

Obsah

KAPITOLA 1

Základní úlohy: vytvoření dokumentu13

Přehled uživatelského rozhraní	15
Změna pozadí a velikosti plochy scény	17
Změna zobrazení plochy scény	18
Zobrazení panelu Library	18
Přidání grafiky na plochu scény	18
Přidání videa	19
Zobrazení vlastností objektu	19
Přidání chování ovládacím prvkům videa (behaviors)	20
Použití Prohlížeče animací k zobrazení struktury dokumentu	21
Testování dokumentu	22
Nalezení nápovědy	22
Shrnutí	22

KAPITOLA 2

Základní úlohy: vytvoření banneru, část 125

Prohlížení hotového souboru typu FLA	27
Vytvoření nového dokumentu	28
Změna vlastností dokumentu	30
Import grafiky	32
Představení vrstev a časové osy	34
Testování aplikace	38
Shrnutí	38

KAPITOLA 3

Základní úlohy: vytvoření banneru, část 241

Prohlížení hotového souboru typu FLA	43
Přidání textu	44
Vytvoření symbolu	47
Přidání animace na časovou osu	48
Vytvoření tlačítka	53
Psaní jednoduchých akcí	56
Testování aplikace	58
Shrnutí	58

KAPITOLA 4

Základní úlohy: vytvoření banneru, část 359

Prohlížení hotového souboru typu FLA61
Zohlednění uživatele63
Kontrola nastavení publikace64
Vložení Flashe na web v Dreamweaveru66
Použití vlastnosti roundtrip editing68
Kontrola přehrávače Flash Player69
Testování aplikace70
Shrnutí71

KAPITOLA 5

Základní úlohy: vytvoření přístupného obsahu ve Flashi73

Nastavte si váš pracovní prostor74
Vytvoření dokumentu přístupného pro čtečky obrazovek75
Vytvoření nadpisu a popisu dokumentu75
Vytvoření nadpisu a popisu pro instance75
Jak specifikovat, aby čtečky obrazovek ignorovaly prvky v dokumentu76
Změna statického textu na dynamický text kvůli přístupnosti77
Kontrola pořadí prvků a pořadí čtení77
O testování vašeho dokumentu s čtečkami obrazovek79
Shrnutí80

KAPITOLA 6

Základní úlohy: práce s vrstvami81

Nastavte si váš pracovní prostor82
Výběr vrstvy83
Skrytí a zobrazení vrstev84
Zamknutí vrstvy84
Přidání a pojmenování vrstvy84
Změna pořadí vrstev85
Uspořádání vrstev ve složce85
Přidání masky vrstvy86
Přidání vodičích vrstev86
Odstranění vrstvy87
Shrnutí87

Vítejte v druhé části tohoto trojdílného úvodu do aplikace Macromedia Flash Basic 8 nebo Macromedia Flash Professional 8. Úspěšně jste dokončili první část tohoto návodu, v němž jste vytvořili, nastavili a importovali obsah do souboru typu FLA. Jelikož čtete druhou část, pravděpodobně jste připraveni dozvědět se o Flashi více. To je dobře, protože budete vytvářet symboly, animace, a dokonce psát nějaké jednoduché skripty v jazyce ActionScript, aby byl banner v tomto návodu na pokračování funkční. V této části přidáte banner na webovou stránku pomocí Dreamweaveru (nebo můžete nahrát banner na webový server pomocí jiného libovolného nástroje).

Popis první, druhé a třetí části tohoto návodu najdete v úvodu v části „Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26.

K dokončení těchto návodů nepotřebujete žádné předchozí znalosti, nicméně než se pustíte do druhé části, měli byste dokončit část první („Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26).

Ve druhé části tohoto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA	43
Přidání textu	44
Vytvoření symbolu	47
Přidání animace na časovou osu	48
Vytvoření tlačítka	53
Napsání jednoduchých akcí	56
Testování aplikace	58

Pracovní postup tohoto návodu zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 43 vám umožní zobrazit dokončený dokument Flashe pro část 2.
- „Přidání textu“ na straně 44 vám ukáže, jak vytvořit a naformátovat text v souboru typu FLA.
- „Vytvoření symbolu“ na straně 47 vás naučí vytvořit symbol klipu animace, do něž přidáte animaci.
- „Přidání animace na časovou osu“ na straně 48 vám umožní vytvořit animaci pomocí hlavní časové osy a animace pohybem (motion tween).
- „Vytvoření tlačítka“ na straně 53 vám předvede, jak vytvořit tlačítko, kterým vašemu banneru dodáte interaktivitu.
- „Psaní jednoduchých akcí“ na straně 56 vám umožní napsat jednoduchý skript v jazyce ActionScript pro zajištění funkčnosti tlačítka.

Tohle je třetí část třídílné kapitoly o tom, jak vytvořit jednoduchý animovaný banner v aplikaci Macromedia Flash Basic 8 nebo Macromedia Flash Professional 8 a jak jej přidat na webovou stránku pomocí aplikace Macromedia Dreamweaver. V této poslední části se dozvíte o velikosti souboru, standardech bannerů, o provedení nastavení publikace, o tom, jak přidat banner na webovou stránku Dreamweaveru a jak přidat detekci přehrávače Macromedia Flash Player.

K dokončení většiny třetí části tohoto návodu musíte mít nainstalovány aplikaci Dreamweaver MX 2004 nebo Dreamweaver 8. Pokud Dreamweaver nepoužíváte, můžete dokončit první část této kapitoly a použít kód HTML, který vygeneruje Flash, v jiném editoru jazyka HTML. Nebudete si ovšem moci užít některé výhody při společném použití Flashe a Dreamweaveru.

Popis první, druhé a třetí části tohoto návodu najdete v úvodu v části „Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26.

K dokončení těchto návodů nepotřebujete žádné předchozí znalosti, nicméně než se pustíte do třetí části, měli byste dokončit první a druhou část tohoto návodu.

