

Obsah

Začínáme



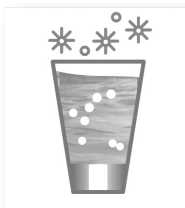
O knize	11
Předpoklady pro používání knihy	12
Instalace aplikace Adobe Flash CS3	12
Optimalizace výkonu	12
Kopírování souborů k lekcím	12
Jak používat lekce	13
Další zdroje	14
Certifikace od společnosti Adobe	15

1 Osvěžující seznámení



Spuštění programu Flash a otevření souboru	17
Seznámení s pracovní plochou	18
Práce s panelem Knihovna	23
Používání inspektora Vlastností	26
Práce s panely	31
Používání panelu nástrojů	32
Panel nástrojů	36
Vracení kroků v programu Flash	37
Náhled filmu	38
Publikování filmu	38
Používání nápovědy programu Flash	40
Používání online-služeb společnosti Adobe	44
Opakování	46

2 Práce s grafikou



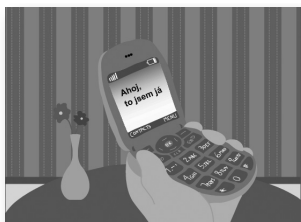
Začínáme	50
Vytváření obdélníků	50
Režimy kreslení programu Flash	56
Režim kreslení základních prvků	57
Používání výplní přechodem	57
Provádění výběrů	61
Kreslení elips	66
Vytváření jednoduchých animací	69
Práce s čarami	73
Manipulace s objekty	76
Maskování objektů	79
Testování filmu	82
Opakování	83

3 Tvorba a úprava symbolů



Začínáme	86
Import souborů programu Illustrator	86
Použití aplikace Adobe Illustrator v programu Flash	88
O symbolech	91
Převod objektu na symbol	92
Import bitmapových obrázků	93
Přidání bitmapy do symbolu filmového klipu	97
Práce s tlačítky	100
Přidání průhlednosti	108
Opakování	112

4 Práce s textem



Začínáme	116
Uspořádání vrstev na časové ose	117
Umísťování položek ve vrstvách	120
Animace objektů pomocí doplňování	122
Tvorba textu	126
Animování textu pomocí masek	133
Simulace třesení pomocí doplňování	143
Opakování	150

5 Přidávání animací



Začínáme	154
O animaci	155
Příprava souboru projektu	156
Animování symbolu filmového klipu	159
Práce s vnořenými symboly	162
Animování symbolu pomocí masky	166
Pohyb objektů po vymezené ploše	173
Přidání zvuku	174
Přidání akce stop	175
Animace titulků	175
Morfování objektů	178
Plynulé objevení objektů	182
Animování pohybu na cestě	183
Opakování	188

6 Tvorba interaktivních souborů



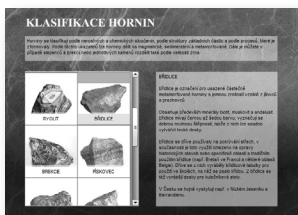
Začínáme	192
O interaktivních souborech	192
Rozvržení prvků na obrazovce	193
Vytváření tlačítek	199
Aktivace tlačítek	216
ActionScript ukrytý za scénou	221
Opakování	223

7 Základy jazyka ActionScript



Začínáme	225
Práce s jazykem ActionScript 3.0	226
Práce s podmíněnými příkazy	232
Přidání akce stop	236
Používání proměnných	236
Stahování dat z adres URL	239
Práce s událostmi	240
Používání událostí pro skriptování tlačítek	242
Opakování	246

8 Používání komponent



Začínáme	249
O komponentách	250
Přidání textové komponenty	250
Tvorba interaktivních prvků pomocí komponent	256
Rychlá interaktivita s komponentami Flash	265
Opakování	266

9 Práce se zvukem a videem



Začínáme	269
Příprava souboru projektu	270
Tvorba zvukových tlačítek	273
Tvorba tlačítek s náhledy filmů	281
Rozšíření časové osy	286
Příprava videoobsahu Flash	288
Volby průvodce importem videa	291
Práce s videem obsahujícím kanály alfa	295
Opakování	302

10 Načítání a optimalizace obsahu Flash



Začínáme	305
Sestavení prvků pro předběžné načtení	307
Načítání filmu	311
Animace předběžného načítání	312
Změna viditelnosti filmového klipu	315
Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti	316
Opakování	319

11 Publikování dokumentů Flash



Začínáme	321
Testování dokumentu Flash	322
Přidávání metadat	323
Publikování filmu pro web	324
Další možnosti publikování	327
Publikování filmu pro mobilní zařízení	330
Vytvořeno pro televizi	332
Opakování	333



*Richard Galvan
Vedoucí manažer produktu – Flash CS3
Adobe Systems, Inc.*

*Přijměte pozdrav od našeho Flash-týmu,
děkujeme, že jste si vybrali tuto knihu. Ať už používáte Flash
delší dobu nebo jste právě začali experimentovat s animací,
interaktivními weby a tvorbou vizuálních efektů, může vám tato
kniha pomoci rozšířit vaše znalosti technologie Flash. Kromě
rychlého zaučení nováčků se věnuje také celé řadě nových prvků,
včetně představení jazyka ActionScript 3.0. Pustte se tedy s chutí
do tvorby kvalitních flashových animací.*

Vašeho zájmu a vaší podpory technologie Flash si velice vážíme.

