástroje Paint Bucket (vyplnění barvou).....	63
	Používání nástroje Brush (štetec) v módu Normal.....	65
	Používání nástroje Text.....	67
	Nastavení vlastností textu.....	69
	Nastavení vlastností písma.....	70
	Nastavení vlastností odstavce.....	74
Kapitola 3	Úpravy jednoduché grafiky	77
	Nastavení předvoleb pro výběr.....	78

Výběr čar nástrojem Arrow.....	79
Výběr výplní nástrojem Arrow.....	81
Používání výběrového obdélníku.....	82
Používání nástroje Lasso.....	83
Výběr částí objektů.....	85
Zrušení výběru objektů.....	86
Ruční přesun objektů.....	87
Přemístění objektu pomocí panelu Info.....	89
Provádění základních úprav: vyjmutí, kopírování a vložení.....	90
Záhada příkazu Paste Special (Windows).....	92
Úprava existujících prvků s asistencí Flashe.....	94
Přesun koncových bodů nástrojem Arrow.....	96
Přesun bodů nástrojem Subselection.....	97
Změna tvaru čar.....	98
Změna tvaru křivek nástrojem Arrow.....	99
Změna tvaru křivky nástrojem Subselection.....	101
Převod, mazání a přidávání bodů.....	103
Změna tvaru výplní.....	105
Změna velikosti grafických prvků.....	107
Změna orientace grafických prvků.....	109
Úprava tahů a obrysů (strokes).....	112
Používání nástroje Eraser (guma) v módu Normal.....	116
Používání modifikátoru Faucet.....	117
Změna barvy výplně.....	118
Vytváření barev: panel Mixer.....	120
Vytváření barev: Color Picker.....	123
Vytváření nových gradientů (barevných přechodů).....	125
Vytváření sad barev.....	128
Práce s gradienty.....	131
Úprava aplikovaných gradientů.....	133
Přenos atributů jednoho grafického prvku na jiný.....	136
Konverze čar na výplně.....	138
Kapitola 4 Složitá grafika v jedné vrstvě.....	141
Když čára protne čáru.....	142
Jak se ovlivňují čáry a výplně.....	144
Vzájemná interakce mezi tvary.....	145
Seskupování objektů (grouping).....	147

	Práce se seskupenými prvky.....	148
	Kontrola nad vrstvením objektů.....	151
	Editace skupin.....	154
	Zarovnávání prvků.....	155
	Používání složitějších módů malby nástroje Brush.....	158
	Použití gradientu na tvary složené z více částí.....	162
	Používání nástroje Eraser na více objektů.....	164
Kapitola 5	Grafika ve více vrstvách	169
	Vrstvy na časové ose (timeline).....	170
	Vytváření a mazání vrstev.....	171
	Ovládání vrstev přes dialogové okno.....	173
	Ovládání vrstev pomocí časové osy.....	175
	Práce s grafikou v různých vrstvách.....	178
	Ovládání pořadí vrstev.....	180
	Práce s vodícími vrstvami.....	181
	Práce s maskami.....	182
	Vyjímání a vkládání prvků mezi vrstvami.....	186
Kapitola 6	Ukládání a opakované používání grafických prvků	189
	Porozumění oknu knihovny.....	190
	Různé pohledy na okno knihovny.....	192
	Porozumění hierarchii knihovny.....	194
	Přeměna grafiky na symboly.....	197
	Vytváření nových symbolů od počátku.....	199
	Používání instancí symbolů.....	201
	Úprava instancí symbolů.....	203
	Záměna instance jednoho symbolu za druhý.....	207
	Upravování symbolů.....	209
	Kopírování symbolů.....	211
	Převod instancí symbolů na grafiku.....	212
	Vytváření sdílených knihoven.....	213
	Používání font symbolů.....	217
Kapitola 7	Používání neflashové grafiky	219
	Import neflashové grafiky.....	220
	Používání schránky (clipboardu) pro import grafiky.....	224
	Převod bitmap na vektorovou grafiku.....	226
	Používání bitmap jako výplní.....	228
	Úprava bitmapových výplní.....	230

