

# 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

## 4 Obsah

### 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 vodicích vrstev . . . . .	86
Odstranění vrstvy . . . . .	87
Shrnutí . . . . .	87

## 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

## 6 Obsah

### 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 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
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

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>