Ve třetí části tohoto návodu dokončíte následující úlohy:

Kontrola nastavení publikace	64
Vložení Flashe na web Dreamweaveru	66
Použití vlastnosti roundtrip editing	68
Kontrola přehrávače Flash Player	69
Testování aplikace	70

Pracovní postup tohoto návodu zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 61 vám umožní zobrazit dokončený dokument Flashe pro část 3.
- „Kontrola nastavení publikace“ na straně 64 vám ukáže, jak zkontrolovat a změnit vaše nastavení publikace před kompilací hotového banneru.
- „Vložení Flashe na web Dreamweaveru“ na straně 66 vás naučí vložit animaci Flashe na webovou stránku pomocí Dreamweaveru.
- „Použití vlastnosti roundtrip editing“ na straně 68 vám umožní vrátit se do vývojového prostředí Flashe z Dreamweaveru, abyste provedli další úpravy vašeho souboru typu FLA.
- „Kontrola přehrávače Flash Player“ na straně 69 vám předvede, jak přidat chování Dreamweaveru, které detekuje, zda vaši návštěvníci mají nainstalován přehrávač Flash Player.

Se znalostí několika technik návrhu a zásad přístupnosti v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 můžete ve Flashi vytvořit obsah, který bude přístupný všem uživatelům, včetně těch s nějakým postižením.

Tato lecke demonstruje, jak vytvořit přístupný dokument navržený pro použití se čtečkami obrazovek (které nahlas čtou obsah webu pro slabozraké uživatele) a jinými pomocnými technologiemi.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření dokumentu přístupného pro čtečky obrazovek	75
Vytvoření nadpisu a popisu dokumentu	75
Vytvoření nadpisu a popisu pro instance	75
Jak specifikovat, aby čtečky obrazovek ignorovaly prvky v dokumentu	76
Změna statického textu na dynamický text kvůli přístupnosti	77
Kontrola pořadí prvků a pořadí čtení	77

Tato lecke je úvodem k základním technikám vytváření přístupného obsahu ve Flashi. Podrobné a vyčerpávající informace o integraci prvků přístupnosti do vašeho obsahu ve Flashi najdete v nápovědě Flashe v části „Creating Accessible Content“.

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Accessible Content a poklepejte na soubor *accessibility_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Accessible Content a poklepejte na soubor *accessibility_start fla*.
- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem do stejné složky, abyste nepřepsali původní spouštěcí soubor.

V aplikacích Macromedia Flash 8 Basic a Macromedia Flash 8 Professional jsou vrstvy podobné průhledným fóliím umístěným jedna na druhé. V místech vrstvy, kde není žádný obsah, můžete vidět skrz na obsah ve vrstvách umístěných níže. Vrstvy slouží k uspořádání obsahu vašeho dokumentu. Například můžete mít grafiku pozadí na jedné vrstvě a navigační tlačítka na jiné. Kromě toho můžete vytvářet a upravovat objekty na jedné vrstvě, aniž byste ovlivnili objekty na jiné vrstvě.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Výběr vrstvy	83
Skrytí a zobrazení vrstev	84
Zamknutí vrstvy	84
Přidání a pojmenování vrstvy	84
Změna pořadí vrstev	85
Uspořádání vrstev ve složce	85
Přidání masky vrstvy	86
Přidání vodicích vrstev	86
Odstranění vrstvy	87

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Fly 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Work with Layers a poklepejte na soubor layers_start fla.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia Fly 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Work with Layers a poklepejte na soubor layers_start fla.

POZNÁMKA

Složka Work with Layers obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Aplikace, kterou v této lekci vytvoříte, umožní uživatelům prohlédnout si cenu několika výrobků. Tlačítko Calculate poté přidá celkové náklady.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Kopírování vstupních polí a dynamických textových polí	91
Pojmenování textových polí	91
Přidání a pojmenování komponenty Button	92
Deklarace proměnných a cenových hodnot	92
Specifikace hodnot pro vstupní textová pole	93
Psaní funkcí	93
Psaní obsluhy události pro komponentu	94

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create an Application a poklepejte na soubor *calculator_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia/Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create an Application a poklepejte na soubor *calculator_start fla*.

POZNÁMKA

Složka Create an Application obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem, do stejné složky, abyste nepřepsali původní soubor.

POZNÁMKA

Během práce na této lekci nezapomeňte vaši práci pravidelně ukládat.

Macromedia Flash 8 Basic a Macromedia Flash 8 Professional nabízejí různé způsoby umístění objektů na ploše scény. Tento návod vás naučí, jak používat nástroje rozvržení ve Flashi k vytvoření uživatelského rozhraní.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Použití vodítek k zarovnání objektů	99
Změna velikosti plochy scény	100
Změna velikosti objektů, aby odpovídaly velikosti plochy scény	100
Nastavení přichytávání	101
Zarovnání objektu pomocí zarovnávacích vodítek	101
Zarovnání objektů pomocí panelu Align	102
Vzájemné přichytávání objektů	102
Zarovnání objektů pomocí panelu Property inspector	103
Zarovnání objektů pomocí mřížky a kurzorových kláves	104

Ačkoliv tato lekce využívá konkrétní nástroje pro jednotlivé typy objektů (např. zarovnávací vodítka pro zarovnání textu), neexistují žádná striktní pravidla, pokud jde o nejlepší způsob zarovnání konkrétního typu objektu. Ve vašich vlastních projektech použijte libovolné nástroje, které budou vyhovovat vašim potřebám.

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete spouštěcí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš spouštěcí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
 - Ve Windows najděte cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Use Layout Tools a poklepejte na soubor *layout_tools_start fla*.
 - Na Macintoshi najděte cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Use Layout Tools a poklepejte na soubor *layout_tools_start fla*.

POZNÁMKA

Složka Use Layout Tools obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Symbol je opakovaně použitelným objektem a instance je výskyt symbolu na ploše scény. Opakované použití instancí nezvětšuje velikost souboru a je dobrou součástí strategie zachování malé velikosti projektu. Symboly rovněž zjednodušují úpravu dokumentu; když upravujete symbol, všechny instance tohoto symbolu se aktualizují tak, aby reflektovaly provedené změny. Další výhodou symbolů je to, že vám umožňují vytvářet sofistikovanou interaktivitu.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření grafického symbolu	109
Duplikování a úprava instance symbolu	110
Úprava symbolu	111
Vytvoření symbolu klipu animace	111
Přiřazení jména instance klipu animace	112
Přidání efektu do klipu animace	112

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Symbols and Instances a poklepejte na soubor *symbols_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Symbols and Instances a poklepejte na soubor *symbols_start fla*.

POZNÁMKA

Složka Create Symbols and Instances obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Dokument se otevře ve vývojovém prostředí Flashe.

- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem, do stejné složky, abyste nepřepsali původní soubor.

Během práce na této lekci nezapomeňte vaši práci pravidelně ukládat.

Tlačítko je symbolem, který obsahuje speciální snímky pro různé stavy tlačítka, jako např. když se ukazatel myši uživatele nachází nad tlačítkem nebo když uživatel klepne na tlačítko. Když pro nový symbol vyberete jako behavior (typ chování) button, Macromedia Flash 8 Basic a Macromedia Flash 8 Professional 8 vytvoří pro stavy tlačítka časovou osu. K tlačítkům můžete přidat navigaci, a to pomocí chování nebo napsáním ActionScriptu.

Tento návod vás naučí vytvářet a modifikovat tlačítka, včetně přidání animace na tlačítko.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření tlačítka ze seskupených objektů	117
Pojmenování instance tlačítka	117
Zobrazení oblasti zásahu povolením tlačítek	118
Změna oblasti zásahu tlačítka	118
Zarovnání tlačítek	119
Vytvoření animace pro stav tlačítka	120
Přidání akce k tlačítku	120
Přidání navigace k tlačítku	121
Testování souboru typu SWF	122

Pokud nejste se symboly a instancemi dobře obeznámeni, před započítím této lekce zvolte příkaz Help > How Do I > Basic Flash > Create Symbols and Instances, kde se o nich dozvíte více.

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Add Button Animation and Navigation a poklepejte na soubor *buttons_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Add Button Animation and Navigation a poklepejte na soubor *buttons_start fla*.

Flash 8 Professional nabízí nový způsob vytváření prezentací s obrazovkami snímků. Pokud si dokážete představit umístění médií na obrazovky snímků, přidání vnořených snímků, které dědí obsah z jiných snímků, a použití vestavěných ovládacích prvků pro navigaci mezi snímky v době běhu, pak máte přesnou představu o tom, jak snadné je vytvoření prezentace s obrazovkami snímků.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Přidání obsahu do snímku prezentace	126
Přidání chování navigace obrazovky tlačítkům	127
Přidání a pojmenování snímku	127
Výběr a přesun snímků	128
Přidání obsahu do nového snímku	128
Přidání chování přechodu	129

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Presentation with Screens a poklepejte na soubor *presentation_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Presentation with Screens a poklepejte na soubor *presentation_start fla*.

POZNÁMKA

Složka Presentation with Screens obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Dokument se otevře ve vývojovém prostředí Flashe.

- Zvolte příkaz File > Save As a uložte dokument pod novým jménem, do stejné složky, abyste nepřepsali původní soubor.
Během práce na této lekci nezapomeňte vaši práci pravidelně ukládat.
- Zvolte příkaz Window > Workspace Layout > Default, abyste nastavili pracovní prostor pro absolvování lekcí.

Když kreslíte ve Flashi, vytváříte vektorovou grafiku, což je matematická reprezentace čar, křivek, barev a umístění. Vektorová grafika je nezávislá na rozlišení; můžete libovolně měnit rozměry takovéto grafiky bez ztráty přesnosti. Vektorová grafika se stahuje rychleji než srovnatelné bitmapové obrázky. Tento návod vám prozradí, jak vytvořit vektorovou grafiku matice šroubu a loga.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Kreslení mnohoúhelníku	134
Otočení tvaru	134
Použití vlastnosti vyřiznutí	134
Transformace tvaru vaší kresby	135
Kopírování tahů	135
Kreslení pomocí nástroje Line	136
Výběr a přidání jiné barvy výplně	136
Seskupení tvaru	136
Vytvoření loga pomocí nástroje Pen	137

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Draw in Flash a poklepejte na soubor *drawing_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Draw in Flash a poklepejte na soubor *drawing_start fla*.

POZNÁMKA

Složka Draw in Flash obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Dokument se otevře ve vývojovém prostředí Flashe.

KAPITOLA 7

Základní úlohy: vytvoření aplikace	89
Nastavte si váš pracovní prostor	90
Kopírování vstupních polí a dynamických textových polí	91
Pojmenování textových polí	91
Přidání a pojmenování komponenty Button	92
Deklarace proměnných a cenových hodnot	92
Specifikace hodnot pro vstupní textová pole	93
Psaní funkcí	93
Psaní obsluhy události pro komponentu	94
Testování aplikace	96
Shrnutí	96

KAPITOLA 8

Použití nástrojů pro rozmístění objektů na scéně	97
Nastavte si váš pracovní prostor	98
Použití vodítek k zarovnání objektů	99
Změna velikosti plochy scény	100
Změna velikosti objektů, aby odpovídaly velikosti plochy scény	100
Specifikace nastavení přichytávání	101
Zarovnání objektu pomocí zarovnávacích vodítek	101
Zarovnání objektů pomocí panelu Align	102
Vzájemné přichytávání objektů	102
Zarovnání objektů pomocí panelu Property inspector	103
Zarovnání objektů pomocí mřížky a kurzorových kláves	104
Shrnutí	105

KAPITOLA 9

Základní úlohy: vytvoření symbolů a instancí	107
Nastavte si váš pracovní prostor	108
O vytváření symbolů	109
Vytvoření grafického symbolu	109
Duplikování a úprava instance symbolu	110
Úprava symbolu	111
Vytvoření symbolu klipu animace	111
Přiřazení jména instance klipu animace	112
Přidání efektu do klipu animace	112
Shrnutí	113

Aplikace Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 obsahují mocné nástroje pro vytváření animací. Většina jednoduchých animací ve Flashi je vytvořena pomocí procesu zvaného *tweening* (pohybové vykreslení). Výraz *tweening* vznikl zkrácením ang. slov „in between“ (= uprostřed) a spočívá v doplnění snímků mezi dva klíčové snímky tak, aby se grafika zobrazená na prvním klíčovém snímku změnila postupně v grafiku zobrazenou na druhém klíčovém snímku.

Ve Flashi můžete vytvořit dva typy vykreslení – *pohybové (motion tween)* a *tvárové (shape tween)*. Hlavní rozdíl mezi pohybovým a tvarovým vykreslením spočívá v tom, že pohybové vykreslení pracuje se seskupenými objekty nebo symboly, zatímco tvarové vykreslení se používá u objektů, které nejsou symboly a jsou neseskupeny.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření pohybového vykreslení141
Vytvoření tvarového vykreslení142
Kopírování a vložení klíčových snímků do animace143
Změna rychlosti animace145

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Timeline Animation a poklepejte na soubor *animation_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Timeline Animation a poklepejte na soubor *animation_start fla*.

