

Obsah

KAPITOLA 1

Úvod	1
1.1 Proč právě Flash	3
1.2 Novinky ve Flash MX	3

KAPITOLA 2

Pracovní prostředí	7
2.1 Pracovní plocha	9
2.2 File	11
2.3 Edit	13
2.4 View	19
2.5 Insert	21
2.6 Modify	22
2.7 Text	26
2.8 Control	27
2.9 Window	27
2.10 Help	31
2.11 Nástroje (Toolbox)	32
2.12 Dokument	36
2.13 Scéna	37
2.14 Vrstvy	38
2.15 Nová vrstva	39
2.16 Nový adresář	39

KAPITOLA 3

Kreslení	41
3.1 Vektory a bitmapy	43
3.2 Základní tvary	45
3.3 Spojování objektů	46
3.4 Dělení objektů	46
3.5 Pen Tool	47
3.6 Přidávání a ubírání bodů	49
3.7 Editace bodu	49
3.8 Změna výplně	50

3.9 Swatches	53
3.10 Změna ohraničení	54
3.11 Seskupování symbolů	55
3.12 Free Transform	55
3.13 Envelope	56
3.14 Optimalizace	57
3.15 Optimalizace křivky	58
3.16 Optimalizace výplně	60
3.17 Průhlednost (Alpha)	60
3.18 Bitmapy	61
3.19 Text	61
3.20 Kvalita (Quality)	62
3.21 Generate size report	62
3.22 Tlačítka	65
3.23 Statické tlačítko	65
3.24 Tlačítko s animací	67
3.25 Tlačítko se zvukem	69

KAPITOLA 4

Symboly **71**

4.1 Symboly	73
4.2 Typy symbolů	73
4.3 Movie Clip	73
4.4 Button	74
4.5 Graphic	74
4.6 Instance symbolu	75
4.7 Úpravy instance symbolu	76
4.8 Efekty	77
4.9 Text	78
4.10 Statické textové pole	78
4.11 Dynamické textové pole	80
4.12 Vstupní textové pole	82
4.13 Rozložení textu na křivky	83

KAPITOLA 5

Knihovna **85**

5.1 Knihovna / Library	87
5.2 Práce s knihovnou	87

5.3	Sdílená knihovna	89
5.4	Vytvoření sdílené knihovny	89
5.5	Import	90
5.6	Bitmapy	91
5.7	Nastavení komprese bitmapového obrázku	92
5.8	Změna obrázku na symbol	92
5.9	Převod bitmapy na vektory (trace)	93
5.10	Vektorové formáty	95
5.11	Zvukové formáty	96
5.12	Nastavení komprese zvuku	96
5.13	Video formáty	97
5.14	Import videa	97

KAPITOLA 6

Animace **99**

6.1	Animace	101
6.2	Časová osa (Timeline)	101
6.3	Rychlost přehrávání	104
6.4	Vkládání snímků	105
6.5	Přehrávání animace	107
6.6	Motion Tween	107
6.7	Motion Tween po křivce	110
6.8	Rotace	112
6.9	Easing	112
6.10	Změna barvy a průhlednosti	113
6.11	Tweening Shapes – Animace obrysů	113
6.12	Shape Hints	115
6.13	Změna barvy a průhlednosti výplně obrysů	117
6.14	Úpravy animací	117
6.15	Onion Skin	117
6.16	Animace masky	118
6.17	Transparentní maska	120
6.18	Animace v animaci	122
6.19	Animace 3D objektu	124
6.20	Změna kurzoru myši	129
6.21	Animovaný kurzor	133
6.22	Preloader bez programování	135
6.23	Jednoduchý Preloader	137

6.24 Číselný Preloader	139
6.25 Rotující text	141
6.26 Poletující text	143
6.27 Planeta	146

KAPITOLA 7**Publishing** **149**

7.1 Publishing	151
7.2 Výstupní formáty pro web (Publish)	151
7.3 Flash (.swf)	152
7.4 HTML (.html)	153
7.5 GIF, JPEG, PNG image	156
7.6 Windows Projector (.exe)	156
7.7 Samospustitelné CD	156
7.8 Export	157
7.9 Export Movie	157
7.10 Animovaný GIF	158
7.11 Export Image	159