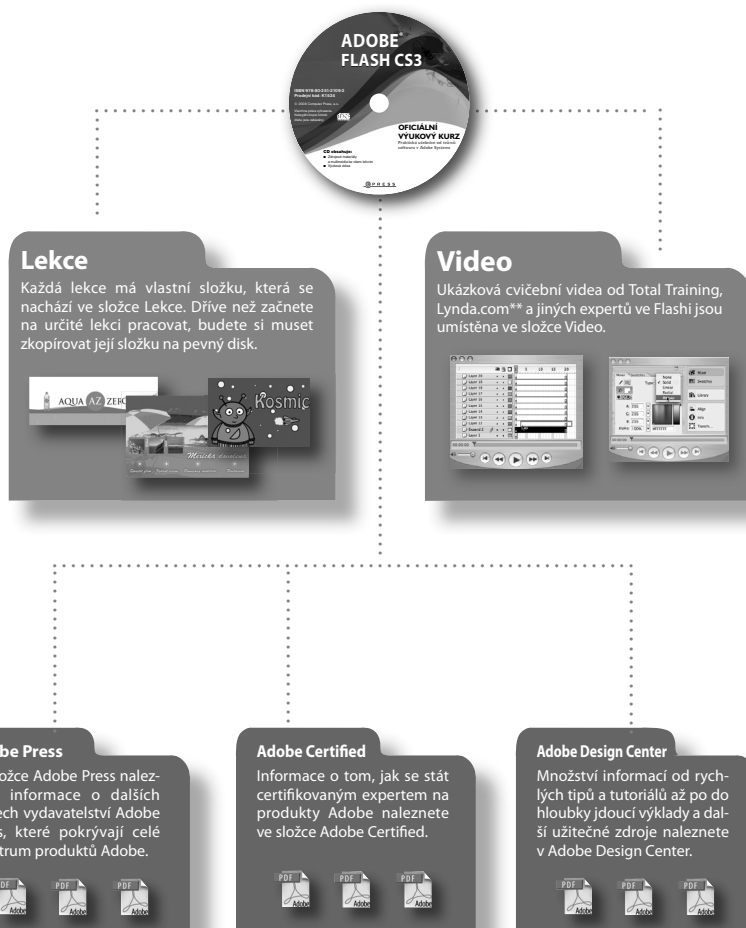
*Richard Galvan,
vedoucí manažer produktu, Flash CS3*

Co naleznete na CD*

*Zde vám přinášíme přehled věcí, které naleznete na přiloženém CD

Cvičební soubory... a spoustu dalších věcí

CD ke knize obsahuje soubory cvičení, které budete potřebovat k úspěšnému zvládnutí jednotlivých lekcí. CD dále obsahuje další materiály, jež vám pomohou lépe poznat Adobe Flash CS3 a pracovat v něm efektivněji a s větší jistotou. Níže uvedený nákras zobrazuje obsah CD a pomůže vám nalézt soubory, které potřebujete.



**Nejnovější verzi aplikace Apple QuickTime můžete stáhnout z www.apple.com/quicktime/download.

Začínáme

Aplikace Adobe Flash CS3 nabízí komplexní autorizační prostředí pro tvorbu interaktivních webových stránek a počítačových animací. Flash je široce rozšířená technologie používaná především ke tvorbě poutavých aplikací bohatě vyšperkovaných videosekvencemi, grafikou a animacemi. Obsah lze vytvářet přímo ve Flashi, nebo jej můžeme importovat z jiných aplikací společnosti Adobe, rychle navrhnout jednoduché animace a pomocí jazyka Adobe ActionScript 3.0 vyvinout důmyslná, interaktivní díla.

O knize

Kniha, kterou držíte v ruce, je součástí oficiální výukové řady zaměřené na grafické nástroje a publikační software společnosti Adobe. Jednotlivé lekce jsou navrženy tak, aby každý mohl studovat dle vlastního stylu. Je-li pro vás Flash novinkou, naučíte se základní pojmy a funkce nezbytné pro používání programu. Kromě toho vám kniha nabídne také řadu pokročilých prvků, včetně rad a postupů týkajících se nejnovější verze aplikace Adobe Flash CS3.

