Používání aplikace ADOBE[®] FLASH[®] PROFESSIONAL CS5



© 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Používání aplikace Adobe® Flash® Professional CS5

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <u>http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/</u>

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, Adobe Premiere, ActionScript, After Effects, AIR, Authorware, ColdFusion, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flash Builder, Flash Lite, Flex, Flex, Builder, FrameMaker, FreeHand, Illustrator, InCopy, InDesign, Kuler, Pixel Bender, Photoshop, PostScript, Soundbooth, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

ActiveX, Windows Vista, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc. registered in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Intel is a registered trademark of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Helvetica is a trademark of Heidelberger Druckmaschinen AG exclusively licensed through Library GmbH, and may be registered in certain jurisdictions. Arial is a trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at http://www.adobe.com/go/thirdparty.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org).

This product includes software developed by Fourthought, Inc. (<u>http://www.fourthought.com</u>).

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (http://www.iis.fhg.de/amm/).

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.



Sorenson Spark[™] video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Obsah

Kapitola 1: Co je nového v aplikaci Adobe Flash Professional CS5		
Nové funkce		
Kapitola 2: Pracovní plocha		
Pracovní postup a pracovní plocha programu Flash		
Používání vymezené plochy a panelu nástrojů		
Časová osa		
Používání panelů pro tvorbu dokumentů v programu Flash		
Zpět, znovu a historie		
Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy		
Usnadnění přístupu v pracovním prostoru programu Flash		
Nastavení předvoleb v programu Flash		
Klávesové zkratky		
Práce s ConnectNow		

Kapitola 3: Správa dokumentů

Práce s dokumenty Flash	40
Vytvoření nového dokumentu	44
Ukládání dokumentů Flash	47
Tisk dokumentů Flash	48
Práce s projekty	50
Hledat a nahradit	57
Předlohy	60

Kapitola 4: Používání importovaných kreseb

Umístění kresby do aplikace Flash	62
Importované bitmapy	66
Práce se soubory aplikace Fireworks	70
Práce se soubory AI z Illustratoru	73
Práce se soubory aplikace InDesign	82
Práce se soubory Photoshopu (PSD)	83

Kapitola 5: Vytváření a úpravy kreseb

Kreslení	92
Změna tvaru objektů	119
Přesunutí, uspořádání a odstranění kresby	127
Barvy, přechody a tahy	135
3D grafika	148

Kapitola 6: Symboly, instance a položky knihovny

Práce se symboly	. 157
Práce s instancemi symbolu	. 162
Práce s knihovnou	. 166
Sdílení položek knihovny	. 172

Vytváření tlačítek .		174
Změny velikosti sym	bolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti	178
Symboly a ActionScr	ript	180

Kapitola 7: Časové osy a animace

áce s časovými osami	184
ráce se scénami	191
asové osy a ActionScript	192
áklady animace	195
oplnění pohybu	200
ráce s klasickými doplněními	225
oplnění tvarů	234
nimace po jednotlivých snímcích	236
pužívání vrstev masek	237
pužívání inverzní kinematiky	239

Kapitola 8: Filtry a prolnutí

D filtrech	. 251
Práce s filtry	. 252
Aplikování filtrů	. 255
Režimy prolnutí	. 259

Kapitola 9: Text

Práce s textovým modulem TLF (Text Layout Framework)	262
Práce s klasickým textem	275
Nastavení atributů klasického textu	282
Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu	286
O vícejazyčném textu	288
Vytváření vícejazyčného textu	293
Formát souboru XML pro vícejazyční text	297
Vícejazyčný text a ActionScript	300

Kapitola 10: Zvuk

Používání zvuků v programu Flash	303
Export zvuků	308
Zvuk a ActionScript	311

Kapitola 11: Video

Vytvoření videa pro použití v aplikaci Flash	313
Vložení videa do aplikace Flash	318
Práce se startovacími body videa	322
Vložení videa do souboru Flash	323
Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects	327
Ovládání externího přehrávání videa s použitím skriptu jazyka ActionScript	330
Export souborů videa QuickTime	335

Kapitola 12: Vytváření přístupného obsahu

O přístupném obsahu	
Použití programu Flash k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky	
Určení dalších voleb usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky	
Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript	

Kapitola 13: ActionScript

Práce s jazykem ActionScript	. 351
Přidání interaktivity do fragmentů kódu	. 359
Režim Skriptovací asistent a chování	. 360
Psaní a správa skriptů	. 363
Ladění ActionScriptu 3.0	. 375
Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0	. 379
Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder	. 389
Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder	. 390
Tisk za běhu	. 393
Nastavení publikování jazyka ActionScript	. 399

Kapitola 14: Publikování a export

Publikování dokumentů Flash	. 406
Nastavení publikování	. 411
Publikování pro prostředí Adobe AIR	. 427
Vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone	. 434
Předlohy publikování HTML	. 435
O exportu z programu Flash	. 439
Export obrazů a grafiky	. 441
Export videa a zvuku	. 445

Kapitola 15: Osvědčené postupy

Strukturování souborů FLA	448
Jspořádání skriptu jazyka ActionScript v aplikaci	450
Konvence chování	451
Konvence videa	453
Pravidla pro vývoj aplikace SWF	456
Pravidla usnadnění přístupu	460
Reklamní činnost s použitím programu Flash	464
Dptimalizace souborů FLA pro výstup SWF	467
Fipy pro vytváření obsahu pro mobilní zařízení	477

Kapitola 1: Co je nového v aplikaci Adobe Flash Professional CS5

Nové funkce

Video přehled funkcí aplikace Adobe Flash Professional CS5 najdete na adrese www.adobe.com/go/lrvid5308_fl_cz.

Do aplikace Flash Professional CS5 byly přidány následující nové funkce.

Textový modul Text Layout Framework

Nový textový modul TLF nabízí výrazně lepší kontrolu nad vlastnostmi a tokem textu. Další informace najdete v dokumentu "Práce s textovým modulem TLF (Text Layout Framework)" na stránce 262 a v této výukové video lekci o modulu TLF.

Dialogové okno Vkládání písem

Vkládání písem nyní není založeno na textovém objektu, ale na souboru FLA. Nové dialogové okno Vkládání písem poskytuje rychlý přístup ke všem funkcím vkládání písem. Další informace najdete v části "Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286.

Panel Fragmenty kódu

Panel Fragmenty kódu nabízí uživatelům, kteří neumí programovat, možnost používat kód v jazyce ActionScript 3.0 pro běžné akce bez nutnosti učit se jazyk ActionScript. Další informace viz "Přidání interaktivity do fragmentů kódu" na stránce 359.

Vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone

Aplikace Flash Professional CS5 obsahuje nástroj k vytváření balíčků pro zařízení iPhone, což umožňuje nasazení souborů aplikace Flash jako aplikací pro zařízení iPhone. Další informace najdete v části "Vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone" na stránce 434.

Používání startovacích bodů videa

Vkládání startovacích bodů videa do videí v aplikaci Flash je nyní mnohem jednodušší. Další informace najdete v části "Práce se startovacími body videa" na stránce 322 a v této výukové video lekci o startovacích bodech.

Živý náhled komponenty FLVPlayback na ploše

Verze komponent FLVPlayback v jazyce ActionScript 3.0 nyní umožňují zobrazit na ploše náhled celého připojeného videa.

Nové vzhledy pro komponentu FLVPlayback

Komponenty FLVPlayback nyní obsahují nové vzhledy. Tyto vzhledy umožňují využívat ve vašich projektech aplikace Flash širší rozsah stylů návrhů.

Formát souborů XFL

Soubory FLA aplikace Flash nyní obsahují nový interní formát – formát XFL. Tento nový formát je založen na jazyku XML. Většina uživatelů si této změny nepovšimne. Nový formát ale umožňuje lepší výměnu dat s ostatními aplikacemi od společnosti Adobe. Volitelně také můžete pracovat v dále popsaném nekomprimovaném formátu XFL.

Nekomprimovaný formát souborů XFL

Nekomprimovaný formát souborů XFL umožňuje zobrazení jednotlivých částí, neboli podsouborů, z nichž se soubor aplikace Flash skládá. Na základě toho lze v týmových prostředích pracovat se systémy správy zdrojů. Další informace najdete v části "Práce s nekomprimovanými soubory XFL" na stránce 42.

Formát souboru FXG

Formát souboru FXG umožňuje výměnu grafik mezi aplikací Flash a dalšími aplikacemi Adobe při zachování maximální věrnosti. Další informace najdete v části "Import souborů FXG" na stránce 63 a Export souborů FXG.

Nové efekty nástroje Dekorativní kreslení

K nástroji Dekorativní kreslení bylo přidáno několik nových efektů. Další informace najdete v části "Kreslení vzorků nástrojem Dekorativní kreslení" na stránce 111.

Vlastnosti pružnosti u kostí IK

Byly přidány nové vlastnosti kostí IK, které umožňují dosáhnout realistických fyzikálních efektů při animaci kostí. Další informace viz "Přidání pružnosti do kostí" na stránce 247.

Úpravy pomocí aplikace Photoshop CS5

Nyní můžete provádět úpravy bitmapových grafik s přepínáním do aplikace Photoshop CS5 a zpět. Další informace najdete v části "Úpravy bitmap v externím editoru" na stránce 68.

Rady při psaní kódu u vlastních tříd

Dokončování kódu, či zobrazování rad při psaní kódu, je nyní kromě vestavěných tříd k dispozici i u vlastních tříd jazyka ActionScript 3.0. Další informace najdete v části "Rady při psaní kódu u vlastních tříd" na stránce 374.

Automatické vkládání koncové závorky

Pokud v panelu Akce nebo v okně Skript napíšete úvodní závorku {, aplikace Flash automaticky vloží příslušnou koncovou závorku }. Lze tak ušetřit čas při psaní kódu a ladění.

Vylepšené pracovní postupy aplikace Flash Professional a prostředí Flash Builder

Byly přidány nové pracovní postupy v rámci aplikace Flash Professional CS5 a prostředí Flash Builder 4, které usnadňují společné používání těchto dvou produktů. Další informace najdete v části "Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder" na stránce 389 a v této výukové video lekci.

Nové uspořádání uživatelského rozhraní nastavení publikování prostředí AIR

Dialogové okno AIR – nastavení aplikace a instalátoru bylo nově uspořádáno, takže poskytuje jednodušší a snadnější přístup k velké řadě nastavení, která jsou při publikování do prostředí Adobe AIR vyžadována. Další informace najdete v části "Publikování pro prostředí Adobe AIR" na stránce 427.

Historie velikosti souborů SWF

V inspektoru vlastností dokumentu je nyní zobrazována velikost všech souborů SWF vygenerovaných během operací příkazů Testovat film, Publikovat a Ladit film.

Nové předlohy

Aplikace Flash Professional CS5 obsahuje řadu nových předloh, které usnadňují vytváření běžných typů projektů v aplikaci Flash. Předlohy jsou zobrazovány na úvodní obrazovce a v dialogovém okně Nový dokument.

Rozhraní API jazyka JavaScript pro objekty pohybu

Do vývojového prostředí aplikace Flash Professional CS5 bylo přidáno několik nových rozhraní API jazyka Javascript určených ke zpracování doplnění pohybu. Další informace najdete v tématu Rozšíření aplikace Flash Professional CS5.

Nápověda komunity

Nápověda komunity je integrované prostředí na adobe.com, které poskytuje přístup k obsahu generovanému komunitou a moderovanému společností Adobe a odborníky na daný obor. Poznámky a hodnocení od uživatelů vám pomohou nalézt odpověď. Hledáním v Nápovědě komunity získáte nejkvalitnější webový obsah o produktech a technologiích společnosti Adobe. Další informace najdete v tématu Používání nápovědy komunity nebo v Nápovědě a podpoře.

Služby CS Live

V aplikaci Flash Professional CS5 se můžete přímo z vývojového prostředí připojit ke službám CS Live. Mezi služby CS Live patří webové služby, jako jsou například Acrobat.com, BrowserLab, Live Review a další. Podrobnější informace o službách CS Live najdete v části O službách CS Live.

Odebrané funkce

Byly odebrány následující funkce:

Obrazovky V aplikaci Flash Professional CS5 již není možné otevírat ani vytvářet dokumenty založené na obrazovkách. Veškerá rozhraní API jazyka JavaScript související s obrazovkami byla odstraněna. Chcete-li pracovat s dokumenty založenými na obrazovkách, použijte předchozí verzi aplikace Flash.

Version Cue Chcete-li na sadě společných souborů spolupracovat s dalšími uživateli, použijte řešení pro správu zdrojů třetí strany.

Komponenty přiřazení dat Z panelu Komponenty byly odstraněny datové komponenty jazyka ActionScript 2.0.

Zastaralé formáty souborů Aplikace Flash Professional CS5 již neumožňuje import souborů ve formátu FreeHand, PICT, PNTG, SGI a TGA. Dále již nelze exportovat soubory EMF, soubory WMF, sekvence obrazů WFM, sekvence BMP a sekvence TGA.

Uložit a komprimovat Vzhledem k tomu, že nový výchozí formát souboru FLA obsahuje data ve formátu XFL, není již příkaz Uložit a komprimovat potřeba.

Kapitola 2: Pracovní plocha

Pracovní postup a pracovní plocha programu Flash

Následující výuková videa popisují pracovní prostor a pracovní postupy v aplikaci Flash.

- Introducing Flash Professional (Představujeme aplikaci Flash CS4 Professional) (4:00)
- Understanding Flash (Úvod do aplikace Flash) (1:17)
- Understanding Flash file types (Vysvětlení typů souborů Flash) (1:55)
- Exploring the Flash interface (O rozhraní aplikace Flash) (1:49)
- Setting up workspaces (Nastavení pracovních prostorů) (2:14)
- Managing Design Suite Workspaces (Správa pracovních prostorů sady Design Suite) (7:44) (Ukázka probíhá v aplikaci Photoshop.)

Obecný pracovní postup s programem Flash

Při vytváření aplikace v programu Flash obvykle provádíte následující základní kroky:

Naplánování aplikace

Rozhodněte se, které základní úlohy bude aplikace provádět.

Přidání multimediálních prvků

Vytvořte a importujte multimediální prvky, jako jsou obrazy, video, zvuk a text.

Uspořádání prvků

Uspořádejte multimediální prvky ve vymezené ploše a na časové ose a tím definujte, kdy a jak se budou vyskytovat v aplikaci.

Aplikování speciálních efektů

Podle potřeby aplikujte grafické filtry (například rozostření, záře a úkosy), prolnutí a další speciální efekty.

Použití jazyka ActionScript pro řízení chování

Napište kód v jazyce ActionScript[®], který určuje, jak se multimediální prvky chovají, a také jak reagují na akce uživatelů.

Testování a publikování aplikace

Odzkoušejte si, zda aplikace funguje požadovaným způsobem, a vyhledejte a opravte případné chyby. Aplikaci byste měli testovat během celého procesu jejího vytváření. Publikujte soubor FLA jako soubor SWF, který lze zobrazit na webové stránce a přehrát pomocí přehrávače Flash Player[®].

V závislosti na vašem projektu a stylu práce můžete tyto kroky provádět i v odlišném pořadí.

Další úvodní informace o pracovních postupech aplikace Flash Flash můžete získat z následujících zdrojů:

 Článek: Introducing Adobe Flash Professional (Představujeme aplikaci Adobe Flash CS4 Professional): http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_flcs4.html

- Článek: Creating a simple document in Flash Professional (Vytvoření jednoduchého dokumentu v aplikaci Flash CS4 Professional): http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- Video: *Flash Workflow Basics (Základy pracovních postupů aplikace Flash CS4)*: http://www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_cz
- Přehled aplikace Flash: www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_cz
- Pracovní postup s programem Flash: www.adobe.com/go/vid0132_cz
- Vytvoření vašeho prvního interaktivního souboru Flash: www.adobe.com/go/vid0118_cz

Pracovní plocha – přehled

Dokumenty a soubory vytváříte a manipulujete s nimi pomocí různých prvků jako například panely, lišty a okna. Jakékoliv uspořádání těchto prvků se nazývá *pracovní plocha*. Pracovní prostory různých aplikací v sadě Adobe[®] Creative Suite[®] 5 mají stejný vzhled, takže se můžete snadno přesouvat mezi aplikacemi. Můžete také přizpůsobit jednotlivé aplikace způsobu, jakým pracujete, výběrem z několika přednastavených pracovních prostorů nebo vytvořením vlastního prostoru.