POZNÁMKA

Složka Timeline Animation obsahuje dokončenou verzi souborů typu FLA tohoto návodu pro vaši kontrolu.

Tento návod vás provede procesem použití nástrojů vykreslení v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8. Vykreslení (*tweening*) je proces animace grafiky nastavením počátečních a koncových hodnot jejich vlastností, přičemž Flash dopočítá hodnoty mezi těmito dvěma krajními body. Ang. výraz *tween* pochází ze slov „in between“ (z ang. mezi).

Jednoduchým příkladem pohybového vykreslení by bylo umístění grafiky do horní části plochy scény a poté přidání několika snímků na časovou osu a na posledním snímku přemístění grafiky do dolní části plochy scény. Tím, že Flash necháte doplnit hodnoty umístění pro snímky mezi prvním a posledním snímkem, můžete snadno vytvořit plynulou animaci grafiky z horní části plochy scény do dolní.

Flash Professional vám rovněž umožní plně kontrolovat výpočet hodnot vlastností vykreslení, takže můžete snadno vytvořit složitější animace. Prostřednictvím okna Custom Ease In / Ease Out můžete kontrolovat rychlost, jíž jsou aplikovány změny vlastností na začátku a na konci vašich animací. Pečlivé použití tohoto okna může přinést vizuálně působivé výsledky.

Tento návod vás provede procesem vytvoření animací pomocí různých vlastností vykreslení grafiky s využitím různých ovládacích prvků ve vývojovém prostředí Flashe.

Po vyzkoušení již dokončené animace začnete otevřením výchozího dokumentu Flashe a skončíte publikováním dokumentu určeného pro přehrání na webu.

Dokončení tohoto návodu by vám mělo trvat přibližně 20 minut.

Než se do tohoto návodu pustíte, měli byste si přečíst kapitulu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA	149
Otevření spouštěcího dokumentu	151
Vytvoření pohybového vykreslení	151
Použití ovládacích prvků Ease	153
Vytvoření pohybového vykreslení s nastavením úrovně alfa	159
Testování aplikace	160

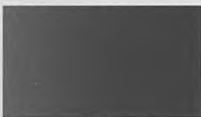
Pracovní postup tohoto návodu týkajícího se vykreslování zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 149 vám umožní prohlédnout si hotový dokument ve Flashi. Během tohoto procesu pochopíte způsob vytvoření animace i to, co budete v tomto návodu vytvářet.

Tento návod vás provede procesem použití nástrojů pro vytváření barevných přechodů v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8. Ve Flashi můžete vytvářet jednoduché barevné přechody i složité přechodové efekty. V tomto návodu se naučíte vytvářet obojí.

Přechod je oblast grafiky, v níž jedna barva přechází do jiné barvy. Flash umí vytvořit dva hlavní typy přechodů – lineární a radiální. Lineární přechody mění barvu podél jedné osy, např. vodorovně či svisle. Radiální přechod mění barvu směrem ven, přičemž začne od ohniska. Směr přechodu můžete přizpůsobit stejně jako jeho barvu, umístění ohniska a mnoho dalších vlastností přechodů.

Následující ilustrace zobrazuje dva typy přechodů:



Dvoubarevný lineární přechod z červené do černé.



Dvoubarevný radiální přechod z červené do černé.

Tento návod vás provede kroky potřebnými k vytvoření ilustrace využívající vybrané přechody.

Po prohlédnutí vytvořené ilustrace začnete otevřením výchozího dokumentu ve Flashi a skončíte publikací dokumentu určeného pro přehrání na webu. Dokončení tohoto návodu by vám mělo trvat přibližně 20 minut.

Než se do tohoto návodu pustíte, měli byste si přečíst kapitolu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA	163
Otevření výchozího dokumentu	165
Použití lineárního přechodu	165
Vytvoření radiálního přechodu	166
Provedení posledních úprav	169
Testování aplikace	172

Tento návod vás provede procesem vytvoření poutavých grafických efektů pomocí některých prostředků v aplikacích Macromedia Flash Professional 8 (filtry nejsou ve verzi Flash Basic dostupné). Použitím grafických filtrů a režimů prolnutí, které Flash nabízí, můžete transformovat běžné grafické objekty na vizuálně podmanivější obsah.

Grafický filtr je metoda zpracování obrazových bodů grafického objektu, která vede k vytvoření patřičného efektu. Například můžete na nějaký objekt aplikovat filtr rozostření, aby byly jeho obrysy měkčí, nebo můžete na nějaký objekt aplikovat filtr vržený stín, aby se daný objekt zobrazil společně se stínem v pozadí.

Režim prolnutí je metoda vytvoření interakce barev grafického objektu s barvami jiného grafického objektu umístěného pod ním. Například pomocí režimu prolnutí Lighten můžete docílit toho, aby se části objektu zobrazily světlejší, v závislosti na barvách objektů pod ním.

Pokud jste tak již neučinili, společnost Macromedia vám doporučuje, abyste si před tímto návodem přečetli kapitolu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení vaší úlohy	174
Otevření výchozího dokumentu	175
Použití filtrů a prolnutí	175

Prohlížení vaší úlohy

V tomto návodu přidáte na plochu scény grafické objekty a aplikujete na ně filtry, abyste vytvořili realisticky vyhlížející obrázek kulečnickového stolu s určitou hloubkou pozadí. Koule v popředí a pozadí budou vypadat nezaostřené, jako by jste se na ně dívali skrze fotoaparát.

Abyste si prohlédli dokončený soubor typu FLA (Filters&Blends_finished fla), najdete jedno z následujících umístění:

- Ve Windows: *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\FIash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Filters and Blends.
- Na Macintoshi: *bootovací jednotka*\Applications\Macromedia Flash 8\Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/Filters and Blends.

Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 nabízí různé funkce a možnosti nastavení textu. Tato lekce vám představí tři hlavní typy textu, které můžete přidat do dokumentu. Můžete přidat *statický text* pro nadpisy, popisky nebo jiný textový obsah, který chcete zobrazit v dokumentu. Rovněž můžete použít možnosti *vstupního textu*, abyste uživatelům umožnili interakci s vaší aplikací ve Flashi – například aby zadali své jméno nebo další informaci ve formuláři. Třetím typem textu je *dynamický text*. Dynamická textová pole použijte k zobrazení textu, který se mění na základě specifikovaných kritérií. Například byste mohli použít dynamické textové pole pro sečtení hodnot uložených v jiných textových polích. Tento návod vás naučí, jak přidat text a textová pole do dokumentu ve Flashi.

Po dokončení této lekce si určitě projděte další možnosti zpracování textu popsané v části „Working with Text“ v nápovědě Flashe.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru	180
Vytvoření bloku textu s proměnlivou šířkou	181
Vytvoření bloku textu s pevnou šířkou	182
Úprava textu a změna atributů písma	183
Výběr systémových fontů	183
Přidání vstupního textového pole	184
Kopírování textového pole	184
Přiřazení jmen instancí textovým polím	185
Vytvoření dynamického textového pole	185
Specifikace možností formátování	186
Zobrazení ActionScriptu dynamického textového pole	186
Testování souboru typu SWF	187
Kontrola pravopisu	187

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

1. Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Text\Add Text to a Document* a poklepejte na soubor *text_start fla*.

Tento návod vás provede použitím režimu Script Assist v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8.

Režim Script Assist vás vyzve k zadání prvků skriptu a pomůže vám jednodušeji přidat jednoduchou interaktivitu do vašeho souboru typu SWF (což je zkomprimovaná verze flashového souboru typu .fla s příponou .swf) nebo do aplikace. Režim Script Assist je ideální pro uživatele, kterým buď nevyhovuje psaní vlastních skriptů nebo kteří prostě oceňují jednoduchost použití tohoto nástroje.

Je-li režim Script Assist použit společně s panelem Actions, vyzve vás k výběru možností a zadání parametrů. Například místo abyste psali váš vlastní skript, můžete vybrat prvek ActionScriptu z panelu nástrojů Actions (nebo pomocí příkazu Add (+) na panelu nástrojů), přetáhnout jej na panel Script a poté použít režim Script Assist, který vám pomůže skript dokončit.

Tento návod vás provede procesem použití režimu Script Assist, díky kterému přidáte interaktivitu do vaší aplikace ve Flashi. Přidáte kód ActionScriptu k nějakému objektu (tlačítku) a ke snímkům na časové ose. Tento návod rovněž demonstruje některé dobré postupy pro přidání skriptů do vašeho dokumentu ve Flashi.

Jakmile si prohlédnete již vytvořenou aplikaci ve Flashi, začnete otevřením spouštěcího dokumentu ve Flashi a skončíte testováním interaktivity, kterou do vaší aplikace přidáte pomocí režimu Script Assist. Dokončení tohoto návodu by vám mělo trvat přibližně 20 minut.

Než se do tohoto návodu pustíte, měli byste si přečíst kapitulu „Flash Basics“ v nápovědě Flashe.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA	191
Otevření výchozího dokumentu	192
Přidání skriptu k tlačítku pomocí režimu Script Assist	193
Přidání skriptů ke snímku na časové ose pomocí režimu Script Assist	197
Přidání skriptu ke snímku klipu animace Title	199

Návod v této kapitole dodržuje typický pracovní postup při vytváření aplikace ve Flashi. Jiné pracovní postupy jsou rovněž možné. Pracovní postup tohoto návodu zahrnuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 191 vás seznámí s možností prohlédnout si hotový dokument ve Flashi.
- „Otevření výchozího dokumentu“ na straně 192 vám umožní pustit se do návodu společně se souborem typu FLA (soubor Flashe s příponou .fla), který již obsahuje prvky využitelné v režimu Script Assist pro přidání ActionScriptu.

Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 nabízí nesčetně způsobů, jak nabídnout uživatelům interaktivitu. Když přidáte interaktivitu, nejste omezeni postupným přehráváním všech snímků na časové ose; i když postupné přehrávání nabízí lepší možnosti návrhu a tvorby. Tento návod vám ukáže některé ze způsobů začlenění interaktivity ve Flashi.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru	204
Pojmenování instancí tlačítek	205
Přidání scény	206
Navigace mezi scénami	206
Řízení dokumentu pomocí akce stop()	206
Provázání tlačítka se scénou	207
Přidání navigace pro návrat na scénu 1	207
Přehrání klipu animace	208
Použití chování pro přehrání souboru typu MP3	210
Testování dokumentu	211

POZNÁMKA

Pokud máte verzi Flash Professional 8, můžete k vytvoření dokumentu použít obrazovky. Obrazovky nabízí další možnosti navigace. Například obrazovky snímků již zahrnují vestavěnou navigaci, která uživatelům umožňuje použít kurzorové klávesy k pohybu mezi obrazovkami. Více informací o obrazovkách najdete pod příkazem Help > Flash Tutorials > Basic Tasks: Create a Presentation with Screens (Flash Professional Only).

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najděte daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Add Interactivity a poklepejte na soubor *interactivity_start fla*.

Jazyk ActionScript, který je součástí aplikací Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8, nabízí designérům a vývojářům celou řadu výhod. Pomocí ActionScriptu můžete řídit přehrávání dokumentu v závislosti na určité události, jako např. uplynutí času či načtení dat; můžete do dokumentu přidat interaktivitu v závislosti na chování uživatele, např. klepnutí na tlačítko; můžete použít vestavěné objekty, jako např. tlačítka s vestavěnými asociovanými metodami, vlastnostmi a událostmi; můžete vytvářet vlastní třídy a objekty; a můžete vytvářet kompaktnější a efektivnější aplikace, než bylo možné pomocí nástrojů uživatelského rozhraní, a to všechno s kódem, jež můžete opětovně použít.

ActionScript je objektově orientovaným skriptovacím jazykem nabízejícím kontrolu nad přehráváním obsahu ve Flashi. V následujících lekcích se dozvíte, jak se ActionScript vyvinul do verze ActionScript 2.0, která obsahuje drtivou většinu prvků jazyka usnadňujících tvorbu objektově orientovaných programů.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru	214
Vytvoření instance symbolu	215
Pojmenování instancí tlačítek	216
Inicializace dokumentu	217
Použití syntaxe ActionScriptu	218
Umístění referenční příručky ActionScriptu	218
Přidání komentářů do ActionScriptu	218
Psaní funkce pro tlačítko	219
Kopírování a změna funkce pro tlačítko	220
Kontrola syntaxe a testování vaší aplikace	220

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Write Scripts a poklepejte na soubor `scripts_start fla`.