Všechny lekce poskytují příležitosti k osvojení nových prvků, jako je kupříkladu práce s jazykem ActionScript 3.0, využití nových komponent k organizaci projektů, importování symbolů z vrstev aplikace Adobe Illustrator, začlenění videa z programu Adobe After Effects a řada dalších.

Předpoklady pro používání knihy

Ještě před samotným zahájením četby se ujistěte, že systém ve vašem počítači je správně nastaven a že jste si nainstalovali potřebný software. Vaše znalost počítače a operačního systému by měla být alespoň na uživatelské úrovni. Měli byste umět pracovat s myší, se standardními položkami menu a s příkazy a měli byste také vědět, jak otevírat, ukládat a zavírat soubory. V případě, že si tyto dovednosti potřebujete osvěžit, sáhněte k tištěné či webové dokumentaci, která je součástí vašeho operačního systému (ať už Microsoft Windows či Apple Mac OS).

Instalace aplikace Adobe Flash CS3

Adobe Flash CS3 je možné zakoupit buď jako samostatnou aplikaci, nebo jako součást balíku Adobe Creative Suite. Ke svému běhu vyžaduje přehrávač Apple QuickTime ve verzi 7.1.2 nebo vyšší. Požadavky na systém a veškeré instrukce týkající se instalace jsou k dispozici v souboru Adobe Flash ReadMe.html, který se nachází na DVD s aplikací.

Flash je nutné nainstalovat z DVD na pevný disk, přímo z DVD jej spustit nelze. Při instalaci se řiďte pokyny na obrazovce.

Před zahájením instalace se ujistěte, že máte k dispozici sériové číslo. Obvykle jej naleznete na registrační kartě nebo na zadní straně obalu na DVD s aplikací.

Optimalizace výkonu

Tvorba animací na počítači je poměrně náročná na operační paměť. Aplikace Flash CS3 Professional vyžaduje alespoň 512 MB paměti, přičemž doporučená velikost je 1 GB. Čím více paměti má Flash k dispozici, tím rychleji s ním můžete pracovat.

Kopírování souborů k lekcím

Lekce v této knize používají jisté zdrojové soubory, jako jsou obrázky vytvořené v aplikaci Adobe Illustrator, videa z programu Adobe After Effects, zvukové nahrávky a předem připravené flashové animace. Pro jejich úspěšné dokončení si tyto soubory zkopírujte z příloženého CD na svůj pevný disk.

1 Na vhodném místě svého pevného disku vytvořte novou složku a pojmenujte ji **FlashCS3_CIB**:

- Windows: V aplikaci Průzkumník zvolte složku či disk, kam si přejete umístit novou složku, a v menu Soubor → Nový vyberte položku Složka. Poté zadejte její jméno.
- Mac OS: V menu File aplikace Finder zvolte položku Folder. Zadejte její jméno a přesuňte ji do požadované lokace.

Nyní můžete zkopírovat zdrojové soubory na svůj pevný disk.

2 Složku Lekce (která obsahuje složky Lekce01, Lekce02 atd.) zkopírujete z přiloženého CD na svůj pevný disk tak, že ji přetáhnete do nově vytvořené složky FlashCS3_CIB.

Jakmile zahájíte určitou lekci, přesuňte se do složky s příslušným číslem lekce, kde najdete veškeré zdroje, ukázková videa a ostatní soubory projektu nezbytné pro dokončení lekce.

Máte-li na svém počítači omezený úložný prostor, můžete si jednotlivé lekce kopírovat až v momentě, kdy je budete potřebovat, a průběžně je zase mazat. Některé lekce jsou postaveny na lekcích předchozích. V takových případech máte u navazujícího projektu k dispozici také soubor projektu původního. Dokončené projekty si ukládat nemusíte, pokud sami nechcete nebo pokud máte na pevném disku omezený prostor.

Kopírování ukázkových videí a projektů

V některých lekcích budete vytvářet a publikovat animační SWF-soubory. Ve složkách, jejichž jméno končí řetězcem Výsledek (01Výsledek, 02Výsledek atd.) a které se nacházejí ve složkách jednotlivých lekcí, jsou umístěny ukázky dokončeného projektu pro příslušnou lekci. Můžete je použít pro porovnání vlastního rozpracovaného projektu. Jejich velikost je různá a pohybuje se od relativně malých až po projekty vážící několik megabajtů. Můžete si je tedy zkopírovat všechny naráz, máte-li dostatečný prostor na pevném disku, nebo si dle potřeby zkopírovat vždy jen soubor s výsledným projektem náležícím do probírané lekce a po jejím dokončení jej zase vymazat.