I když je výchozí rozložení pracovního prostoru u různých produktů různé, s prvky se ve všech z nich pracuje zcela stejně.



Výchozí pracovní prostor aplikace Illustrator

A. Okna dokumentu se záložkami B. Aplikační panel C. Přepínač pracovní plochy D. Titulní pruh panelu E. Ovládací panel F. Panel nástrojů G. Tlačítko Sbalit do ikon H. Skupiny čtyř panelů ve svislém ukotvení

- Aplikační pruh v horní části obsahuje přepínač pracovního prostoru, nabídky (Pouze systém Windows) a další ovladače aplikace. Na počítačích Macintosh můžete u některých produktů zobrazení nebo skrytí provádět pomocí nabídky Okna.
- *Panel Nástroje* obsahuje nástroje pro vytváření a úpravu obrázků, uměleckých děl, prvků na stránce atd. Související nástroje jsou seskupeny.
- Na panelu Nástroje se zobrazují možnosti pro aktuálně vybraný nástroj. V aplikaci Illustrator se na panelu Nástroje zobrazují možnosti pro aktuálně vybraný objekt. (V aplikaci Adobe Photoshop[®] je známý jako pruh voleb. V aplikacích Adobe Flash[®], Adobe Dreamweaver[®] a Adobe Fireworks[®] je známý jako Inspektor vlastností, který zobrazuje vlastnosti aktuálně vybraného prvku.)
- *Okno Dokument* zobrazuje soubor, se kterým pracujete. Lze je označit značkami a v některých případech také seskupit a ukotvit.
- Panely pomáhají modifikovat a měnit práci. Mezi příklady patří Časová osa v aplikaci Flash, panel Štětec v aplikaci Illustrator, panel Vrstvy v aplikaci Photoshop[®] a panel Styly CSS v aplikaci Dreamweaver. Panely mohou být seskupeny, svázány nebo ukotveny.
- Rámeček aplikace seskupí všechny prvky pracovní plochy do jediného integrovaného okna, které vám umožní
 manipulovat s aplikací jako se samostatnou jednotkou. Když posunujete rámeček aplikace nebo některé jeho prvky
 případně měníte velikost rámce nebo prvků, uspořádají se všechny prvky tak, aby se nepřekrývaly. Při přepnutí
 aplikací nebo náhodném klepnutí mimo aplikaci panely nezmizí. Když pracujete se dvěma nebo více aplikacemi,
 můžete aplikace umístit vedle sebe na obrazovce nebo na několika monitorech.

Pokud dáváte přednost uživatelskému rozhraní Macintosh s volnou formou, můžete rámeček aplikace vypnout. Například v aplikaci Adobe Illustrator[®] vyberte Okno > Rámeček aplikace a můžete jej zapínat nebo vypínat. (V aplikaci Flash v systému Macintosh je snímek Aplikace neustále zapnutý. Aplikace Dreamweaver pro systém Macintosh nepoužívá snímek Aplikace.)

Skrytí nebo zobrazení všech panelů

- (Illustrator, Adobe InCopy[®], Adobe InDesign[®], Photoshop, Fireworks) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, včetně panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte tabulátor.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely kromě panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte kombinaci kláves SHIFT + TAB.

Skryté panely lze dočasně zobrazit, pokud je v předvolbách Rozhraní zapnuta volba Automaticky zobrazit skryté panely. V aplikaci Illustrator je vždy zapnutý. Přesuňte ukazatel k okraji okna aplikace (Windows®) nebo k okraji monitoru (Mac OS®) a najeďte ukazatelem nad zobrazený pruh.

• (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, stiskněte klávesu F4.

Volby panelu Zobrazení

Klepněte na ikonu nabídky panelu = v pravém horním rohu panelu.

Nabídku panelu můžete otevřít i v případě, že je minimalizovaný.

V aplikaci Photoshop můžete měnit velikost písma pro texty v ovládacím panelu, na panelech a v tipech nástrojů. Zvolte velikost z nabídky Velikost písma uživatelského rozhraní v předvolbách Rozhraní.

(Illustrator) Nastavení jasu panelů

V předvolbách Uživatelské rozhraní přesuňte jezdec Jas. Tento ovladač ovlivňuje všechny panely, včetně ovládacího panelu.

Změna konfigurace panelu nástrojů

Nástroje můžete zobrazit v panelu nástrojů v jednom sloupci nebo vedle sebe ve dvou sloupcích. (Tato funkce není k dispozici na panelu Nástroje aplikace Fireworks a Flash.)

V aplikaci InDesign a InCopy můžete také přepínat mezi zobrazením v jednom sloupci a dvěma sloupci (nebo jedním řádkem) nastavením volby v předvolbách Rozhraní.

Klepněte na dvojitou šipku nahoře v panelu nástrojů.

Správa oken a panelů

Můžete vytvořit vlastní pracovní prostor přesunutím a zpracováním oken a panelů Dokument. Můžete také ukládat pracovní plochy a přepínat mezi nimi. V aplikaci Fireworks může přejmenování vlastních pracovních ploch vést k neočekávanému chování.

Poznámka: Následující příklady používají pro názornost aplikaci Photoshop. Pracovní plocha se chová stejným způsobem ve všech produktech.

Okna dokumentu můžete volně měnit, ukotvit nebo mohou být plovoucí

Při otevření jednoho nebo více souborů jsou okna Dokument označeny značkami.

- Chcete-li změnit pořadí okna Dokument označeného značkami, přetáhněte kartu okna do nového umístění ve skupině.
- Chcete-li zrušit ukotvení, plovoucí stav nebo záložku okna Dokument ze skupiny oken, přetáhněte ouško okna mimo skupinu.

Poznámka: V aplikaci Photoshop můžete také klepnutím na položky Okna > Uspořádat > Plovoucí v okně nechat plovoucí jediné okno Dokument nebo klepnutím na Okna > Uspořádat > Vše plovoucí v oknech nechat okna Dokument všechna plovoucí. Další informace viz technická poznámka kb405298.

Poznámka: Aplikace Dreamweaver nepodporuje ukotvování a zrušení ukotvení oken Dokument. K vytvoření plovoucích oken použijte tlačítko Minimalizovat v okně Dokument (Windows) nebo okna Dokument srovnejte vedle sebe klepnutím na položky Okna > Dlaždicově svisle. Více informací o této problematice naleznete vyhledáním tématu "Dlaždicově svisle" v nápovědě aplikace Dreamweaver.

- Chcete-li okno Dokument ukotvit v samostatné skupině oken Dokument, přetáhněte okno do této skupiny.
- Chcete-li vytvořit skupiny překrývajících se nebo dlaždicově uspořádaných dokumentů, přetáhněte okno na jednu
 z cílových zón přetažení u horního, dolního nebo bočního okraje jiného okna. Uspořádání skupiny lze zvolit
 pomocí tlačítka Rozvržení v pruhu aplikace.

Poznámka: Některé produkty tuto funkčnost nepodporují. V nabídce Okno však vaše aplikace může mít umístěny příkazy Kaskáda a Dlaždice, které pomáhají rychle uspořádat dokumenty.

 Chcete-li se během přetahování výběru přepnout do jiného dokumentu ve skupině se záložkami, přetáhněte výběr na chvíli nad záložku daného dokumentu.

Poznámka: Některé produkty tuto funkčnost nepodporují.

Ukotvení panelů a zrušení ukotvení

Zásuvka je sada panelů nebo skupin panelů zobrazovaných společně, obvykle se svislou orientací. Panely můžete ukotvit nebo uvolnit jejich přesunutím do zásuvky nebo ven ze zásuvky.

- Chcete-li panel ukotvit, přetáhněte ho za jeho záložku do zásuvky, nad, pod nebo mezi ostatní panely.
- Chcete-li ukotvit skupinu panelů, přetáhněte ji za její titulní pruh (prázdný pruh nad záložkami) do zásuvky.
- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů, přetáhněte je mimo zásuvku za záložku nebo titulní pruh. Můžete ho přetáhnout do jiné zásuvky nebo ho můžete změnit na volně plovoucí.



Panel Navigátor přetahovaný do nové zásuvky, označené modrým svislým zvýrazněním



Panel Navigátor nyní ve vlastní zásuvce

Můžete zabránit, aby panely vyplnily celý prostor v ukotvení. Táhněte dolní okraj ukotvení směrem nahoru, aby se přestal dotýkat okraje pracovní plochy.

Přemísťování panelů

Při přemísťování panelů uvidíte modře zvýrazněné *cílové zóny přetažení*, což jsou oblasti, kam můžete panel přemístit. Můžete například posunout panel nahoru nebo dolů v zásuvce jeho přetažením do úzké modré cílové zóny přetažení nad nebo pod jiným panelem. Pokud ho přetáhnete do oblasti, která není cílovou zónou přetažení, panel bude plovoucí na pracovní ploše.

Poznámka: Poloha kurzoru myši (na rozdíl od polohy panelu) aktivuje zónu přetažení. Pokud však zónu přetažení nevidíte, zkuste myš přetáhnout do míst, kde by se měla nacházet.

- Chcete-li panel přesunout, přetáhněte ho za jeho záložku.
- Chcete-li přesunout skupinu panelů, přetáhněte ji za titulní pruh.



Úzká modrá cílová zóna přetažení označuje, že ovládací panel se samostatně ukotví nad skupinou panelů Vrstvy. A. Titulní pruh B. Záložka C. Cílová zóna přetažení

Stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS), pokud nechcete, aby se panel při přemísťování ukotvil. Při přesouvání panelu zrušíte tuto operaci stisknutím klávesy ESC.

Přidání a odebrání panelů

Pokud odstraníte všechny panely ze zásuvky, tato zásuvka zmizí. Ukotvení můžete vytvořit přesunutím panelů na pravou stranu pracovního prostoru, dokud se nezobrazí zóna pro umístění panelu.

- Chcete-li panel odebrat, klepněte na něj pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte stisknutou klávesu Control (Mac) a klepněte na jeho ouško a pak vyberte tlačítko Zavřít nebo zrušte výběr z nabídky Okno.
- · Chcete-li přidat panel, vyberte ho z nabídky Okno a ukotvěte ho do libovolného místa.

Manipulace se skupinami panelů

Chcete-li přesunout panel do skupiny, přetáhněte záložku panelu do zvýrazněné cílové zóny přetažení ve skupině.



Přidání panelu do skupiny panelů

- Chcete-li změnit uspořádání panelů ve skupině, přetáhněte záložku panelu do nového místa ve skupině.
- Chcete-li odstranit panel ze skupiny tak, aby byl plovoucí, přetáhněte panel za jeho záložku ven ze skupiny.
- · Chcete-li přesunout skupinu, přetáhněte ji za titulní pruh (oblast nad záložkami).

Svázání plovoucích panelů

Když přetahujete panel mimo ukotvení, ale jinam než do cílové zóny přetažení, panel volně plave. Plovoucí panel lze umístit kdekoli na pracovní ploše. Plovoucí panely nebo skupiny panelů můžete svázat, aby se při přetažení horního titulního pruhu pohybovaly jako jeden celek.

Maniation				
Navigator	Histogram		Informace	*
Barvy V:	zorník Styly			*

Svázané plovoucí panely

- Chcete-li svázat plovoucí panely, přetáhněte panel za záložku do cílové zóny přetažení na dolním okraji jiného panelu.
- Chcete-li změnit pořadí ve svazku, přetáhněte panel nahoru nebo dolů za jeho záložku.

Poznámka: Záložku musíte uvolnit nad úzkou cílovou zónou přetažení mezi panely, ne nad širokou zónou v jeho titulním pruhu.

• Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů ze svazku, aby byl volně plovoucí, přetáhněte ho ven za jeho záložku nebo titulní pruh.

Změna velikosti panelů

- Poklepejte na záložku, chcete-li minimalizovat nebo maximalizovat panel, skupinu panelů nebo svázané panely. Můžete také poklepat na oblast záložky (prázdný prostor vedle záložek).
- Chcete-li změnit velikost panelu, přetáhněte jeho libovolnou stranu. Velikost některých panelů, například panelu Barvy v aplikaci Photoshop, nelze změnit tažením.

Sbalení a rozbalení ikon panelu

Panely můžete sbalit do ikon a omezit tím přeplnění pracovní plochy. V některých případech jsou panely sbaleny do ikon již ve výchozí pracovní ploše.

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 Pracovní plocha



Panely sbalené do ikon



Panely rozbalené z ikon

- Chcete-li sbalit nebo rozbalit všechny ikony panelů ve sloupci, klepněte na dvojitou šipku nahoře v ukotvení.
- · Chcete-li rozbalit ikonu jednoho panelu, klepněte na ni.
- Chcete-li změnit ikony panelů tak, aby se zobrazovaly pouze ikony (a nikoli popisky), upravte šířku ukotvení, dokud text nezmizí. Chcete-li text ikony znovu zobrazit, nastavte ukotvení jako širší.
- Chcete-li sbalit rozbalený panel zpátky do ikony, klepněte na jeho záložku, ikonu nebo na dvojitou šipku v titulním pruhu panelu.

Pokud v některých produktech vyberete volbu Automaticky sbalovat panely do ikon v předvolbách Rozhraní nebo Volby uživatelského rozhraní, rozbalený panel se automaticky sbalí v okamžiku, kdy klepnete mimo něj.

- Chcete-li přidat plovoucí panel nebo skupinu panelů do ukotvení ikon, přetáhněte ho za záložku nebo titulní pruh. (Panely se automaticky sbalí do ikon, když je přidáte do zásuvky ikon.)
- Chcete-li přesunout ikonu panelu (nebo skupinu ikon panelů), přetáhněte ikonu. Ikony panelů můžete přetáhnout nahoru nebo dolů v ukotvení, do jiného ukotvení (kde se zobrazí ve stylu panelů tohoto ukotvení) nebo mimo ukotvení (kde se zobrazí jako plovoucí ikony).

Uložení a přepnutí pracovních prostorů

Když uložíte stávající velikosti a polohy panelů jako pojmenovanou pracovní plochu, můžete obnovit tuto pracovní plochu i v případě, že přesunete nebo zavřete některý panel. Názvy uložených pracovních prostorů se zobrazí v přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace.

Uložení vlastní pracovní plochy

1 S pracovní plochou nastavenou v konfiguraci, kterou chcete uložit, proveďte jeden z následujících úkonů:

- (Illustrator) Klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu.
- (Photoshop, Illustrator, InCopy) Klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Nový pracovní prostor.

- (Dreamweaver) Zvolte možnosti Okno > Rozvržení pracovního prostoru > Nový pracovní prostor.
- (Flash) Zvolte Nová pracovní plocha z přepínače pracovního prostoru v pruhu Aplikace.
- (Fireworks) Zvolte možnost Uložit aktuální z přepínače pracovního prostoru v pruhu Aplikace.
- 2 Zadejte název pracovní plochy.
- 3 (Photoshop, InDesign) Pod Zachytit vyberte jednu nebo více voleb:

Umístění panelů Uloží aktuální umístění panelů (pouze v aplikaci InDesign).

Klávesové zkratky Uloží současnou sadu klávesových zkratek (pouze Photoshop).

Nabídky nebo Přizpůsobení nabídky Uloží současnou sadu nabídek.

Zobrazení nebo přepínání mezi pracovními plochami

V přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace vyberte pracovní prostor.

V aplikaci Photoshop můžete přiřadit k jednotlivým pracovním plochám klávesové zkratky, abyste mezi nimi mohli rychle přepínat.

Odstranění vlastní pracovní plochy

- V přepínači pracovní plochy v pruhu Aplikace vyberte položku Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a klepněte na tlačítko Odstranit. (Tato možnost není dostupná v aplikaci Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) V přepínači pracovní plochy vyberte pracovní plochu.
- (Illustrator) Zvolte Okna > Pracovní plocha > Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na ikonu Odstranit.
- (Photoshop, InDesign) Klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Odstranit pracovní plochu, vyberte pracovní plochu a klepněte na tlačítko Odstranit.

Obnovení výchozího pracovního prostoru

1 Z přepínače pracovní plochy na panelu aplikací vyberte pracovní plochu Výchozí nebo Základní.

Poznámka: Výchozí pracovní plocha aplikace Dreamweaver je Návrhář.

2 (Photoshop, InDesign, InCopy) Vyberte příkaz Okna > Pracovní plocha > Obnovit [název plochy].

