

Obsah

Úvod	13
O aplikaci Flash	14
Co dělá z Flashe speciální webdesignový nástroj?	15
Flash MX 2004: co je nového?	16
Jak používat tuto knihu	20
Systémové požadavky	21
Kapitola 1:	23
Tvůrčí nástroje aplikace Flash	23
Pochopení základů Flashe	24
Práce s dokumenty aplikace Flash	28
Práce se šablonami	30
Prohlídka tvůrčího prostředí aplikace Flash	32
O časové ose	32
Používání mřížek	42
Použití pravítka a vodítek	44
Práce s vlastností Snapping (přichytávání)	46
O panelu nástrojů	50
Prohlížení grafiky při různém zvětšení	52
O panelech	54
Práce se seskupenými panely	57
Používání uživatelských sestav panelů	59
O inspektoru vlastností	61
Použití panelu nápovědy	64
Přízpusobení klávesových zkratk užívateli	70

Kapitola 2: 75**Vytváření jednoduché grafiky 75**

Exkurze do světa nástrojů	76
Použití nástroje čára	76
Nastavení vlastností tahu	78
Nastavení vlastností výplně	81
Použití nástrojů pro vytváření geometrických tvarů	83
Použití nástroje tužka	87
Nastavení pomoci při kreslení	89
Použití nástroje pero: přímé čáry	90
Použití nástroje pero: křivky	93
Použití plechovky barvy	95
Použití nástroje štětec v normálním režimu	96
Použití nástroje text	99
Práce se svislým textem	101
Nastavení vlastností textu	103
Nastavení vlastností odstavce	110
Rozdělení textu na části	113

Kapitola 3: 115**Úprava jednoduché grafiky 115**

Nastavení předvoleb pro výběr	116
Výběr čar pomocí nástroje pro výběr	117
Výběr výplní pomocí nástroje pro výběr	118
Použití výběrového rámečku	119
Použití nástroje laso	120
Označení elementů	121
Změna umístění elementů ručně	122
Změna umístění elementů číselně	124
Základní úlohy prováděné během editace:	
vyjmout (Cut), kopírovat (Copy), vložit (Paste)	126
Editace existujících elementů s asistencí	128
Přesun koncových bodů nástrojem pro výběr	130
Přesun bodů pomocí nástroje pro přímý výběr	131
Změna tvaru křivek pomocí nástroje pro výběr	133
Změna tvaru křivek pomocí nástroje pro přímý výběr	135
Konverze, odstraňování a přidávání bodů	137
Změna tvaru výplní	139
Změna velikosti grafických elementů	140
Změna orientace grafických elementů	145
Deformování grafických elementů	148

Změna obálky vybraných elementů	151
Úpravy tahů	153
Použití nástroje guma v režimu Normal	156
Použití modifikátoru Faucet	157
Úprava barev výplně	158
Vytváření plných barev: panel Color Mixer	160
Vytváření nových přechodů	163
Vytváření barevných sad	167
Nechejte přechody pracovat	171
Úpravy aplikovaných přechodů	173
Aplikování vlastností jednoho grafického elementu na jiný	176
Převedení čar na výplně	177

Kapitola 4: **181**

Složitá grafika na jedné vrstvě	181
Objasnění seskupování	184
Práce se seskupenými prvky	185
Změna pořadí navrstvení	186
Úpravy skupin	189
Zarovnání prvků	191
Použití komplexních režimů malování nástroje štětec	193
Použití nástroje guma na různé tvary	196
Použití přechodů na tvary složené z mnoha částí	198

Kapitola 5: **201**

Grafika na více vrstvách	201
Prohlídka vlastností vrstev na časové ose	202
Vytváření a odstraňování vrstev a složek	202
Řízení vrstev a složek	205
Nastavení vlastností vrstvy prostřednictvím časové osy	210
Řízení zobrazování vrstev na časové ose	213
Řízení pořadí navrstvení vrstev	214
Utřídění vrstev do složek	215
Práce s grafikou na různých vrstvách	218
Vyjímání a vkládání mezi vrstvami	219
Rozdělení grafických elementů do vrstev	222
Použití vodících vrstev	223
Práce s maskovacími vrstvami	225

Kapitola 6: 231**Ukládání a opětovné použití grafických elementů 231**

Porozumění oknu knihovny	232
Porozumění různým zobrazením okna knihovny	235
Porozumění hierarchii knihovny	236
Konverze grafiky na symboly	239
Vytváření nových symbolů načrtnutím od ruky	242
Používání instancí symbolu	244
Úprava instancí symbolu	245
Vytváření statických symbolů pomocí efektů časové osy	249
Prohození jedné instance symbolu za jinou	257
Editace řídicích symbolů	258
Modifikace efektů časové osy	260
Duplikace řídicích symbolů	265
Odstraňování řídicích symbolů	266
Konverze instancí symbolu na grafiku	268
Kopírování symbolů mezi animacemi	269
Vytváření sdílených knihoven	271
Používání symbolů písma	279

