

# Obsah

## KAPITOLA 1

### **Základní úlohy: vytvoření dokumentu .....13**

Přehled uživatelského rozhraní .....	15
Změna pozadí a velikosti plochy scény .....	17
Změna zobrazení plochy scény .....	18
Zobrazení panelu Library .....	18
Přidání grafiky na plochu scény .....	18
Přidání videa .....	19
Zobrazení vlastností objektu .....	19
Přidání chování ovládacím prvkům videa (behaviors) .....	20
Použití Prohlížeče animací k zobrazení struktury dokumentu .....	21
Testování dokumentu .....	22
Nalezení nápovědy .....	22
Shrnutí .....	22

## KAPITOLA 2

### **Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1 .....25**

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	27
Vytvoření nového dokumentu .....	28
Změna vlastností dokumentu .....	30
Import grafiky .....	32
Představení vrstev a časové osy .....	34
Testování aplikace .....	38
Shrnutí .....	38

## KAPITOLA 3

### **Základní úlohy: vytvoření banneru, část 2 .....41**

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	43
Přidání textu .....	44
Vytvoření symbolu .....	47
Přidání animace na časovou osu .....	48
Vytvoření tlačítka .....	53
Psaní jednoduchých akcí .....	56
Testování aplikace .....	58
Shrnutí .....	58

## KAPITOLA 4

### **Základní úlohy: vytvoření banneru, část 3 .....59**

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	61
Zohlednění uživatele .....	63
Kontrola nastavení publikace .....	64
Vložení Flashe na web v Dreamweaveru .....	66
Použití vlastnosti roundtrip editing .....	68
Kontrola přehrávače Flash Player .....	69
Testování aplikace .....	70
Shrnutí .....	71

## KAPITOLA 5

### **Základní úlohy: vytvoření přístupného obsahu ve Flashi ....73**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	74
Vytvoření dokumentu přístupného pro čtečky obrazovek .....	75
Vytvoření nadpisu a popisu dokumentu .....	75
Vytvoření nadpisu a popisu pro instance .....	75
Jak specifikovat, aby čtečky obrazovek ignorovaly prvky v dokumentu .....	76
Změna statického textu na dynamický text kvůli přístupnosti .....	77
Kontrola pořadí prvků a pořadí čtení .....	77
O testování vašeho dokumentu s čtečkami obrazovek .....	79
Shrnutí .....	80

## KAPITOLA 6

### **Základní úlohy: práce s vrstvami .....81**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	82
Výběr vrstvy .....	83
Skrytí a zobrazení vrstev .....	84
Zamknutí vrstvy .....	84
Přidání a pojmenování vrstvy .....	84
Změna pořadí vrstev .....	85
Uspořádání vrstev ve složce .....	85
Přidání masky vrstvy .....	86
Přidání vodičích vrstev .....	86
Odstranění vrstvy .....	87
Shrnutí .....	87



Vítejte v druhé části tohoto trojdílného úvodu do aplikace Macromedia Flash Basic 8 nebo Macromedia Flash Professional 8. Úspěšně jste dokončili první část tohoto návodu, v němž jste vytvořili, nastavili a importovali obsah do souboru typu FLA. Jelikož čtete druhou část, pravděpodobně jste připraveni dozvědět se o Flashi více. To je dobře, protože budete vytvářet symboly, animace, a dokonce psát nějaké jednoduché skripty v jazyce ActionScript, aby byl banner v tomto návodu na pokračování funkční. V této části přidáte banner na webovou stránku pomocí Dreamweaveru (nebo můžete nahrát banner na webový server pomocí jiného libovolného nástroje).

Popis první, druhé a třetí části tohoto návodu najdete v úvodu v části „Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26.

K dokončení těchto návodů nepotřebujete žádné předchozí znalosti, nicméně než se pustíte do druhé části, měli byste dokončit část první („Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26).

Ve druhé části tohoto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	43
Přidání textu .....	44
Vytvoření symbolu .....	47
Přidání animace na časovou osu .....	48
Vytvoření tlačítka .....	53
Napsání jednoduchých akcí .....	56
Testování aplikace .....	58

Pracovní postup tohoto návodu zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 43 vám umožní zobrazit dokončený dokument Flashe pro část 2.
- „Přidání textu“ na straně 44 vám ukáže, jak vytvořit a naformátovat text v souboru typu FLA.
- „Vytvoření symbolu“ na straně 47 vás naučí vytvořit symbol klipu animace, do něž přidáte animaci.
- „Přidání animace na časovou osu“ na straně 48 vám umožní vytvořit animaci pomocí hlavní časové osy a animace pohybem (motion tween).
- „Vytvoření tlačítka“ na straně 53 vám předvede, jak vytvořit tlačítko, kterým vašemu banneru dodáte interaktivitu.
- „Psaní jednoduchých akcí“ na straně 56 vám umožní napsat jednoduchý skript v jazyce ActionScript pro zajištění funkčnosti tlačítka.

Tohle je třetí část třídílné kapitoly o tom, jak vytvořit jednoduchý animovaný banner v aplikaci Macromedia Flash Basic 8 nebo Macromedia Flash Professional 8 a jak jej přidat na webovou stránku pomocí aplikace Macromedia Dreamweaver. V této poslední části se dozvíte o velikosti souboru, standardech bannerů, o provedení nastavení publikace, o tom, jak přidat banner na webovou stránku Dreamweaveru a jak přidat detekci přehrávače Macromedia Flash Player.

K dokončení většiny třetí části tohoto návodu musíte mít nainstalovány aplikaci Dreamweaver MX 2004 nebo Dreamweaver 8. Pokud Dreamweaver nepoužíváte, můžete dokončit první část této kapitoly a použít kód HTML, který vygeneruje Flash, v jiném editoru jazyka HTML. Nebudete si ovšem moci užít některé výhody při společném použití Flashe a Dreamweaveru.

Popis první, druhé a třetí části tohoto návodu najdete v úvodu v části „Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26.

K dokončení těchto návodů nepotřebujete žádné předchozí znalosti, nicméně než se pustíte do třetí části, měli byste dokončit první a druhou část tohoto návodu.

