

# OBSAH

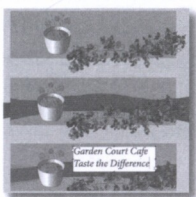
ZAČÍNÁME.....	7
---------------	---

1 PRVOTNÍ SEZNÁMENÍ .....	16
---------------------------	----



Spuštění programu Flash a otevření souboru .....	18
Seznámení s pracovní plochou .....	19
Práce s panelem Knihovna .....	22
Časová osa.....	24
Uspořádání vrstev na časové ose .....	30
Inspektor Vlastností .....	32
Panel nástrojů .....	37
Vracení kroků v programu Flash .....	41
Náhled filmu.....	42
Publikování filmu .....	43
Ukládání filmu .....	45
Hledání nápovědy programu Flash .....	47
Kontrola aktualizací .....	47

2 PRÁCE S GRAFIKOU .....	50
--------------------------	----



Začínáme .....	52
Seznámení s tahy a výplněmi.....	52
Vytváření tvarů. ....	53
Provádění výběrů .....	54
Úprava tvarů.....	55
Použití přechodových a bitmapových výplní.....	61
Vytváření vzorů a dekorací .....	66
Tvorba křivek .....	74
Vytváření průhledností .....	77
Tvorba a úprava textu .....	79

### 3 TVORBA A ÚPRAVA SYMBOLŮ .....82









Začínáme .....	84
Import souborů aplikace Illustrator .....	84
Seznámení se symboly .....	86
Tvorba symbolů.....	89
Import souborů aplikace Photoshop.....	90
Úprava a správa symbolů.....	92
Změna velikosti a umístění instancí.....	99
Změna barevného efektu instancí .....	102
Seznámení s efekty prolnutí .....	105
Aplikování filtrů pro speciální efekty .....	105

### 4 PŘIDÁVÁME ANIMACI ..... 114



Začínáme .....	116
O animaci.....	116
Seznámení se souborem projektu .....	117
Animování polohy .....	118
Změna tempa a časování.....	121
Animování průhlednosti .....	123
Animování filtrů.....	126
Animování transformací.....	131
Změna cesty pohybu.....	134
Prohození cílů doplnění .....	139
Tvorba vnořených animací .....	140
Editor pohybu .....	143
Náběh a doběh .....	148
Animace 3D pohybu .....	153
Prohlídka animace .....	156

<b>5</b>	<b>PROPOJENÝ POHYB A MORFOVÁNÍ</b> .....	<b>158</b>
	Začínáme .....	160
	Propojený pohyb s inverzní kinematikou .....	160
	Omezování spojů .....	168
	Inverzní kinematika s tvary .....	175
	Možnosti armatury .....	182
	Morfování pomocí doplnění tvarů .....	187
	Pomocné body tvaru .....	190
	Simulace fyzikálních jevů pomocí inverzní kinematiky .....	193
<b>6</b>	<b>TVORBA INTERAKTIVNÍ NAVIGACE</b> .....	<b>202</b>
	Začínáme .....	204
	O interaktivních filmech .....	204
	Tvorba tlačítek .....	204
	Seznámení s jazykem ActionScript 3.0 .....	215
	Příprava časové osy .....	220
	Přidávání akce stop .....	221
	Vytváříme obsluhy událostí pro tlačítka .....	222
	Tvorba cílových klíčových snímků .....	225
	Tvorba tlačítka Domů .....	229
	Přehrávání animace v cíli .....	233
	Animovaná tlačítka .....	238
<b>7</b>	<b>PRÁCE S TEXTEM</b> .....	<b>242</b>
	Začínáme .....	244
	Pochopení textu TLF .....	245
	Přidání jednoduchého textu .....	247
	Přidání sloupců .....	254
	Obtěkání textu .....	258
	Hypertextový odkaz v textu .....	266
	Tvorba textu definovaného uživatelem .....	268
	Načítání externího textu .....	274

<b>8</b>	<b>PRÁCE SE ZVUKEM A VIDEEM</b> .....	<b>284</b>
	Začínáme .....	286
	Seznámení se souborem projektu .....	287
	Používáme zvuky .....	288
	Video v dokumentu Flash .....	301
	Aplikace Adobe Media Encoder .....	302
	Seznámení s možnostmi kódování .....	306
	Přehrávání externího videa .....	313
	Práce s videem a průhledností .....	319
	Použití startovacích bodů .....	322
	Vkládání videa Flash .....	332
<b>9</b>	<b>NAČÍTÁNÍ A OVLÁDÁNÍ OBSAHU FLASH</b> .....	<b>340</b>
	Začínáme .....	342
	Načítání externího obsahu .....	344
	Odstraňování externího obsahu .....	349
	Ovládání filmových klipů .....	350
	Tvorba masek .....	352
<b>10</b>	<b>PUBLIKOVÁNÍ DOKUMENTŮ FLASH</b> .....	<b>360</b>
	Začínáme .....	362
	Seznámení s profilováním připojení .....	364
	Přidávání metadat .....	366
	Publikování filmu pro web .....	369
	Další možnosti publikování .....	376
<b>REJSTŘÍK</b> .....		<b>383</b>