	Používání nástroje Magic Wand.....	233
Kapitola 8	Animace snímků po snímku	237
	Používání časové osy (Timeline).....	238
	Vytváření klíčových snímků (keyframes).....	241
	Vytváření mezisnímků (in-between frames).....	245
	Výběr snímků	247
	Manipulace se snímky v jedné vrstvě.....	249
	Odstraňování snímků.....	252
	Vytvoření jednoduché animace snímků po snímku	255
	Prohlédnutí akce.....	257
	Zjemnění animace přidáním klíčových snímků.....	259
	Onion Skin.....	260
	Úprava více snímků	262
	Pochopení Frame Rate (rychlosti přehrávání).....	264
	Měnění rychlosti animace	265
Kapitola 9	Animace pomocí Motion Tweeningu	267
	Vytvoření skákajícího míčku pomocí Motion Tween.....	268
	Nastavení vlastností Tween.....	272
	Ukončení Motion Tweenu	275
	Přidávání klíčových snímků do Motion Tweenů.....	276
	Animované barevné efekty.....	277
	Animovaná grafika měnící svoji velikost.....	278
	Otáčení grafiky.....	280
	Pohyb grafiky v přímém směru.....	283
	Pohyb grafiky po cestě.....	285
	Orientace grafiky podle pohybové cesty.....	288
	Změna rychlosti tweeningu.....	290
Kapitola 10	Animace pomocí Shape Tweeningu	293
	Vytvoření skákajícího míčku pomocí shape tweeningu.....	294
	Změna tvaru jednoduchých čar a výplní.....	297
	Shape tweening několika tvarů najednou.....	300
	Transformace z jednoduchého tvaru do složitějšího.....	302
	Vytvoření tvarů, které se během změny pohybují.....	306
Kapitola 11	Složitější animační úlohy.....	309
	Pochopení scén.....	310
	Manipulace s více snímky ve více vrstvách.....	313
	Animace několika motion tweenů najednou.....	315

Animování shape tweeningu pro grafiku složenou z více tvarů.....	319
Otočení snímků.....	321
Kombinování tweeningu s technikou snímek po snímku.....	323
Používání animovaných masek.....	325
Ukládání animací do grafických symbolů.....	329
Převod animace na grafický symbol.....	330
Používání animovaných grafických symbolů.....	332
Ukládání animací do movie clip symbolů.....	334
Používání movie clip symbolů.....	335
Kapitola 12 Interaktivita pomocí jednoduchých akcí ve snímcích	337
Používání panelu Actions.....	338
Uspořádání akcí.....	341
Vybírání akcí.....	342
Přidání akce do snímku.....	343
Úprava seznamu akcí.....	346
Používání návěští snímků (frame labels) a komentářů.....	349
Používání akce Stop.....	351
Používání akce Go To.....	352
Prohlížení (přehrávání) akcí.....	354
Kapitola 13 Interaktivita pomocí objektů.....	357
Vytvoření základního tlačítka.....	358
Zobrazování tlačítek v módu editace filmu.....	363
Povolení tlačítek na jevišti.....	363
Vytváření tlačítek , která mění tvar.....	364
Vytvoření plně animovaného tlačítka.....	367
Přidávání akcí tlačítkům.....	369
Používání On Mouse Event (události vyvolané myší).....	374
Spouštění akcí tlačítek pomocí klávesnice.....	378
Vytvoření neviditelného tlačítka.....	380
Vytváření tlačítek s několika aktivními oblastmi.....	382
Přidávání akcí movie clipům.....	384
Náhled akcí tlačítek a movie clipů v testovacím módu.....	387
Kapitola 14 Přidání zvuku do vašich filmů.....	389
Používání zvuků ve Flashi.....	390
Importování zvuků.....	391
Uspořádání zvuků v samostatných vrstvách.....	393
Úprava výšky zvukové vrstvy.....	394

	Přidávání zvuků do snímků.....	395
	Přidání zvuků tlačítkům.....	398
	Používání zvuků událostí.....	399
	Používání zvuků se synchronizační volbou Start.....	402
	Používání streamovaných zvuků.....	403
	Zastavení zvuků.....	406
	Opakování zvuků.....	407
	Úprava zvuků.....	409
Kapitola 15	Úvod do tvorby složitější interaktivity.....	413
	Používání výrazů a proměnných.....	414
	Používání podmíněných akcí.....	419
	Načítání nových souborů.....	423
	Ovládání vnořených časových os.....	427
	Používání příkazu FSCommand.....	431
	Používání SmartClipů.....	434
	Používání Movie Exploreru (průzkumníka filmů).....	438
Kapitola 16	Doručení filmu vašim divákům.....	441
	Příprava vašeho filmu pro optimální přehrávání.....	442
	Publikování a export.....	445
	Práce s nastavením formátu Flash Player.....	448
	Publikování HTML pro soubory ve formátu Flash Player.....	453
	Nastavení umístění filmu v prohlížeči.....	456
	Používání HTML pro alternativní obrázky.....	461
	Používání dalších publikačních nastavení.....	466
	Vytváření projektorů.....	469
	Nastavení MIME typů na vašem serveru.....	470
	Export Flashe do dalších formátů.....	472
	Tisk z Flashe.....	474
	Tisk z Flash Playeru.....	476
Dodatek A	Klávesové zkratky.....	481
	Rejstřík.....	488