Ve třetí části tohoto návodu dokončíte následující úlohy:

Kontrola nastavení publikace .....	64
Vložení Flashe na web Dreamweaveru .....	66
Použití vlastnosti roundtrip editing .....	68
Kontrola přehrávače Flash Player .....	69
Testování aplikace .....	70

Pracovní postup tohoto návodu zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 61 vám umožní zobrazit dokončený dokument Flashe pro část 3.
- „Kontrola nastavení publikace“ na straně 64 vám ukáže, jak zkontrolovat a změnit vaše nastavení publikace před kompilací hotového banneru.
- „Vložení Flashe na web Dreamweaveru“ na straně 66 vás naučí vložit animaci Flashe na webovou stránku pomocí Dreamweaveru.
- „Použití vlastnosti roundtrip editing“ na straně 68 vám umožní vrátit se do vývojového prostředí Flashe z Dreamweaveru, abyste provedli další úpravy vašeho souboru typu FLA.
- „Kontrola přehrávače Flash Player“ na straně 69 vám předvede, jak přidat chování Dreamweaveru, které detekuje, zda vaši návštěvníci mají nainstalován přehrávač Flash Player.



Se znalostí několika technik návrhu a zásad přístupnosti v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 můžete ve Flashi vytvořit obsah, který bude přístupný všem uživatelům, včetně těch s nějakým postižením.

Tato lecke demonstruje, jak vytvořit přístupný dokument navržený pro použití se čtečkami obrazovek (které nahlas čtou obsah webu pro slabozraké uživatele) a jinými pomocnými technologiemi.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření dokumentu přístupného pro čtečky obrazovek .....	75
Vytvoření nadpisu a popisu dokumentu .....	75
Vytvoření nadpisu a popisu pro instance .....	75
Jak specifikovat, aby čtečky obrazovek ignorovaly prvky v dokumentu . . . .	76
Změna statického textu na dynamický text kvůli přístupnosti .....	77
Kontrola pořadí prvků a pořadí čtení .....	77

Tato lecke je úvodem k základním technikám vytváření přístupného obsahu ve Flashi. Podrobné a vyčerpávající informace o integraci prvků přístupnosti do vašeho obsahu ve Flashi najdete v nápovědě Flashe v části „Creating Accessible Content“.

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekcí a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lecke využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najděte cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Accessible Content a poklepejte na soubor *accessibility\_start fla*.
  - Na Macintoshi najděte cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Accessible Content a poklepejte na soubor *accessibility\_start fla*.
- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem do stejné složky, abyste nepřepsali původní spouštěcí soubor.

V aplikacích Macromedia Flash 8 Basic a Macromedia Flash 8 Professional jsou vrstvy podobné průhledným fóliím umístěným jedna na druhé. V místech vrstvy, kde není žádný obsah, můžete vidět skrz na obsah ve vrstvách umístěných níže. Vrstvy slouží k uspořádání obsahu vašeho dokumentu. Například můžete mít grafiku pozadí na jedné vrstvě a navigační tlačítka na jiné. Kromě toho můžete vytvářet a upravovat objekty na jedné vrstvě, aniž byste ovlivnili objekty na jiné vrstvě.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Výběr vrstvy .....	83
Skrytí a zobrazení vrstev .....	84
Zamknutí vrstvy .....	84
Přidání a pojmenování vrstvy .....	84
Změna pořadí vrstev .....	85
Uspořádání vrstev ve složce .....	85
Přidání masky vrstvy .....	86
Přidání vodících vrstev .....	86
Odstranění vrstvy .....	87

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Fly 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Work with Layers a pglepte na soubor layers\_start fla.
  - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia Fly 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Work with Layers a pglepte na soubor layers\_start fla.

### POZNÁMKA

Složka Work with Layers obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.



Aplikace, kterou v této lekci vytvoříte, umožní uživatelům prohlédnout si cenu několika výrobků. Tlačítko Calculate poté přidá celkové náklady.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Kopírování vstupních polí a dynamických textových polí .....	91
Pojmenování textových polí .....	91
Přidání a pojmenování komponenty Button .....	92
Deklarace proměnných a cenových hodnot .....	92
Specifikace hodnot pro vstupní textová pole .....	93
Psaní funkcí .....	93
Psaní obsluhy události pro komponentu .....	94

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najděte cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create an Application a poklepejte na soubor *calculator\_start fla*.
  - Na Macintoshi najděte cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia/Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create an Application a poklepejte na soubor *calculator\_start fla*.

### POZNÁMKA

Složka Create an Application obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem, do stejné složky, abyste nepřepsali původní soubor.

### POZNÁMKA

Během práce na této lekci nezapomeňte vaši práci pravidelně ukládat.

Macromedia Flash 8 Basic a Macromedia Flash 8 Professional nabízejí různé způsoby umístění objektů na ploše scény. Tento návod vás naučí, jak používat nástroje rozvržení ve Flashi k vytvoření uživatelského rozhraní.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Použití vodítek k zarovnání objektů .....	99
Změna velikosti plochy scény .....	100
Změna velikosti objektů, aby odpovídaly velikosti plochy scény .....	100
Nastavení přichytávání .....	101
Zarovnání objektu pomocí zarovnávacích vodítek .....	101
Zarovnání objektů pomocí panelu Align .....	102
Vzájemné přichytávání objektů .....	102
Zarovnání objektů pomocí panelu Property inspector .....	103
Zarovnání objektů pomocí mřížky a kurzorových kláves .....	104

Ačkoliv tato lekce využívá konkrétní nástroje pro jednotlivé typy objektů (např. zarovnávací vodítka pro zarovnání textu), neexistují žádná striktní pravidla, pokud jde o nejlepší způsob zarovnání konkrétního typu objektu. Ve vašich vlastních projektech použijte libovolné nástroje, které budou vyhovovat vašim potřebám.

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete spouštěcí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš spouštěcí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najděte cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Use Layout Tools a poklepejte na soubor *layout\_tools\_start fla*.
  - Na Macintoshi najděte cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Use Layout Tools a poklepejte na soubor *layout\_tools\_start fla*.

### POZNÁMKA

Složka Use Layout Tools obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.



Symbol je opakovaně použitelným objektem a instance je výskyt symbolu na ploše scény. Opakované použití instancí nezvětšuje velikost souboru a je dobrou součástí strategie zachování malé velikosti projektu. Symboly rovněž zjednodušují úpravu dokumentu; když upravujete symbol, všechny instance tohoto symbolu se aktualizují tak, aby reflektovaly provedené změny. Další výhodou symbolů je to, že vám umožňují vytvářet sofistikovanou interaktivitu.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření grafického symbolu .....	109
Duplikování a úprava instance symbolu .....	110
Úprava symbolu .....	111
Vytvoření symbolu klipu animace .....	111
Přiřazení jména instance klipu animace .....	112
Přidání efektu do klipu animace .....	112

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Symbols and Instances a poklepejte na soubor *symbols\_start fla*.
  - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create Symbols and Instances a poklepejte na soubor *symbols\_start fla*.

