

# Obsah

Věnování .....	7
Poděkování .....	7
Úvod .....	8
<b>KAPITOLA 1: Průzkum rozhraní ve Flashi .....</b>	<b>9</b>
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
<b>KAPITOLA 2: Použití nástrojů pro kreslení .....</b>	<b>25</b>
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
<b>KAPITOLA 3: Úprava a transformace objektů .....</b>	<b>51</b>
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
<b>KAPITOLA 4: Použití symbolů a knihovny .....</b>	<b>69</b>
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
<b>KAPITOLA 5: Vytváření základních animací .....</b>		<b>87</b>
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
<b>KAPITOLA 6: Vytváření doplňovaných animací .....</b>		<b>109</b>
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
<b>KAPITOLA 7: Práce s importovanými kresbami .....</b>		<b>135</b>
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
<b>KAPITOLA 8: Práce se zvukem</b>		<b>157</b>
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
<b>KAPITOLA 9: Práce s videem</b>		<b>173</b>
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 klípu ve filmu	184
71	Aktualizace video souborů	186
72	Použití kodéru Adobe Media Encoder	188
73	Nastavení možností kódování	190
<b>KAPITOLA 10: Publikování a export</b>		<b>193</b>
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

<b>KAPITOLA 11: Základy ActionScriptu</b> .....	<b>213</b>
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
<b>KAPITOLA 12: Použití komponent</b> .....	<b>243</b>
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
<b>Rejstřík</b> .....	<b>257</b>