

Obsah

Věnování	7
Poděkování	7
Úvod	8
KAPITOLA 1: Průzkum rozhraní ve Flashi	9
1 Spuštění Flashe	10
2 Uspořádání pracovní plochy	12
3 Nastavení vlastností dokumentu	16
4 Používání funkčních kláves a klávesových zkratk	18
5 Organizace souborů	21
KAPITOLA 2: Použití nástrojů pro kreslení	25
6 Seznámení s cestami	26
7 Práce s tahy a výplněmi	29
8 Výběr barev a přechodů	32
9 Nastavení možností nástrojů pro kreslení	37
10 Nástroje pro vytváření základních prvků	39
11 Použití nástroje Tužka	42
12 Použití nástroje Pero	44
13 Použití nástrojů pro dekorativní kreslení	47
KAPITOLA 3: Úprava a transformace objektů	51
14 Použití nástrojů pro výběr	52
15 Použití nástroje volná transformace (Free Transform)	54
16 Transformace objektů v 3D prostoru	56
17 Seskupování objektů	58
18 Zjednodušení objektů	60
19 Práce s textem	62
20 Rozdělení textu	63
21 Použití více vrstev	65
KAPITOLA 4: Použití symbolů a knihovny	69
22 Převedení objektů na symboly	70
23 Práce se symboly a instancemi	72
24 Úpravy symbolů	74

25	Použití barevných efektů na symboly	76
26	Rozdělení instancí	78
27	Vytváření symbolů tlačítek	79
28	Rozlišení grafických symbolů od filmových klipů	82
29	Použití knihovny k organizaci symbolů	84
KAPITOLA 5: Vytváření základních animací		87
30	Seznámení s časovou osou	88
31	Nastavení kmitočtu snímků	90
32	Animace snímků po snímku	92
33	Průsvitný režim	94
34	Úpravy v časové ose	96
35	Testování filmu	98
36	Vkládání animací do symbolů	99
37	Maskování	101
38	Použití režimů prolnutí	103
39	Používání (a nepoužívání) scén	107
KAPITOLA 6: Vytváření doplňovaných animací		109
40	Vytváření doplnění tvaru	110
41	Použití pomocných bodů tvaru	113
42	Vytváření doplnění pohybu	116
43	Nastavení vlastností doplnění pohybu	119
44	Použití Editoru pohybu (Motion Editor)	121
45	Práce s klasickými doplněními	123
46	Oprava nezdařených doplnění	126
47	Aplikování filtrů	128
48	Inverzní kinematika	131
KAPITOLA 7: Práce s importovanými kresbami		135
49	Použití Bridge ke spojení s jinými aplikacemi	136
50	Import z Adobe Illustratoru	138
51	Import z Adobe Photoshopu	142
52	Import z Adobe Fireworks	144
53	Import z jiných zdrojů	147

54	Nastavení vlastností bitmap	149
55	Rozdělení bitmap	152
56	Vektorizace bitmapy	154
KAPITOLA 8: Práce se zvukem.....		157
57	Import zvukových souborů	158
58	Srovnání zvuků pro události se zvukovými streamy.....	160
59	Vkládání zvuků do časové osy	162
60	Správa zvukových smyček	164
61	Synchronizace zvuku s animací	165
62	Nastavení vlastností zvuku	167
63	Úpravy zvuků	170
64	Přidání zvuků k tlačítkům	172
KAPITOLA 9: Práce s videem		173
65	Seznámení s digitálním videem.....	174
66	Import video souborů	176
67	Volba metody importu	178
68	Nastavení možností vkládání	180
69	Výběr vzhledu přehrávače Video Player	182
70	Použití video klipu ve filmu	184
71	Aktualizace video souborů	186
72	Použití kodéru Adobe Media Encoder.....	188
73	Nastavení možností kódování	190
KAPITOLA 10: Publikování a export		193
74	Výběr formátu pro publikování	194
75	Propojení souborů SWF se soubory HTML.....	196
76	Nastavení publikování formátu Flash	197
77	Nastavení publikování formátu HTML.....	199
78	Náhled a publikování filmu	201
79	Zjištění verze Flash	202
80	Export statických obrázků	204
81	Export filmu QuickTime	206
82	Vytváření samostatných aplikací	208

KAPITOLA 11: Základy ActionScriptu	213
83 Výběr vhodné verze ActionScriptu	214
84 Použití panelu Akce (Actions)	216
85 Použití Skriptovacího asistenta (Script Assist)	218
86 Vytváření jednoduchých skriptů snímku	220
87 Základy objektově orientovaného programování	222
88 Vytváření jednoduchých skriptů pro zpracování události	224
89 Uspořádání časové osy za účelem interaktivity	227
90 Řízení filmových klipů ze skriptu	230
91 Převod animace do ActionScriptu	233
92 Použití externích souborů AS	235
93 Formátování a kontrola syntaxe skriptu	237
94 Testování interaktivního filmu	239
95 Použití ladicího programu	241
KAPITOLA 12: Použití komponent	243
96 Seznámení s komponentami ActionScriptu 3.0	244
97 Přizpůsobení instancí komponent	246
98 Nastavení parametrů instancí komponent	248
99 Formátování textu v popisku komponenty	250
100 Skriptování komponent UI	253
Rejstřík	257

Věnování

Na památku mé oddané kočičí společnici, která se mnou strávila takřka devatenáct let. Psaní po nocích je teď bez ní mnohem smutnější.

