

Obsah

Poděkování.....	15	
Úvod	17	
Část I	Seznámení se stavebními kameny aplikace Flash	
Kapitola 1	Vytvoření flashového filmu.....	23
Postup.....	24	
Vytvoření filmu.....	24	
Příprava	25	
Zadání textu.....	26	
Animace textu.....	28	
Vyzkoušení filmu	32	
Závěr.....	33	
Kapitola 2	Seznámení s pracovní plochou Flash.....	35
Postup.....	36	
Vytvoření dokumentu	36	
Použití šablon při návrhu dokumentu.....	38	
Uložení dokumentu Flash.....	41	
Volba vlastností filmu	41	
Porozumění koncepci scény	43	
Zobrazení prvků na scéně	44	
Posunutí na scéně	46	
Použití mřížky	46	
Použití pravítek.....	48	
Použití vodítek.....	49	
Zachycení prvků na scéně.....	50	

Řízení vzhledu filmu.....	51
Seznámení s panelem Tools.....	54
Popis okna Properties Inspector.....	55
Použití panelů	55
Ukotvení panelů.....	56
Otevření a zavření panelů	57
Prozkoumání panelu Library.....	58
Získání nápovědy v aplikaci Flash.....	59
Použití panelu Scene	60
Nastavení předvoleb	61
Závěr	62

Část II Přidání grafických prvků do flashových filmů

Kapitola 3	Vytvoření jednoduché grafiky	65
	Postup.....	66
	Vyhledání správného nástroje na panelu nástrojů.....	66
	Vytvoření objektů pro filmy	67
	Vytvoření základních tvarů.....	68
	Vytvoření tvarů pomocí nástrojů Oval, Rectangle a Polystar	68
	Kreslení čar, tahů štětcem a křivek	71
	Kreslení pomocí nástroje Line.....	71
	Kreslení volných tvarů pomocí nástroje Pencil	71
	Kreslení pomocí nástroje Pen.....	73
	Malování pomocí nástroje Brush.....	78
	Výběr grafických prvků	81
	Výběr výplně objektu	81
	Výběr tahu objektu	81
	Změna tvaru objektů pomocí nástroje Selection	82
	Vytvoření výběru objektů.....	82
	Vyzkoušení barev výplně a tahu	84
	Použití nástroje Ink Bottle	84
	Použití nástroje Paint Bucket.....	84
	Použití nástroje Eyedropper.....	85
	Použití nástroje Eraser.....	85
	Závěr	87

Kapitola 4	Návrh s textem	89
	Postup.....	90
	Vytvoření základního textu.....	90
	Manipulace s textovým blokem s pevnou šířkou.....	91
	Řízení vzhledu textu.....	92
	Nastavení atributů textu v okně Properties Inspector.....	93
	Nastavení atributů textu v nabídce.....	102
	Kontrola pravopisu textu.....	102
	Použití funkce kontroly pravopisu.....	104
	Seznámení se vstupními a dynamickými textovými poli.....	105
	Vytvoření vstupních a dynamických textových polí.....	106
	Závěr.....	116
Kapitola 5	Manipulace s grafikou a textem	117
	Postup.....	118
	Kontrola grafiky v aplikaci Flash.....	118
	Seznámení s upravitelnými objekty.....	118
	Seskupení tvarů v aplikaci Flash.....	119
	Oddělení objektů.....	121
	Vnořené skupiny.....	121
	Rozdělení grafiky a textu.....	123
	Kontrola pořadí skládání objektů.....	124
	Transformace grafiky a textu.....	126
	Změna objektů pomocí nástroje Free Transform.....	126
	Použití panelu Transform při transformaci objektů.....	132
	Transformace velikosti objektu pomocí okna Properties Inspector.....	132
	Transformace objektů z nabídky.....	133
	Uspořádání objektů na scéně.....	134
	Sledování objektů.....	136
	Použití panelu Info.....	137
	Získání informací o filmu z panelu Movie Explorer.....	138
	Sledování kroků pomocí panelu History.....	140
	Použití barvy pro grafiku a text.....	143
	Výběr barvy pomocí panelu Color Swatches.....	144
	Nastavení barvy pomocí panelu Color Mixer.....	145
	Přidání gradientové barvy k objektu.....	150