(Photoshop) Obnova uloženého uspořádání pracovní plochy

V aplikaci Photoshop se automaticky zobrazí vaše poslední uspořádání pracovních ploch. Můžete však obnovit původní uložené uspořádání panelů.

- Pokud chcete obnovit jednotlivé pracovní plochy, klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Obnovit název pracovní plochy.
- Chcete-li obnovit všechny pracovní plochy nainstalované v aplikaci Photoshop, klepněte v předvolbách Rozhraní na možnost Obnovení výchozího pracovního prostoru.

Chcete-li přeuspořádat pořadí pracovních ploch na panelu aplikací, přetáhněte je.

Používání vymezené plochy a panelu nástrojů

Používání vymezené plochy

Vymezená plocha je obdélníková oblast, do které při vytváření dokumentů v programuFlash umísťujete grafický obsah. Vymezená plocha ve vývojovém prostředí představuje obdélníkovou oblast v přehrávači Flash Player nebo v okně webového prohlížeče, ve které se dokument zobrazuje při přehrávání. Při práci můžete zobrazení vymezené plochy upravit změnou velikosti zobrazení. Pro snadnější umístění položek ve vymezené ploše můžete používat mřížku, vodítka a pravítka.



Časová osa a vymezená plocha s obsahem.

Zvětšení nebo zmenšení zobrazení vymezené plochy

Pokud chcete mít na obrazovce celou vymezenou plochu nebo naopak chcete určitou část kresby zobrazit hodně zvětšenou, změňte úroveň zvětšení. Maximální zvětšení závisí na rozlišení vašeho monitoru a velikosti dokumentu. Minimální hodnota zmenšení zobrazení ve vymezené ploše je 8 %. Maximální hodnota zvětšení zobrazení ve vymezené ploše je 2 000 %.

- Chcete-li nějaký prvek zvětšit, vyberte v panelu nástrojů lupu a na daný prvek klepněte. Chcete-li nástroj lupa přepnout z režimu zvětšení na režim zmenšení a naopak, použijte modifikátor Zvětšit zobrazení a nebo Zmenšit zobrazení a vybrazení a vybraný nástroj lupa) nebo klepněte s klávesou Alt.
- Chcete-li zvětšit zobrazení tak, aby určitá část kresby vyplnila celé okno, nástrojem lupa vytvořte tažením ve vymezené ploše obdélníkový výběr.
- Chcete-li zvětšit nebo zmenšit zobrazení celé vymezené plochy, zvolte Zobrazení > Zvětšit zobrazení nebo Zobrazení > Zmenšit zobrazení.
- Chcete-li změnit měřítko zobrazení o určitou procentuální hodnotu, zvolte Zobrazení > Zvětšení a vyberte požadovanou hodnotu z podnabídky nebo v ovládacím prvku Zvětšení v pravém horním rohu okna dokumentu.

- Chcete-li změnit velikost zobrazení vymezené plochy tak, aby vyplnila celé okno aplikace, zvolte položky Zobrazení > Zvětšení > Do celého okna.
- Chcete-li zobrazit obsah aktuálního snímku, zvolte Zobrazení > Zvětšení > Zobrazit vše, nebo vyberte Zobrazit vše v ovládacím prvku Zvětšení v pravém horním rohu okna aplikace. Pokud je scéna prázdná, zobrazí se celá vymezená plocha.
- Chcete-li zobrazit celou vymezenou plochu, zvolte Zobrazení > Zvětšení > Zobrazit snímek nebo vyberte Zobrazit snímek v ovládacím prvku Zvětšení v pravém horním rohu okna dokumentu.
- Chcete-li zobrazit pracovní plochu kolem vymezené plochy nebo si prohlédnout prvky ve scéně, které jsou částečně nebo zcela mimo vymezenou plochu, zvolte Zobrazení > Pracovní plocha. Pracovní plocha se zobrazí světle šedě. Chcete-li například, aby do snímku vlétl pták, zpočátku ptáka umístěte mimo vymezenou plochu na pracovní plochu a animujte jeho pohyb do vymezené plochy.

Posouvání zobrazené části vymezené plochy

Když je vymezená plocha zvětšená, může se stát, že ji nevidíte celou. Chcete-li změnit zobrazenou plochu, aniž byste museli změnit zvětšení, posuňte vymezenou plochu pomocí nástroje ručička.

• V panelu nástrojů vyberte nástroj ručička a táhněte za vymezenou plochu. Chcete-li dočasně přepnout z jiného nástroje na nástroj ručička, podržte mezerník a klepněte na daný nástroj v panelu nástrojů.

Používání pravítek

Pravítka se zobrazují podél horní a levé strany dokumentu. Měrné jednotky pravítek můžete změnit z výchozích obrazových bodů na jiné jednotky. Pokud posunete určitý prvek ve vymezené ploše, zatímco jsou zobrazená pravítka, objeví se na pravítkách čáry indikující rozměry daného prvku.

- Chcete-li zobrazit nebo skrýt pravítka, zvolte Zobrazení > Pravítka.
- Chcete-li pro nějaký dokument určit měrné jednotky pravítek, zvolte Změnit > Dokument a pak z nabídky Jednotky pravítka vyberte požadované jednotky.

Další témata nápovědy

"Přitahování kreseb na místo" na stránce 131

Používání vodítek

Když jsou pravítka zobrazená (Zobrazení > Pravítka), můžete z nich na vymezenou plochu vytáhnout vodorovná a svislá vodítka.

Při vytváření vnořených časových os se tato vodítka zobrazí na vymezené ploše jen tehdy, když je aktivní ta časová osa, ve které byla vodítka vytvořena.

Chcete-li vytvořit vlastní nebo nepravidelná vodítka, použijte vrstvy vodítek.

Chcete-li kreslicí vodítka zobrazit nebo skrýt, zvolte Zobrazení > Vodítka > Zobrazovat vodítka.

Poznámka: Pokud je při vytváření vodítek viditelná mřížka a zároveň je zapnutá volba Přitahovat na mřížku, přitáhnou se vodítka na mřížku.

• Chcete-li zapnout nebo vypnout přitahování na vodítka, zvolte Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na vodítka.

Poznámka: Přitahování na vodítka má přednost před přitahováním na mřížku na místech, kde se vodítka nekryjí s linkami mřížky.

- Chcete-li vodítko posunout, klepněte kdekoli na pravítku nástrojem pro výběr a přetáhněte vodítko do požadované polohy ve vymezené ploše.
- Chcete-li vodítko odstranit, odemkněte vodítka a nástrojem pro výběr přetáhněte vodítko na vodorovné nebo svislé pravítko.
- Chcete-li vodítka zamknout, zvolte možnost Zobrazení > Vodítka > Zamknout vodítka nebo použijte volbu Zamknout vodítka v dialogovém okně Upravit vodítka (Zobrazení > Vodítka > Upravit vodítka).
- Chcete-li vodítka vymazat, zvolte Zobrazení > Vodítka > Vymazat vodítka. Pokud jste v režimu úprav dokumentu, vymažou se všechna vodítka v dokumentu. Pokud jste v režimu úprav symbolu, vymažou se jen vodítka použitá v symbolech.

Nastavení předvoleb vodítek

- 1 Zvolte Zobrazení > Vodítka > Upravit vodítka a proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li nastavit barvu, klepněte na trojúhelník v poli barvy a z palety vyberte barvu linky vodítka. Výchozí barva vodítek je zelená.
 - · Chcete-li vodítka zobrazit nebo skrýt, vyberte nebo odznačte Zobrazovat vodítka.
 - · Chcete-li zapnout nebo vypnout přitahování na vodítka, vyberte nebo odznačte Přitahovat na vodítka.
 - · Vyberte nebo odznačte Zamknout vodítka.
 - · Chcete-li nastavit Přesnost přitahování, vyberte některou volbu z rozbalovací nabídky.
 - Chcete-li odstranit všechna vodítka, klepněte na Vymazat vše. Příkaz Vymazat vše odstraní všechna vodítka z aktuální scény.
 - Chcete-li aktuální nastavení uložit jako výchozí, klepněte na Uložit výchozí.
- 2 Klepněte na OK.

Další témata nápovědy

"Vrstvy vodítek" na stránce 189

Používání mřížky

Mřížka se zobrazuje v dokumentu jako soustava linek za kresbou ve všech scénách.

Zobrazení nebo skrytí mřížky kresby

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Zobrazení > Mřížka > Zobrazovat mřížku.
 - Stiskněte Control+" (uvozovky) (Windows) nebo Apple+" (uvozovky) (Macintosh).

Zapnutí nebo vypnutí přitahování na mřížku

Zvolte Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na mřížku.

Nastavení předvoleb mřížky

- 1 Zvolte Zobrazení > Mřížka > Upravit mřížku a vyberte požadované volby.
- 2 Chcete-li aktuální nastavení uložit jako výchozí, klepněte na Uložit výchozí.

O hlavním panelu nástrojů a panelu úprav

Pruh nabídek na horním okraji okna aplikace obsahuje nabídky s příkazy pro ovládání jednotlivých funkcí.

Panel úprav, na horním okraji vymezené plochy, obsahuje ovládací prvky a informace pro úpravy scén a symbolů a pro změny měřítka zobrazení vymezené plochy.

Další témata nápovědy

"Symboly, instance a položky knihovny" na stránce 157

"Práce se scénami" na stránce 191

Používání panelu nástrojů

Nástroje v panelu nástrojů umožňují kreslit, malovat, vybírat a modifikovat kresbu a také měnit zobrazení vymezené plochy. Panel nástrojů je rozdělen na čtyři části:

- Oblast nástrojů obsahuje nástroje pro kreslení, malování a výběr.
- Oblast zobrazení obsahuje nástroje pro změny měřítka zobrazení a pro posouvání zobrazeného obsahu v okně aplikace.
- · Oblast barev obsahuje modifikátory pro barvy tahů a výplní.
- Oblast voleb obsahuje modifikátory pro aktuálně vybraný nástroj. Modifikátory mají vliv na chování nástroje při malování nebo úpravách.

Chcete-li určit, které nástroje se mají zobrazovat ve vývojovém prostředí, použijte dialogové okno Přizpůsobit panel nástrojů.

Chcete-li zobrazit nebo skrýt panel nástrojů, zvolte Okna > Nástroje.

Vybírání nástrojů

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na nástroj v panelu nástrojů. Podle toho jaký nástroj vyberete se v oblasti voleb v dolní části panelu nástrojů může zobrazit sada modifikátorů.
- Stiskněte klávesovou zkratku nástroje. Chcete-li zobrazit klávesové zkratky, zvolte Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh). Na Macintoshi možná budete muset pohnout myší, aby se objevil nový ukazatel.
- Chcete-li vybrat nástroj z rozbalovací nabídky pro právě viditelný nástroj, jako je například nástroj obdélník, stiskněte ikonu viditelného nástroje a z rozbalovací nabídky vyberte jiný nástroj.

Přizpůsobení panelu nástrojů

Chcete-li určit, které nástroje se mají zobrazovat ve vývojovém prostředí, můžete pomocí dialogového okna Přizpůsobit panel nástrojů přidat do panelu nástrojů další nástroje nebo z něho některé nástroje odebrat.

Pokud se na určitém místě zobrazí více než jeden nástroj, pak se u horního nástroje (naposledy použitého) zobrazí v pravém dolním rohu jeho ikony zobrazí šipka. Tato šipka značí, že jsou v rozbalovací nabídce k dispozici další nástroje. Pro všechny nástroje v rozbalovací nabídce funguje tatáž klávesová zkratka. Když na ikoně nástroje stisknete a podržíte tlačítko myši, objeví se rozbalovací nabídka s ostatními nástroji.

1 Chcete-li zobrazit dialogové okno Přizpůsobit panel nástrojů, proveďte jeden z následujících úkonů:

• (Windows) Zvolte Úpravy > Přizpůsobit panel nástrojů.

• (Macintosh) Zvolte Flash > Přizpůsobit panel nástrojů.

V nabídce Dostupné nástroje jsou uvedeny momentálně dostupné nástroje. V nabídce Aktuální výběr jsou uvedeny nástroje, které jsou momentálně přiřazeny k vybranému místu v panelu nástrojů.

- 2 Chcete-li postupně přepínat mezi nástroji, abyste mohli určit místo, které chcete přiřadit k jinému nástroji, klepněte na nástroj na panelu nástrojů nebo použijte šipky.
- 3 Chcete-li do vybraného místa přidat nějaký nástroj, vyberte ho ze seznamu Dostupné nástroje a klepněte na Přidat. Jeden nástroj můžete přiřadit i k několika místům.
- 4 Chcete-li z vybraného místa odebrat nějaký nástroj, vyberte ho z rolovacího seznamu Současný výběr a klepněte na Odstranit.
- 5 Chcete-li obnovit výchozí uspořádání panelu nástrojů, klepněte v dialogovém okně Přizpůsobit panel nástrojů na Obnovit výchozí.
- 6 Klepnutím na OK aplikujte provedené změny a zavřete dialogové okno Přizpůsobit panel nástrojů.

Další témata nápovědy

"Vytváření a úpravy kreseb" na stránce 92

"Vybírání objektů" na stránce 127

Použití kontextových nabídek

Kontextové nabídky obsahují příkazy vztahující se k aktuálnímu výběru. Když například vyberete snímek v okně časové osy, obsahuje kontextová nabídka příkazy pro vytváření, odstraňování a modifikování snímků a klíčových snímků. Kontextové nabídky existují pro mnoho položek a ovládacích prvků na mnoha místech, mimo jiné také ve vymezené ploše, na časové ose, v panelu Knihovna a v panelu Akce.

Klepněte na položku pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh).

Časová osa

O časové ose

Časová osa slouží k uspořádání a řízení obsahu dokumentu v čase v jednotlivých vrstvách a snímcích. Stejně jako u filmu se v dokumentech programu Flash časové úseky dělí na jednotlivé snímky. Vrstvy jsou jako více filmových pásu položených na sobě, přičemž každý z nich obsahuje jiný obraz, který se zobrazuje ve vymezené ploše. Hlavními komponentami časové osy jsou vrstvy, snímky a přehrávací hlava.

Vrstvy obsažené v dokumentu jsou uvedeny ve sloupci na levé straně časové osy. Snímky obsažené v každé vrstvě se zobrazují v řádku vpravo od názvu vrstvy. V záhlaví časové osy jsou uvedena čísla snímků. Přehrávací hlava indikuje, který snímek je právě zobrazen ve vymezené ploše. Při přehrávání dokumentu se přehrávací hlava posouvá zleva doprava po časové ose.

Zobrazení stavu v dolní části časové osy indikuje číslo vybraného snímku, aktuální kmitočet snímků a uplynulý čas do zobrazení aktuálního snímku.

Poznámka: Při přehrávání animace se zobrazuje skutečný kmitočet snímků; ten se může lišit od nastavení kmitočtu snímků dokumentu, pokud počítač nedokáže dostatečně rychle animaci zpracovat a zobrazit.



Části časové osy

A. Přehrávací hlava B. Prázdný klíčový snímek C. Záhlaví časové osy D. Ikona vrstvy vodítek E. Rozbalovací nabídka Zobrazení snímků F. Animace po jednotlivých snímcích G. Doplňovaná animace H. Tlačítko Posunout k přehrávací hlavě I. Tlačítka průsvitek J. Indikátor aktuálního snímku K. Indikátor kmitočtu snímků L. Indikátor uplynulého času

Časová osa ukazuje, kde se v dokumentu nachází animace, a to včetně animace po jednotlivých snímcích, doplněné animace a cest pohybu.

Ovládací prvky v části časové osy pro práci s vrstvami umožňují skrýt, zamykat nebo odemykat vrstvy a také zobrazit obsah vrstev jako obrysy. Snímky můžete přetáhnout na nové místo v téže vrstvě nebo do jiné vrsty.

Další témata nápovědy

"Práce s časovými osami" na stránce 184

"Doplnění pohybu" na stránce 200

Změna vzhledu časové osy

Ve výchozím nastavení se Časová osa zobrazuje pod hlavním oknem dokumentu. Chcete-li ji přemístit, odpojte časovou osu od okna dokumentu a posouvejte ji v jejím vlastním plovoucím okně nebo ji ukotvěte k libovolnému jinému panelu. Časovou osu také můžete skrýt.

Chcete-li změnit počet viditelných vrstev a snímků, změňte velikost časové osy. Když časová osa obsahuje více vrstev, než kolik jich lze najednou zobrazit, použijte k zobrazení dalších vrstev posuvníky na pravé straně časové osy.



