


OBSAH

ZAČÍNÁME	15
O knize.....	15
Co je nového	15
Předpoklady pro používání knihy	16
Instalace aplikace Flash	16
Kopírování souborů k lekcím.....	17
Kopírování ukázkových filmů a projektů.....	18
Práce s lekcemi	18
Další zdroje informací.....	18
Certifikace od společnosti Adobe	19
PRVOTNÍ SEZNÁMENÍ	22
 Spuštění programu Flash a otevření souboru	24
Vytváření nového dokumentu	24
Seznámení s pracovní plochou.....	26
Výběr nové pracovní plochy	27
Ukládání pracovní plochy.....	27
Vymezená plocha.....	27
Změna vlastností vymezené plochy	28
Práce s panelem Knihovna	29
O panelu Knihovna	29
Importování položky do panelu Knihovna.....	29
Přidání položky z panelu Knihovna na vymezenou plochu	30
Časová osa	30
Přejmenování vrstvy	31
Přidávání vrstvy	32
Vkládání snímků.....	33
Vytvoření klíčového snímku.....	34
Přesouvání klíčového snímku	36
Uspořádání vrstev na časové ose.....	37
Vytváření složek pro vrstvy.....	37
Přidávání vrstev do složek vrstev	38

Změna vzhledu časové osy.....	39
Inspektor Vlastnosti.....	40
Změna polohy objektu na vymezené ploše.....	40
Panel Nástroje.....	43
Výběr a použití nástroje.....	43
Vracení kroků v programu Flash.....	47
Náhled filmu.....	48
Změna obsahu a vymezené plochy.....	49
Změna velikosti vymezené plochy a jejího obsahu.....	50
Ukládání filmu.....	51
Využití funkce automatického ukládání.....	51
Využití funkce automatického obnovení pro zálohování.....	52
Ukládání dokumentu SFL.....	53
Úprava dokumentu XFL.....	53
Publikování filmu.....	54
Vyhledávání zdrojů pro aplikaci Flash.....	56
Kontrola aktualizací.....	57

PRÁCE S GRAFIKOU60



Začínáme.....	62
Seznámení s tahy a výplněmi.....	62
Vytváření tvarů.....	63
Použití nástroje Obdélník.....	63
Použití nástroje Elipsa.....	63
Provádění výběrů.....	64
Výběr tahů a výplní.....	64
Úprava tvarů.....	64
Použití nástroje Volná transformace.....	65
Použití příkazů Kopírovat a Vložit.....	65
Změna obrysů tvaru.....	66
Změna tahů a výplní.....	66
Použití přechodových a bitmapových výplní.....	68
Vytvoření barevných přechodů.....	68
Použití nástroje Transformace přechodu.....	70
Přidání bitmapové výplně.....	71
Seskupování objektů.....	71

Vytváření vzorů a dekorací	72
Vytvoření symbolu pro vzor	72
Použití štětce Symetrie u nástroje Deco	73
Zarovnávání objektů	74
Rozdělování a seskupování objektů	76
Použití Dekorativního štětce u nástroje Deco	76
Použití štětce Květina u nástroje Deco	77
Převod vektorového obrázku do bitmapového formátu	78
Tvorba křivek	79
Úprava křivek pomocí nástrojů Výběr a Dílčí výběr	80
Odstraňování a přidávání kotevních bodů	81
Vytváření průhledností	81
Úprava hodnoty alfa u výplně	81
Sladění barvy se stávajícím objektem	82
Tvorba a úprava textu	83
Použití nástroje Text	83

VYTVÁŘENÍ A ÚPRAVA SYMBOLŮ



Začínáme	88
Importování souborů aplikace Illustrator	88
Seznámení se symboly	90
Symbole filmových klipů	92
Symbole tlačítek	92
Grafické symboly	92
Vytváření symbolů	93
Importování souborů aplikace Photoshop	94
Úprava a správa symbolů	96
Přidání složek a uspořádání knihovny	97
Úprava symbolů z knihovny	99
Úprava symbolu na místě	100
Rozdělení instance symbolu	101
Změna velikosti a umístění instancí	102
Použití pravítek a vodítek	103
Změna barevného efektu instancí	105
Změna jasu	105
Změna průhlednosti	106