### POZNÁMKA

Složka Create Symbols and Instances obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Dokument se otevře ve vývojovém prostředí Flashe.

- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem, do stejné složky, abyste nepřepsali původní soubor.

Během práce na této lekci nezapomeňte vaši práci pravidelně ukládat.

Tlačítko je symbolem, který obsahuje speciální snímky pro různé stavy tlačítka, jako např. když se ukazatel myši uživatele nachází nad tlačítkem nebo když uživatel klepne na tlačítko. Když pro nový symbol vyberete jako behavior (typ chování) button, Macromedia Flash 8 Basic a Macromedia Flash 8 Professional 8 vytvoří pro stavy tlačítka časovou osu. K tlačítkům můžete přidat navigaci, a to pomocí chování nebo napsáním ActionScriptu.

Tento návod vás naučí vytvářet a modifikovat tlačítka, včetně přidání animace na tlačítko.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření tlačítka ze seskupených objektů .....	117
Pojmenování instance tlačítka .....	117
Zobrazení oblasti zásahu povolením tlačítek .....	118
Změna oblasti zásahu tlačítka .....	118
Zarovnání tlačítek .....	119
Vytvoření animace pro stav tlačítka .....	120
Přidání akce k tlačítku .....	120
Přidání navigace k tlačítku .....	121
Testování souboru typu SWF .....	122

Pokud nejste se symboly a instancemi dobře obeznámeni, před započítím této lekce zvolte příkaz Help > How Do I > Basic Flash > Create Symbols and Instances, kde se o nich dozvíte více.

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Add Button Animation and Navigation a poklepejte na soubor *buttons\_start fla*.
  - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Add Button Animation and Navigation a poklepejte na soubor *buttons\_start fla*.



Flash 8 Professional nabízí nový způsob vytváření prezentací s obrazovkami snímků. Pokud si dokážete představit umístění médií na obrazovky snímků, přidání vnořených snímků, které dědí obsah z jiných snímků, a použití vestavěných ovládacích prvků pro navigaci mezi snímky v době běhu, pak máte přesnou představu o tom, jak snadné je vytvoření prezentace s obrazovkami snímků.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Přidání obsahu do snímku prezentace .....	126
Přidání chování navigace obrazovky tlačítkům .....	127
Přidání a pojmenování snímku .....	127
Výběr a přesun snímků .....	128
Přidání obsahu do nového snímku .....	128
Přidání chování přechodu .....	129

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Presentation with Screens a poklepejte na soubor presentation\_start fla.
  - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Presentation with Screens a poklepejte na soubor presentation\_start fla.

### POZNÁMKA

Složka Presentation with Screens obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Dokument se otevře ve vývojovém prostředí Flashe.

- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem, do stejné složky, abyste nepřepsali původní soubor.  
Během práce na této lekci nezapomeňte vaši práci pravidelně ukládat.
- Zvolte příkaz Window > Workspace Layout > Default, abyste nastavili pracovní prostor pro absolvování lekcí.

Když kreslíte ve Flashi, vytváříte vektorovou grafiku, což je matematická reprezentace čar, křivek, barev a umístění. Vektorová grafika je nezávislá na rozlišení; můžete libovolně měnit rozměry takovéto grafiky bez ztráty přesnosti. Vektorová grafika se stahuje rychleji než srovnatelné bitmapové obrázky. Tento návod vám prozradí, jak vytvořit vektorovou grafiku matice šroubu a loga.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Kreslení mnohoúhelníku .....	134
Otočení tvaru .....	134
Použití vlastnosti vyřiznutí .....	134
Transformace tvaru vaší kresby .....	135
Kopírování tahů .....	135
Kreslení pomocí nástroje Line .....	136
Výběr a přidání jiné barvy výplně .....	136
Seskupení tvaru .....	136
Vytvoření loga pomocí nástroje Pen .....	137

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Draw in Flash a poklepejte na soubor *drawing\_start fla*.
  - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Draw in Flash a poklepejte na soubor *drawing\_start fla*.

### POZNÁMKA

Složka Draw in Flash obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Dokument se otevře ve vývojovém prostředí Flashe.



## KAPITOLA 7

**Základní úlohy: vytvoření aplikace .....89**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	90
Kopírování vstupních polí a dynamických textových polí .....	91
Pojmenování textových polí .....	91
Přidání a pojmenování komponenty Button .....	92
Deklarace proměnných a cenových hodnot .....	92
Specifikace hodnot pro vstupní textová pole .....	93
Psaní funkcí .....	93
Psaní obsluhy události pro komponentu .....	94
Testování aplikace .....	96
Shrnutí .....	96

## KAPITOLA 8

**Použití nástrojů pro rozmístění objektů na scéně .....97**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	98
Použití vodítek k zarovnání objektů .....	99
Změna velikosti plochy scény .....	100
Změna velikosti objektů, aby odpovídaly velikosti plochy scény .....	100
Specifikace nastavení přichytávání .....	101
Zarovnání objektu pomocí zarovnávacích vodítek .....	101
Zarovnání objektů pomocí panelu Align .....	102
Vzájemné přichytávání objektů .....	102
Zarovnání objektů pomocí panelu Property inspector .....	103
Zarovnání objektů pomocí mřížky a kurzorových kláves .....	104
Shrnutí .....	105

## KAPITOLA 9

**Základní úlohy: vytvoření symbolů a instancí .....107**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	108
O vytváření symbolů .....	109
Vytvoření grafického symbolu .....	109
Duplikování a úprava instance symbolu .....	110
Úprava symbolu .....	111
Vytvoření symbolu klipu animace .....	111
Přiřazení jména instance klipu animace .....	112
Přidání efektu do klipu animace .....	112
Shrnutí .....	113

Aplikace Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 obsahují mocné nástroje pro vytváření animací. Většina jednoduchých animací ve Flashi je vytvořena pomocí procesu zvaného *tweening* (pohybové vykreslení). Výraz *tweening* vznikl zkrácením ang. slov „in between“ (= uprostřed) a spočívá v doplnění snímků mezi dva klíčové snímky tak, aby se grafika zobrazená na prvním klíčovém snímku změnila postupně v grafiku zobrazenou na druhém klíčovém snímku.