	Úpravy gradientů pomocí nástrojů Fill Transform a Lock Fill	151
	Úprava výplní pomocí nabídky Shape	154
	Závěr	154
Kapitola 6	Přidání obrázků do flashových filmů.....	155
	Postup.....	156
	Seznámení s vektorovou grafikou.....	156
	Seznámení s rastrovými obrázky	156
	Import grafiky do flashového filmu.....	158
	Import z aplikace Fireworks	160
	Import z aplikace FreeHand	161
	Import z aplikace Illustrator	163
	Import z dalších formátů souboru.....	164
	Použití rastrových obrázků v aplikaci Flash	170
	Nastavení nebo úpravy vlastností rastrového obrázku	172
	Úpravy rastrových obrázků	175
	Závěr	181
Kapitola 7	Práce s videem a zvukem.....	183
	Postup.....	184
	Import videa do aplikace Flash	185
	Import vloženého videa pomocí průvodce Video Import.....	186
	Import propojeného videa do aplikace Flash.....	196
	Import a přiřazení zvuků.....	203
	Import zvukového souboru	203
	Přiřazení zvuků do filmů Flashe.....	205
	Přidání zvuku na časovou osu	205
	Úpravy zvuku	207
	Kompresi zvuku.....	210
	Závěr	213
Kapitola 8	Vytváření a ukládání symbolů na panel Library.....	215
	Postup.....	216
	Vytvoření symbolů	217
	Převod grafického prvku na symbol.....	217
	Vytvoření nového symbolu	218
	Úpravy symbolu.....	224

	Vnoření symbolu v rámci symbolu.....	225
	Práce s instancemi na scéně Flashe.....	226
	Transformace instance pomocí nástroje Free Transform	227
	Úpravy instance pomocí okna Properties Inspector	229
	Změna chování instance	230
	Záměna instancí	231
	Navigace v okně Library.....	232
	Závěr.....	238
Část III	Oživení flashového filmu	
Kapitola 9	Základy animace v aplikaci Flash.....	241
	Postup.....	242
	Vytvoření více vrstev na časové ose.....	243
	Vložení snímků při animaci	245
	Přidání klíčových snímků na časovou osu.....	246
	Vytvoření animace po snímcích	251
	Nastavení funkce Onion Skins.....	255
	Závěr.....	258
Kapitola 10	Usnadnění animací pomocí efektů časové osy.....	259
	Postup.....	260
	Seznámení s efekty časové osy	260
	Přidání efektů časové osy.....	262
	Použití efektů časové osy ze skupiny Assistants	264
	Použití efektů ze skupiny Effects	266
	Použití efektů ze skupiny Transform/Transition	272
	Zobrazení náhledu a úpravy efektů časové osy.....	276
	Úpravy efektu	276
	Odebrání efektu	276
	Závěr.....	277
Kapitola 11	Zahrnutí prolínání pohybu do návrhu.....	279
	Postup.....	280
	Porovnání prolínání pohybu s prolínáním tvaru	280
	Vytvoření jednoduchého prolínání pohybu.....	281

	Přidání snímků k prolínání pohybu	283
	Zdokonalení prolínání pohybu pomocí více klíčových snímků	283
	Změna měřítka, otočení, zkosení a změna barvy pomocí prolínání pohybu	285
	Změna barvy prolínaného symbolu	286
	Vytvoření prolínání pohybu s grafickými symboly ve více vrstvách ...	286
	Rozbor filmu s více vrstvami, který používá prolínání pohybu	287
	Řízení snímků a sekvencí snímků v prolínání pohybu.....	289
	Kopírování a vkládání snímků.....	290
	Obrácení sekvence snímků	291
	Animování objektů pomocí efektů okna Properties Inspector	294
	Otočení grafiky pomocí okna Properties Inspector	296
	Nastavení funkce Ease na hodnoty in a out pomocí okna Properties Inspector	298
	Animace na vodící cestě	298
	Vytvoření vodítka pohybu	299
	Použití maskovací vrstvy s prolínáním pohybu: kurz	302
	Závěr	306
Kapitola 12	Animace pomocí prolínání tvaru	307
	Postup.....	308
	Vytvoření prolínání tvaru.....	308
	Transformace tvaru objektu	312
	Rozlišení mezi prolínáním tvaru a prolínáním pohybu ve filmu s více vrstvami.....	312
	Rozbor prolínání tvaru ve více vrstvách	314
	Morfování objektů	317
	Rozbor filmu, který používá efekt morfování	317
	Použití pomůček tvaru při morfování	320
	Nastavení vlastností prolínání tvaru.....	322
	Organizace časové osy	323
	Závěr	325
Kapitola 13	Porozumění koncepci tlačítek a filmových klipů.....	327
	Postup.....	328
	Prozkoumání možností tlačítek a filmových klipů.....	328