Pochopení možností zobrazení.....	107
Nastavení viditelnosti filmových klipů.....	107
Efekty prolnutí.....	108
Možnost Exportovat jako bitmapu.....	108
Aplikování filtrů pro speciální efekty.....	109
Aplikování filtru rozostření.....	109
Umísťování objektů v 3D prostoru.....	110
Změna 3D Natočení objektu.....	111
Změna 3D pozice objektu.....	112
Obnovení původního natočení a polohy.....	113
Úběžný bod a úhel perspektivy.....	113

PŘIDÁVÁME ANIMACI 116



Začínáme.....	118
O animaci.....	118
Seznámení se souborem projektu.....	119
Animování polohy.....	120
Využití panelu Ovladač k náhledu animace.....	122
Změna tempa a časování.....	123
Změna doby trvání animace.....	123
Přidávání snímků.....	124
Přesouvání klíčových snímků.....	125
Animování průhlednosti.....	125
Animování filtrů.....	128
Animování transformací.....	133
Změna cesty pohybu.....	136
Přesouvání cesty pohybu.....	137
Změna měřítka nebo natočení cesty.....	137
Upravování cesty pohybu.....	137
Orientace objektů podle cesty.....	138
Prohození cílů doplnění.....	139
Tvorba vnořených animací.....	140
Vytváření animací uvnitř symbolů filmových klipů.....	140
Editor pohybu.....	142
Nastavení možností pro zobrazení Editoru pohybu.....	143

Změna hodnot vlastností	145
Vkládání klíčových snímků	146
Úprava klíčových snímků	147
Obnova hodnot a mazání vlastností	147
Náběh a doběh	148
Nastavení náběhů a doběhů doplnění pohybu	148
Použití přednastavených náběhů a doběhů	150
Animace 3D pohybu	154
Testování filmu	157

PROPOJENÝ POHYB A MORFOVÁNÍ..... 160



Začínáme	162
Propojený pohyb s inverzní kinematikou	162
Definování kostí	163
Vkládání pozic	167
Izolování rotací jednotlivých uzlů	169
Přidržení jednotlivých uzlů	170
Omezování spojů	171
Omezování otáčení spojů	171
Omezování posunutí spojů	174
Inverzní kinematika u tvarů	178
Definování kostí uvnitř tvaru	178
Úprava tvaru	180
Úprava kostí a armatury	182
Možnosti armatury	185
Vývojové a běhové armatury	185
Řízení náběhu a doběhu	186
Morfování pomocí doplnění tvarů	189
Vytvoření klíčových snímků s různými tvary	189
Aplikování doplnění tvaru	190
Pomocné body tvaru	192
Přidávání pomocných bodů tvaru	192
Odstraňování pomocných bodů tvaru	194
Simulace fyzikálních jevů pomocí inverzní kinematiky	195
Definování kostí v armatuře	195

Nastavení síly pružin pro jednotlivé kosti	196
Vkládání dalších pozic	198
Přidání efektu tlumení	200
TVORBA INTERAKTIVNÍ NAVIGACE	202
 Začínáme	204
O interaktivních filmech	204
Tvorba tlačítek.....	204
Vytvoření symbolu tlačítka.....	205
Duplikování tlačítek	209
Zaměňování bitmap	210
Rozmísťování instancí tlačítek.....	212
Pojmenování instancí tlačítek	214
Seznámení s jazykem ActionScript 3.0.....	215
O jazyku ActionScript.....	215
Terminologie skriptovacích jazyků	216
Používání správné syntaxe ve skriptech	217
Práce s panelem Akce.....	218
Příprava časové osy.....	219
Přidávání akce stop	220
Vytváříme obsluhy událostí pro tlačítka	220
Přidání posluchače události a funkce	221
Kontrola syntaxe a formátování kódu.....	223
Tvorba cílových klíčových snímků	224
Vkládání klíčových snímků s odlišným obsahem	224
Popisy na klíčových snímcích	226
Tvorba tlačítka hlavní nabídky pomocí panelu Fragmenty kódu	228
Přidání další instance tlačítka	229
Použití panelu Fragmenty kódu k přidání kódu jazyka ActionScript.....	229
Možnosti fragmentů kódu	232
Vytváření vlastního fragmentu kódu	233
Sdílení fragmentu kódu.....	234
Přehrávání animace v cíli.....	235
Tvorba přechodových animací	235
Použití příkazu gotoAndPlay	238