Můžete vytvořit formulář s podmíněnou logikou, který umožní souboru typu SWF odpovědět na interakci uživatele a odeslat formulářová data ze souboru typu SWF externímu zdroji. Tento návod vám ukáže, jak vytvořit takový jednoduchý formulář.

Než se pustíte do této lekce, měli byste být obeznámeni s psaním funkcí a proměnných; více se o této problematice dozvíte v nápovědě, kterou vyvoláte pomocí nabídky Help > Flash Tutorials > Basic Tasks: Create an Application.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru	224
Přidání vstupního textového pole pro sběr formulářových dat	225
Přidání tlačítka pro odeslání formuláře	226
Přidání chybové zprávy	226
Přidání potvrzovací zprávy	227
Přidání akce stop()	227
Přidání popisek rámců pro navigaci	228
Přidání podmíněné logiky pro tlačítko pro odeslání	229
Předání dat ze souboru typu SWF	230
Vytvoření funkce pro tlačítko Try Again	231
Testování souboru typu SWF	231

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

- Otevřete váš výchozí soubor, ve Flashi zvolte příkaz File > Open a najdete daný soubor:
 - Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Create a Form a poklepejte na soubor *simpleForm_start fla*.
 - Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Create a Form a poklepejte na soubor *simpleForm_start fla*.

Třídy jsou v aplikacích Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8 synonymem pro objekty. Všechny objekty ve Flashi mají základní třídu; například všechny klipy animací mají metodu zvanou `getURL()` a tato metoda je definovaná v definici třídy pro klip animace. Flash obsahuje mnoho předdefinovaných tříd, jako např. třídu `MovieClip`, `Array`, `Color` či `CheckBox`. Tento návod vám ukáže, jak vytvářet a modifikovat třídy.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Nastavení pracovního prostoru	234
Seznámení s třídami a typy objektů	235
Vytvoření objektu z třídy	235
Vytvoření vlastní třídy	237
Vytvoření dvou objektů z třídy <code>Product</code>	240
Seznámení s rozšiřujícími existujícími třídami	241
Rozšíření třídy <code>MovieClip</code> pro vytvoření nové třídy	242

POZNÁMKA

Tento návod je určen pro vývojáře ve Flashi, kteří jsou obeznámeni se základními koncepty Flashe a ActionScriptu.

Nastavte si váš pracovní prostor

Nejprve otevřete výchozí soubor pro tuto lekci a nastavte si váš pracovní prostor tak, abyste při absolvování lekce využili optimální rozvržení.

1. Prohlédněte si dokončené soubory.

Tato lekce neobsahuje výchozí soubory. Najít můžete dokončené soubory `handson1 fla`, `handson2 fla`, `handson3 fla`, `Product.as` a `Drag.as`, což jsou příklady souborů, které budete vytvářet v této lekci:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Work with Objects and Classes.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Work with Objects and Classes.

2. Zvolte příkaz `Window > Workspace Layout > Default`, abyste nastavili pracovní prostor pro absolvování lekcí.

KAPITOLA 10

Základní úlohy: přidání animace tlačítka a navigace115

Nastavte si váš pracovní prostor	116
Vytvoření tlačítka ze seskupených objektů	117
Pojmenování instance tlačítka	117
Zobrazení oblasti zásahu povolením tlačítek	118
Změna oblasti zásahu tlačítka	118
Zarovnání tlačítek	119
Vytvoření animace pro stav tlačítka	120
Přidání akce k tlačítku	120
Přidání navigace k tlačítku	121
Testování souboru typu SWF	122
Shrnutí	122

KAPITOLA 11

Základní úlohy: vytvoření prezentace s obrazovkami123

Nastavte si váš pracovní prostor	124
Zobrazení hierarchie obrazovky a časových os obrazovky	125
Zobrazení vlastností obrazovky	126
Přidání obsahu do snímku prezentace	126
Přidání chování navigace obrazovky tlačítkům	127
Přidání a pojmenování snímku	127
Výběr a přesun snímku	128
Přidání obsahu do nového snímku	128
Přidání chování přechodu	129
Testování vaší prezentace	130
Shrnutí	130

KAPITOLA 12

Vytváření grafiky: kreslení ve Flashi131

Nastavte si váš pracovní prostor	132
Vyberte nástroj tvaru	133
Zvolte možnosti vytvoření mnohoúhelníku	133
Kreslení mnohoúhelníku	134
Otočení tvaru	134
Použití vlastnosti vyřícnutí	134
Transformace tvaru vaší kresby	135
Kopírování vytažení	135

V tomto návodu použijete panel Web Services k připojení k webové službě, kterou využijete k vrácení libovolného tipu o softwaru Macromedia. Poté použijete komponenty k nastavení jednoduchého uživatelského rozhraní.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Připojení k veřejné webové službě248

Vytvoření uživatelského rozhraní a propojení komponent s webovou službou ...250

Tento návod využívá veřejnou webovou službu, a proto vyžaduje připojení k Internetu.

Máte-li problémy se stahováním nebo rozbalením souborů, najděte si Technickou zprávu č. 13686 na adrese www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm.

POZNÁMKA

Použití veřejných webových služeb v těchto návodech nepředpokládá, že byste je měli využít v reálných aplikacích. Firma Macromedia ani nedoporučuje využívat veřejných webových služeb přímo z libovolné klientské aplikace. Více informací najdete v části „About data connectivity and security in Flash Player“ v kapitole „Data Integration“ v nápovědě Flashe (ve Flashi zvolte příkaz Help > Using Flash). V návrhovém prostředí byste měli použít webové služby, které se nachází na vašem vlastním webovém serveru.

Dokončený soubor typu FLA pro tento návod byl nainstalován s Flashem. Následující seznam uvádí typické cesty k tomuto adresáři.

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Tips.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Tips.

Připojení k veřejné webové službě

Definujte webovou službu ve Flashi, která se připojí k veřejné webové službě.

1. Vytvořte nový flashový dokument ve Flashi Professional 8. Přesvědčte se, že je váš počítač připojen k Internetu.
2. Otevřete panel Web Services (Window > Other Panels > Web Services) a klepněte na ikonu Define Web Services.