Poděkování

Ačkoliv se na obálce objevuje pouze mé jméno, je tato kniha ve skutečnosti výsledkem pečlivé a odborné práce celé řady dalších lidí. Největší zásluhy mají členové redakčního a vydavatelského týmu Adobe Press, kterým tato kniha vděčí za svou srozumitelnost, přesnost a poutavost. Mé díky patří redaktorce projektu Rebecce Gulickové, redaktorce Jill Marts Lodwigové, technickému redaktoru Jeremymu Rueovi, vydavatelskému redaktoru Corymu Bormanovi, typografu Gunjanu Chandolaovi a sestavovateli rejstříku Jacku Lewisovi. Znova bych chtěl také poděkovat redaktorům loňského vydání knihy pro verzi CS3 – Becce Freedové, Davidu Morrisovi, Ericu Schumacher-Rasmussenovi a Kim Saccio-Kentové – protože toto nové vydání vychází především z jejich práce.

Dále bych chtěl poděkovat mé kamarádce Karen Reichsteinové, která je odpovědnou redaktorkou tohoto projektu. Jsem jí velmi vděčný za to, že i přes svou velkou vnímavost zůstává hluchá k mému „už nikdy více“.

Mé díky patří také děkanovi Fakulty kulturních a humanitních studií Chabot College, Garymu Carterovi, kterému vděčím nejen za jeho podporu, ale také za velkou dávku povzbuzení. A také Lindsay Shumanové, mé bývalé studentce z Chabot College, která mi velmi pomohla s uspořádáním materiálů pro první kapitoly této knihy.

Můj velký vděk patří také mému nejlepšímu příteli a tomu nejúžasnějšímu člověku, jakého znám, Bradu Hartfieldovi, který ochotně trávil celé hodiny výzkumem, vymýšlením kreativních materiálů i poskytováním rad týkajících se textových úprav, kdykoliv jsem je zoufale potřeboval. Bradův příslib pomoci s napsáním této knihy pro mě měl stejnou váhu jako Kaplického nabídka pomoci se stavbou zahradní kůlny.

Mé nejhlubší poděkování však tradičně patří mé manželce, Debře Golden-tyerové, jejíž láska, trpělivost, humor, inteligence a kuchařské umění – o jejich redakčních a manažerských schopnostech nemluvě – jsou pro mne neutuchajícím zdrojem pohodlí, překvapení i potěšení.

Úvod

Přestože je Adobe Flash pouze jeden jediný program, slouží k rozmanitým účelům. Je to studio počítačové animace, které vám pomůže rozpohybovat malé objekty na počítačových obrazovkách či vytvořit právě takové celooobrazovkové kreslené filmy, které vidáte v televizi. Adobe Flash je také multimediální vývojové prostředí, které umožňuje vytváření různých uměleckých, zábavných či informativních projektů kombinujících text, fotografie, zvuk, animace i videa. Dále je možné na něj pohlížet i jako na platformu pro vývoj softwaru, díky které programátoři vytvářejí výkonné, ale lehce ovladatelné aplikace, na níž narážíte na webu. Je to uživatelsky přívětivý, intuitivně ovladatelný program, který byl původně navržen tak, aby jej byl schopen používat každý uživatel, ale postupem času se z něj vyvinul mnohem komplexnější nástroj pro profesionály zabývající se návrhem a vývojem systémů.

Není možné, aby jedna jediná publikace podrobně pokryla všechny tyto funkce, a ani tato kniha se o to nebude pokoušet. Nenajdete zde všechny dostupné funkce ani popis toho, co přesně se stane po stisknutí jednotlivých kláves či klepnutí na položky v nabídce, protože všechny tyto informace můžete zrovna tak jednoduše najít v souboru nápovědy, který je součástí programu Flash. Co vám však tato kniha *může* nabídnout, je představení stovky základních dovedností pomocí jasných vysvětlení a pečlivě vybraných příkladů, které vás naučí pracovat ve Flashi produktivně. Jakmile jednou pochopíte, jak Flash „myslí“ a jak přistupuje k jednotlivým úkolům, nebude už pro vás nikterak obtížné naučit se používat i to nepřehledné množství funkcí a možností, jež nabízí.

Stěžejní část této knihy tvoří prvních deset kapitol, ve kterých najdete vše potřebné, pokud se zajímáte o animace a multimedia. Zajímáte-li se však o interaktivnější projekty zaměřené na uživatele, jsou pro vás určeny kapitoly 11 a 12, ve kterých se seznámíte s univerzálním programovacím jazykem ActionScript.

Každá kapitola obsahuje různě náročné techniky. Pokud s Flaschem teprve začínáte, budete si chtít asi projít všechny pěkně po pořádku. Pokud však již máte určité zkušenosti s Flaschem nebo nějakými příbuznými programy, můžete knihu procházet na přeskáčku a vybrat si z ní jen to, co potřebujete. V knize také najdete spoustu poznámek a postranních sloupců, jež by vás mohly zajímat a občas i pobavit. Jak říkám svým studentům, které učím Flash: „Pokud se u toho nebavíte, děláte něco špatně.“