

Pozvěte své diváky do akce za pomoci tlačítek, nabídek a dalších interaktivních prvků, které vybízejí k dalšímu průzkumu webových stránek. Díky spolupráci symbolů a ActionScriptu lze vytvářet konzistentní a zároveň působivá uživatelská rozhraní.

6 Tvorba interaktivních souborů

Obsah lekce

V této lekci se naučíte následující:

- Manipulovat s přechody
- Vytvářet tlačítka
- Vytvářet animované stavy překreslení (rollovery)
- Duplikovat tlačítka
- Používat jediný symbol pro několik obrázků
- Upravovat vnořené symboly
- Vytvářet a používat návěští snímků
- Pojmenovávat instance pro použití v jazyku ActionScript

Doba potřebná k dokončení této lekce je přibližně 90 minut. Je-li to nutné, odeberte ze svého pevného disku složku s předchozí lekcí a zkopírujte si na něj složku Lekce06.

Začínáme

Nejdříve si prohlédněte stránku s portfoliem fotografií, kterou budete tvořit při výuce věnované způsobu vytváření interaktivních tlačítek v programu Flash.

1 Pro spuštění animace poklepejte na soubor 06Výsledek.swf, umístěný ve složce Lekce06/06Výsledek.

Tento projekt je tvořen interaktivní webovou stránkou pro fotografa. Po přehrání úvodního filmu může divák klepnout na některé tlačítko a prohlédnout si zvětšenou verzi zvolené fotografie. V této lekci vytvoříte pozadí, na které přidáte interaktivní tlačítka pro fotky. Kód ActionScriptu je v souboru projektu již obsažen, bude však nutné tento soubor upravit tak, aby ActionScript fungoval.

2 Uzavřete soubor 06Výsledek.swf.

3 Poklepáním na soubor 06Start.fla, umístěný ve složce Lekce06/06Start, si počáteční projekt otevřete v programu Flash. Soubor obsahuje sedm vrstev a několik položek v knihovně. Snímek 10 vrstvy Akce již obsahuje kód ActionScriptu.

4 Zvolte Soubor (File) → Uložit jako (Save As), soubor pojmenujte **06_pracovníkopie.fla** a uložte do složky 06Start. Uložením pracovní kopie máte jistotu, že původní soubor budete mít k dispozici, pokud byste chtěli začít znovu od začátku.

O interaktivních souborech

Interaktivní soubory jsou soubory, které se mění na základě akcí diváka. Když divák například stiskne tlačítko, zobrazí se větší varianta obrázku. Nebo když klepne na položku v nabídce, objeví se na obrazovce jiná stránka. Interaktivita může být docela složitá a vyžadovat mnoho výpočtů nebo může být tak jednoduchá, jako je změna barvy tlačítka.

V programu Flash se k dosažení interaktivity obvykle využívá jazyk ActionScript. V tomto projektu načítá kód ActionScriptu úvodní film a také, když divák klepne na tlačítko, příslušnou fotku. Kód jazyka ActionScript je již v souboru obsažen, nemusíte tedy vytvářet tlačítka, značky aktivního výběru ani ostatní části, které kód volá. O jazyku ActionScript se dozvíte více v lekci 7.

Rozvržení prvků na obrazovce

Prezentované obrázky nezaplní celou obrazovku. Je tedy nutné vytvořit zajímavou výplň pozadí, jednoduché rámečky pro načtené obrázky a pozadí a nadpis identifikující danou obrazovku.

Tvorba výplně přechodem

Nejdříve vytvoříte výplň přechodem, čímž přidáte zajímavý prvek k horní části vymezené plochy, kterou následně převrátíte a zkopírujete do spodní části vymezené plochy.

1 Ve vrstvě Pozadí vyberte prázdný klíčový snímek ve snímku 1.

2 Vyberte nástroj obdélník. Pro tah zvolte bez barvy a pro výplň černobílý lineární přechod.



3 Ve vymezené ploše nakreslete obdélník.

4 Vyberte obdélník pomocí nástroje pro výběr.

5 V okně inspektora Vlastností nastavte šířku na 800, výšku na 300, X na 0 a Y na

0. Přechod vyplní horní polovinu vymezené plochy, jejíž rozměry jsou 800 na 600 obrazových bodů.

6 Z rozbalovací nabídky na panelu úprav nad vymezenou plochou zvolte 50 %, abyste dobře viděli celý přechod.

7 Vyberte nástroj transformace přechodu (🚡), který je seskupený s nástrojem libovolná transformace.

8 Pomocí ikony pro otočení v pravém horním rohu přechodu otočte přechod o 90 stupňů, aby měl černou barvu dole a bílou nahoře.





9 Přechod zkraťte přesunutím spodní lišty vzhůru a poté přesuňte jeho středový bod tak, abyste viděli šedý přechod pouze v horní části. Výsledek by měl vypadat podobně jako na níže uvedeném obrázku.



10 Označte přechod a stiskem klávesy F8 jej převeďte na symbol.

11 V dialogu Převést na symbol vyberte Filmový klip, nastavte vztažný bod na levý horní roh, symbol pojmenujte **půl pozadí** a klepněte na tlačítko OK.