Jak používat lekce

Každá lekce v této knize nabízí instrukce popisující krok za krokem tvorbu jednoho či více prvků skutečného projektu. I když některé lekce vycházejí z projektů vytvo-

řených v předchozích lekcích, většina je na ostatních lekcích nezávislá. Na druhou stranu se dá říci, že všechny stavějí na předchozích ve smyslu pojmů a dovedností, takže nejlepším způsobem studia je postupné procházení jedné lekce za druhou od začátku do konce. Navíc některé techniky a postupy jsou podrobně vysvětlovány jen při několika prvních použitích.

***Poznámka:** Řadu aspektů aplikace Flash lze ovládat vícero způsoby, jako je příkaz menu, tlačítko, přetahování a klávesová zkratka. U každého probíraného postupu je uveden jen jeden nebo dva z těchto způsobů, takže i když jste nějaký úkol již dříve prováděli, můžete se jej naučit zvládat i jinými způsoby.*

Lekce jsou spíše než podle funkcí uspořádány podle návrhu. To kupříkladu znamená, že budete pracovat se symboly na skutečných projektech návrhů v rámci několika lekcí, a ne jen v rámci jedné kapitoly.

Další zdroje

Tato kniha nemá za úkol nahradit dokumentaci dodávanou s programem Flash CS3. Snaží se objasnit pouze ty příkazy a volby, které se používají v jednotlivých lekcích, takže o technologii Flash se toho z dalších zdrojů můžete dozvědět ještě mnohem více. Jejím cílem je dát čtenáři takovou sebedůvěru a dovednosti, aby mohl vytvářet vlastní projekty. Ucelenější soubor informací o funkcích programu nabízejí následující zdroje:

- Uživatelská příručka aplikace Adobe Flash CS3, která je dodávána ve formě PDF-souboru na DVD-nosiči aplikace a která obsahuje popisy celé řady funkcí. Její tištěnou podobu lze zakoupit na webu www.adobe.com/go/buy_books.
- Náповěda programu Flash, která poskytuje veškeré informace obsažené v uživatelské příručce a ještě mnohem, mnohem více. Dostanete se k ní přímo z aplikace zvolením položky Náповěda programu Flash v menu Náповěda.
- DVD Adobe CS3 Video Workshop, které je obsaženo v krabici s produktem, nabízí 250 instruktážních filmů o aplikaci Flash CS3 a dalších produktech v řadě Adobe Creative Suite 3.
- Webová stránka společnosti Adobe (www.adobe.com), kterou si můžete otevřít buď přímo ve svém webovém prohlížeči, nebo z programu Flash zvolením položky Online zdroje náповědy v menu Náповěda, kde se nachází odkazy na několik užitečných oblastí webu společnosti Adobe.

- Portál Adobe Design Center (www.adobe.com/designcenter/), kde najdete bohatý zdroj tipů, tutoriálů a dalších údajů jak vzdělávacího, tak i inspiračního charakteru.
- Portál Adobe Developer Center (www.adobe.com/devnet/), jenž nabízí tutoriály, články a ukázkové aplikace. Zde se můžete seznámit s trendy nezbytnými k osvojení produktů a technologií společnosti Adobe zaměřenou na vývoj.

Certifikace od společnosti Adobe

Školící a certifikační programy společnosti Adobe jsou navrženy tak, aby zákazníkům pomohly zdokonalit jejich odborné dovednosti v rámci jednoho či více produktů společnosti Adobe a pozvedly je na vyšší úroveň. Existují tři úrovně certifikace:

- Certifikovaný expert společnosti Adobe (Adobe Certified Expert – ACE),
- Certifikovaný instruktor společnosti Adobe (Adobe Certified Instructor – ACI),
- Autorizované školící centrum společnosti Adobe (Adobe Authorized Training Center – AATC).

Program s názvem Certifikovaný expert společnosti Adobe nabízí zkušeným uživatelům možnost, jak obohatit svůj životopis. Tuto certifikaci můžete použít k rychlejšímu povýšení v zaměstnání, nalezení práce či propagaci vlastní odborné kvalifikace.

Pokud se z vás stane instruktor pro úroveň ACE, pak pomocí programu s názvem Certifikovaný instruktor společnosti Adobe dostanete své dovednosti na další úroveň a získáte přístup k pestré škále zdrojů společnosti Adobe.

Autorizovaná školící centra společnosti Adobe nabízejí instruktory vedené kurzy a školení z oblasti Adobe-produktů, přičemž zaměstnávají pouze certifikované instruktory společnosti Adobe. Katalog těchto center je k dispozici na adrese <http://partners.adobe.com>.

Více informací ohledně certifikačních programů společnosti Adobe se nachází na stránce www.adobe.com/support/certification/main.html.