KAPITOLA 8**ActionScript** **161**

8.1 ActionScript a JavaScript	163
8.2 Objekty	164
8.3 Oddělovač tečka (.)	164
8.4 Cesta (Target Path)	166
8.5 Datové typy	166
8.6 Řetězec (String)	166
8.7 Číselné hodnoty (Number)	168
8.8 Logické hodnoty (Boolean)	169
8.9 Null	169
8.10 Proměnná (Variable) a hodnota (Value)	169
8.11 Deklarace proměnné	172
8.12 Konverze typů	172
8.13 Příkazy	173
8.14 Operátory	174
8.15 Početní operátory	174
8.16 Operátory porovnání	176
8.17 Logické operátory	177

8.18 Příkazy pro řízení běhu skriptu	178
8.19 Příkaz if, if...else	178
8.20 Příkaz switch	179
8.21 Příkaz while	180
8.22 Break	181
8.23 Příkaz do...while	181
8.24 Příkaz for	182
8.25 Příkaz for...in	182
8.26 Funkce	183
8.27 Vlastní funkce	184
8.28 Volání funkce	184
8.29 Vestavěné objekty	185
8.30 Vlastní objekty	186
8.31 Objekt MovieClip	188
8.32 Pole	189
8.33 Poznámky	190
8.34 Panel Actions	191
8.35 Normal Mode	192
8.36 Expert Mode	197
8.37 Jak začít	200
8.38 Přiřazení akce snímku časové osy	201
8.39 Přiřazení akce tlačítka	202
8.40 Přiřazení akce Movie klipu	203
8.41 Ladění skriptu (Debuging)	204
8.42 Debugger	205
8.43 Knihovna Actions	207
8.44 goto	207
8.45 stop	210
8.46 play	211
8.47 tellTarget	211
8.48 on Mouse Event	213
8.49 toggleHighQuality	215
8.50 getURL	215
8.51 fscommand	217
8.52 loadMovie	218
8.53 unloadMovie	219
8.54 fscommand	220
8.55 Spouštění prezentace na celou obrazovku	221

8.56	Změny velikosti	222
8.57	Skryté menu	222
8.58	Zakázání klávesových zkratk	223
8.59	Ukončení prezentace	223
8.60	Datum	224
8.61	Čas	227
8.62	Formuláře	228
8.63	Input Box	229
8.64	Output Box	229
8.65	Čtení ze vstupního pole	229
8.66	Komponenty	232
8.67	Check Box	233
8.68	Radio Button	235
8.69	Combo Box	237
8.70	List Box	239
8.71	Scroll Bar	240
8.72	Scroll Pane	242
8.73	Načtení textu z externího zdroje	244
8.74	Formátování vloženého textu	246
8.75	Okno Drag and Drop	247
8.76	Editace komponentů	249
8.77	Tlačítko I Stop/Play	250
8.78	Tlačítko II Stop/Play	251
8.79	Spouštění skriptů	253
8.80	Počítadlo přístupů	253
8.81	Návštěvní kniha	257

KAPITOLA 9

Flash a hry263

9.1	Hry	265
9.2	Deskové hry	266
9.3	Karetní hry	266
9.4	Kasino	267
9.5	Platform Games (plošinovky)	267
9.6	Jak tedy začít?	268
9.7	Pohyb	270
9.8	Přesouvání objektu myši	271
9.9	Puzzle	274

9.10 Pohyb myši v jedné ose	278
9.11 Velikonoční hra	280
9.12 Ovládání pohybu z klávesnice	284
9.13 Kurzorové šipky	285
9.14 Poletující balónek	286
9.15 Pohyb pozadí	291
9.16 Plavba lodí	294
9.17 Chůze	297
9.18 Skok	301
9.19 Pohyb v osmi směrech	305
9.20 Chůze 3D	309
9.21 Střelba	314
9.22 Kolize	318
9.23 Kolize dosažením polohy	321
9.24 Počítadla	323
9.25 Počítadlo v textovém poli	323
9.26 Grafické počítadlo	325
9.27 Animované počítadlo	327
9.28 Sloupcový indikátor	330
9.29 Tachometr	332
9.30 Stopky	335
9.31 Náhoda není náhoda	338
9.32 random	338
9.33 Math.random	339
9.34 Generátor číselné řady	340
9.35 Generátor znaků	343
9.36 Odeslání výsledků (PHP)	345

Příloha - ASCII kódy kláves **349**

Rejstřík **351**