

OBSAH

Předmluva

1. KAPITOLA: Úvod

Práce u počítače	7
Bezpečnost práce u počítače	7
Hygiena práce u počítače	7
Co se naučíte?	11
Co potřebujete?	11
Záhadná zkratka OOP	14

2. KAPITOLA: Základní výukový kurz Flash CS4

LEKCE 1 – Spuštění Adobe Flash CS4 Professional..... 19

spuštění programovacího prostředí Flash, vytvoření nového dokumentu, nastavení pracovní plochy,
panely nástrojů, nastavení pracovního prostředí
1. úkol

LEKCE 2 – Kreslení ve Flashi..... 23

základy kreslení, kreslicí nástroje, nastavení barev a barevných přechodů, nastavení průhlednosti,
kreslení objektů

LEKCE 3 – Úpravy kresby 32

změny tvaru objektů, nástroj Volná transformace, transformační bod, změna barvy a barevného přechodu,
práce s uzlovými body, publikace dokumentu

LEKCE 4 – Vektorizace bitmapy..... 36

vektORIZACE, import na Scénu, optimalizace kresby
2. úkol

LEKCE 5 – Vlastnosti Scény a časová osa 40

základní nastavení Scény, snímek časové osy, klíčové snímky, vrstvy na časové ose,
funkce panelu vlastností, systém souřadnic ve Flash CS4, pozice objektů, nastavení mřížky,
funkce a princip časové osy, přehrávání animace, testování animace, práce se snímky časové osy

LEKCE 6 – Symboly a instance 43

objekty knihovny – symboly, typy symbolů, objekty na Scéně – instance,
pravidla pojmenovávání symbolů a instancí, vytváření symbolů, import symbolů
3. úkol

LEKCE 7 – Pohyb ve Flashi 48

animace Frame by Frame, animace pohybu, rotace objektů, náběh a doběh, animace pohybu po křivce

LEKCE 8 – Texty ve Flashi 54

nástroj Text, druhy textových polí, úprava textu
4. úkol

LEKCE 9 – Shape tween (Animace tvaru) 57

tvar, převedení objektu na tvar, animace tvaru

LEKCE 10 – Filters (Filtry) 60

filtry, přidání filtru, nastavení filtru, nepoužívanější filtry

LEKCE 11 – Mask (Maska).....	64
maska, maskování vrstev, princip a využití masky, efekty pomocí masky	
LEKCE 12 – Kombinace animací.....	69
animace v animaci, vnořování movie clipů, dědičnost	
5. úkol	
LEKCE 13 – Button (Animované tlačítko).....	77
stavy tlačítka, vytvoření symbolu Button, klíčové snímky tlačítka	
6. úkol	
LEKCE 14 – Začínáme se skriptem.....	81
panel Akce, komentář skriptu, nápověda ve Flashi, příkazy ovládající běh aplikace, příkaz trace	
7. úkol	
LEKCE 15 – Přehrávání animací.....	89
vliv skriptu na animaci, plynulost animací, podmínka	
LEKCE 16 – Functions (Funkce).....	94
funkce, deklarace funkce, volání funkce	
8. úkol	
LEKCE 17 – Ošetření událostí	98
událost, ošetření události, Listener (posluchač události), labely	
LEKCE 18– Viditelnost objektů	107
vlastnost průhlednost, vlastnost viditelnost, události neviditelných objektů	
9. úkol	
LEKCE 19 – Drag and Drop (Metoda Táhni a pusť)	113
posouvání objekty po Scéně, události Drag and Drop	
LEKCE 20 – Řízení běhu animace.....	116
tlačítko a animace, ovládání instancí symbolů pomocí skriptu, zacílení instance vnořené v animaci, řetězení animací, opakovatelnost	
LEKCE 21 – Tvorba inteligentních objektů	124
inteligentní objekty	
10. úkol	
3. KAPITOLA: Shrnutí	
Tabulka dovedností	131
4. KAPITOLA: Přílohy	
I. Slovníček pojmů	135
II. Důležité klávesové zkratky	139
III. Správné odpovědi	140
IV. Rady k řešení úkolů	143