12 Pomocí nástroje pro výběr vyberte ve vymezené ploše symbol půl pozadí a zvolte Úpravy (Edit) → Kopírovat (Copy).

13 Zvolte Úpravy (Edit) → Vložit na stejné místo (Paste In Place).

14 Označte právě vloženou kopii a zvolte Změnit (Modify) \rightarrow Transformovat (Transform) \rightarrow Převrátit svisle (Flip Vertical).

15 V okně inspektora Vlastností zadejte 600 pro hodnotu Y.

Vytvořením poloviny pozadí a jejím následným duplikováním si značně usnadníte tvorbu symetrických přechodů. Při úpravě symbolu se navíc automaticky změní obě instance a velikost souboru zůstává malá.

16 Z rozbalovací nabídky Zobrazit na panelu úprav nad vymezenou plochou zvolte položku Zobrazit vše.

17 Vrstvu Pozadí uzamkněte.



Přidání jednoduchého rámečku

Nyní vytvoříte rámeček široký 2 obrazové body, který se objeví kolem načítaného obsahu, a poté stejně široký rámeček kolem celého filmu.

1 Ve vrstvě Fotorámeček vyberte klíčový snímek ve snímku 1.

2 Vyberte nástroj obdélník a v oblasti voleb na panelu nástrojů zvolte ikonu Kreslení objektu.

3 Pro výplň vyberte bez barvy a barvu tahu nastavte na #333333.

4 Nakreslete obdélník ve vymezené ploše.

5 V okně inspektora Vlastností zadejte 2 pro výšku tahu a poté nastavte šířku na 734, výšku na 404, hodnotu X na 35 a hodnotu Y na 144.

Poznámka: Vytvořili jste obdélník, který je o 4 obrazové body širší a vyšší než oblast s obsahem specifikovaná v kódu ActionScriptu a který je vzhledem k němu posunutý o 2 obrazové body směrem doleva a nahoru, takže jste zhotovili rámeček široký 2 obrazové body.

6 Vyberte obdélník a stiskem klávesy F8 převeďte jeho kraj na symbol.

7 V dialogu Převést na symbol vyberte Filmový klip, symbol pojmenujte **fotorámeček** a klepněte na tlačítko OK.



8 Vyberte snímek 10 ve vrstvě Fotorámeček a stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek.

9 Vyberte jakýkoliv snímek mezi snímky 1 a 10 a v okně inspektora Vlastností zvolte v nabídce Doplnit položku Pohyb.

10 Vyberte snímek 1 ve vrstvě Fotorámeček a poté ve vymezené ploše vyberte instanci symbolu fotorámeček.

11 V panelu Transformovat natavte šířku a výšku na 20 % a stiskněte klávesu Enter nebo Return.

12 Odemkněte a vyberte vrstvu Pozadí. Klepnutím mimo vymezenou plochu zrušte výběr přechodů pozadí.

13 Vyberte nástroj Obdélník, nastavte výplň na žádnou a barvu tahu na #9999999.

14 Nakreslete obdélník ve vymezené ploše a poté v okně inspektora Vlastností nastavte následující hodnoty: výška tahu = 2, šířka = 800, výška = 600, X = 0, Y = 0.

15 Vrstvu Pozadí opět uzamkněte.

Přidání nadpisu

V tomto projektu bude nadpis zobrazen na pozadí stránky bez ohledu na to, co jiného se na stránce zobrazuje.

1 Vyberte snímek 1 vrstvy Nadpis.

2 Vyberte textový nástroj a klepnutím v levého horním rohu vymezené plochy vytvořte vstupní bod.

3 Napište Fotografie Járy Slonka.

4 Označte celý text a v okně inspektora Vlastností zvolte z rozbalovací nabídky Statický text, jako písmo nastavte Arial o velikosti 42 a klepněte na ikonu Zarovnat doprava.

5 Označte pouze text *Járy Slonka* a změňte barvu na #FFCC00.

6 Vyberte pouze text *Fotografie* a změňte barvu na #333333.

7 Pomocí nástroje pro výběr vyberte pole s textem a v okně inspektora Vlastností nastavte hodnotu X na 305 a hodnotu Y na 10.



Tvorba značky výběru

Nyní vytvoříte malý obdélník, který se bude objevovat nad zvoleným tlačítkem.

1 Vyberte snímek 10 ve vrstvě Značka a stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek.

2 Vyberte nástroj obdélník, který použijte bez barvy tahu a s barvou výplně #FFCC00.

3 Nakreslete malý obdélník v levém horním rohu vymezené plochy.

4 Obdélník označte a v okně inspektora Vlastností zadejte následující hodnoty: šířka = 100, výška = 4, X = 37 a Y = 73.



5 Ponechejte obdélník označený a stiskem klávesy F8 jej převeďte na symbol.

6 V dialogu Převést na symbol vyberte Filmový klip, symbol pojmenujte **značka** a klepněte na tlačítko OK.

Vytváření tlačítek

Tlačítkům lze přiřazovat celou řadu různých akcí. V tomto projektu zobrazuje každé tlačítko větší variantu svého obrázku v oblasti s obsahem ve vymezené ploše. K tomuto účelu vytvoříte několik symbolů, přičemž využijete symboly grafiky, filmového klipu i tlačítka.