Přetažení časové osy

- Chcete-li časovou osu přesunout, když je ukotvená k oknu dokumentu, přetáhněte kartu titulního panelu (tečkované svislé pásy) v levém horním rohu časové osy.
- Chcete-li ukotvit nebo uvolnit časovou osu v okně dokumentu, přetáhněte záložku titulního panelu do horní nebo dolní části okna dokumentu.

- Chcete-li odpojenou časovou osu ukotvit k jinému panelu, přetáhněte titulní pruh časové osy do požadované polohy. Aby se časová osa neukotvovala k jiným panelům, stiskněte při tažení klávesu Ctrl. Objeví se modrý pruh, který ukazuje, kam se časová osa ukotví.
- Chcete-li prodloužit nebo zkrátit pole pro názvy vrstev v panelu časové osy, přetáhněte pruh oddělující názvy vrstev od částí snímků v časové ose.

Změna zobrazení snímků v časové ose

1 Chcete-li zobrazit rozbalovací nabídku Zobrazení snímků, klepněte na Zobrazení snímků v pravém horním rohu časové osy.



Rozbalovací nabídka Zobrazení snímků.

- 2 Vyberte některou z následujících voleb:
 - Chcete-li změnit šířku buněk snímků, vyberte Drobné, Malé, Normální, Střední nebo Velké. (Nastavení šířky snímku na Velké je užitečné při prohlížení detailů zvukových křivek.)
 - Chcete-li zmenšit výšku řádků buněk snímků, vyberte Nízké.



Volby zobrazení snímků Nízké a Normální.

- Chcete-li zapnout nebo vypnout tónování sekvencí snímků, vyberte Tónované snímky.
- Chcete-li zobrazit miniatury obsahu každého snímku ve velikosti přizpůsobené snímkům v časové ose, vyberte Náhled. Může přitom dojít ke změně velikosti viditelného obsahu, takže je potřeba více místa na obrazovce.
- Chcete-li zobrazit miniatury každého celého snímku (včetně prázdného místa), vyberte Náhled v kontextu. To je užitečné pro zobrazení způsobu, jakým se prvky ve snímcích během animace přesouvají, ale náhledy jsou obecně menší než při použití volby Náhled.

Změna výšky vrstvy v časové ose

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V časové ose poklepejte na ikonu vrstvy (vlevo od názvu vrstvy).
 - Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.

- V časové ose vyberte vrstvu a zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy.
- 2 V dialogovém okně Vlastnosti vrstvy nastavte volbu Výška vrstvy a klepněte na tlačítko OK.

Změna velikosti časové osy

- Pokud je časová osa ukotvená k hlavnímu oknu aplikace, přetáhněte pruh oddělující časovou osu od vymezené plochy.
- Pokud není časová osa ukotvená k hlavnímu oknu aplikace, přetáhněte pravý dolní roh (Windows) nebo zvětšovací pole v pravém dolním rohu (Macintosh).

Přesunutí přehrávací hlavy

Přehrávací hlava se během přehrávání dokumentu pohybuje po časové ose a označuje aktuální snímek zobrazený ve vymezené ploše. V záhlaví časové osy se zobrazují čísla snímků animace. Chcete-li ve vymezené ploše zobrazit nějaký snímek, posuňte na něj přehrávací hlavu v časové ose.

Chcete-li zobrazit určitý snímek při práci s velkým počtem snímků, které nelze zobrazit v časové ose všechny zároveň, posuňte přehrávací hlavu po časové ose.

- Chcete-li přejít na nějaký snímek, klepněte na jeho umístění v záhlaví časové osy nebo přetáhněte přehrávací hlavu do požadované polohy.
- Chcete-li časovou osu vystředit podle aktuálního snímku, klepněte v dolní části časové osy na tlačítko Posunout k přehrávací hlavě.



Posunutí přehrávací hlavy

Používání panelů pro tvorbu dokumentů v programu Flash

O inspektoru Vlastnosti

Inspektor Vlastnosti umožňuje snadný přístup k nejběžněji používaným atributům aktuálního výběru buď ve vymezené ploše nebo v časové ose. Atributy objektu nebo dokumentu můžete změnit v inspektoru Vlastnosti, aniž byste aktivovali nabídky nebo panely, které také slouží k práci s těmito atributy.

Podle toho, co je právě vybráno, se v inspektoru Vlastnosti zobrazují informace a nastavení pro aktuální dokument, text, symbol, tvar, bitmapu, video, skupinu, snímek nebo nástroj. Pokud jsou vybrané dva nebo více různých druhů objektů, zobrazuje se v inspektoru Vlastnosti celkový počet vybraných objektů.

Chcete-li zobrazit inspektor Vlastnosti, zvolte Okno > Vlastnosti nebo stiskněte Ctrl+F3 (Windows) nebo Apple+F3 (Macintosh).

O panelu Knihovna

Panel Knihovna (Okna > Knihovna) slouží k ukládání a uspořádání symbolů vytvořených v aplikaci Flash a také importovaných souborů včetně bitmapové grafiky, zvukových souborů a videoklipů. Panel Knihovna umožňuje organizovat položky knihovny ve složkách, zobrazovat, jak často je položka použita v dokumentu, a třídit položky podle jména, typu, data, počtu použití nebo identifikátoru připojení skriptu ActionScript[®]. Můžete také prohledat panel Knihovna pomocí pole hledání a nastavit vlastnosti většiny výběrů s více objekty.

KNIHOVNA	_	••• ×=
library_panel		IV # G
1 položka	Q	
Název		🔺 Navázání
🔛 Symbol	1	
Symbol	1	

Panel Knihovna se zobrazeným symbolem filmového klipu.

Další témata nápovědy

"Práce s knihovnami" na stránce 166

O panelu Akce

Panel Akce umožňuje vytvořit nebo upravit kód v jazyce ActionScript pro určitý objekt nebo snímek. Panel Akce se aktivuje vybráním instance snímku, tlačítka nebo filmového klipu. Název panelu Akce se změní na Akce tlačítka, Akce filmového klipu nebo Akce snímku podle toho, co je vybráno.



Panel Akce se zobrazenou akcí stop() ve snímku.

Chcete-li zobrazit panel Akce, vyberte Okno > Akce nebo stiskněte F9.

Další témata nápovědy

"Panel Akce – přehled" na stránce 354

"Okno Skript - přehled" na stránce 356

Používání Průzkumníku filmu

Průzkumník filmu umožňuje zobrazit a uspořádat obsah dokumentu a vybrat v něm prvky, které chcete upravit. Obsahuje seznam aktuálně použitých prvků uspořádaný do hierarchické stromové struktury, kterou lze procházet.

Průzkumník filmu slouží k provádění následujících akcí:

- Filtrování kategorií položek v dokumentu, které se mají zobrazit v Průzkumníku filmu.
- · Zobrazení vybraných kategorií ve formě scén, definic symbolů, případě v obou formách.
- · Rozbalování a sbalování navigačního stromu.
- Vyhledávání prvku v dokumentu podle názvu.
- Prohlížení struktury dokumentu programu Flash vytvořeného jiným vývojářem.
- Vyhledání všech instancí určitého symbolu nebo akce.
- · Vytištění seznamu zobrazeného v Průzkumníku filmu.

Průzkumník filmu má nabídku Panel a kontextovou nabídku s volbami pro provádění operací s vybranými položkami nebo pro změny zobrazení Průzkumníku filmu. Znaménko zaškrtnutí, pod kterým je v panelu Průzkumník filmu trojúhelník, označujte nabídku Panel.

Poznámka: Průzkumník filmu má mírně odlišnou funkcionalitu, když pracujete s obrazovkami.

Zobrazení Průzkumníku filmu

Zvolte Okna > Průzkumník filmu.

Filtrování kategorií položek, které se zobrazují v Průzkumníku filmu

- Chcete-li zobrazit text, symboly, ActionScript, importované soubory nebo snímky a vrstvy, klepněte na jedno nebo více filtrovacích tlačítek vpravo od volby Zobrazit. Chcete-li přizpůsobit výběr položek, které se mají zobrazit, klepněte na tlačítko Přizpůsobit. V části Zobrazit v dialogovém okně Nastavení Průzkumníku filmu vyberte volby pro zobrazení požadovaných prvků.
- Chcete-li zobrazit položky ve scénách, z nabídky Panel v Průzkumníku filmu vyberte Zobrazit prvky filmu.
- Chcete-li zobrazit informace o symbolech, z nabídky Panel v Průzkumník filmu vyberte Zobrazit definice symbolů.

Poznámka: Volba Prvky filmu a volba Definice symbolů mohou být aktivní současně.

Vyhledání položky s použitím pole Hledat

V poli Hledat zadejte název položky, název písma, řetězec ActionScriptu nebo číslo snímku. Funkce Hledat prohledá všechny položky zobrazené v Průzkumníku filmu.

Vybrání položky v Průzkumníku filmu

* Klepněte na položku v navigačním stromu. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte více položek.

V dolní části Průzkumníku filmu se zobrazí celá cesta k vybrané položce. Pokud v Průzkumníku filmu vyberete nějakou scénu, ve vymezené ploše se zobrazí první snímek vybrané scény. Při vybrání prvku v Průzkumníku filmu se tento prvek vybere i ve vymezené ploše, pokud vrstva, ve které je obsažen, není zamčená.

Používání příkazů z nabídky Panel v Průzkumník filmu nebo z kontextové nabídky

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li zobrazit nabídku Panel, klepněte v panelu Průzkumník filmu na ovládací prvek nabídky Panel.
- Chcete-li zobrazit kontextovou nabídku, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na položku v navigačním stromu Průzkumníku filmu.
- 2 Z nabídky vyberte požadovanou volbu:

Jít na umístění Slouží k přechodu do vybrané vrstvy, scény nebo snímku v dokumentu.

Jít na definici symbolu Slouží k přechodu na definici symbolu, který je vybraný v části Prvky filmu v panelu Průzkumník filmu. Definice symbolu obsahuje seznam všech souborů přiřazených k danému symbolu. (Musí být vybraná volba Zobrazit definice symbolů. Viz jeho definice v tomto seznamu.)

Vybrat instance symbolu Slouží k přechodu do scény obsahující instance symbolu, který je vybraný v části Definice symbolů v panelu Průzkumník filmu. (Musí být vybraná volba Zobrazit elementy filmu.)

Zobrazit v knihovně Zvýrazní vybraný symbol v knihovně dokumentu. (Flash otevře panel Knihovna, pokud právě není zobrazený.)

Přejmenovat Umožňuje zadat pro vybraný prvek nový název.

Upravit na místě Umožňuje upravit vybraný symbol ve vymezené ploše.

Upravit v novém okně Umožňuje upravit vybraný symbol v novém okně.

Zobrazit prvky filmu Zobrazí prvky v dokumentu uspořádané do scén.

Zobrazit definice symbolů Zobrazí všechny prvky přiřazené k určitému symbolu.

Kopírovat všechen text do schránky Zkopíruje vybraný text do schránky Chcete-li provést kontrolu pravopisu nebo jiné úpravy, vložte text do externího textového editoru.

Vyjmout, Kopírovat, Vložit, Vymazat Tyto volby slouží k aplikaci těchto běžných funkcí na vybraný prvek. Když položku upravíte v seznamu zobrazení, změní se i v dokumentu.

Rozbalit větev Rozbalí navigační strom na vybraném prvku.

Sbalit větev Sbalí navigační strom na vybraném prvku.

Sbalit ostatní Sbalí ty větve navigačního stromu, které neobsahují vybraný prvek.

Tisknout Vytiskne hierarchický seznam zobrazený v Průzkumníku filmu.

O komponentách Flash a panelu Komponenty

Komponenta představuje v programu Flash opakovaně použitelný sbalený modul, který dokumentu Flash přidává určitou možnost. Komponenty mohou zahrnovat grafiky i kód, takže představují předem připravené funkce, které lze snadno vkládat do projektů Flash. Komponentou může být například přepínací tlačítko, dialogové okno, pruh načítání nebo dokonce i něco, co grafiku vůbec neobsahuje – jako je časovač, nástroj pro připojení k serveru nebo vlastní analyzátor XML.

Pokud máte se psaním skriptu jazyka ActionScript méně zkušeností, můžete přidat komponenty do dokumentu, nastavit jejich parametry v inspektoru vlastností nebo inspektoru komponent a jejich události zpracovat pomocí panelu Chování. Můžete například připojit ke komponentě Button chování Jít na webovou stránku, které při klepnutí na tlačítko otevře URL ve webovém prohlížeči, aniž by bylo potřeba vytvářet kód ActionScript.

Pokud jste programátor a chcete vytvářet náročnější aplikace, můžete komponenty vytvářet dynamicky. Nastavte vlastnosti pomocí skriptu jazyka ActionScript, vyvolejte metody za běhu a události zpracujte pomocí posluchače událostí.

Vložení součásti pomocí panelu Součást

Při prvním přidání komponenty do dokumentu ji Flash importuje na panel Knihovna jako filmový klip. Můžete komponentu také přetáhnout přímo z panelu Komponenty na panel Knihovna a poté přidat její instanci do vymezené plochy. Nicméně platí, že k prvkům třídy komponenty můžete přistupovat až po přidání komponenty do knihovny.

- 1 Vyberte možnosti Okno > panel Komponenta.
- Vyberte v panelu Komponenta instanci komponenty a přetáhněte ji do vymezené plochy nebo na panel Knihovna.
 Po přidání komponenty do knihovny můžete do vymezené plochy přetáhnout více instancí.
- **3** Podle potřeby komponentu nakonfigurujte pomocí inspektoru vlastností nebo inspektoru komponent. Informace o parametrech používaných komponentou naleznete v příslušné dokumentaci komponenty pro verzi skriptu jazyka ActionScript, kterou v dokumentu Flash používáte.

Zadání parametrů součástí pomocí Inspektoru součástí

- 1 Vyberte možnosti Okno > Inspektor komponenty.
- 2 Vyberte ve vymezené ploše instanci komponenty.
- 3 Klepněte na kartu Parametry a zadejte hodnoty libovolných uvedených parametrů.

O panelu Webové služby

V panelu Webové služby můžete zobrazit seznam webových služeb, obnovit webové služby a přidávat nebo odebírat webové služby (Okna > Další panely > Webové služby). Když do panelu Webové služby přidáte další webovou službu, bude tato služba dostupná pro jakoukoli aplikaci, kterou vytvoříte.

Pomocí panelu Webové služby můžete obnovit všechny své webové služby najednou klepnutím na tlačítko Obnovit webové služby. Pokud nepoužíváte vymezenou plochu, ale píšete kód v jazyce ActionScript pro vrstvu konektivity vaší aplikace, můžete pomocí panelu Webové služby spravovat vaše webové služby.

Podrobné informace o používání panelu webových služeb viz www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_cz.

Zpět, znovu a historie

Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat

Chcete-li vracet zpět a opakovat akce s jednotlivými objekty nebo se všemi objekty v rámci aktuálního dokumentu, určete příkazy Zpět a Znovu buď na úrovni objektu nebo na úrovni dokumentu (Úpravy > Zpět nebo Úpravy > Znovu). Standardně se příkazy Zpět a Znovu aplikují na úrovni dokumentu.

Některé akce nelze vrátit zpět při použití příkazu Zpět na úrovni objektu. To platí například pro přepínání do a z režimu úprav, pro vybírání, úpravy a přesouvání položek knihoven a také pro vytváření, odstraňování a přemísťování scén.

- Chcete-li po použití příkazu Zpět odebrat odstraněné položky z dokumentu, použijte příkaz Uložit a komprimovat.
- Chcete-li určitý krok znovu aplikovat na tentýž nebo jiný objekt, použijte příkaz Opakovat. Jestliže například
 posunete tvar s názvem tvar_A, příkazem Úpravy > Opakovat můžete tento tvar znovu posunout, nebo vyberte jiný
 tvar s názvem tvar_B a příkazem Úpravy > Opakovat můžete tento druhý tvar posunout o stejnou vzdálenost

Flash standardně podporuje 100 kroků pro nabídku příkazu Zpět. V předvolbách programu Flash vyberte požadovaný počet kroků pro příkazy Zpět a Znovu.