Kapitola 7: 283**Animace snímek za snímkem 283**

Používání časové osy	284
Vytváření klíčových snímků	286
Vytváření mezisnímků	291
Označování snímků	292
Manipulace se snímkem jedné vrstvy	296
Odstraňování snímků	300
Výroba jednoduchých animací typu snímek za snímkem	303
Vyhlazování animace přidáváním klíčových snímků	308
Použití režimu průklepového papíru (onion skinning)	310
Úprava více snímků	312
Porozumění rychlosti přehrávání	314
Změna rychlosti animací	315

Kapitola 8: 317**Animace Motion Tweenem 317**

Vytvoření skákajícího míče motion tweeningem	318
Přidání klíčových snímků do Motion Tweenu	321
Animace barevných efektů	322

Animace grafických prvků měnících velikost	323
Rotace a natočení grafiky	324
Přesun grafiky po přímce	327
Přesun grafiky podél cesty	329
Natočení grafiky podle pohybové cesty	332
Změna rychlosti tweenu	334
Pomoc při práci s Motion Tweeny	336

Kapitola 9:

Animace Shape Tweenem

Vytvoření skákajícího míče shape tweeningem	340
Proměny jednoduchých čar a výplní	342
Shape tweening více objektů	344
Vytváření tvarů pohybujících se při změně	349

Kapitola 10:

Komplexnější animace

Porozumění scénám	354
Manipulace snímků ve více vrstvách	356
Animace vícenásobného motion tweenu	358
Animace shape tweenů v mnohotvarých grafikách	363
Opačný průběh snímků	364
Kombinace tweeningu a techniky snímek po snímku	365
Ukládání animací jako grafických symbolů	367
Použití animovaných grafických symbolů	369
Vytváření animovaných grafických symbolů přes Timeline Effects	371
Ukládání animací jako symbolů movie clipu	376
Používání symbolů movie clipu	377
Používání animovaných masek	379

Kapitola 11:

Vytváření interaktivních tlačítek

Vytvoření základního symbolu tlačítka	386
Vytváření symbolů tlačítek proměnlivého tvaru	390
Vytváření plně animovaných symbolů tlačítek	392
Vytváření neviditelných symbolů tlačítek	394
Vytváření symbolů tlačítek s několika aktivními plochami	395
Využití komponent tlačítka	397
Modifikace komponent tlačítka	399
Vytváření tlačítek movie clipů	404

Kapitola 12: 409**Základní interaktivita nastavením chování 409**

Poznáváme panel Actions	410
Přizpůsobení panelu Actions	412
Uspořádání akcí snímků	414
Přidávání akcí snímků	416
Přidávání ovladačů událostí pomocí Behaviors	420
Náhled na akce při práci	426
Změna ovladače události skrze chování (Behaviors)	427
Práce s více Behaviors	428
Aplikace více ovladačů na jedno tlačítko	431
Modifikace akce chování	433
Spouštění akcí přes klávesnici	434
Přidávání akcí do movie clipů	436
Přidání akcí k tlačítkům s movie clipem	438
Zobrazení dalších stavů tlačítek s movie clipem	443
Využití tlačítek pro ovládání movie clipu	445
Script Navigator a jeho využití	447

Kapitola 13: 451**Nástroje tvůrčího režimu 451**

Nastavení parametrů Movie Exploreru	452
Hledání a editace v Movie Exploreru	453
Nastavení voleb kontroly pravopisu	455
Práce s osobními slovníky	456
Kontrola pravopisu	458
Nástroje Find a Replace	460
Provedení operace Najdi a nahraď	466
Panel History	468
Prohlídka panelu History	469
Vracení a opakování kroků v panelu History	470
Opakování akcí přes panel History	472
Záznam akcí v panelu History	475

Kapitola 14: 479**Používání neflashové grafiky 479**

Import neflashové grafiky	480
Proměna bitmapy na vektorovou grafiku	488
Úprava bitmapových obrázků prostřednictvím nástrojů aplikace Flash	490
Použití bitmapových obrázků jako výplní	493
Úprava bitmapových výplní	496

Kapitola 15: 499**Přidávání zvuku 499**

Používání zvuků v aplikaci Flash	500
Import zvuků	501
Uspořádání zvuků	502
Přidání zvuků do snímků	504
Přidání zvuků tlačítkům	507
Používání zvuků typu Event	509
Používání zvuků typu Start	513
Používání zvuků typu Stream	514
Zastavování zvuků	518
Používání chování (Behaviors) pro ovládání zvuků	519
Opakování zvuků	526
Úprava zvuků	528

Kapitola 16: 533**Přidávání videa 533**

Import videa	534
Použití vložených videoklipů ve flashové animaci	546
Aktualizace videoklipů	548
Používání chování (Behaviors) pro ovládání videoklipů	551

Kapitola 17: 555**Cesta vašeho filmu k divákům 555**

Příprava filmu na optimální přehrávání	556
Publikování a exportování	560
Práce s nastaveními přehrávače Flash Player	563
Publikování HTML pro soubory Flash Playeru	570
Řízení umístění filmu v prohlížeči	573
Použití alternativních formátů obrázků	578
Použití detekce verzí	583
Vytváření projektorů	585
Vytváření publikačních profilů	586
Exportování Flashe do jiných formátů	589
Tisk z aplikace Flash	591
Tisk z přehrávače Flash Player	593

Rejstřík 597