Ve Flashi můžete vytvořit dva typy vykreslení – *pohybové (motion tween)* a *tvárové (shape tween)*. Hlavní rozdíl mezi pohybovým a tvarovým vykreslením spočívá v tom, že pohybové vykreslení pracuje se seskupenými objekty nebo symboly, zatímco tvarové vykreslení se používá u objektů, které nejsou symboly a jsou neseskupeny.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření pohybového vykreslení .....	141
Vytvoření tvarového vykreslení .....	142
Kopírování a vložení klíčových snímků do animace .....	143
Změna rychlosti animace .....	145

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Timeline Animation a poklepejte na soubor *animation\_start fla*.
  - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Timeline Animation a poklepejte na soubor *animation\_start fla*.

### POZNÁMKA

Složka Timeline Animation obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.



Tento návod vás provede procesem použití nástrojů vykreslení v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8. Vykreslení (*tweening*) je proces animace grafiky nastavením počátečních a koncových hodnot jejich vlastností, přičemž Flash dopočítá hodnoty mezi těmito dvěma krajními body. Ang. výraz *tween* pochází ze slov „in between“ (z ang. mezi).

Jednoduchým příkladem pohybového vykreslení by bylo umístění grafiky do horní části plochy scény a poté přidání několika snímků na časovou osu a na posledním snímku přemístění grafiky do dolní části plochy scény. Tím, že Flash necháte doplnit hodnoty umístění pro snímky mezi prvním a posledním snímkem, můžete snadno vytvořit plynulou animaci grafiky z horní části plochy scény do dolní.

Flash Professional vám rovněž umožní plně kontrolovat výpočet hodnot vlastností vykreslení, takže můžete snadno vytvořit složitější animace. Prostřednictvím okna Custom Ease In / Ease Out můžete kontrolovat rychlost, již jsou aplikovány změny vlastností na začátku a na konci vašich animací. Pečlivé použití tohoto okna může přinést vizuálně působivé výsledky.

Tento návod vás provede procesem vytvoření animací pomocí různých vlastností vykreslení grafiky s využitím různých ovládacích prvků ve vývojovém prostředí Flashe.

Po vyzkoušení již dokončené animace začnete otevřením výchozího dokumentu Flashe a skončíte publikováním dokumentu určeného pro přehrání na webu.

Dokončení tohoto návodu by vám mělo trvat přibližně 20 minut.

Než se do tohoto návodu pustíte, měli byste si přečíst kapitulu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	149
Otevření spouštěcího dokumentu .....	151
Vytvoření pohybového vykreslení .....	151
Použití ovládacích prvků Ease .....	153
Vytvoření pohybového vykreslení s nastavením úrovně alfa .....	159
Testování aplikace .....	160

Pracovní postup tohoto návodu týkajícího se vykreslování zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 149 vám umožní prohlédnout si hotový dokument ve Flashi. Během tohoto procesu pochopíte způsob vytvoření animace i to, co budete v tomto návodu vytvářet.

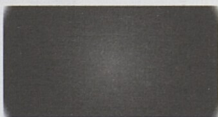
Tento návod vás provede procesem použití nástrojů pro vytváření barevných přechodů v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8. Ve Flashi můžete vytvářet jednoduché barevné přechody i složité přechodové efekty. V tomto návodu se naučíte vytvářet obojí.

*Přechod* je oblast grafiky, v níž jedna barva přechází do jiné barvy. Flash umí vytvořit dva hlavní typy přechodů – lineární a radiální. Lineární přechody mění barvu podél jedné osy, např. vodorovně či svislé. Radiální přechod mění barvu směrem ven, přičemž začne od ohniska. Směr přechodu můžete přizpůsobit stejně jako jeho barvu, umístění ohniska a mnoho dalších vlastností přechodů.

Následující ilustrace zobrazuje dva typy přechodů:



Dvoubarevný lineární přechod z červené do černé.



Dvoubarevný radiální přechod z červené do černé.

Tento návod vás provede kroky potřebnými k vytvoření ilustrace využívající vybrané přechody.

Po prohlédnutí vytvořené ilustrace začnete otevřením výchozího dokumentu ve Flashi a skončíte publikací dokumentu určeného pro přehrání na webu. Dokončení tohoto návodu by vám mělo trvat přibližně 20 minut.

Než se do tohoto návodu pustíte, měli byste si přečíst kapitolu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	163
Otevření výchozího dokumentu .....	165
Použití lineárního přechodu .....	165
Vytvoření radiálního přechodu .....	166
Provedení posledních úprav .....	169
Testování aplikace .....	172



Tento návod vás provede procesem vytvoření poutavých grafických efektů pomocí některých prostředků v aplikacích Macromedia Flash Professional 8 (filtry nejsou ve verzi Flash Basic dostupné). Použitím grafických filtrů a režimů prolnutí, které Flash nabízí, můžete transformovat běžné grafické objekty na vizuálně podmanivější obsah.

Grafický filtr je metoda zpracování obrazových bodů grafického objektu, která vede k vytvoření patřičného efektu. Například můžete na nějaký objekt aplikovat filtr rozostření, aby byly jeho obrysy měkčí, nebo můžete na nějaký objekt aplikovat filtr vržený stín, aby se daný objekt zobrazil společně se stínem v pozadí.

Režim prolnutí je metoda vytvoření interakce barev grafického objektu s barvami jiného grafického objektu umístěného pod ním. Například pomocí režimu prolnutí Lighten můžete docílit toho, aby se části objektu zobrazily světlejší, v závislosti na barvách objektů pod ním.

Pokud jste tak již neučinili, společnost Macromedia vám doporučuje, abyste si před tímto návodem přečetli kapitolu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení vaší úlohy .....	174
Otevření výchozího dokumentu .....	175
Použití filtrů a prolnutí .....	175

## Prohlížení vaší úlohy

V tomto návodu přidáte na plochu scény grafické objekty a aplikujete na ně filtry, abyste vytvořili realisticky vyhlížející obrázek kulečnickového stolu s určitou hloubkou pozadí. Koule v popředí a pozadí budou vypadat nezaostřené, jako by jste se na ně dívali skrze fotoaparát.

Abyste si prohlédli dokončený soubor typu FLA (Filters&Blends\_finished fla), najdete jedno z následujících umístění:

- Ve Windows: *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Filters and Blends.
- Na Macintoshi: *bootovací jednotka*\Applications\Macromedia Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Filters and Blends.

Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 nabízí různé funkce a možnosti nastavení textu. Tato lekce vám představí tři hlavní typy textu, které můžete přidat do dokumentu. Můžete přidat *statický text* pro nadpisy, popisky nebo jiný textový obsah, který chcete zobrazit v dokumentu. Rovněž můžete použít možnosti *vstupního textu*, abyste uživatelům umožnili interakci s vaší aplikací ve Flashi – například aby zadali své jméno nebo další informaci ve formuláři. Třetím typem textu je *dynamický text*. Dynamická textová pole použijte k zobrazení textu, který se mění na základě specifikovaných kritérií. Například byste mohli použít dynamické textové pole pro sečtení hodnot uložených v jiných textových polích. Tento návod vás naučí, jak přidat text a textová pole do dokumentu ve Flashi.

Po dokončení této lekce si určitě projděte další možnosti zpracování textu popsané v části „Working with Text“ v nápovědě Flashe.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru .....	180
Vytvoření bloku textu s proměnlivou šířkou .....	181
Vytvoření bloku textu s pevnou šířkou .....	182
Úprava textu a změna atributů písma .....	183
Výběr systémových fontů .....	183
Přidání vstupního textového pole .....	184
Kopírování textového pole .....	184
Přiřazení jmen instancí textovým polím .....	185
Vytvoření dynamického textového pole .....	185
Specifikace možností formátování .....	186
Zobrazení ActionScriptu dynamického textového pole .....	186
Testování souboru typu SWF .....	187
Kontrola pravopisu .....	187

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

1. Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka\Program Files\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Text\Add Text to a Document* a poklepejte na soubor *text\_start fla*.



Tento návod vás provede použitím režimu Script Assist v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8.

Režim Script Assist vás vyzve k zadání prvků skriptu a pomůže vám jednodušeji přidat jednoduchou interaktivitu do vašeho souboru typu SWF (což je zkomprimovaná verze flashového souboru typu .fla s příponou .swf) nebo do aplikace. Režim Script Assist je ideální pro uživatele, kterým buď nevyhovuje psaní vlastních skriptů nebo kteří prostě oceňují jednoduchost použití tohoto nástroje.

Je-li režim Script Assist použit společně s panelem Actions, vyzve vás k výběru možností a zadání parametrů. Například místo abyste psali váš vlastní skript, můžete vybrat prvek ActionScriptu z panelu nástrojů Actions (nebo pomocí příkazu Add (+) na panelu nástrojů), přetáhnout jej na panel Script a poté použít režim Script Assist, který vám pomůže skript dokončit.

Tento návod vás provede procesem použití režimu Script Assist, díky kterému přidáte interaktivitu do vaší aplikace ve Flashi. Přidáte kód ActionScriptu k nějakému objektu (tlačítku) a ke snímkům na časové ose. Tento návod rovněž demonstruje některé dobré postupy pro přidání skriptů do vašeho dokumentu ve Flashi.

Jakmile si prohlédnete již vytvořenou aplikaci ve Flashi, začnete otevřením spouštěcího dokumentu ve Flashi a skončíte testováním interaktivity, kterou do vaší aplikace přidáte pomocí režimu Script Assist. Dokončení tohoto návodu by vám mělo trvat přibližně 20 minut.

Než se do tohoto návodu pustíte, měli byste si přečíst kapitulu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	191
Otevření výchozího dokumentu .....	192
Přidání skriptu k tlačítku pomocí režimu Script Assist .....	193
Přidání skriptů ke snímku na časové ose pomocí režimu Script Assist .....	197
Přidání skriptu ke snímku klipu animace Title .....	199

Návod v této kapitole dodržuje typický pracovní postup při vytváření aplikace ve Flashi. Jiné pracovní postupy jsou rovněž možné. Pracovní postup tohoto návodu zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 191 vás seznámí s možností prohlédnout si hotový dokument ve Flashi.
- „Otevření výchozího dokumentu“ na straně 192 vám umožní pustit se do návodu společně se souborem typu FLA (soubor Flashe s příponou .fla), který již obsahuje prvky využitelné v režimu Script Assist pro přidání ActionScriptu.

Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 nabízí nesčetně způsobů, jak nabídnout uživatelům interaktivitu. Když přidáte interaktivitu, nejste omezeni postupným přehráváním všech snímků na časové ose; i když postupné přehrávání nabízí lepší možnosti návrhu a tvorby. Tento návod vám ukáže některé ze způsobů začlenění interaktivity ve Flashi.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru .....	204
Pojmenování instancí tlačítek .....	205
Přidání scény .....	206
Navigace mezi scénami .....	206
Řízení dokumentu pomocí akce stop() .....	206
Provázání tlačítka se scénou .....	207
Přidání navigace pro návrat na scénu 1 .....	207
Přehrání klipu animace .....	208
Použití chování pro přehrání souboru typu MP3 .....	210
Testování dokumentu .....	211

## POZNÁMKA

Pokud máte verzi Flash Professional 8, můžete k vytvoření dokumentu použít obrazovky. Obrazovky nabízí další možnosti navigace. Například obrazovky snímků již zahrnují vestavěnou navigaci, která uživatelům umožňuje použít kurzorové klávesy k pohybu mezi obrazovkami. Více informací o obrazovkách najdete pod příkazem Help > Flash Tutorials > Basic Tasks: Create a Presentation with Screens (Flash Professional Only).

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Add Interactivity a přetáhněte na soubor *interactivity\_start fla*.



Jazyk ActionScript, který je součástí aplikací Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8, nabízí designérům a vývojářům celou řadu výhod. Pomocí ActionScriptu můžete řídit přehrávání dokumentu v závislosti na určité události, jako např. uplynutí času či načtení dat; můžete do dokumentu přidat interaktivitu v závislosti na chování uživatele, např. klepnutí na tlačítko; můžete použít vestavěné objekty, jako např. tlačítka s vestavěnými asociovanými metodami, vlastnostmi a událostmi; můžete vytvářet vlastní třídy a objekty; a můžete vytvářet kompaktnější a efektivnější aplikace, než bylo možné pomocí nástrojů uživatelského rozhraní, a to všechno s kódem, jež můžete opětovně použít.

ActionScript je objektivě orientovaným skriptovacím jazykem nabízejícím kontrolu nad přehráváním obsahu ve Flashi. V následujících lekcích se dozvíte, jak se ActionScript vyvinul do verze ActionScript 2.0, která obsahuje drtivou většinu prvků jazyka usnadňujících tvorbu objektivě orientovaných programů.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru .....	214
Vytvoření instance symbolu .....	215
Pojmenování instancí tlačítek .....	216
Inicializace dokumentu .....	217
Použití syntaxe ActionScriptu .....	218
Umístění referenční příručky ActionScriptu .....	218
Přidání komentářů do ActionScriptu .....	218
Psaní funkce pro tlačítko .....	219
Kopírování a změna funkce pro tlačítko .....	220
Kontrola syntaxe a testování vaší aplikace .....	220

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
  - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Write Scripts a poklepejte na soubor `scripts_start fla`.