Ve výchozím nastavení se při vrácení kroku příkazem Úpravy > Zpět nebo pomocí panelu Historie velikost dokumentu nemění, a to dokonce ani při odstranění položky z dokumentu. Pokud například naimportujete do dokumentu video a pak import zrušíte příkazem Zpět, zůstane velikost dokumentu stejná, tedy včetně velikosti souboru videa. Veškeré položky, které při použití příkazu Zpět z dokumentu odstraníte, zůstávají zachovány, abyste je mohli obnovit příkazem Znovu. Chcete-li odstraněné položky z dokumentu trvale odstranit, a tím zmenšit velikost souboru dokumentu, zvolte položku Soubor > Uložit a komprimovat.

Další témata nápovědy

"Nastavení předvoleb v programu Flash" na stránce 33

"Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy" na stránce 27

Používání panelu Historie

V panelu Historie (Okna > Další panely > Historie) obsahuje seznam kroků, které jste v aktivním dokumentu provedli od jeho vytvoření nebo otevření, až po určený maximální počet kroků. (V panelu Historie nejsou uvedeny kroky, které jste provedli v jiných dokumentech.) Jezdec v panelu Historie zpočátku ukazuje na poslední který, jste provedli.

Chcete-li vrátit zpět nebo zopakovat jeden nebo více kroků najednou, použijte panel Historie. Kroky z panelu
Historie můžete aplikovat na tentýž nebo i jiný objekt v dokumentu. Nelze ale změnit pořadí kroků v panelu
Historie. Panel Historie je záznamem kroků v tom pořadí, v jakém byly provedeny.

Poznámka: Pokud vrátíte zpět nějaký krok nebo sérii kroků a pak uděláte v dokumentu něco nového, nemůžete už kroky z panelu Historie znovu zopakovat; tyto kroky z panelu zmizí.

• Chcete-li odstraněné položky odstranit z dokumentu po vrácení kroku zpět v panelu Historie, použijte příkaz Uložit a komprimovat.

Flash standardně podporuje 100 kroků zpět pro panel Historie. V předvolbách programu Flash vyberte požadovaný počet kroků pro příkazy Zpět a Znovu.

• Chcete-li vymazat seznam historie pro aktivní dokument, vymažte panel Historie. Po vymazání seznamu historie už nelze vymazané kroky vrátit zpět. Vymazáním seznamu historie se provedené kroky nezruší, pouze se odstraní jejich záznam z paměti aktuálního dokumentu.

Zavřením dokumentu se jeho historie vymaže. Chcete-li použít kroky z dokumentu poté, co ho zavřete, okopírujte kroky příkazem Kopírovat kroky nebo je uložte jako příkaz.

Další témata nápovědy

"Nastavení předvoleb v programu Flash" na stránce 33

"Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy" na stránce 27

Vracení kroků pomocí panelu Historie

Když nějaký krok vrátíte, bude v panelu Historie zobrazen tlumeně.

- Chcete-li vrátit zpět poslední provedený krok, posuňte jezdec panelu Historie v seznamu o jeden krok nahoru.
- Chcete-li vrátit více kroků najednou, přetáhněte jezdec na libovolný krok nebo na dráze jezdce klepněte vlevo od daného kroku. Jezdec se automaticky přesune na tento krok a přitom vrátí zpět všechny následující kroky.

Poznámka: Přesunutí jezdce na určitý krok (a vybrání následujících kroků) je odlišné od vybrání jednotlivého kroku. Chcete-li přesunout jezdec na určitý krok, klepněte vlevo od požadovaného kroku.

Opakované přehrání kroků pomocí panelu Historie

Když znovu přehráváte kroky pomocí panelu Historie, přehrají se ty kroky, které jsou v panelu Historie vybrané (zvýrazněné), a ne nutně právě krok, na který ukazuje jezdec.

Kroky uvedené v panelu Historie můžete aplikovat na libovolný vybraný objekt v dokumentu.

Opakované přehrání jednoho kroku

V panelu Historie vyberte požadovaný krok a klepněte na tlačítko Přehrát znovu.

Opakované přehrání souvislé série kroků

- 1 V panelu Historie vyberte požadované kroky jedním z následujících způsobů:
- Táhněte od jednoho kroku k jinému. (Neposouvejte jezdec; táhněte od textového popisu jednoho kroku k textovému popisu jiného kroku.)
- Vyberte první krok a pak s klávesou Shift klepněte na poslední krok; nebo vyberte poslední krok a pak s klávesou Shift klepněte na první krok.
- 2 Klepněte na Přehrát znovu. Kroky se postupně přehrají a v panelu Historie se zobrazí nový krok s označením Přehrát kroky znovu.

Opakované přehrání nesousedních kroků

- 1 V panelu Historie vyberte jeden krok a pak postupně klepnutím s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vyberte další kroky. Chcete-li některý krok odznačit, klepněte na něj s klávesou Ctrl nebo Apple.
- 2 Klepněte na Přehrát znovu.

Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty

Každý otevřený dokument má svou vlastní historii provedených kroků. Chcete-li kroky okopírovat z jednoho dokumentu a vložit je do jiného, použijte příkaz Kopírovat kroky z nabídky voleb panelu Historie. Pokud kroky zkopírujete do textového editoru, vloží se jako kód v jazyce JavaScript[™].

- 1 V dokumentu, který obsahuje kroky, které chcete znovu použít, vyberte požadované kroky v panelu Historie.
- 2 Z nabídky voleb panelu Historie vyberte Kopírovat kroky.
- 3 Otevřete dokument, do kterého chcete kroky vložit.
- 4 Vyberte objekt, na který se mají kroky aplikovat.
- 5 Kroky vložte příkazem Úpravy > Vložit. Když kroky vložíte do panelu Historie dokumentu, kroky se přehrají. V panelu Historie budou tyto kroky uvedeny jako jediný krok s názvem Vložit kroky.

Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy

Vytváření a správa příkazů

Chcete-li zopakovat tutéž úlohu, vytvořte z příslušných kroků v panelu Historie nový příkaz v nabídce Příkazy a ten znovu použijte. Kroky se přehrají přesně tak, jak byly původně provedeny. Při přehrávání nelze kroky nijak modifikovat.

Chcete-li určité kroky použít při příštím spuštění programu Flash, vytvořte z nich příkaz a uložte ho. Uložené příkazy zůstávají trvale uchovány, dokud je neodstraníte. Kroky okopírované pomocí příkazu Kopírovat kroky z panelu Historie se z paměti odstraní, když zkopírujete něco jiného.

Z vybraných kroků v panelu Historie vytvořte příkaz. Příkazy můžete přejmenovávat nebo odstraňovat v dialogovém okně Správa uložených příkazů.

Další témata nápovědy

"Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty" na stránce 27

Vytvoření příkazu

- 1 V panelu Historie vyberte požadovaný krok nebo sadu kroků.
- 2 Z nabídky voleb panelu Historie vyberte Uložit jako příkaz.
- 3 Zadejte název příkazu a klepněte na OK. Příkazy se zobrazují v nabídce Příkazy.

Poznámka: Příkaz se uloží jako soubor jazyka JavaScript (s příponou .jsfl) do vaší složky Commands (Příkazy). Tato složka má následující umístění: Windows 2000 nebo Windows XP: spouštěcí disk\Documents and Settings\
Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Commands; Mac OS*
X: pevný_disk/Users/<jméno_uživatele>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<jazyk>/Configuration/Commands.

Úpravy názvů příkazů v nabídce Příkazy

- 1 Zvolte Příkazy > Správa uložených příkazů.
- 2 Vyberte příkaz, který chcete přejmenovat.
- 3 Klepněte na tlačítko Přejmenovat.
- 4 Zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK.

Odstranění názvu příkazu z nabídky Příkazy

- 1 Zvolte Příkazy > Správa uložených příkazů a vyberte příkaz.
- 2 Klepněte na položku Odstranit, pak na položku Ano v dialogovém okně výstrahy a nakonec na tlačítko OK.

Spouštění příkazů

- Chcete-li použít uložený příkaz, vyberte ho z nabídky Příkazy.
- Chcete-li spustit příkaz v jazyce JavaScript nebo Flash JavaScript, zvolte Příkazy > Spustit příkaz, vyhledejte skript, který chcete spustit, a klepněte na Otevřít.

Získání dalších příkazů

Pomocí volby Získat další příkazy z nabídky Příkazy se můžete dostat na web Flash Exchange na www.adobe.com/go/flash_exchange_cz a stáhnout si příkazy, které tam poslali jiní uživatelé programu Flash. Další informace o zaslaných příkazech najdete na webových stránkách Flash Exchange.

- 1 Ověřte, že jste připojení k internetu.
- 2 Zvolte Příkazy > Získat další příkazy.

Kroky, které nelze používat v příkazech

Některé úlohy nelze ukládat jako příkazy ani opakovat pomocí volby z nabídky Úpravy > Opakovat. Tyto příkazy lze vzít zpět nebo provést znovu, ale nelze je opakovat.

Mezi akce, které nelze ukládat jako příkazy ani opakovat, patří vybrání snímku nebo změna velikosti dokumentu. Pokud se pokusíte jako příkaz uložit akci, kterou nelze opakovat, příkaz se neuloží.

Usnadnění přístupu v pracovním prostoru programu Flash

Pracovní plocha Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 je přístupná klávesnicí pro uživatele, kteří mají s používáním myši potíže.

O usnadnění přístupu

Usnadnění přístupu ve vývojovém prostředí poskytuje klávesové zkratky pro navigaci a používání ovládacích prvků uživatelského rozhraní včetně panelů, inspektoru Vlastnosti, dialogových oken, vymezené plochy a objektů na ní, takže můžete pracovat s těmito prvky rozhraní bez používání myši.

Poznámka: Určité klávesové ovládací prvky a funkce usnadnění přístupu ve vývojovém prostředí jsou dostupné pouze ve Windows.

Chcete-li přizpůsobit klávesové zkratky pro usnadnění přístupu ve vývojovém prostředí, použijte v dialogovém okně Klávesové zkratky část Příkazy usnadnění přístupu k pracovnímu prostoru.

Další témata nápovědy

"Přizpůsobení sad klávesových zkratek" na stránce 37

O usnadnění přístupu ve vývojovém prostředí Flash na Macintoshi

Usnadnění přístupu ve vývojovém prostředí Flash na Macintoshi má následující omezení:

- Klávesová zkratka pro přesměrování vstupu (Apple+Alt+Tab) není podporována pro inspektor Vlastnosti.
- Klávesová zkratka pro přesměrování vstupu na ovládací prvek v panelu (Tab) je podporována jen pro časovou osu, ale ne pro další panely ani pro inspektor Vlastnosti.

Vybírání panelů nebo inspektoru Vlastnosti pomocí klávesových zkratek

Chcete-li vybrat určitý panel nebo inspektor Vlastnosti (což se také označuje jako *přesměrování vstupu* na panel nebo inspektor Vlastnosti), použijte klávesovou zkratku Ctrl+F6 (Windows) nebo Apple+F6 (Macintosh).

Panel nebo inspektor Vlastnosti aktivujte pro vstup jen tehdy, když je viditelný v okně aplikace. Panel lze rozbalit nebo sbalit.

Při vybírání panelů pomocí klávesových zkratek se přesměrovává vstup do panelů podle následujících kritérií:

- Ukotvené panely se aktivují pro vstup jako první.
- Pokud je časová osa zobrazená a ukotvená, aktivuje se pro vstup prvním stisknutím zkratky Ctrl+F6 (Windows) nebo Apple+F6 (Macintosh).
- Pokud časová osa není zobrazená a ukotvená nebo pokud tuto zkratku použijete znovu, přesměruje se vstup do ukotveného panelu, který je nejvíce vpravo a nahoře. Opakovaným použitím této zkratky se pak postupně přesměrovává vstup na další ukotvené panely v pracovní ploše zprava doleva a shora dolů.
- Pokud přesměrujete vstup postupně na všechny ukotvené panely nebo pokud nejsou žádné ukotvené panely zobrazené, přesměruje se vstup do plovoucího panelu, který je nejvíce vpravo a nahoře. Opakovaným použitím této klávesové zkratky se pak postupně přesměrovává vstup na další plovoucí panely v pracovní ploše zprava doleva a shora dolů.

Používání klávesových zkratek k vybírání a odznačování nebo rozbalování a sbalování panelů nebo inspektoru Vlastnosti

- Chcete-li postupně přesměrovávat vstup na panely, které jsou právě zobrazené na pracovní ploše, stiskněte Ctrl+F6 (Windows) nebo Apple+F6 (Macintosh). Kolem názvu panelu, který je aktivován pro vstup, se zobrazí tečkovaná čára.
- Chcete-li přesměrovat vstup na předchozí vybraný panel, stiskněte Ctrl+Shift+F6 (Windows) nebo Apple+Shift+F6 (Macintosh).
- Chcete-li panel odznačit, stiskněte klávesu Esc nebo panel posuňte, ukotvěte nebo naopak uvolněte.
- Chcete-li přesměrovat vstup na panel nad nebo pod aktuálním panelem ve skupině panelů, stiskněte klávesu se šipkou nahoru nebo dolů.
- Chcete-li skrýt všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4. Chcete-li zobrazit všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4 znovu.

Rozbalování a sbalování panelů nebo inspektoru Vlastnosti pomocí klávesových zkratek

- 1 Opakovaně tiskněte Ctrl+F6 (Windows) nebo Apple+F6 (Macintosh), až se aktivuje pro vstup panel, který chcete rozbalit nebo sbalit. Kolem názvu panelu, který je aktivován pro vstup, se zobrazí tečkovaná čára.
- 2 Chcete-li rozbalit nebo sbalit právě vybraný panel, stiskněte mezerník.

Vybírání ovládacích prvků v panelu nebo inspektoru Vlastnosti pomocí klávesových zkratek

K postupnému přesměrovávání vstupu na ovládací prvky panelu, když je vstup přesměrovaný na panel nebo inspektor Vlastnosti, použijte klávesu Tab. Chcete-li aktivovat ovládací prvek, na který je právě přesměrovaný vstup, použijte mezerník (to znamená, že stisknutí mezerníku má stejný účinek jako klepnutí na ovládací prvek v panelu).

Když použijete klávesovou zkratku pro ovládací prvky v panelu, přesměruje se vstup na určitý ovládací prvek, který se aktivuje s použitím následujících kritérií:

- Abyste mohli vybrat ovládací prvek v panelu klávesou Tab, musí být panel, na který je právě přesměrovaný vstup, rozbalený. Pokud je panel sbalený, nemá stisknutí klávesy Tab žádný účinek.
- Když je panel, na který je právě přesměrovaný vstup, rozbalený, prvním stisknutím klávesy Tab se přesměruje vstup na jeho nabídku Panel.
- K přesměrovávání vstupu mezi nabídkou Panel a titulním pruhem panelu slouží šipka doprava a šipka doleva.
- Pokud je vstup přesměrovaný na nabídku Panel, dalším tisknutím klávesy Tab můžete postupně přesměrovávat vstup na ostatní ovládací prvky v panelu. Dalším stiskem klávesy Tab se vstup na nabídku Panel zpátky nepřesměruje.
- Chcete-li zobrazit položky nabídky Panel, když aktivovaná pro vstup, stiskněte Enter (pouze Windows).
- K postupnému přesměrovávání vstupu do nabídek Panel jednotlivých panelů ve skupině, na kterou je přesměrován vstup, použijte šipku nahoru a šipku dolů.
- Přesměrovat vstup na ovládací prvek panelu lze jen tehdy, když je ovládací prvek aktivní. Pokud je ovládací prvek ztlumený (neaktivní), nelze ho aktivovat pro vstup.

Přesměrování vstupu z titulního pruhu panelu na nabídku voleb panelu

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Stiskněte tabulátor.

- Stiskněte šipku doprava. Chcete-li vstup přesměrovat zpět na titulní pruh panelu, stiskněte levou šipku nebo Shift+Tab.
- Chcete-li přesměrovat vstup na nabídku Panel panelu těsně nad panelem, který je právě aktivovaný pro vstup, jestliže je ve skupině, stiskněte šipku nahoru. Chcete-li přesměrovat vstup na nabídku Panel panelu těsně pod panelem, který je právě aktivovaný pro vstup, stiskněte šipku dolů.

Přesunování vstupu na jednotlivé položky v nabídce Panel určitého panelu

- 1 Chcete-li zobrazit položky nabídky Panel, když je nabídka aktivovaná pro vstup, stiskněte mezerník.
- 2 Chcete-li postupně přesunovat vstup na jednotlivé položky v nabídce Panel, tiskněte šipku dolů.
- **3** Chcete-li aktivovat momentálně vybranou položku nabídky Panel, stiskněte Enter (Windows) or Return (Macintosh).