Grafický symbol obsahuje obrázky a je nastaven tak, aby zobrazoval určitý snímek. Symbol filmového klipu animuje stav Přes tlačítka, takže při výběru se daný obrázek malinko zvětší. Symbol tlačítka obsahuje ve svých rolloverových stavech symboly grafiku i filmového klipy.

Nejdříve vytvoříte jedno tlačítko společně s jeho symboly a rolloverovými stavy a poté jej zkopírujete a vytvoříte ostatní tlačítka, která budou vyžadovat jen nepatrné zásahy.

Tvorba grafického symbolu s několika snímky

Základem tlačítka bude grafický symbol obsahující všechny obrázky tlačítka, každý ve vlastním snímku v jediné vrstvě. Nejdříve vytvoříte grafický symbol a nastavíte jej tak, aby zobrazoval pouze jediný snímek. Poté rozložíte obrázky do zvláštních vrstev, zarovnáte je do jednoho hezky pod sebe a přesunete do samostatných sním-ků ve vrstvě Grafika uvnitř daného symbolu.

1 Vyberte všechny snímky vrstvy Položky a přetáhněte je do vrstvy Tlačítka. Všechny obrázky, které byly ve vrstvě Položky, jsou nyní ve vrstvě Tlačítka.

- 2 Vrstvu Položky vymažte.
- **3** Vyberte vrstvu Tlačítka.

4 Vyberte všechny obrázky na ploše a přetáhněte je k levému okraji vymezené plochy.



5 Ponechejte všechny obrázky označené a stiskem klávesy F8 je převeďte na symbol.

6 V dialogu Převést na symbol vyberte Grafika, nastavte vztažný bod na levý horní roh, symbol pojmenujte **malé náhledy** a klepněte na tlačítko OK.

Převést na sy	ymbol		x
<u>N</u> ázev:	malé náhledy		ОК
<u>Т</u> ур:	© Filmový klip ⊚ Tlačítko	<u>R</u> egistrace: ₽00	Zrušit
	Grafika		Další volby

7 Vyberte symbol malé náhledy ve vymezené ploše a v okně inspektora Vlastností zvolte v rozbalovací nabídce vedle tlačítka Zaměnit položku Jeden snímek.

Poznámka: Volba Jeden snímek nabízí možnost zobrazit pouze jeden snímek grafického symbolu. Pro každé tlačítko lze zobrazit jiný snímek a současně použít stejný grafický snímek pro všechna tlačítka.

8 Poklepáním na symbol malé náhledy zahajte jeho editaci.

9 Vyberte všechny obrázky a zvolte Změnit (Modify) → Časová osa (Timeline) → Rozmístit do vrstev (Distribute To Layers). Program Flash vytvoří pro každý obrázek jednu vrstvu.



- **10** Vyberte všechny obrázky ve vymezené ploše.
- 11 Zvolením Okna (Window) → Zarovnat (Align) otevřete panel Zarovnat.

12 V panelu Zarovnat zvolte ikonu Na plochu (□), takže objekty se budou zarovnávat vzhledem k vymezené ploše.

13 Vyberte ikony Zarovnat levé okraje (**E**) a Zarovnat horní okraje (**T**), takže obrázky se umístí nad sebe.



14 V okně inspektora Vlastností nastavte hodnotu X na 37 a hodnotu Y na 79.

15 Vyberte vrstvu Vrstva 1 a klepněte na ikonu Přidat vrstvu. Horní vrstvu pojmenujte Akce a vrstvu pod ní přejmenujte na Grafika.

16 Vyberte snímek 7 vrstvy Akce a snímek 7 vrstvy Grafika a stiskem klávesy F5 vložte snímky.

17 Vyberte všech 7 snímků ve vrstvě Grafika a stiskem klávesy F7 vložte prázdné klíčové snímky.

II	9		1 5	1	.0	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
Akce	•	٠	• [
🔍 Grafika 💋	• •		000000												
🕤 Úvod.bmp	•	٠													
Fotka1.bmp	•	٠													
Fotka2.bmp	٠	٠	•												
Fotka3.bmp	•	٠													
Fotka4.bmp	•	٠	•												
Fotka5.bmp	٠	٠	•												
Fotka6.bmp	•	•	•												
3403			1 66	5	\mathbf{E}	7	12.0 fps	0.5s	•						

18 Vyberte snímek 7 vrstvy Akce a stiskem klávesy F7 vložte prázdný klíčový snímek.

19 Zvolením Okna (Window) \rightarrow Akce (Actions) otevřete panel Akce.

20 Přidejte akci stop zapsáním řetězce stop();.

21 Vyberte snímek 1 vrstvy Úvod.bmp a přetáhněte jej do prvního klíčového snímku vrstvy Grafika.

22 Přetáhněte snímek 1 vrstvy Fotka1.bmp do druhého klíčového snímku vrstvy Grafika, vrstvu Photo2.bmp do třetího klíčového snímku a tak stále dál, dokud nebude každý obrázek v samostatném klíčovém snímku vrstvy Grafika.