Zastavování animací	238
Animovaná tlačítka	240
Tvorba animace v symbolu filmového klipu	240

PRÁCE S TEXTEM..... 244



Začínáme	246
Pochopení textu TLF	247
Vnoření knihovny textového modulu TLF.....	248
Přidání jednoduchého textu	250
Přidání nadpisů.....	250
Tvorba svislého textu	253
Úprava znaků.....	254
Přidání sloupců.....	258
Úprava textového kontejneru	260
Použití pravítka karet TLF	261
Obtékání textu	262
Přidání grafiky	262
Navazování textových kontejnerů	264
Přidání obsahu do navázaných textových kontejnerů	267
Odstraňování a vkládání textových kontejnerů	268
Rozpojení a opětovné navázání textových kontejnerů	270
Hypertextový odkaz v textu.....	272
Přidání hypertextového odkazu	272
Tvorba textu přijímajícího uživatelský vstup	273
Přidání prvků statického textu	273
Přidání zobrazovacích polí	274
Vkládání písem	276
Pojmenování textových kontejnerů	277
Změna obsahu textových kontejnerů	278
Testování kalkulačky	280
Načítání externího textu	280
Pojmenování textových kontejnerů	280
Vkládání písem	282
Načtení a zobrazení externího textu.....	283

PRÁCE SE ZVUKEM A VIDEEM 290



Začínáme	292
Seznámení se souborem projektu	293
Používání zvuků	294
Importování zvukových souborů	294
Umísťování zvuků na časové ose	296
Přidávání snímků na časovou osu	298
Ořezání konce zvuku	298
Změna hlasitosti zvuku	301
Mazání a úpravy zvukového souboru	303
Nastavení kvality zvuků	303
Přidání zvuku do tlačítek	305
Video v dokumentu Flash	306
Aplikace Adobe Media Encoder	307
Přidání videosouboru do aplikace Adobe Media Encoder	307
Převod videosouborů do formátu Flash Video	308
Možnosti kódování	310
Oříznutí videa	311
Úprava délky videa	314
Nastavování pokročilých možností zvuku a videa	315
Uložení pokročilých možností zvuku a videa	317
Přehrávání externího videa	318
Ovládání přehrávání videa	321
Práce s videem a průhledností	322
Importování videoklipu	322
Použití startovacích bodů	325
Vkládání startovacích bodů	325
Detekování a reakce na startovací body	327
Přidávání synchronizovaných prvků Flash	330
Poslední úpravy	332
Vkládání videa Flash	333
Kódování videa určeného pro vložení	334
Vložení videa na časovou osu	335
Používání vloženého videa	336

NAČÍTÁNÍ A OVLÁDÁNÍ OBSAHU FLASH 340



Začínáme	342
Načítání externího obsahu	344
Použití panelu Fragmenty kódu	348
Odstraňování externího obsahu.....	351
Ovládání filmových klipů	353
Vytváření masek.....	354
Definování masky a maskovaných vrstev	355
Vytvoření masky.....	357

PUBLIKOVÁNÍ DOKUMENTŮ FLASH..... 362



Začínáme	364
Testování dokumentu Flash.....	365
Seznámení s publikováním	367
Publikování filmu pro web	367
Specifikace nastavení souboru Flash	367
Zjišťování verze přehrávače Flash Player.....	370
Změna nastavení zobrazení.....	371
Změna nastavení přehrávání.....	374
Seznámení s profilováním šířky pásma	374
Zobrazení Profilování šířky pásma.....	374
Testování výkonu stahování.....	375
Přidávání metadat	376
Publikování desktopové aplikace.....	378
Vytvoření projektoru.....	378
Vytváření aplikace AIR	380
Instalace aplikace AIR	384
Publikování pro mobilní zařízení	385
Simulace mobilní aplikace	385
Organizace projektů	389
Založení nového projektu	389
Sdílení symbolů z Knihovny.....	390
Úprava symbolů ze sdílené knihovny.....	392
Další kroky	392

REJSTŘÍK..... 395