Můžete vytvořit formulář s podmíněnou logikou, který umožní souboru typu SWF odpovědět na interakci uživatele a odeslat formulářová data ze souboru typu SWF externímu zdroji. Tento návod vám ukáže, jak vytvořit takový jednoduchý formulář.

Než se pustíte do této lekce, měli byste být obeznámeni s psaním funkcí a proměnných; více se o této problematice dozvíte v nápovědě, kterou vyvoláte pomocí nabídky Help > Flash Tutorials > Basic Tasks: Create an Application.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru .....	224
Přidání vstupního textového pole pro sběr formulářových dat .....	225
Přidání tlačítka pro odeslání formuláře .....	226
Přidání chybové zprávy .....	226
Přidání potvrzovací zprávy .....	227
Přidání akce stop() .....	227
Přidání popisek rámců pro navigaci .....	228
Přidání podmíněné logiky pro tlačítko pro odeslání .....	229
Předání dat ze souboru typu SWF .....	230
Vytvoření funkce pro tlačítko Try Again .....	231
Testování souboru typu SWF .....	231

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
  - Ve Windows najděte cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Create a Form a poklepejte na soubor simpleForm\_start fla.
  - Na Macintoshi najděte cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Create a Form a poklepejte na soubor simpleForm\_start fla.



Třídy jsou v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 synonymem pro objekty. Všechny objekty ve Flashi mají základní třídu; například všechny klipy animací mají metodu zvanou `getURL()` a tato metoda je definovaná v definici třídy pro klip animace. Flash obsahuje mnoho předdefinovaných tříd, jako např. třídu `MovieClip`, `Array`, `Color` či `CheckBox`. Tento návod vám ukáže, jak vytvářet a modifikovat třídy.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru .....	234
Seznámení s třídami a typy objektů .....	235
Vytvoření objektu z třídy .....	235
Vytvoření vlastní třídy .....	237
Vytvoření dvou objektů z třídy <code>Product</code> .....	240
Seznámení s rozšiřujícími existujícími třídami .....	241
Rozšíření třídy <code>MovieClip</code> pro vytvoření nové třídy .....	242

## POZNÁMKA

Tento návod je určen pro vývojáře ve Flashi, kteří jsou obeznámeni se základními koncepty Flashe a ActionScriptu.

## Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

### 1. Prohlédněte si dokončené soubory.

Tato lekce neobsahuje výchozí soubory. Najít můžete dokončené soubory `handson1 fla`, `handson2 fla`, `handson3 fla`, `Product.as` a `Drag.as`, což jsou příklady souborů, které budete vytvářet v této lekci:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Work with Objects and Classes.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Work with Objects and Classes.

### 2. Zvolte příkaz `Window > Workspace Layout > Default`, abyste nastavili pracovní prostor pro absolvování lekcí.

## KAPITOLA 10

### **Základní úlohy: přidání animace tlačítka a navigace . . . . .115**

Nastavte si váš pracovní prostor . . . . .	116
Vytvoření tlačítka ze seskupených objektů . . . . .	117
Pojmenování instance tlačítka . . . . .	117
Zobrazení oblasti zásahu povolením tlačítek . . . . .	118
Změna oblastí zásahu tlačítka . . . . .	118
Zarovnání tlačítek . . . . .	119
Vytvoření animace pro stav tlačítka . . . . .	120
Přidání akce k tlačítku . . . . .	120
Přidání navigace k tlačítku . . . . .	121
Testování souboru typu SWF . . . . .	122
Shrnutí . . . . .	122

## KAPITOLA 11

### **Základní úlohy: vytvoření prezentace s obrazovkami . . . . .123**

Nastavte si váš pracovní prostor . . . . .	124
Zobrazení hierarchie obrazovky a časových os obrazovky . . . . .	125
Zobrazení vlastností obrazovky . . . . .	126
Přidání obsahu do snímku prezentace . . . . .	126
Přidání chování navigace obrazovky tlačítkům . . . . .	127
Přidání a pojmenování snímku . . . . .	127
Výběr a přesun snímků . . . . .	128
Přidání obsahu do nového snímku . . . . .	128
Přidání chování přechodu . . . . .	129
Testování vaší prezentace . . . . .	130
Shrnutí . . . . .	130

## KAPITOLA 12

### **Vytváření grafiky: kreslení ve Flashi . . . . .131**

Nastavte si váš pracovní prostor . . . . .	132
Vyberte nástroj tvaru . . . . .	133
Zvolte možnosti vytvoření mnohoúhelníku . . . . .	133
Kreslení mnohoúhelníku . . . . .	134
Otočení tvaru . . . . .	134
Použití vlastnosti vyříznutí . . . . .	134
Transformace tvaru vaší kresby . . . . .	135
Kopírování vytažení . . . . .	135



V tomto návodu použijete panel Web Services k připojení k webové službě, kterou využijete k vrácení libovolného tipu o softwaru Macromedia. Poté použijete komponenty k nastavení jednoduchého uživatelského rozhraní.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Připojení k veřejné webové službě ..... 248

Vytvoření uživatelského rozhraní a propojení komponent s webovou službou ... 250

Tento návod využívá veřejnou webovou službu, a proto vyžaduje připojení k Internetu.

Máte-li problémy se stahováním nebo rozbalením souborů, najděte si Technickou zprávu č. 13686 na adrese [www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm](http://www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm).

### POZNÁMKA

Použití veřejných webových služeb v těchto návodech nepředpokládá, že byste je měli využít v reálných aplikacích. Firma Macromedia ani nedoporučuje využívat veřejných webových služeb přímo z libovolné klientské aplikace. Více informací najdete v části „About data connectivity and security in Flash Player“ v kapitole „Data Integration“ v nápovědě Flashe (ve Flashi zvolte příkaz Help > Using Flash). V návrhovém prostředí byste měli použít webové služby, které se nachází na vašem vlastním webovém serveru.

Dokončený soubor typu FLA pro tento návod byl nainstalován s Flashem. Následující seznam uvádí typické cesty k tomuto adresáři.

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Tips.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Tips.