23 Smažte vrstvu Úvod.bmp a všechny ostatní vrstvy s obrázky, které jsou nyní prázdné.

	9			1 5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
Akce	•	٠		• 🛛											
🗖 Grafika 🥒															
a 🗥 🗅 😚				60 60	₽ 0	1	12.0 fps	0.0s	•						

24 Klepnutím na odkaz Scene 1 se vrátíte na hlavní časovou osu.

Tvorba symbolu tlačítka

Pro základ symbolu tlačítka, které bude obsahovat rolloverové stavy, použijete symbol malé náhledy. Pro stav Dole snížíte jas a přidáte zvuk spouště fotoaparátu. Pro stav Přes vytvoříte symbol filmového klipu, který budete animovat tak, aby při výběru tlačítka příslušný obrázek mírně přiblížil.

1 Ve vymezené ploše vyberte instanci symbolu malé náhledy a stiskem klávesy F8 jej převeďte na symbol tlačítka, které bude obsahovat snímky pro rolloverové stavy.

2 V dialogu Převést na symbol vyberte Tlačítko, symbol pojmenujte **tlačítko úvod** a klepněte na OK.

3 Poklepáním na symbol tlačítko úvod ve vymezené ploše zahajte jeho editaci.

4 Klepněte na ikonu Vložit vrstvu a horní vrstvu pojmenujte **Zvuk** a dolní **Grafika**.

	•		Nahoře Pře	s Dole	Zásah		
Zvuk	• •		•				
🔍 Grafika 🛛 🧷			•				
a /a = 8		11	1 6 6	覧 [2]	1 12.0 fps	0.0s	

5 Označte snímky Zásah v obou vrstvách a stiskem klávesy F5 přidejte snímky. Díky tomu, že snímek Zásah obsahuje stejný obsah jako snímek Nahoře, bude oblast zásahu definována tvarem tohoto symbolu.

6 Vyberte snímek Dole ve vrstvě Zvuk a stiskem klávesy F7 vložte prázdný klíčový snímek.

7 Ve vrstvě Zvuk vyberte klíčový snímek ve snímku Dole a v okně inspektora Vlastností zvolte v nabídce Zvuk položku Foťák spoušť.wav a v nabídce Synch. položku Spustit.



Když uživatel klepne na tlačítko, přehraje se zvuk spouště fotoaparátu.

8 Ve vrstvě Grafika označte snímky Přes a Dole a stiskem klávesy F6 vložte klíčové snímky.

9 Vyberte snímek Dole ve vrstvě Grafika a poté vyberte grafický symbol ve vymezené ploše.

10 V okně inspektora vlastnosti zvolte v nabídce Barva položku Jas a jako hodnotu zadejte 70.

Pohybujte přehrávací hlavou mezi snímky Nahoře a Dole a prohlédněte si vytvořený efekt. Při zvolení tlačítka jeho jas zmizí.



Animování rolloverových stavů

Na hotové webové stránce dochází při přejetí ukazatele myši nad tlačítkem ke zvětšení jeho obrázku. K animaci stavu Přes pro tlačítko s náhledem je nutné vytvořit symbol filmového klipu. **1.** Vyberte snímek Přes ve vrstvě Grafika a poté ve vymezené ploše vyberte grafický symbol.

	😨 角 🗖 Nahoře Přes 🛛 Dole 🛛 Zásah	
Zvuk	• • 🔲 👝 👖 🙀 🖶 🙀	
🔊 Grafika		
5 4 6 5	📗 🌵 🖻 🔁 😭 [•] 2 12.0 fps 0.1s <	

2 Stiskem klávesy F8 jej převeďte na symbol. V dialogu Převést na symbol vyberte Filmový klip, nastavte vztažný bod na levý horní roh, symbol pojmenujte **úvod animace přes** a klepněte na OK.

3 Poklepáním na symbol úvod animace přes ve vymezené ploše zahajte jeho úpravu.

4 Klepněte třikrát na ikonu Vložit vrstvu. Vrstvy pojmenujte odshora dolů **Akce**, **Zvuk, Maska** a **Obrázek**.

	9			1	5		10	15	5	20	25	30	 5	40	45	50	 55	6	50
Akce	•	٠		0															
🖬 Zvuk	٠	٠		¢															
🖬 Maska	•			¢.															
🖣 Obrázek 🛛 🥖	•			•															
8408			$\ $	ę	96 9	6 9	• E3	1	1	2.0 fps	0.0	s (

5 Vyberte snímek 9 ve vrstvě Akce. Přidržte klávesu Shift a ve vrstvě Obrázek zvolte snímek 9, čímž označíte snímek 9 ve všech čtyřech vrstvách. Poté přidejte snímky stiskem klávesy F5.

6 Vyberte snímek 9 ve vrstvě Akce a stiskem klávesy F7 vložte prázdný klíčový snímek.

7 Zvolením Okna (Window) → Akce (Actions) otevřete panel Akce a vložte akci stop zapsáním příkazu stop();.

8 Vyberte snímek 1 ve vrstvě Zvuk a v okně inspektora Vlastností zvolte v nabídce Zvuk položku Foták přiblížení.wav a v nabídce Synch. položku Spustit.

-

Název

Jakmile uživatel přejede ukazatelem myši nad tlačítkem, spustí se zvuk foťáku při přibližování záběru.