Tento návod vám ukáže, jak vytvořit aplikaci pro úpravu dat pracovního výkazu. Data pracovního výkazu jsou uložena ve formátu XML uvnitř nativní XML databáze. Komponenta XUpdateResolver je nejlepší volbou pro tento typ aplikace, neboť generuje příkazy jazyka XUpdate, které mohou být odeslány na server pro aktualizaci dat.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Vytvoření uživatelského rozhraní257
Úprava dat263

Tento návod využívá veřejnou webovou službu, a proto vyžaduje připojení k Internetu. Kromě toho, tento návod nebude fungovat ve webovém prohlížeči, kvůli tzv. omezení sandboxu (chráněné prostředí operační paměti počítače, v němž mohou aplikace běžet bez rizika zásahu do samotného systému, pozn. překl.), ale bude fungovat ve vývojovém prostředí Flashe nebo samostatném přehrávači Flash Player.

POZNÁMKA

Použití veřejných webových služeb v těchto návodech nepředpokládá, že byste je měli využít v reálných aplikacích. Firma Macromedia ani nedoporučuje využívat veřejných webových služeb přímo z libovolné klientské aplikace. Více informací najdete v části „About data connectivity and security in Flash Player“ v nápovědě Flashe.

Pro tento návod budete potřebovat soubor `data.xml`, který se nachází ve složce Tutorial Assets. Tento soubor můžete najít v jednom z následujících umístění:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*/Applications/Macromedia/Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Data Integration/Using XML for a Timesheet\data.xml.

POZNÁMKA

Z důvodů předvádění zpřístupníte data XML z vaší Bootovací jednotky a zobrazíte vlastnost `DeltaPacket` na vaší obrazovce. Ve skutečnosti by byl příkaz jazyka XUpdate odeslán na server ke zpracování.

Předpoklad: kapitola „Integrace dat: použití XML pro vytvoření pracovního výkazu (pouze verze Flash Professional)“

Tento návod začíná v místě, kde končí kapitola „Integrace dat: použití XML pro vytvoření pracovního výkazu (pouze verze Flash Professional)“. Teď, když komponenta DataSet spravuje data, sleduje změny, které jsou na datech provedeny, ve vlastnosti DeltaPacket. Pro odeslání změn zpět na server optimalizovaným způsobem je potřeba synchronní přenos. Komponenta XUpdateResolver je nejlepší volbou pro aktualizaci zdroje XML, neboť generuje příkazy jazyka XUpdate, které mohou být odeslány na server a aktualizovat data.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Aktualizace pracovního výkazu267

Tento návod využívá veřejnou webovou službu, a proto vyžaduje připojení k Internetu. Kromě toho, tento návod nebude fungovat ve webovém prohlížeči, kvůli tzv. omezení sandboxu (chráněné prostředí operační paměti počítače, v němž mohou aplikace běžet bez riziká zásahu do samotného systému, pozn. překl.), ale bude fungovat ve vývojovém prostředí Flashe nebo samostatném přehrávači Flash Player.

POZNÁMKA

Použití veřejných webových služeb v těchto návodech nepředpokládá, že byste je měli využít v reálných aplikacích. Firma Macromedia ani nedoporučuje využívat veřejných webových služeb přímo z libovolné klientské aplikace. Více informací najdete v části „About data connectivity and security in Flash Player“ v nápovědě Flashe.

Pro tento návod budete potřebovat soubor data.xml, který se nachází ve složce Tutorial Assets. Tento soubor můžete najít v jednom z následujících umístění:

- Ve Windows najdete cestu *bootovací jednotka*\Program Files\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml.
- Na Macintoshi najdete cestu *Macintosh HD*\Applications\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml.

Kreslení pomocí nástroje Line	136
Výběr a přidání jiné barvy výplně	136
Seskupení tvaru	136
Vytvoření loga pomocí nástroje Pen	137
Shrnutí	138

KAPITOLA 13

Vytváření grafiky: vytvoření animace na časové ose 139

Nastavte si váš pracovní prostor	140
Vytvoření pohybového vykreslení	141
Vytvoření tvarového vykreslení	142
Kopírování a vložení klíčových snímků do animace	143
Změna rychlosti animace	144
Testování souboru typu SWF	145
Shrnutí	146

KAPITOLA 14

Vytváření grafiky: vytvoření animací pomocí zrychlení/zpomalení 147

Prohlížení hotového souboru typu FLA	149
Otevření spouštěcího dokumentu	151
Testování aplikace	160

KAPITOLA 15

Vytváření grafiky: použití přechodů 161

Prohlížení hotového souboru typu FLA	163
Otevření spouštěcího dokumentu	165
Použití lineárního přechodu	165
Vytvoření radiálního přechodu	166
Vytvoření transformačního přechodu pomocí tvaru	168
Provedení posledních úprav	169
Testování aplikace	172

KAPITOLA 16

Vytváření grafiky: použití grafických filtrů a prolnutí 173

Prohlížení vaší úlohy	174
Otevření spouštěcího dokumentu	175
Použití filtrů a prolnutí	175

KAPITOLA 17

Text: přidání textu do dokumentu	179
Nastavte si váš pracovní prostor	180
Vytvoření bloku textu s proměnlivou šířkou	181
Vytvoření bloku textu s pevnou šířkou	182
Úprava textu a změna atributů písma	183
Výběr systémových fontů	183
Přidání vstupního textového pole	184
Kopírování textového pole	184
Přiřazení jmen instancí textovým polím	185
Vytvoření dynamického textového pole	185
Specifikace možností formátování	186
Zobrazení ActionScriptu dynamického textového pole	186
Testování souboru typu SWF	187
Kontrola pravopisu	187
Shrnutí	188

KAPITOLA 18

ActionScript: použití režimu Script Assist	189
Prohlížení hotového souboru typu FLA	191
Otevření spouštěcího dokumentu	192
Přidání skriptu k tlačítku pomocí režimu Script Assist	193
Přidání skriptů ke snímku na časové ose pomocí režimu Script Assist	197
Přidání skriptu ke snímku klipu animace Title	199
Testování aplikace	201
Shrnutí	201