Přesměrovávání vstupu na jednotlivé ovládací prvky v panelu

- 1 Stiskněte Tab, když je nabídka Panel aktivovaná pro vstup. Chcete-li postupně přesměrovávat vstup na jednotlivé ovládací prvky v panelu, opakovaně tiskněte Tab.
- 2 Chcete-li aktivovat momentálně vybraný ovládací prvek v panelu, stiskněte Enter (pouze Windows).

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratek (pouze Windows)

- Chcete-li procházet ovládací prvky v dialogovém okně, tiskněte klávesu Tab.
- K procházení ovládacích prvků v rámci jedné části dialogového okna používejte šipku nahoru a šipku dolů.
- Chcete-li aktivovat tlačítko (jako kdybyste na něj klepnuli), když je tlačítko ovládacího prvku v dialogovém okně aktivováno pro vstup, stiskněte Enter.
- Chcete-li aplikovat aktuální nastavení a zavřít dialogové okno (jako kdybyste klepnuli na OK), když není žádné tlačítko ovládacího prvku v dialogovém okně aktivováno pro vstup, stiskněte Enter.
- Chcete-li dialogové okno zavřít bez aplikování změn (jako kdybyste klepnuli na Zrušit), stiskněte klávesu Esc.
- Chcete-li pro nějaké dialogové okno zobrazit obsah nápovědy (jako kdybyste klepnuli na tlačítko Nápověda), když je tlačítko Nápověda aktivováno pro vstup, stiskněte Enter nebo mezerník.

Vybírání vymezené plochy nebo objektů na ní pomocí klávesových zkratek

Vybrání vymezené plochy pomocí klávesové zkratky je rovnocenné klepnutí na vymezenou plochu. Při vybrání vymezené plochy se jakýkoli právě vybraný prvek odznačí.

Když je vymezená plocha vybraná, klávesou Tab můžete po jednotlivých vrstvách postupně procházet všechny objekty ve všech vrstvách. Můžete vybírat instance (včetně grafických symbolů, tlačítek, filmových klipů, bitmap, videí nebo zvuků), skupiny nebo pole. Nelze vybírat tvary (například obdélníky), pokud tyto tvary nejsou instancemi symbolů. Pomocí klávesových zkratek nemůžete vybrat více objektů najednou.

Chcete-li vybrat vymezený prostor nebo objekty v něm, použijte následující techniky:

- Chcete-li vybrat vymezenou plochu, stiskněte Ctrl+Alt+Home (Windows) nebo Apple+Alt+Home (Macintosh).
- Chcete-li vybrat objekt ve vymezené ploše, stiskněte Tab, když je vybraná vymezená plocha.
- Chcete-li vybrat předchozí objekt, když je vybraný nějaký objekt, stiskněte Shift+Tab.
- Chcete-li vybrat první objekt, který byl vytvořen v aktivním snímku aktivní vrstvy, stiskněte Tab. Když je vybraný
 poslední objekt v horní vrstvě, stiskem klávesy Tab můžete přejít do následující vrstvy ležící pod ní a vybrat v ní
 první objekt a tak dále.
- Když je vybraný poslední objekt v poslední vrstvě, stiskem klávesy Tab můžete přejít do následujícího snímku a vybrat první objekt v jeho horní vrstvě.
- Objekty ve skrytých nebo zamčených vrstvách nelze klávesou Tab vybírat.

Poznámka: Pokud právě píšete do textového pole, nemůžete vybrat objekt pomocí klávesových zkratek pro přesměrování vstupu. Nejprve musíte přesměrovat vstup na vymezenou plochu a pak teprve můžete vybrat objekt.

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratek

Chcete-li procházet *stromové struktury* neboli hierarchická zobrazení struktury systému souborů v určitých Flash panelech, použijte klávesové zkratky.

- Chcete-li rozbalit sbalenou složku, vyberte ji a stiskněte šipku doprava.
- Chcete-li sbalit rozbalenou složku, vyberte ji a stiskněte šipku doleva.
- Chcete-li přejít na rodičovskou složku rozbalené složky, stiskněte šipku doleva.
- · Chcete-li přejít na dceřinnou složku rozbalené složky, stiskněte šipku doprava.

Práce s položkami knihoven pomocí klávesových zkratek

- Chcete-li kopírovat nebo vložit vybranou položku knihovny, stisknutím Ctrl+X (Windows) nebo Apple+X (Macintosh) položku vyjměte nebo stisknutím Ctrl+C (Windows) nebo Apple+C (Macintosh) položku zkopírujte.
- 2 Chcete-li vložit vyjmutou nebo zkopírovanou položku, klepnutím umístěte na vymezenou plochu nebo do jiné knihovny textový kurzor a stisknutím Ctrl+V (Windows) nebo Apple+V (Macintosh) položku vložte do středu vymezené plochy; nebo stisknutím Ctrl+Shift+V (Windows) nebo Apple+Shift+V (Macintosh) položku vložte do stejného místa jako originál.

Při vyjímání, kopírování a vkládání položek používejte následující techniky:

- Vyjměte nebo zkopírujte jednu položku nebo více položek.
- Vyjměte nebo zkopírujte položku z panelu Knihovna a vložte je na vymezenou plochu nebo do jiné knihovny, případně vložte do jiné knihovny celou složku.
- Do knihovny nelze vložit tvar z vymezené plochy.
- Položku knihovny nemůžete vložit do společné knihovny, protože společné knihovny nelze modifikovat. Můžete ale vytvořit společnou knihovnu.
- Když položku knihovny vložíte na vymezenou plochu, položka se vystředí.
- · Pokud vložíte složku, vloží se všechny položky, které složka obsahuje.
- Chcete-li vložit položku knihovny do složky v cílové knihovně, klepněte před vložením na požadovanou složku.
- Položku knihovny můžete v rámci knihovny, ze které pochází, vložit na jiné místo.
- Pokud se pokusíte vložit položku knihovny do místa, které obsahuje jinou položku se stejným názvem, zvolte, zda se má existující položka nahradit.

Další témata nápovědy

"Práce se společnými knihovnami" na stránce 168

Nastavení předvoleb v programu Flash

Předvolby můžete nastavit pro všeobecné operace aplikace, pro úpravy a pro operace se schránkou.

Předvolby		٢
Kategorie	Všeobecné	
Kategorie Všeobecné ActionScript Automaticky formátovat Sdránka Kreslení Text Upozornění Import souboru PSD Import souboru AI	Všeobecné Při spuštění: Úvodní obrazovka Zpět: Zpět na úrovni dokumentu 100 úrovní Pracovní ploche: Otevřit testovací film na kartách Ø Automaticky sbalovat panely do ikon Výběr: Ø Výběr s klávesou Shift Ø Zobrazovat tpy Ø Nástroje pro výběr a laso citivé na dotek Ø Zobrazit osy pro klipy 3D filmů Časová osa: Výběr založený na rozmezí Pojmenovaná kotva na Scéně Barva zvýraznění: O Použit barvu vrstvy Ø Dojekty kresby Žákladní prvky kresby Š Supiny Š Symboly Š Symboly Š Symboly Žakázat PostScript	
	OK Zrušit	

Kategorie Všeobecné v dialogovém okně Předvolby.

Další témata nápovědy

"Předvolby kreslení" na stránce 98

"Změna vzhledu časové osy" na stránce 18

- "O časové ose" na stránce 17
- "Správa dokumentů" na stránce 40
- "Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286
- "Předvolby nástroje pero" na stránce 110
- "Volby importu objektů Illustratoru" na stránce 80

"Předvolby importu souboru aplikace Photoshop" na stránce 89

Nastavení předvoleb

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 Proveďte výběr v seznamu Kategorie a vyberte požadované z příslušných voleb.

Nastavení předvoleb automatického formátování pro ActionScript

 Vyberte libovolné z příslušných voleb. Chcete-li vidět účinek každé vybrané volby nebo kombinace voleb, podívejte se do panelu Náhled.

Nastavení předvoleb textu

- V předvolbě Výchozí mapování písem vyberte písmo, které se má používat k nahrazování chybějících písem v dokumentech, které otvíráte v programu Flash.
- Pro volby Svislý text vyberte Výchozí orientace textu (standardně je odznačeno).
- Chcete-li obrátit výchozí směr zobrazování textu, vyberte Natékání textu zprava doleva (standardně je odznačeno).
- Chcete-li pro svislý text vypnout vyrovnání párů, vyberte Bez vyrovnání párů (standardně je odznačeno). Vypnutí vyrovnání párů se hodí ke zlepšení mezer u některých písem, která používají tabulky vyrovnání párů.
- Ve volbě Vstupní metoda vyberte vhodný jazyk.

Nastavení předvoleb upozorňování

- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když se dokument s obsahem specifickým pro vývojový nástroj Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 pokusíte uložit jako soubor Flash 8, vyberte Při ukládání upozornit na zachování kompatibility s Adobe Flash 8 a CS3 (výchozí nastavení).
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když se změnilo URL dokumentu od té doby, co jste ho naposledy otevřeli a upravili, vyberte Upozornit na změny URL při spuštění a úpravách.
- Chcete-li aby se každý objekt generátoru zobrazoval červeně přeškrtnutý jako připomínka, že objekty generátoru nejsou v progamu Flash 8 podporovány, vyberte Upozornit při čtení obsahu generátoru.
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když Flash vloží do dokumentu snímky pro importované zvukové soubory nebo soubory videa, vyberte Upozornit na vkládání snímků, když se importuje obsah.
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, pokud by zvolení možnosti Výchozí kódování mohlo vést ke ztrátě dat nebo k poškození znaků, vyberte Upozornit na konflikty kódování při exportu souborů ActionScript. (Jestliže například vytvoříte soubor s anglickými, japonskými a korejskými znaky a vyberete Výchozí kódování na anglickém systému, japonské a korejské znaky se poruší.)
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když se pokusíte upravit symbol, na který jsou aplikovány efekty časové osy, vyberte Upozornit při převodu grafických objektů efektů.
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když vytvoříte webové místo, ve kterém se lokální kořenová složka překrývá s jiným webovým místem, vyberte Upozornit na webová místa s překrývající se kořenovou složkou.
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když převedete symbol s chováním spojeným se symbolem jiného typu například když převedete filmový klip na tlačítko – vyberte Upozornit na převod symbolu chování.
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když symbol převedete na symbol jiného typu, vyberte Upozornit na převod symbolu.
- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když Flash převede grafický objekt nakreslený v režimu kreslení objektu na skupinu, vyberte Upozornit při automatickém převedení z kresleného objektu na skupinu.
- Chcete-li, aby se zobrazovala upozornění na ovládacích prvcích pro funkce nepodporované verzí přehrávače Flash Player, která je určena v nastavení publikování v aktuálním souboru FLA, vyberte Zobrazit upozornění na nekompatibilitu na ovladačích funkcí.

Nastavení všeobecných předvoleb

Při spuštění Určete, který dokument se má při spuštění aplikace otevřít.

Kroky zpět na úrovni dokumentu nebo na úrovni objektu Kroky zpět na úrovni dokumentu se zaznamenávají do jednoho seznamu všech provedených akcí pro celý dokument Flash. Kroky zpět na úrovni objektů se zaznamenávají do samostatných seznamů provedených akcí týkajících se jednotlivých objektů v dokumentu. Kroky zpět na úrovni objektu umožňují vzít zpět akci provedenou s jedním objektem, aniž byste zároveň museli vzít zpět i akce provedené s jinými objekty, které se změnily později než daný objekt.

Vrácení úrovní Chcete-li zadat počet kroků zpět nebo znovu, zadejte hodnotu od 2 do 300. Kroky zpět zabírají paměť; čím více kroků zpět používáte, tím více systémové paměti je k tomu potřeba. Výchozí hodnota je 100.

Pracovní plocha Chcete-li, aby se při výběru příkazu Ovládání > Testovat film > Testovat v okně aplikace otevřela záložka nového dokumentu, vyberte možnost Otevřít testovací film na kartách. Ve výchozím nastavení se testovací film otevírá ve svém vlastním okně. Chcete-li, aby se panely v režimu ikony automaticky sbalily, když klepnete mimo ně, zvolte možnost Automaticky sbalit panely ikony.

Výběr Chcete-li nastavit způsob vybírání více prvků, vyberte nebo odznačte volbu Výběr s klávesou Shift Když je volba Výběr s klávesou Shift vypnutá, klepáním na další prvky se tyto prvky přidávají k aktuálnímu výběru. Když je volba Výběr s klávesou Shift vypnutá, při klepání na další prvky se ostatní prvky odznačí, pokud nepodržíte klávesu Shift.

Zobrazovat tipy nástrojů Když se ukazatel zastaví na nějakém ovládacím prvku, zobrazí se tip nástroje. Nechcete-li tipy nástrojů zobrazovat, odznačte tuto volbu.

Citlivost na dotek Vybere objekty, když je jakákoli jejich část zahrnuta v rámečku výběru při tažení nástrojem pro výběr nebo nástrojem laso. Ve výchozím nastavení se objekty vybírají jen v případě, že rámeček výběru nástroje zcela obklopuje celý objekt.

Zobrazit osy pro 3D Zobrazuje překrytí os X, Y a Z ve všech filmových klipech 3D. To usnadňuje identifikaci ve vymezeném prostoru.

Časová osa Chcete-li v časové ose namísto výchozího výběru založeného na snímcích používat výběr založený na rozpětí, vyberte volbu Výběr založený na rozpětí.

Pojmenovaná kotva na scéně Z prvního snímku každé scény v dokumentu udělejte pojmenovanou kotvu. Pojmenované kotvy umožňují pomocí tlačítek Vpřed a Zpět v prohlížeči přecházet mezi jednotlivými scénami.

Barva zvýraznění Chcete-li použít barvu obrysů aktuální vrstvy, vyberte požadovanou barvu z panelu nebo zvolte Použít barvu vrstvy.

Version Cue Chcete-li povolit aplikaci Version Cue®, vyberte tuto volbu.

Tisk (pouze Windows) Chcete-li vypnout výstup PostScript[®] při tisku na PostScriptovou tiskárnu, vyberte Zakázat PostScript. Ve výchozím nastavení je tato volba vypnutá. Tuto volbu vyberte, když máte problémy při tisku na PostScriptovou tiskárnu; tato volba ale tisk zpomaluje.

Předvolby schránky

Bitmapy (pouze Windows)

Chcete-li zadat volby Barevná hloubka a Rozlišení pro bitmapy kopírované do schránky, vyberte příslušné hodnoty.

Chcete-li aplikovat vyhlazení, vyberte Vyhladit.

Chcete-li určit velikost paměti RAM, která se má použít při umístění bitmapového obrazu do schránky, zadejte hodnotu do textového pole Omezení velikosti. Při práci s bitmapovými obrazy, které jsou hodně velké nebo mají vysoké rozlišení, tuto hodnotu zvyšte.

Kvalita přechodu Chcete-li určit kvalitu výplní přechodem umísťovaných do metasouboru Windows, vyberte požadovanou volbu. Čím vyšší kvalita, tím delší čas potřebný ke zkopírování kresby. Chcete-li určit kvalitu přechodu při vkládání položek do míst mimo Flash, použijte toto nastavení. Při vkládání do dokumentu Flash zůstane zachována plná kvalita kopírovaných dat bez ohledu na nastavení kvality přechodů pro schránku.

Nastavení PICT (pouze Macintosh) Chcete-li určit způsob zpracování souborů PICT, použijte následující nastavení.

• **Typ** Chcete-li data kopírovaná do schránky zachovat ve formě vektorové kresby, vyberte Objekty. Chcete-li kopírovanou kresbu převést na bitmapu, vyberte jeden z bitmapových formátů.

- Rozlišení Zadejte hodnotu.
- Zahrnout PostScript Tuto volbu vyberte, chcete-li zahrnout i PostScriptová data.

• Kvalita přechodu Chcete-li určit kvalitu přechodu v souboru PICT, vyberte některou volbu. Čím vyšší kvalita, tím delší čas potřebný ke zkopírování kresby. Chcete-li určit kvalitu přechodu při vkládání položek do míst mimo Flash, použijte nastavení Přechody. Při vkládání do dokumentu Flash zůstane zachována plná kvalita kopírovaných dat bez ohledu na nastavení volby pro přechody.