			5 10	15 20	25 30	35 40 45	50 55 60
Akce	• •	•					
Zvuk	1 • •	- 🗆 👌					
🕤 Maska	• •	•					
Obrázek	• •	· 🗆 🖡	D				
G () D 8			96 G C	1 12.0 fps	0.0s 📢 🚺		
♦ Vlastnosti × Filtry Para	metry						
Snímek <popis snímku=""></popis>	Do	oplnit: Ž	ádné 🔻		Zvuk: Fo	ták přiblížení .wav Žádné	• •
I yp popisu:						ſ	Linear dt

9 Vyberte snímek 1 ve vrstvě Maska a zvolte nástroj obdélník, bez tahu a s jasně zelenou výplní.

Synch.:

5 kHz Mono 16 Bit 0.4 Spustit

Upravit...

• 1

▼ Opakovat

10 Ve vymezené ploše nakreslete nad obrázkem obdélník, který by měl mít stejnou velikost jako fotka.



11 Vyberte nakreslený obdélník a v okně inspektora Vlastností mu přiřaďte následující hodnoty: šířka = 100, výška = 55, X = 0 a Y = 0.

12 Uzamkněte vrstvu Maska a klepněte na ikonu pro zobrazení vrstvy Maska v obrysech.



Maska omezuje oblast obrázku, která se má zobrazovat. To znamená, že i při přiblížení náhledu bude vidět pouze ta jeho část, která nepřekračuje rozměry tlačítka.

13 Vyberte snímek 9 ve vrstvě Obrázek a stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek. Poté vyberte jakýkoliv snímek mezi snímky 1 a 9 a v okně inspektora Vlastností zvolte v nabídce Doplnit položku Pohyb.

14 Vyberte snímek 5 ve vrstvě Obrázek a stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek. Ve vymezené ploše označte grafiku a v panelu Transformovat upravte pro šířku i výšku na 150 %.

15 V okně inspektora Vlastností nastavte X na hodnotu -75 a Y na hodnotu -132. Z nabídky Barva vyberte Jas, jehož hodnotu stanovte na 60 %.

Poznámka: Není-li panel Transformovat otevřený, zvolte Okna (Window) \rightarrow Transformovat (Transform).



16 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na vrstvu Maska a z rozbalovací nabídky zvolte položku Maska.

Program Flash odsadí vrstvu Obrázek umístěnou pod vrstvou Maska a obě vrstvy uzamkne, čímž dojde k aplikaci masky.

				1 5		10	15	20)	25	30	33	5	40	45	 50	55	 50
Akce	•	٠		•	o a													
🕤 Zvuk	•	٠		d 1~41144														
🛛 Maska 🖉	×)•	۵		•	0													
🕑 Obrázek	•			• > +	→ •													
303			$\ $	4 G	ð 1	$[\cdot]$	5	12.0	fps	0.3	s ∢	III]					

17 Klepnutím na odkaz Scene 1 se vraťte na hlavní časovou osu.

18 Zvolte Ovládání (Control) → Povolit jednoduchá tlačítka (Enable Simple Buttons).

19 Klepněte na tlačítko. Měl by se vám přehrát zvuk spouště a zobrazit stav Dolů.

20 Opětovným zvolením položky Povolit jednoduchá tlačítka (Enable Simple Buttons) v menu Ovládání (Control) ji deaktivujte.

Vytváření dalších tlačítek

Nyní, když již máte jedno tlačítko hotové, je tvorba ostatních mnohem snazší. Stačí totiž jen tlačítko zkopírovat a animovat symbol pro stav Přes a poté je upravit tak, aby zobrazovaly různé snímky symbolu malé náhledy.

1 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na symbol v panelu Knihovna s názvem tlačítko úvod. Z kontextové nabídky vyberte Duplikovat.

Vyjmout			
Kopírovat			
Vložit			
Přejmenovat			- ×
Duplikovat			
Přemístit do nové s	ložky	e	▼ - 4
Odstranit			
Upravit		6	=
Upravit pomocí		a cur	
Vlastnosti			
Navázání			
Spustit			Typ ≜
Тур		+ p	Bitmap
Exportovat film Fla	sh	۶k	Filmov;
Exportovat soubor	SWC	žení .wav	Zvuk
Převést na sestaver	ný klip	šť.wav	Zvuk
Definice kompone	ntv	ду	Grafika
bennee kompone		_	Filmovj
Aktualizovat		ci	Složka
		o uvod	
		hmn	Bitman
	Z značka	unip I	Filmovi
			- m10vj
	200		▶

2 V dialogu Duplikovat symbol vyberte Tlačítko, symbol pojmenujte tlačítko sekcel a klepněte na OK.

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na symbol v panelu Knihovna s názvem úvod animace přes a z kontextové nabídky vyberte Duplikovat.

4 V dialogu Duplikovat symbol vyberte Filmový klip, symbol pojmenujte sekce1 animace přes a klepněte na OK.

5 V panelu Knihovna poklepejte na ikonu symbolu sekce1 animace přes, čímž zahájíte jeho editaci.

6 Odemkněte vrstvu Obrázek a vyberte v ní snímek 1.

7 Ve vymezené ploše označte instanci symbolu malé náhledy.

8 V okně inspektora Vlastností zadejte do pole První hodnotu 2, což znamená, že se má zobrazit druhý snímek.

¢	Vlastnosti × Filtry F	arametry
Г	Grafika	▼ Instance objektu: malé náhledy Barva: Žádné ▼
		Zaměnit Jeden snímek Pr(r 2
	Š: 100.0 X: -33	.0 Proinutí: Normální 👻
Ľ	V: 55.0 Y: -7	.0 Použít ukládání bitmapy za běhu do vyrovnávací paměti

9 Vyberte snímek 9 ve vrstvě Obrázek, označte instanci symbolu malé náhledy ve vymezené ploše a do pole První v okně inspektora Vlastností zadejte hodnotu 2.