## Připojení k veřejné webové službě

Definujte webovou službu ve Flashi, která se připojí k veřejné webové službě.

1. Vytvořte nový flashový dokument ve Flashi Professional 8. Přesvědčte se, že je váš počítač připojen k Internetu.
2. Otevřete panel Web Services (Window > Other Panels > Web Services) a klepněte na ikonu Define Web Services.

Tento návod vám ukáže, jak vytvořit aplikaci pro úpravu dat pracovního výkazu. Data pracovního výkazu jsou uložena ve formátu XML uvnitř nativní XML databáze. Komponenta XUpdateResolver je nejlepší volbou pro tento typ aplikace, neboť generuje příkazy jazyka XUpdate, které mohou být odeslány na server pro aktualizaci dat.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření uživatelského rozhraní .....	257
Úprava dat .....	263

Tento návod využívá veřejnou webovou službu, a proto vyžaduje připojení k Internetu. Kromě toho, tento návod nebude fungovat ve webovém prohlížeči, kvůli tzv. omezení sandboxu (chráněné prostředí operační paměti počítače, v němž mohou aplikace běžet bez rizika zásahu do samotného systému, pozn. překl.), ale bude fungovat ve vývojovém prostředí Flashe nebo samostatném přehrávači Flash Player.

## POZNÁMKA

Použití veřejných webových služeb v těchto návodech nepředpokládá, že byste je měli využít v reálných aplikacích. Firma Macromedia ani nedoporučuje využívat veřejných webových služeb přímo z libovolné klientské aplikace. Více informací najdete v části „About data connectivity and security in Flash Player“ v nápovědě Flashe.

Pro tento návod budete potřebovat soubor `data.xml`, který se nachází ve složce Tutorial Assets. Tento soubor můžete najít v jednom z následujících umístění:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia/Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Data Integration/Using XML for a Timesheet\data.xml.

## POZNÁMKA

Z důvodů předvádění zpřístupníte data XML z vaší Bootovací jednotky a zobrazíte vlastnost `DeltaPacket` na vaší obrazovce. Ve skutečnosti by byl příkaz jazyka XUpdate odeslán na server ke zpracování.



**Předpoklad:** kapitola „Integrace dat: použití XML pro vytvoření pracovního výkazu (pouze verze Flash Professional)“

Tento návod začíná v místě, kde končí kapitola „Integrace dat: použití XML pro vytvoření pracovního výkazu (pouze verze Flash Professional)“. Teď, když komponenta DataSet spravuje data, sleduje změny, které jsou na datech provedeny, ve vlastnosti DeltaPacket. Pro odeslání změn zpět na server optimalizovaným způsobem je potřeba synchronní přenos. Komponenta XUpdateResolver je nejlepší volbou pro aktualizaci zdroje XML, neboť generuje příkazy jazyka XUpdate, které mohou být odeslány na server a aktualizovat data.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Aktualizace pracovního výkazu .....267

Tento návod využívá veřejnou webovou službu, a proto vyžaduje připojení k Internetu. Kromě toho, tento návod nebude fungovat ve webovém prohlížeči, kvůli tzv. omezení sandboxu (chráněné prostředí operační paměti počítače, v němž mohou aplikace běžet bez riziká zásahu do samotného systému, pozn. překl.), ale bude fungovat ve vývojovém prostředí Flashe nebo samostatném přehrávači Flash Player.

## POZNÁMKA

Použití veřejných webových služeb v těchto návodech nepředpokládá, že byste je měli využít v reálných aplikacích. Firma Macromedia ani nedoporučuje využívat veřejných webových služeb přímo z libovolné klientské aplikace. Více informací najdete v části „About data connectivity and security in Flash Player“ v nápovědě Flashe.

Pro tento návod budete potřebovat soubor data.xml, který se nachází ve složce Tutorial Assets. Tento soubor můžete najít v jednom z následujících umístění:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia/Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Data Integration/Using XML for a Timesheet\data.xml.

Kreslení pomocí nástroje Line .....	136
Výběr a přidání jiné barvy výplně .....	136
Seskupení tvaru .....	136
Vytvoření loga pomocí nástroje Pen .....	137
Shrnutí .....	138

## KAPITOLA 13

**Vytváření grafiky: vytvoření animace na časové ose .....139**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	140
Vytvoření pohybového vykreslení .....	141
Vytvoření tvarového vykreslení .....	142
Kopírování a vložení klíčových snímků do animace .....	143
Změna rychlosti animace .....	144
Testování souboru typu SWF .....	145
Shrnutí .....	146

## KAPITOLA 14

**Vytváření grafiky: vytvoření animací pomocí zrychlení/zpomalení .....147**

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	149
Otevření spouštěcího dokumentu .....	151
Testování aplikace .....	160

## KAPITOLA 15

**Vytváření grafiky: použití přechodů .....161**

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	163
Otevření spouštěcího dokumentu .....	165
Použití lineárního přechodu .....	165
Vytvoření radiálního přechodu .....	166
Vytvoření transformačního přechodu pomocí tvaru .....	168
Provedení posledních úprav .....	169
Testování aplikace .....	172

## KAPITOLA 16

**Vytváření grafiky: použití grafických filtrů a prolnutí .....173**

Prohlížení vaší úlohy .....	174
Otevření spouštěcího dokumentu .....	175
Použití filtrů a prolnutí .....	175



## KAPITOLA 17

**Text: přidání textu do dokumentu .....179**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	180
Vytvoření bloku textu s proměnlivou šířkou .....	181
Vytvoření bloku textu s pevnou šířkou .....	182
Úprava textu a změna atributů písma .....	183
Výběr systémových fontů .....	183
Přidání vstupního textového pole .....	184
Kopírování textového pole .....	184
Přiřazení jmen instancí textovým polím .....	185
Vytvoření dynamického textového pole .....	185
Specifikace možností formátování .....	186
Zobrazení ActionScriptu dynamického textového pole .....	186
Testování souboru typu SWF .....	187
Kontrola pravopisu .....	187
Shrnutí .....	188

## KAPITOLA 18

**ActionScript: použití režimu Script Assist .....189**

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	191
Otevření spouštěcího dokumentu .....	192
Přidání skriptu k tlačítku pomocí režimu Script Assist .....	193
Přidání skriptů ke snímku na časové ose pomocí režimu Script Assist .....	197
Přidání skriptu ke snímku klipu animace Title .....	199
Testování aplikace .....	201
Shrnutí .....	201