• **Text z FreeHandu** Chcete-li, aby text ve vloženém souboru z aplikace FreeHand[®] bylo možno upravovat, vyberte příkaz Zachovat text jako bloky.

Klávesové zkratky

Vytváření změny vlastních klávesových zkratek

V aplikaci Flash můžete vytvářet a upravovat klávesové zkratky.

Přizpůsobení klávesových zkratek

1 Zvolte Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh).

Objeví se dialogové okno Klávesové zkratky.

2 Klávesové zkratky můžete přidávat, odstraňovat nebo upravovat pomocí následujících voleb:

Aktuální sada Umožňuje zvolit sadu predem určených klávesových zkratek (uvedených v seznamu zcela nahoře) nebo jakoukoli vlastní sadu, kterou jste definovali.

Příkazy Umožňuje vybrat kategorii příkazů, které chcete upravit (například příkazy nabídky). V seznamu příkazů jsou uvedeny příkazy patřící ke kategorii, kterou jste vybrali z rozbalovací nabídky Příkazy, spolu s přiřazenými klávesovými zkratkami. Kategorie Příkazy nabídky zobrazuje tento seznam jako stromovou strukturu, která přesně odpovídá struktuře nabídek. V ostatních kategoriích jsou příkazy uvedeny v nestrukturovaném seznamu podle názvů (například Ukončit aplikaci).

Zkratky Zobrazuje všechny zkratky přiřazené k vybranému příkazu.

Přidat zkratku Slouží k přidání nové zkratky k aktuálnímu příkazu. Chcete-li do pole Zkratky přidat nový prázdný řádek, klepněte na toto tlačítko. Chcete-li přidat novou klávesovou zkratku pro daný příkaz, zadejte novou kombinaci kláves a klepněte na Změnit. Každý příkaz může mít dvě různé klávesové zkratky; pokud jsou k nějakému příkazu přiřazeny dvě zkratky, tlačítko Přidat položku je nefunkční.

Odstranit zkratku – Odstraní vybranou zkratku ze seznamu klávesových zkratek.

Stisknutí klávesy Zobrazuje kombinaci kláves, kterou jste zadali při přidání nebo změně zkratky.

Změnit Kombinaci uvedenou v poli Stisknutí klávesy přidá do seznamu zkratek nebo jí nahradí vybranou zkratku.

Duplikovat sadu E Duplikuje aktuální sadu. Novou sadu pojmenujte; výchozím názvem je název aktuální sady, ke kterému je připojeno slovo *kopie*.

Přejmenovat Nastavit 🕜 Přejmenuje aktuální sadu.

Exportovat sadu jako HTML Aktuální sadu uloží ve formátu tabulky HTML, který umožňuje snadné zobrazování a tisk. Soubor HTML si otevřete ve svém prohlížeči a zkratky si vytiskněte, abyste je měli snadno k dispozici.

Odstranit sadu 前 Odstraní sadu. Aktivní sadu nelze odstranit.

3 Klepněte na OK.

Odebrání zkratky od příkazu

- 1 Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz a pak vyberte požadovanou zkratku.
- 2 Klepněte na položku Odstranit zkratku -.

Přidání zkratky k příkazu

- 1 Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů a vyberte požadovaný příkaz.
- 2 Přidání zkratky připravte jedním z následujících úkonů:
- Pokud jsou k příkazu přiřazeny méně než dvě zkratky, klepněte na Přidat zástupce 4. Poli Zkratky se objeví nový prázdný řádek a textový kurzor se přesune do pole Stisknutí klávesy.
- Pokud jsou již k příkazu přiřazeny dvě zkratky, vyberte z nich tu, která se má nahradit novou zkratkou, a klepněte v poli Stisknutí klávesy.
- 3 Stiskněte kombinaci kláves.

Poznámka: Pokud se s kombinací kláves vyskytne nějaký problém (například pokud je daná kombinace již přiřazená k jinému příkazu), těsně pod polem Zkratky se zobrazí vysvětlující zpráva a možná nebudete moci zkratku přidat nebo upravit.

4 Klepněte na Změnit.

Upravení existující zkratky

- 1 Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz a pak vyberte zkratku, kterou chcete změnit.
- 2 Klepněte v poli Stisknutí klávesy, zadejte novou kombinaci kláves a klepněte na Změnit.

Poznámka: Pokud se s kombinací kláves vyskytne nějaký problém (například pokud je daná kombinace již přiřazená k jinému příkazu), těsně pod polem Zkratky se zobrazí vysvětlující zpráva a možná nebudete moci zkratku přidat nebo upravit.

Přizpůsobení sad klávesových zkratek

Chcete-li klávesové zkratky sjednotit se zkratkami, které používáte v jiných aplikacích, nebo chcete-li zracionalizovat svůj pracovní postup, vyberte klávesové zkratky. Standardně Flash používá vestavěné klávesové zkratky určené pro tuto aplikaci. Také můžete vybrat vestavěnou sadu klávesových zkratekfrom z jedné z několika grafických aplikací.

Zobrazení nebo tisk aktuální sady klávesových zkratek

1 Zvolte příkaz Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh).

- 2 V dialogovém okně Klávesové zkratky z rozbalovací nabídky Aktuální sada vyberte sadu zkratek, kterou chcete zobrazit.
- 3 Klepněte na tlačítko Exportovat sadu jako HTML 💁.
- **4** Zadejte název a umístění exportovaného souboru HTML. Výchozím názvem souboru je název vybrané sady zkratek.
- 5 Klepněte na Uložit.
- 6 Ve zvolené složce vyhledejte vyexportovaný soubor a otevřete ho ve webovém prohlížeči.
- 7 Chcete-li soubor vytisknout, použijte příkaz Tisk ve webovém prohlížeči.

Výběr sady klávesových zkratek

- 1 Zvolte Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh).
- 2 V dialogovém okně Klávesové zkratky z rozbalovací nabídky Aktuální sada vyberte požadovanou sadu zkratek.

Vytvoření sady klávesových zkratek

- 1 Vyberte požadovanou sadu klávesových zkratek a klepněte na tlačítko Duplikovat sadu 👍.
- 2 Zadejte název nové sady zkratek a klepněte na OK.

Přejmenování vlastní sady klávesových zkratek

- 1 V dialogovém okně Klávesové zkratky z rozbalovací nabídky Aktuální sada vyberte požadovanou sadu zkratek.
- 2 Klepněte na tlačítko Přejmenovat sadu 🚺, zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK.

Přidání nebo odebrání klávesové zkratky

- 1 Zvolte Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh) a vyberte sadu zkratek, kterou chcete upravit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii zkratek, kterou chcete zobrazit.
- **3** V seznamu Příkazy vyberte příkaz, pro který chcete přidat nebo odebrat klávesovou zkratku. V dialogovém okně se v oblasti pro popis objeví vysvětlení vybraného příkazu.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li přidat zkratku, klepněte na tlačítko Přidat zkratku (+).
- Chcete-li odebrat zkratku, klepněte na tlačítko Odstranit zkratku (-) a pokračujte krokem 6.
- 5 Při přidávání zkratky zadejte novou kombinaci kláves v poli Stisknutí klávesy.

Poznámka: Chcete-li zadat kombinaci, stiskněte klávesy na klávesnici. Názvy kláves, jako například Control, Alt a podobně, nemusíte vypisovat.

- 6 Klepněte na Změnit.
- 7 Opakováním tohoto postupu přidejte nebo odeberte další zkratky a pak klepněte na OK.

Odstranění sady klávesových zkratek

- 1 Zvolte Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh). V dialogovém okně Klávesové zkratky klepněte na volbu Odstranit sadu m.
- 2 V dialogovém okně Odstranit sadu vyberte požadovanou sadu a klepněte na Odstranit.

Poznámka: Nelze odstranit sady klávesových zkratek, které jsou v programu Flash vestavěné.

Práce s ConnectNow

Adobe[®] ConnectNow vám nabízí zabezpečený prostor pro osobní schůzky online, ve kterém se můžete v reálném čase setkávat a spolupracovat s jinými lidmi. V aplikaci ConnectNow lze sdílet a anotovat obrazovku počítače, odesílat chatové zprávy a komunikovat s jinými lidmi pomocí integrovaného zvuku. Kromě toho lze také vysílat živé video, sdílet soubory, zachytávat poznámky ze schůzky a ovládat počítač účastníka.

Ke ConnectNow lze přistupovat přímo z rozhraní aplikace.

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Sdílet obrazovku.
- **2** V dialogovém okně Přihlášení ke službám Adobe CS Live zadejte vaši e-mailovou adresu a heslo a klepněte na tlačítko Přihlásit. Pokud nemáte Adobe ID, klepněte na tlačítko Vytvořit Adobe ID.
- 3 Sdílení obrazovky začne po klepnutí na tlačítko Sdílet obrazovku ve středu okna aplikace ConnectNow.

Podrobný návod k používání aplikace ConnectNow najdete na http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Video s výukovou lekcí o používání nástroje ConnectNow viz Používání nástroje ConnectNow ke sdílení obrazovky (7:12). (Ukázka byla vytvořena v aplikaci Dreamweaver.)

Kapitola 3: Správa dokumentů

Práce s dokumenty Flash

O souborech Flash

V programu Flash, můžete pracovat s celou řadou různých typů souborů, z nichž každý slouží k určitému účelu:

- Soubory FLA, se kterými převážně pracujete v programu Flash, obsahují základní média, časovou osu a informace skriptů pro dokument Flash. Objekty médií jsou grafiky, texty, zvuky a videa, která tvoří obsah vašeho dokumentu Flash. Časová osa slouží programu Flash k určení, kdy se mají určité objekty médií zobrazit ve vymezené ploše. Také můžete přidávat kód v jazyce ActionScript[®] do dokumentů aplikace Flash, což vám umožní jemněji řídit jejich chování a zajistit, aby reagovaly na akce uživatelů.
- Soubory SWF, což jsou zkompilované verze souborů FLA, jsou soubory, které se zobrazují na webové stránce. Když publikujete soubor FLA, Flash vytvoří soubor SWF.

Formát souboru Flash SWF představuje otevřený standard podporovaný i jinými aplikacemi. Další informace o formátech souborů Flash viz www.adobe.com/go/flashplayer_cz.

- Soubory AS jsou soubory jazyka ActionScript pomocí těchto souborů můžete zachovat určité části nebo celé kódy jazyka ActionScript mimo soubory FLA, což je užitečné pro uspořádání kódu a také u projektů, ve kterých různí lidé pracují na různých částech obsahu Flash.
- Soubory SWC obsahují opakovaně použitelné komponenty Flash. Každý soubor SWC obsahuje zkompilovaný filmový klip, kód v ActionScriptu a případně další zdroje, které daná komponenta vyžaduje.
- Soubory ASC slouží k ukládání ActionScriptu, který se bude provádět na počítači, na kterém je spuštěný Flash Media Server. Tyto soubory umožňují implementovat logiku na straně serveru, která slouží spolu s ActionScriptem v souboru SWF.
- Soubory JSFL jsou soubory JavaScriptu, jejichž pomocí můžete do vývojového nástroje Flash přidávat další funkce.

Následující výuková videa ukazují práci s aplikací Flash. V některých videích může být zobrazena aplikace Flash CS3 nebo CS4, ale platí i pro aplikaci Flash CS5.

- Understanding Flash file types (Vysvětlení typů souborů Flash) (1:55)
- Working with FLA files (Práce se soubory FLA) (CS3) (6:00)
- Creating your first working, interactive FLA file (Vytvoření prvního funkčního, interaktivního souboru FLA) (CS3) (7:51)

Další témata nápovědy

"O časové ose" na stránce 17

Práce s jinými aplikacemi Adobe

Aplikace Flash^{*} je navržena tak, aby mohla spolupracovat i s jinými aplikacemi Adobe, takže umožňuje širokou škálu kreativních pracovních postupů. Do aplikace Flash můžete přímo importovat soubory aplikací Illustrator^{*} a Photoshop^{*}. Také můžete v aplikaci Flash vytvořit video a upravit ho v aplikaci Adobe^{*} Premiere^{*} Pro nebo After Effects^{*}, nebo můžete naimportovat video do aplikace Flash z kterékoli z těchto dvou aplikací. Při publikování souborů SWF můžete použít aplikaci Dreamweaver^{*} k vložení obsahu do vašich webových stránek; také můžete aplikaci Flash spustit přímo z aplikace Dreamweaver za účelem úprav tohoto obsahu.

Další témata nápovědy

"Práce s programy Illustrator a Flash" na stránce 74 "Práce s programy Photoshop a Flash" na stránce 83 "Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects" na stránce 327 "Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v programu Flash" na stránce 42

Otvírání souborů XFL

Počínaje verzí Flash Professional CS5 mají vytvořené soubory FLA interní formát XFL. Když v aplikaci Flash ukládáte soubor, výchozí formát je FLA, ale interní formát souboru je XFL.

Soubory ve formátu XFL mohou exportovat i jiné aplikace Adobe[®], například After Effects[®]. Tyto soubory mají příponu XFL, nikoli FLA. Aplikace InDesign[®] umožňuje export přímo do formátu FLA, jehož interní formát je XFL. Díky tomu můžete na projektu nejdříve pracovat v aplikaci After Effects nebo InDesign a poté v práci pokračovat v aplikaci Flash.

Soubory XFL můžete v programu Flash otevírat a s těmito soubory můžete pracovat stejně jako se soubory FLA. Pokud soubor XFL otevřete v aplikaci Flash, můžete tento soubor uložit jako soubor FLA i jako nekomprimovaný soubor XFL.

Následující výuková videa ukazují export z aplikací InDesign a AfterEffects do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL a FLA:

- Understanding Flash Integration (InDesign import) (Integrace aplikace Flash import z aplikace inDesign) (5:10)
- Using InDesign Export to Flash (XFL) (Používání exportu z aplikace InDesign do aplikace Flash XFL) (6:22)
- Design and develop workflows (InDesign to Flash via XFL) (Pracovní postupy návrhu a vývoje export z aplikace InDesign do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL) (4:49)
- Flash Downunder InDesign to Flash (Flash u protinožců Export z aplikace InDesign do aplikace Flash) (28:38)
- Design workflows with Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) (Pracovní postupy návrhu pro sadu Creative Suite 4 InDesign, Illustrator, Flash) (3:34)
- Exporting from After Effects to Flash via XFL (Export z aplikace After Effects do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL) (2:43)
- Exporting XFL Format from After Effects to Flash (Export formátu XFL z aplikace After Effects do aplikace Flash) (Tom Green, časopis Layers Magazine)

Otevření souboru XFL v aplikaci Flash:

1 Exportujte svou práci jako soubor XFL v jiné aplikaci Adobe®, například InDesign nebo After Effects.

Aplikace uchová v souboru XFL všechny vrstvy a objekty původního souboru.

2 Vyberte v aplikaci Flash volbu Soubor > Otevřít a přejděte k souboru XFL. Klepněte na Otevřít.

Soubor XFL se v programu Flash otevře stejným způsobem jako soubor FLA. V časové ose se objeví všechny vrstvy původního souboru a v panelu knihovny se objeví původní objekty.

Nyní můžete se souborem normálně pracovat.

3 Chcete-li soubor uložit, zvolte volbu Soubor > Uložit.

Aplikace Flash vás v dialogovém okně Uložit jako vyzve, abyste tento nový soubor pojmenovali.

4 Zadejte název a soubor FLA uložte.

Práce s nekomprimovanými soubory XFL

Nově ve verzi aplikace Flash Professional CS5 můžete zvolit, zda chcete pracovat se soubory aplikace Flash v nekomprimovaném formátu XFL. Tento formát umožňuje zobrazení jednotlivých částí neboli podsouborů, z nichž se soubor aplikace Flash skládá. Tyto části zahrnují:

- Soubor XML, popisující soubor aplikace Flash jako celek.
- Oddělené soubory XML, které popisují jednotlivé symboly Knihovny.
- · Dodatečné soubory XML, obsahující nastavení publikování, nastavení mobility a další.
- Složky obsahující externí datové zdroje, například soubory bitmap, používané souborem aplikace Flash.

Pokud pracujete v nekomprimovaném formátu XFL, můžete povolit zpracování každé části souboru aplikace Flash samostatně, jinými pracovníky. Rovněž můžete pomocí systému správy zdrojů provádět správu změn provedených v jednotlivých podsouborech v rámci nekomprimovaného souboru XFL. Dohromady umožňují tyto schopnosti mnohem snadnější spolupráci na velkých projektech s více projektanty a vývojáři.