10 Vyberte snímek 5 ve vrstvě Obrázek, označte instanci symbolu malé náhledy ve vymezené ploše a do pole První v okně inspektora Vlastností zadejte hodnotu 2.

11 V panelu Knihovna poklepejte na ikonu symbolu tlačítko sekce1, čímž zahájíte jeho editaci.

12 Vyberte snímek Nahoře ve vrstvě Grafika, označte instanci symbolu malé náhledy ve vymezené ploše a do pole První v okně inspektora Vlastností zadejte hodnotu 2.

13 Vyberte snímek Dole, označte instanci symbolu ve vymezené ploše a do pole První v okně inspektora Vlastností zadejte hodnotu 2.

14 Vyberte snímek Přes ve vrstvě Grafika, označte instanci symbolu úvod animace přes ve vymezené ploše a v okně inspektora Vlastností klepněte na tlačítko Zaměnit.



15 V dialogu Zaměnit symbol vyberte položku sekce1 animace přes a klepněte na tlačítko OK.

Zaměnit symbol			
Zaměnit symbol	 fotorámeček malé náhledy půl pozadí sekce1 animace přes tlačítka sekcí tlačítko sekce1 tlačítko úvod tuáčítko úvod úvod animace přes 	^	OK Zrušit
	😰 značka	Ŧ	
	· ·		

16 Klepnutím na odkaz Scene 1 se vraťte na hlavní časovou osu.

17 Přetáhněte instanci symbolu tlačítko sekce1 z panelu Knihovna do vymezené plochy a umístěte ji vedle instance symbolu tlačítko úvod.



18 Zvolte Ovládání (Control) \rightarrow Povolit jednoduchá tlačítka (Enable Simple Buttons), obě tlačítka otestujte a poté opětovným zvolením položky Povolit jednoduchá tlačítka (Enable Simple Buttons) v menu Ovládání (Control) ji deaktivujte.

Poznámka: Abychom vám ušetřili čas, provedli jsme duplikaci tlačítek za vás. Chcete -li raději tlačítka duplikovat sami, opakujte kroky 1–15 pro všechny zbývající obrázky.

19 Přetáhněte instanci každého tlačítka ze složky tlačítka sekcí v panelu Knihovna do příslušné pozice ve vymezené ploše. Uspořádejte je zleva doprava hned vedle

tlačítek, které jste již vytvořili. Dávejte pozor, abyste ze složky tlačítka sekcí přetahovali opravdu tlačítka, a ne animované filmové klipy.



Zarovnání tlačítek

Všechna tlačítka jsou již ve vymezené ploše, takže nyní již stačí jen je pěkně nad fotorámečkem zarovnat:

1 Vyberte snímek 10 ve vrstvě Tlačítka, takže ve vymezené ploše uvidíte fotorámeček v plné velikosti.

2 Zarovnejte levý okraj tlačítka úvod podle levého okraje fotorámečku ve vymezené ploše. Zarovnejte pravý okraj tlačítka sekce6 podle pravého okraje fotorámečku.



3 Označte všech sedm tlačítek a v panelu Zarovnat deaktivujte ikonu Na plochu, klepněte na tlačítko Rozmístit vodorovné středy a poté na tlačítko Zarovnat horní okraje.



4 Ponechte všechna tlačítka označená a v okně inspektora Vlastností zadejte 77 pro hodnotu Y.



Aktivace tlačítek

Vytvořili jste tlačítka, která obsahují rolloverové stavy. Snímek 10 vrstvy Akce na hlavní časové ose již obsahuje kód ActionScriptu, který na událost stisknutí a uvolnění tlačítka reaguje zobrazením odpovídajícího obrázku. Nyní je potřeba dát tlačítkům jména, jež používá kód ActionScriptu, který se na volané tlačítko odkazuje jeho jménem. Každé tlačítko je tedy nutné pojmenovat tak, aby se jeho jméno shodovalo se jménem používaným v kódu jazyka ActionScript.

Kromě toho je nezbytné animovat symbol značka, který jste vytvořili pro identifikaci aktivního výběru.

Pojmenování instancí

Nyní pojmenujete každou instanci tlačítka tak, jak na ni odkazuje kód ActionScriptu.

- 1 Vyberte vrstvu Tlačítka a poté klepnutím na plochu zrušte označení tlačítek.
- 2 Vyberte první tlačítko ve vymezené ploše.
- **3** Do pole Název instance napište **btn1_btn**.

 	Vlastnosti × Filtry Param	etry
Г	Tlačítko 🗸	Instance objektu: tlačítko úvod Barva: Žádné 🔻
	btn1_btn	Zaměnit Sledovat jako tlačítko 🔹
	Š: 100.0 X: 37.0	Prolnutí: Normální 🗸
	V: 55.0 Y: 77.0	Použít ukládání bitmapy za běhu do vyrovnávací paměti

4 Další tlačítka pojmenujte podobně: **btn2_btn**, **btn3_btn**, **btn4_btn**, **btn5_btn**, **btn6_btn** a **btn7_btn**.