Vytvoření tlačítka s jediným stavem.....	329
Vytvoření neviditelného tlačítka	330
Vytvoření složitých tlačítek s více stavy.....	330
Použití různé grafiky na každém snímku tlačítka.....	331
Přidání zvuku ke tlačítku	333
Přidání jednoduchého efektu ke tlačítku.....	334
Seznámení s filmovými klipy v aplikaci Flash	336
Plánování filmového klipu.....	338
Porovnání hlavní časové osy s časovou osou filmového klipu.....	339
Vytvoření animovaného filmového klipu.....	339
Vytvoření animovaného tlačítka z filmového klipu	343
Závěr	345

Část IV **Základy interaktivity aplikace Flash**

Kapitola 14 Použití chování při tvorbě interaktivních filmů.....	349
Postup... ..	350
Seznámení s chováními a principy jejich fungování.....	350
Seznámení s událostmi	351
Přidání chování k filmu.....	351
Přiřazení chování k objektu	351
Volba události chování	352
Použití chování pro klíčový snímek	353
Uspořádání pořadí chování.....	353
Odstranění chování.....	355
Komunikace s instancemi symbolů.....	355
Použití chování vloženého videa	356
Použití chování filmových klipů.....	357
Vytvoření cílového filmového klipu.....	359
Načtení grafiky nebo filmu do cílového filmového klipu.....	359
Vytvoření filmového klipu s přetažením	361
Ovládání zvuků pomocí chování	362
Přidání propojení k položkám panelu Library	363
Načtení zvuku z panelu Library.....	364
Použití chování při navigaci.....	366
Přechod na snímek.....	366

Přechod na adresu URL.....	367
Závěr.....	368
Kapitola 15 Dosažení jednoduché interaktivity pomocí jazyka ActionScript.....	369
Postup.....	370
Interaktivita a jazyk ActionScript.....	371
Seznámení se základy objektově orientovaného programování.....	371
Použití panelu Actions.....	373
Přidání skriptů ActionScriptu do filmů.....	378
Přiřazení akce ke klíčovému snímku.....	378
Přiřazení akce k tlačítku.....	379
Sledování objektů: proměnné a operátory.....	381
Závěr.....	387
Kapitola 16 Pokročilé interaktivní funkce jazyka ActionScript.....	389
Postup.....	390
Navigace na časové ose pomocí jazyka ActionScript.....	390
Seznámení s cíli.....	390
Použití akcí Timeline Control.....	392
Přechod na další nebo předchozí snímek.....	393
Zastavení nebo přehrání filmu.....	394
Načtení externích médií.....	394
Seznámení s úrovněmi filmu.....	395
Použití akce loadMovieNum.....	395
Použití akce unloadMovieNum.....	396
Úpravy vlastností filmového klipu.....	397
Změna měřítka filmového klipu.....	398
Přesunutí filmového klipu.....	400
Otočení filmového klipu.....	400
Úpravy průhlednosti filmového klipu.....	401
Úpravy filmového klipu v krocích.....	402
Použití ActionScriptu pro filmový klip.....	403
Rozbor filmového klipu, který zobrazuje čas.....	407
Použití jazyka ActionScript při zobrazení času.....	407
Použití metod objektu Date.....	408
Přidání podmínkových výrazů.....	409

Zobrazení času.....	410
Použití akce trace	410
Závěr	413

Část V **Vylepšení a publikování flashových filmů**

Kapitola 17 Použití komponent Flashe.....	417
Postup.....	418
Seznámení s komponentami	418
Použití panelu Components	419
Použití panelu Components Inspector	420
Funkce Live Preview	420
Použití komponenty TextArea	421
Použití komponenty ScrollPane	422
Použití komponenty Window	426
Další doporučený postup.....	428
Závěr	428
Kapitola 18 Testování a publikování flashových filmů.....	429
Postup.....	430
Optimalizace filmu	430
Vyzkoušení filmu.....	431
Analýza filmu pomocí nástroje Bandwidth Profiler	432
Vytvoření preloaderu.....	436
Testování filmu v prohlížeči.....	438
Zobrazení náhledu filmu v různých formátech souboru	438
Ladění filmu.....	438
Nastavení zářezek.....	440
Použití funkcí v okně Output.....	443
Export flashového filmu	444
Export jediného snímku.....	444
Export filmu	444
Nastavení publikování	446
Závěr	460

Dodatek	Průvodce zdroji o Flashi	461
	Školení, kurzy a technické zdroje	462
	Flashová animace.....	464
	Zvuk.....	464
	Aplikace pro úpravy zvuku.....	465
	Tipy a postupy	466
	Zdrojový kód.....	467
	Herní weby.....	468
	Aplikace pro kreslené seriály	468
	Zajímavé flashové filmy	468
	Návrh flashového rozhraní.....	469
	Flash a třetí rozměr	470
	Různé zdroje	470
	Blogy o Flashi.....	470
	Rejstřík	473