## KAPITOLA 19

**ActionScript: přidání interaktivity .....203**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	204
Pojmenování instancí tlačítek .....	205
Přidání scény .....	206
Navigace mezi scénami .....	206
Řízení dokumentu pomocí akce stop() .....	206
Provázání tlačítka se scénou .....	207
Přidání navigace pro návrat na scénu 1 .....	207
Přehrání klipu animace .....	208

Použití chování pro přehrání souboru typu MP3 .....	210
Testování dokumentu .....	211
Shrnutí .....	211

## KAPITOLA 20

**ActionScript: psaní skriptů .....** **213**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	214
Vytvoření instance symbolu .....	215
Pojmenování instancí tlačítek .....	216
Inicializace dokumentu .....	217
Použití syntaxe ActionScriptu .....	218
Umístění referenční příručky ActionScriptu .....	218
Přidání komentářů do ActionScriptu .....	218
Psaní funkce pro tlačítko .....	219
Kopírování a změna funkce pro tlačítko .....	220
Kontrola syntaxe a testování vaší aplikace .....	220
Shrnutí .....	221

## KAPITOLA 21

**ActionScript:****vytváření formuláře s podmíněnou logikou a odeslání dat ...** **223**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	224
Přidání vstupního textového pole pro sběr formulářových dat .....	225
Přidání tlačítka pro odeslání formuláře .....	226
Přidání chybové zprávy .....	226
Přidání potvrzovací zprávy .....	227
Přidání akce stop() .....	227
Přidání popisek rámců pro navigaci .....	228
Přidání podmíněné logiky pro tlačítko pro odeslání .....	229
Předání dat ze souboru typu SWF .....	230
Vytvoření funkce pro tlačítko Try Again .....	231
Testování souboru typu SWF .....	231
Shrnutí .....	232

## KAPITOLA 22

**ActionScript: práce s objekty a třídami .....** **233**

Nastavte si váš pracovní prostor .....	234
Seznámení s třídami a typy objektů .....	235



Vytvoření objektu z třídy .....	235
Vytvoření vlastní třídy .....	237
Vytvoření dvou objektů z třídy Product .....	240
Seznámení s rozšiřujícími existujícími třídami .....	241
Rozšíření třídy MovieClip pro vytvoření nové třídy .....	242
Shrnutí .....	244

**KAPITOLA 23**

<b>Integrace dat: přehled .....</b>	<b>245</b>
-------------------------------------	------------

**KAPITOLA 24**

<b>Integrace dat: použití webové služby Macromedia Tips ...</b>	<b>247</b>
---	------------

Připojení k veřejné webové službě .....	248
Vytvoření uživatelského rozhraní a propojení komponent s webovou službou ..	250

**KAPITOLA 25**

<b>Integrace dat: použití XML pro vytvoření pracovního výkazu</b>	<b>255</b>
---	------------

Vytvoření uživatelského rozhraní .....	257
Úprava dat .....	263

**KAPITOLA 26**

<b>Integrace dat: použití XUpdate k aktualizaci pracovního výkazu .....</b>	<b>265</b>
---	------------

Aktualizace pracovního výkazu .....	267
-------------------------------------	-----

<b>Rejstřík .....</b>	<b>271</b>
-----------------------	------------

Chystáte se vyzkoušet možnosti programu Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8. Dozvíte se, jak během pár minut vytvořit působivý web kombinující ovládací prvky videa, textu, grafiky a médií.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation).

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Přehled uživatelského rozhraní .....	15
Nastavení panelu Select a přizpůsobení panelů .....	15
Změna pozadí a velikosti plochy scény .....	17
Změna zobrazení plochy scény .....	18
Zobrazení panelu Library .....	18
Přidání grafiky na plochu scény .....	18
Přidání videa .....	19
Zobrazení vlastností objektu .....	19
Přidání chování ovládacím prvkům videa (behaviors) .....	20
Použití Prohlížeče animací k zobrazení struktury dokumentu .....	21
Testování dokumentu .....	22
Nalezení nápovědy .....	22

Před zahájením této lekce vám doporučujeme, abyste si přečetli průvodce Getting Started with Flash, v němž se dozvíte o pracovním prostoru ve Flashi. Tohoto průvodce najdete v nabídce Help > Getting Started with Flash.



Macromedia Flash Basic 8 nebo Macromedia Flash Professional 8 mohou působit jako velmi složité programy na to, abyste se s nimi naučili pracovat. Jedním z důvodů této zdánlivé složitosti je skutečnost, že jej můžete použít k celé řadě různých věcí, jako např. pro kreslené animace, přehrávače médií a sofistikovaný software. Tento návod je vhodný pro naprosté začátečníky, kteří pracují v programu Flash 8 poprvé. Ukáže vám některé základní aspekty programu i to, jak jej začít používat k vytváření skutečných projektů. Abyste dokončili tuto kapitolu, nemusíte o Flashi nebo animaci vědět vůbec nic; vlastně zjistíte, jak snadné je začít používat Flash 8 k přidání prvků na vaše webové stránky.

Tohle je první část třídílného návodu, který se věnuje se vytvoření jednoduchého animovaného banneru ve Flashi a jeho přidání na webovou stránku pomocí Macromedia Dreamweaveru. V části 1 se dozvíte, jak vytvořit soubor a změnit jeho nastavení, jak importovat a přidat grafiku na plochu scény a vytvořit vrstvy. V částech 2 a 3 přidáte animaci a vytvoříte tlačítko, které otevře okno prohlížeče. Poté specifikujete nastavení pro publikaci a přidáte banner na webovou stránku.

„Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26: Naučíte se, jak vytvořit a strukturovat banner.

„Základní úlohy: vytvoření banneru, část 2“ na straně 42: Naučíte se, jak přidat animaci, vytvořit tlačítko a napsat základní skripty.

„Základní úlohy: vytvoření banneru, část 3“ na straně 60: Naučíte se, jak publikovat váš soubor typu SWF a jak jej vložit na web v Dreamweaveru.

K dokončení těchto návodů nepotřebujete žádné předchozí znalosti.

V části 1 tohoto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA .....	27
Vytvoření nového dokumentu .....	28
Změna vlastností dokumentu .....	30
Import grafiky .....	32
Představení vrstev a časové osy .....	34
Testování aplikace .....	38

Pracovní postup tohoto návodu obsahuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 27 vám umožňuje prohlédnout si hotový dokument ve Flashi.
- „Vytvoření nového dokumentu“ na straně 28 vám ukáže, jak vytvořit soubor typu FLA, který ve třech částech tohoto návodu použijete k vytvoření banneru.