5 Uzamkněte vrstvu Tlačítka.

Označení snímků

Snímky v programu Flash si můžete označit, čímž si usnadníte odkazování na snímky v kódu ActionScriptu a otevřou se vám další možnosti. Chcete-li změnit snímek, v němž probíhá nějaká akce, je vhodnější posunout značku, než muset hledat každý odkaz na číslo snímku ve skriptu. Nyní si označíte snímky, které se používají při animaci značky výběru tlačítka.

- 1 Vyberte snímek 10 vrstvy Značka a poté ve vymezené ploše vyberte značku.
- 2 V okně inspektora Vlastností zadejte do pole Název instance marker_mc.

ſ	Vlastnosti × Filtry Parametry	
lг	Filmový klip 🔻 Instance objektu	značka Barva: Žádné 🔻
	makrer_mc Zaměnit	
	Š: 100.0 X: 37.0	Prolnuti: Normální 🔹 🔻
Ľ	V: 4.0 Y: 73.0	Použít ukládání bitmapy za běhu do vyrovnávací paměti

- 3 Poklepáním na instanci marker_mc ve vymezené ploše zahajte její editaci.
- 4 Klepněte na ikonu Vložit vrstvu.
- 5 Vrstvy pojmenujte Značky a Aktivní výběr.

			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
Značky	• •	•												
🔍 Aktivní výběr 🛛 🥒 🔹	••	□.												
		Т												
5.00		¢	66	≞ ⊡	1 1	12.0 fps	0.0s	•	11					

- 6 Vyberte snímek 49 v obou vrstvách a stiskem klávesy F5 vložte snímky.
- 7 Vyberte snímek 7 ve vrstvě Značky a stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek.
- 8 Ve vrstvě Značky přidejte klíčové snímky ke snímkům 14, 21, 28, 35 a 42.

	9		1 5		10	15	20	25	30 3	5 40	45	50	55	60
🗖 Značky 💋	• •		0	00		0	0	0	0			0		
Aktivní výběr	٠	٠	•									0		
3408			1 9	6 9	6 E	42	12.0 fps	3.4s	< III]				

- 9 Označte snímek 1 ve vrstvě Značky.
- **10** V okně inspektora Vlastností napište do pole Popis snímku slovo **úvod**.

11 Ostatní snímky označte postupně slovy sekce1, sekce2, sekce3 a tak dále až po sekce6.

	🗩 🔒 🗖 1 5 10	15 20 25 30 35 40	45 50 55 60
🖪 Značky 🛛 🦯	• • 🗖 ovod osekce1	sekce2 ₀ sekce3 ₀ sekce4 ₀ sekce5 ₀	sekce6
Aktivní výběr	••••		
3408	6 6 6 6 63	49 12.0 fps 4.0s < III	
	iry		
♦ Vlastnosti × Filtry Paramet Snímek Sekce6	iry Doplnit: Žádné 🔹 🔻	Zvuk: Žádný	
♦ Vlastnosti × Filtry Paramet	Doplnit: Žádné 🔹	Zvuk: Žádný Efekt: Žádné	•
Vlastnosti × Filtry Paramet Snímek sekce6 Typ popisu: Název	ny Doplnit: Žádné 🛛 🔻	Zvuk: Zádný Efekt: Žádné Synch.:	v Upravit

Animování značku aktivního výběru

Snímky jsou označené tak, aby každá sekce představovala jedno z tlačítek. Nyní je potřeba přesunout aktivní značku aktivního výběru tak, aby odpovídala jednotlivým tlačítkům. K přesunutí značky je však nejdříve nutné ji převést na symbol, který je možné v rámci symbolu značka animovat.

1 Vyberte snímek 1 vrstvy Aktivní značky a ve vymezené ploše vyberte symbol značka.

2 Stiskem klávesy F8 jej převeďte na symbol. Zvolte Filmový klip, symbol pojmenujte **aktivní výběr** a klepněte na tlačítko OK.

3 Zvolte symbol aktivní výběr ve vymezené ploše a zarovnejte jeho levý okraj podle levého okraje tlačítka úvod. Posuňte jej tak, aby se nacházel kousek nad tlačítkem.



4 Vyberte snímek 7 ve vrstvě Aktivní výběr, tedy snímek, který se nachází přímo pod značkou sekce1. Stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek.

5 Zvolte symbol aktivní výběr ve vymezené ploše a se současným stiskem klávesy Shift jej přesuňte nad druhé tlačítko. Stiskem klávesy Shift omezíte možnosti pohybu, takže objekt snadno udržíte ve stejné horizontální poloze.



6 Vyberte snímek 14 ve vrstvě Aktivní výběr, stiskem klávesy F6 vložte klíčový snímek a přesuňte symbol aktivní výběr nad třetí tlačítko.

7 Opakováním kroku 6 přesuňte symbol aktivní výběr nad čtvrté tlačítko ve snímku 21, páté tlačítko ve snímku 28, šesté tlačítko ve snímku 35 a poslední tlačítko ve snímku 42.