KAPITOLA 19

ActionScript: přidání interaktivity	203
Nastavte si váš pracovní prostor	204
Pojmenování instancí tlačítek	205
Přidání scény	206
Navigace mezi scénami	206
Řízení dokumentu pomocí akce stop()	206
Provázání tlačítka se scénou	207
Přidání navigace pro návrat na scénu 1	207
Přehrání klipu animace	208

Použití chování pro přehrání souboru typu MP3	210
Testování dokumentu	211
Shrnutí	211

KAPITOLA 20

ActionScript: psaní skriptů 213

Nastavte si váš pracovní prostor	214
Vytvoření instance symbolu	215
Pojmenování instancí tlačítek	216
Inicializace dokumentu	217
Použití syntaxe ActionScriptu	218
Umístění referenční příručky ActionScriptu	218
Přidání komentářů do ActionScriptu	218
Psaní funkce pro tlačítko	219
Kopírování a změna funkce pro tlačítko	220
Kontrola syntaxe a testování vaší aplikace	220
Shrnutí	221

KAPITOLA 21

ActionScript:**vytváření formuláře s podmíněnou logikou a odeslání dat ...** 223

Nastavte si váš pracovní prostor	224
Přidání vstupního textového pole pro sběr formulářových dat	225
Přidání tlačítka pro odeslání formuláře	226
Přidání chybové zprávy	226
Přidání potvrzovací zprávy	227
Přidání akce stop()	227
Přidání popisek rámců pro navigaci	228
Přidání podmíněné logiky pro tlačítko pro odeslání	229
Předání dat ze souboru typu SWF	230
Vytvoření funkce pro tlačítko Try Again	231
Testování souboru typu SWF	231
Shrnutí	232

KAPITOLA 22

ActionScript: práce s objekty a třídami 233

Nastavte si váš pracovní prostor	234
Seznámení s třídami a typy objektů	235

Vytvoření objektu z třídy235
Vytvoření vlastní třídy237
Vytvoření dvou objektů z třídy Product240
Seznámení s rozšiřujícími existujícími třídami241
Rozšíření třídy MovieClip pro vytvoření nové třídy242
Shrnutí244
 KAPITOLA 23	
Integrace dat: přehled245
 KAPITOLA 24	
Integrace dat: použití webové služby Macromedia Tips247
Připojení k veřejné webové službě248
Vytvoření uživatelského rozhraní a propojení komponent s webovou službou ..	.250
 KAPITOLA 25	
Integrace dat: použití XML pro vytvoření pracovního výkazu	255
Vytvoření uživatelského rozhraní257
Úprava dat263
 KAPITOLA 26	
Integrace dat: použití XUpdate k aktualizaci pracovního výkazu265
Aktualizace pracovního výkazu267
 Rejstřík271

Chystáte se vyzkoušet možnosti programu Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8. Dozvíte se, jak během pár minut vytvořit působivý web kombinující ovládací prvky videa, textu, grafiky a médií.

Tento návod si můžete vytisknout jeho stažením ve formátu PDF ze stránky s dokumentací firmy Macromedia na adrese www.macromedia.com/go/fl_documentation.

V tomto návodu dokončíte následující úlohy:

Přehled uživatelského rozhraní	15
Nastavení panelu Select a přizpůsobení panelů	15
Změna pozadí a velikosti plochy scény	17
Změna zobrazení plochy scény	18
Zobrazení panelu Library	18
Přidání grafiky na plochu scény	18
Přidání videa	19
Zobrazení vlastností objektu	19
Přidání chování ovládacím prvkům videa (behaviors)	20
Použití Prohlížeče animací k zobrazení struktury dokumentu	21
Testování dokumentu	22
Nalezení nápovědy	22

Před zahájením této lekce vám doporučujeme, abyste si přečetli průvodce Getting Started with Flash, v němž se dozvíte o pracovním prostoru ve Flashi. Tohoto průvodce najdete v nabídce Help > Getting Started with Flash.

Macromedia Flash Basic 8 nebo Macromedia Flash Professional 8 mohou působit jako velmi složité programy na to, abyste se s nimi naučili pracovat. Jedním z důvodů této zdánlivé složitosti je skutečnost, že jej můžete použít k celé řadě různých věcí, jako např. pro kreslené animace, přehrávače médií a sofistikovaný software. Tento návod je vhodný pro naprosté začátečníky, kteří pracují v programu Flash 8 poprvé. Ukáže vám některé základní aspekty programu i to, jak jej začít používat k vytváření skutečných projektů. Abyste dokončili tuto kapitolu, nemusíte o Flashi nebo animaci vědět vůbec nic; vlastně zjistíte, jak snadné je začít používat Flash 8 k přidání prvků na vaše webové stránky.

Tohle je první část třídílného návodu, který se věnuje se vytvoření jednoduchého animovaného banneru ve Flashi a jeho přidání na webovou stránku pomocí Macromedia Dreamweaveru. V části 1 se dozvíte, jak vytvořit soubor a změnit jeho nastavení, jak importovat a přidat grafiku na plochu scény a vytvořit vrstvy. V částech 2 a 3 přidáte animaci a vytvoříte tlačítko, které otevře okno prohlížeče. Poté specifikujete nastavení pro publikaci a přidáte banner na webovou stránku.

„Základní úlohy: vytvoření banneru, část 1“ na straně 26: Naučíte se, jak vytvořit a strukturovat banner.

„Základní úlohy: vytvoření banneru, část 2“ na straně 42: Naučíte se, jak přidat animaci, vytvořit tlačítko a napsat základní skripty.

„Základní úlohy: vytvoření banneru, část 3“ na straně 60: Naučíte se, jak publikovat váš soubor typu SWF a jak jej vložit na web v Dreamweaveru.

K dokončení těchto návodu nepotřebujete žádné předchozí znalosti.

V části 1 tohoto návodu dokončíte následující úlohy:

Prohlížení hotového souboru typu FLA	27
Vytvoření nového dokumentu	28
Změna vlastností dokumentu	30
Import grafiky	32
Představení vrstev a časové osy	34
Testování aplikace	38

Pracovní postup tohoto návodu obsahuje následující úlohy:

- „Prohlížení hotového souboru typu FLA“ na straně 27 vám umožňuje prohlédnout si hotový dokument ve Flashi.
- „Vytvoření nového dokumentu“ na straně 28 vám ukáže, jak vytvořit soubor typu FLA, který ve třech částech tohoto návodu použijete k vytvoření banneru.