8 Vyberte snímek 1 vrstvy Značky a zvolením Okna (Windows) \rightarrow Akce (Actions) otevřete panel Akce.

Je nanejvýš vhodné vytvořit si pro kód ActionScriptu samostatnou vrstvu Akce, aby bylo možné skript rychle nalézt a upravit. Nicméně skripty lze aplikovat na snímky kterékoli vrstvy, a protože vytváříte jen jednoduchou akci stop, není na časové ose tohoto symbolu zvláštní vrstva Akce nezbytná. Když aplikujete kód ActionScriptu na nějaký snímek, označí jej program Flash na časové ose malým písmenem *a*.

9 Do panelu Akce napište stop();.

10 Zavřete panel Akce a klepnutím na odkaz Scene 1 se vraťte na hlavní časovou osu.

11 Zvolte Ovládání (Control) → Testovat film (Test Movie). Po uvolnění tlačítka by mělo dojít k načtení a zobrazení odpovídající fotografie.



Webová stránka je nyní interaktivní, takže uživatelé si mohou zblízka prohlédnout každou fotografii a vrátit se k úvodnímu filmu. To vše díky elementům, jako jsou pozadí, tlačítka a značka výběru, které jste vytvořili a které spolupracují s kódem ActionScriptu. V následující kapitole se naučíte, jak psát vlastní skript v jazyce ActionScript.

ActionScript ukrytý za scénou

Vytvořili jste symboly, pojmenovali instance a dali vše dohromady pro kód jazyka ActionScript. Způsob, jakým využívá tato jména instancí, je vysvětlen níže. O jazyku ActionScript se více dozvíte v lekci 7.

Jakmile obsluha události rozpozná, že se přehrává první snímek (to znamená, že došlo k otevření webové stránky), načte kód ActionScriptu film ze souboru úvod. swf a umístí jej do fotorámečku.

Poté posune instanci marker_mc (tj. značku aktivního výběru, kterou jste vytvořili) do snímku označeného "úvod". V tomto snímku jste značku umístili nad první tlačítko.

```
stop();
var myloader:Loader = new Loader();
addEventListener(Event.ENTER_FRAME, home);
function home(e:Event):void {
    removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, home);
    var request:URLRequest = new URLRequest("úvod.swf");
    myloader.load(request);
    addChild(myloader);
    myloader.x=36;
    myloader.y=145;
    marker_mc.gotoAndStop("úvod");
}
```

Každá ze zbývajících částí skriptu aktivuje jedno tlačítko. Obsluha událostí čeká na stisknutí tlačítka myši, na které reaguje kód ActionScriptu načtením příslušné fotografie do fotorámečku a přesunutím instance marker_mc na odpovídající značku snímku.

Všimněte si, že na tlačítka je odkazováno jmény jejich instancí (např. btn1_btn) a že se značkou se pracuje přes jméno její instance (tj. marker_mc).

```
btn1 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, image1);
function image1(event:MouseEvent):void {
    var request:URLRequest = new URLRequest("úvod.swf");
    myloader.load(request);
    addChild(myloader);
   myloader.x=36;
   myloader.y=145;
   marker mc.gotoAndStop("úvod");
}
btn2 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, image2);
function image2(event:MouseEvent):void {
    var request:URLRequest = new URLRequest("fotkal.jpg");
    myloader.load(request);
    addChild(myloader);
    myloader.x=36;
   myloader.y=145;
   marker mc.gotoAndStop(",sekcel");
}
```

Opakování

Otázky

1 Jakým způsobem lze označovat snímky a kdy je to užitečné?

2 Pomocí kterých nástrojů můžete měnit směr přechodu?

3 Jak lze otestovat tlačítko ve vymezené ploše?

4 Jak pojmenujete instanci a kdy je to nezbytné?

5 Popište rychlý způsob tvorby několika vrstev, kdy každá z nich obsahuje samostatný objekt.

Odpovědi

1 K označení snímku je nutné pro něj vytvořit klíčový snímek a poté zapsat jméno do pole Popis snímku v okně inspektora Vlastností.

Díky značení snímku v programu Flash lze na tyto snímky snadněji odkazovat v kódu ActionScriptu a navíc tak získat další možnosti. Chcete-li změnit snímek, v němž dochází k nějaké akci, můžete místo hledání všech odkazů na číslo toho snímku ve skriptu jednoduše přesunout jeho značku.

2 Pomocí nástroje transformace přechodu, který je seskupený s nástrojem volná transformace, můžete otáčet, zvětšovat, zmenšovat nebo měnit středový bod přechod.

3 K otestování tlačítka ve vymezené ploše zvolte Ovládání (Control) \rightarrow Povolit jednoduchá tlačítka (Enable Simple Buttons).

4 Chcete-li pojmenovat instanci, vyberte ji ve vymezené ploše a poté zadejte požadované jméno do pole Název instance v okně inspektora Vlastností. Instanci je nutné pojmenovat tehdy, když se na ni hodláte odkazovat v kódu jazyka ActionScript.

5 Pro rychlé přesunutí objektů do samostatných vrstev stačí tyto objekty ve vymezené ploše vybrat a poté zvolit Změnit (Modify) \rightarrow Časová osa (Timeline) \rightarrow Rozmístit do vrstev (Distribute To Layers).