Použití služby Live update u souborů XFL

Pomocí služby Live update pro upravitelné datové zdroje nekomprimovaných dokumentů XFL můžete upravovat jakékoliv položky knihovny z nekomprimovaného dokumentu XFL, zatímco je dokument otevřený v aplikaci Flash. Změny v položce se v aplikaci Flash projeví po dokončení úprav položky v jiné aplikaci.

Postup při úpravě položky z nekomprimovaného dokumentu formátu XFL v jiné aplikaci:

- 1 Uložte dokument Flash v nekomprimovaném formátu XFL.
- 2 Ve vhodném editoru, například v aplikaci Photoshop, otevřete ze složky KNIHOVNA nekomprimovaného dokumentu XFL položku, kterou chcete upravit.
- 3 Upravte položku a uložte změny.
- 4 Vraťte se zpět do aplikace Flash Pro.

Aktualizace položky se v aplikaci Flash okamžitě projeví.

Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v programu Flash

Pokud máte nainstalované programy Flash i Dreamweaver, můžete vybrat soubor SWF v dokumentu aplikace Dreamweaver a použít Flash k jeho úpravám. Flash neupravuje soubor SWF přímo; upravuje zdrojový dokument (soubor FLA) a pak ho znovu exportuje do souboru SWF.

- 1 V aplikaci Dreamweaver otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).
- 2 V dokumentu aplikace Dreamweaver proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na vyhrazené místo pro soubor SWF a tím ho vyberte; pak v inspektoru Vlastnosti klepněte na Upravit.

• Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na vyhrazené místo pro soubor SWF a z kontextové nabídky vyberte Upravit pomocí programu Flash.

Dreamweaver přepne do programu Flash, který se pokusí najít původní soubor Flash (FLA) pro vybraný soubor SWF. Pokud Flash nemůže najít původní soubor Flash, budete vyzváni, abyste ho vyhledali sami.

Poznámka: Pokud je soubor FLA nebo SWF zamknutý, zpřístupněte soubor v aplikaci Dreamweaver.

- **3** V programu Flash upravte soubor FLA. Okno dokumentu Flash ukazuje, že soubor měníte z aplikace Dreamweaver.
- 4 Po dokončení úprav klepněte na Hotovo.

Flash aktualizuje soubor FLA, znovu ho exportuje jako soubor SWF, zavře se a pak přepne zpátky do dokumentu aplikace Dreamweaver.

Poznámka: Chcete-li aktualizovat soubor SWF a nechat Flash otevřený, v programu Flash vyberte Soubor > Aktualizovat pro Dreamweaver.

5 Chcete-li zobrazit aktualizovaný soubor v dokumentu, v aplikaci Dreamweaver klepněte na Přehrát v inspektoru Vlastnosti nebo stisknutím F12 zobrazte náhled stránky v okně prohlížeče.

Vytváření mobilního obsahu pomocí aplikací Adobe Device Central a Flash

- 1 Spustěte Flash.
- 2 Na hlavní obrazovce programu Flash zvolte možnost Vytvořit nový > Soubor Flash (mobilní).

Flash spustí aplikaci Adobe® Device Central a zobrazí kartu Nový dokument.

3 Vyberte v aplikaci Device Central verzi přehrávače a skript jazyka ActionScript.

Seznam Dostupná zařízení vlevo se aktualizuje. Zařízení, která nepodporují vybranou verzi přehrávače a skriptu jazyka ActionScript, jsou ztlumená.

4 Vyberte typ obsahu.

Seznam Dostupná zařízení vlevo se aktualizuje a zobrazuje zařízení, která podporují vybraný typ obsahu (a zároveň i verzi přehrávače a skriptu jazyka ActionScript).

5 Vyberte v seznamu Dostupná zařízení jedno nebo více cílových zařízení (nebo vyberte sadu nebo jednotlivé zařízení v seznamu Device Sets).

Seznam Dostupná zařízení obsahuje navrhované velikosti dokumentů vycházející z vybraných zařízení (pokud mají tato zařízení různě velké displeje). V závislosti na vyvíjeném návrhu nebo obsahu můžete pro každou velikost displeje vytvořit oddělený mobilní dokument nebo zkusit vyhledat jednu velikost vhodnou pro všechna zařízení. Když zvolíte druhý přístup, budete patrně chtít použít jako společný jmenovatel nejmenší nebo největší navrhovanou velikost dokumentu. Ve spodní části karty můžete dokonce určit vlastní velikost.

6 Klepněte na Vytvořit.

Flash pomocí přednastaveného nastavení publikování z aplikace Device Central spustí a vytvoří dokument, včetně příslušné určené velikosti pro zařízení (nebo skupinu zařízení).

- 7 Přidejte obsah do nového dokumentu Flash.
- 8 Chcete-li dokument otestovat, vyberte Ovládání > Testovat film > Testovat.

Nový dokument bude v aplikaci Device Central zobrazen na kartě Emulátor. Pokud bylo v pátém kroku v seznamu Dostupná zařízení vybráno jedno nebo více zařízení, vytvoří se nová sada zařízení (pojmenovaná podle souboru FLA) a zobrazí se na panelu Device Sets. Zařízení, které je zobrazováno na kartě Emulátor, je v seznamu panelu Device Sets uvedeno se speciální ikonou •. Chcete-li nový dokument Flash otestovat na dalším zařízení, poklepejte v seznamu Device Sets nebo Dostupná zařízení na název jiného zařízení.

Další témata nápovědy

Používání Device Central s programem Flash

Vytváření mobilního obsahu v programu Flash

Vytvoření nového dokumentu

Můžete vytvořit nový dokument nebo otevřít dokument, který jste dříve v programuFlash uložili, a také můžete během práce otevřít nové okno. Můžete nastavit vlastnosti pro nové nebo existující dokumenty.

Další témata nápovědy

"Nastavení předvoleb v programu Flash" na stránce 33

"Publikování a export" na stránce 406

Vytvoření nového dokumentu

- 1 Zvolte Soubor > Nový.
- 2 V záložce Všeobecné vyberte Dokument Flash.

V systému Windows můžete vytvořit nový dokument stejného typu jako poslední vytvořený dokument klepnutím na tlačítko Nový soubor na hlavním panelu nástrojů.

Vytvoření nového dokumentu z předlohy

- 1 Zvolte Soubor > Nový.
- 2 Klepněte na záložku Předlohy.
- **3** Ze seznamu Kategorie vyberte kategorii, ze seznamu Položky kategorie vyberte požadovaný dokument a klepněte na OK. Můžete vybírat ze standardních předloh dodávaných s programem Flash nebo můžete zvolit předlohu, kterou jste uložili.

Otevření existujícího souboru

- 1 Vyberte Soubor > Otevřít.
- 2 V dialogovém okně Otevřít vyhledejte požadovaný soubor nebo zadejte k němu cestu do pole Jít na.
- 3 Klepněte na Otevřít.

Zobrazení dokumentu, když je otevřeno více dokumentů

Když otevřete více dokumentů, záložky na horním okraji okna Dokument označují otevřené dokumenty a umožňují snadno mezi nimi přecházet. Tyto záložky se zobrazují jen tehdy, když jsou dokumenty v okně Dokument maximalizované.

* Klepněte na záložku dokumentu, který chcete zobrazit.

Standardně se záložky zobrazují v pořadí, ve kterém byly vytvořeny. Přetažením záložek dokumentů můžete jejich pořadí změnit.

Otevření nového okna v aktuálním dokumentu

Zvolte Okna > Duplikovat okno.

Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu

1 Když je dokument otevřený, zvolte Změnit > Dokument.

Objeví se dialogové okno Vlastnosti dokumentu.

2 V poli Kmitočet snímků zadejte požadovaný počet snímků animace za sekundu.

U většiny animací zobrazovaných v počítači, zejména pokud se přehrávají z webového místa, stačí 8 snímků za sekundu (fps) až 15 fps. Když změníte kmitočet snímků, stane se nový kmitočet snímků výchozím pro nové dokumenty.

- 3 V části Rozměry nastavte velikost vymezené plochy:
- Chcete-li velikost vymezené plochy určit v obrazových bodech, zadejte hodnoty do polí Šířka a Výška. Minimální velikost je 1 x 1 obrazový bod; maximální je 2880 x 2880 obrazových bodů.
- Chcete-li nastavit velikost vymezené plochy tak, aby na všech stranách bylo kolem obsahu stejně velké volné místo, klepněte na tlačítko Obsah vpravo od volby Přizpůsobení. Chcete-li minimalizovat velikost dokumentu, zarovnejte všechny prvky vlevo k hornímu rohu vymezené plochy a pak klepněte na Obsah.
- Chcete-li velikost vymezené plochy nastavit na maximální dostupnou tisknutelnou oblast, klepněte na Tiskárna. Tato plocha je dána velikostí papíru mínus velikost okraje vybraného pomocí volby Okraje v dialogovém okně Vzhled stránky (Windows) nebo v dialogovém okně Okraje tisku (Macintosh).
- Chcete-li vymezenou plochu nastavit na výchozí velikost, 550 x 400 obrazových bodů, klepněte na Výchozí.
- 4 Chcete-li nastavit barvu pozadí dokumentu, klepněte na trojúhelník v ovládacím prvku Barva pozadí a vyberte požadovanou barvu z palety.
- 5 Chcete-li určit jednotky pravítek, které lze zobrazit podél horního okraje a jedné strany okna aplikace, vyberte požadovanou volbu z rozbalovací nabídky Jednotky pravítka vlevo dole. (Toto nastavení také určuje jednotky pro panel Informace.)
- 6 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li nové nastavení určit jako výchozí vlastnosti jen pro aktuální dokument, klepněte na OK.
- Chcete-li nové nastavení určit jako výchozí vlastnosti pro všechny nové dokumenty, klepněte na Nastavit jako výchozí.

Změny vlastností dokumentu s použitím inspektoru Vlastnosti

1 Zrušte výběr všech zdrojů a pak vyberte nástroj pro výběr.

- 2 V Inspektoru vlastností (Okno > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Upravit vedle vlastnosti Velikost a zobrazte dialogové okno Vlastnosti dokumentu.
- **3** Chcete-li vybrat barvu pozadí, klepněte na trojúhelník v ovládacím prvku Barva pozadí a vyberte požadovanou barvu z palety.
- 4 V poli Kmitočet snímků zadejte požadovaný počet snímků animace za sekundu.
- 5 Pro nastavení publikování klepněte na tlačítko Úpravy vedle vlastnosti Profil. Flash zobrazuje dialogové okno Nastavení publikování s vybranou kartou Flash. Zvolte příslušné možnosti z dialogového okna. Další informace viz "Publikování dokumentů Flash" na stránce 406.

Přidejte metadata do dokumentu.

Do souborů FLA můžete zahrnout data Extensible Metadata Platform (XMP), jako je například název, autor, popis, autorská práva a další. XMP představuje formát metadat, který je srozumitelný určitým aplikacím Adobe[®]. Metadata lze prohlížet v aplikacích Flash a Adobe[®] Bridge. Další informace o metadatech XMP najdete v *části o metadatech a klíčových slovech* v nápovědě aplikace Bridge.

Vkládání metadat zlepšuje schopnost webových vyhledávačů vracet smysluplné výsledky vyhledávání pro obsah aplikace Flash. Vyhledávací metadata jsou založena na specifikacích formátu XMP (Extensible Metadata Platform) a ukládají se do souboru FLA ve formátu vyhovujícím standardu W3C.

Metadata souboru obsahují informace o jeho obsahu, stavu copyrightu, původu a historii. Metadata aktuálního souboru můžete zobrazit a upravit v dialogovém okně Informace o souboru.

V závislosti na vybraném souboru se mohou objevit následující typy metadat:

Popis Obsahuje informace o autorovi, titulu, copyrightu a další.

IPTC Zobrazuje upravitelná metadata. Umožňují přidat k souborům popisky a informace o copyrightu. Základní IPTC je specifikace, která byla schválena radou IPTC (International Press Telecommunications Council) v říjnu 2004. Od starší specifikace IPTC (IIM, staré) se liší v tom, že byly přidány nové vlastnosti, názvy některých vlastností byly změněny a některé vlastnosti byly odstraněny.

Data z fotoaparátu (EXIF) Zobrazuje informace přiřazené digitálním fotoaparátem, včetně informace o nastavení fotoaparátu použitém při pořízení obrazu.

Video Data Zobrazuje metadata pro video soubory, včetně poměru stran obrazových bodů, scény a záběru.

Zvuková data Zobrazuje informace pro zvukové soubory, včetně umělce, alba, čísla skladby a žánru.

Mobilní SWF Vypisuje informace o souborech SWF, včetně titulu, autora, popisu a copyrightu.

Historie Obsahuje záznam změn provedených v obrazech v aplikaci Photoshop.

Poznámka: Aby se záznam ukládal do metadat souboru, musí být v aplikaci Photoshop zapnuta předvolba Záznam historie.

Version Cue Vypisuje jakoukoli verzi souborů aplikace Version Cue.

DICOM Zobrazuje informace o obrazech uložených ve formátu DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Přidání metadat:

- 1 Zvolte příkaz Soubor > Informace o souboru.
- 2 V zobrazeném dialogovém okně Informace o souboru zadejte metadata, která chcete zahrnout. Metadata můžete kdykoliv přidat nebo odebrat v souboru FLA.

Ukládání dokumentů Flash

Dokument FLA programu Flash můžete uložit s použitím jeho aktuálního názvu a umístění nebo s použitím jiného názvu nebo umístění.

Když dokument obsahuje neuložené změně, v titulním pruhu dokumentu, v titulním pruhu aplikace a v záložce dokumentu se za jeho názvem zobrazí hvězdička (*). Jakmile dokument uložíte, hvězdička zmizí.

Uložení dokumentu Flash ve výchozím formátu FLA

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li přepsat aktuální verzi na disku, zvolte Soubor > Uložit.
- Pokud chcete dokument uložit na jiné místo a/nebo pod jiným názvem nebo pokud ho chcete komprimovat, zvolte Soubor > Uložit jako.
- 2 Jestliže jste zvolili Uložit jako nebo pokud dokument ještě nebyl nikdy uložen, zadejte název souboru a umístění.
- 3 Klepněte na Uložit.

Uložení dokumentu v nekomprimovaném formátu XFL

- 1 Zvolte Soubor > Uložit jako.
- 2 V nabídce Uložit jako typ zvolte možnost Nekomprimovaný dokument aplikace Flash CS5 (*.xfl).
- 3 Zvolte název a umístění souboru a klepněte na Uložit.

Obnovení naposledy uložené verze dokumentu

Zvolte Soubor > Obnovit.

Uložení dokumentu jako předlohy

- 1 Zvolte Soubor > Uložit jako předlohu.
- 2 V dialogovém okně Uložit jako předlohu zadejte název předlohy do pole Název.
- 3 Z rozbalovací nabídky Kategorie zvolte požadovanou kategorii nebo zadejte název, aby se vytvořila nová kategorie.
- 4 Do pole Popis zadejte popis předlohy (maximálně 255 znaků) a klepněte na OK.

Popis se zobrazí při vybrání předlohy v dialogovém okně Nový dokument.

Uložení dokumentu ve formátu dokumentu aplikace Flash CS4

- 1 Zvolte Soubor > Uložit jako.
- 2 Zadejte název souboru a jeho umístění.
- 3 Z rozbalovací nabídky Formát vyberte možnost Dokument aplikace Flash CS4 a klepněte na tlačítko Uložit.

Důležité: Jestliže se objeví upozornění, že obsah bude vymazán, pokud ho uložíte ve formátu aplikace Flash CS4, pokračujte klepnutím na tlačítko Uložit jako Flash CS4.K tomu může dojít v případě, že dokument obsahuje vlastnosti, které jsou dostupné pouze v aplikaci Flash CS5. Aplikace Flash tyto vlastnosti při uložení dokumentu ve formátu aplikace Flash CS4 nezachová.

Ukládání dokumentů při ukončení programu Flash

- 1 Zvolte Soubor > Konec (Windows) nebo Flash > Ukončit Flash (Macintosh).
- 2 Pokud máte otevřené dokumenty, ve kterých jsou neuložené změny, Flash vás vyzve, ať změny pro každý dokument uložíte nebo vypustíte.
- Klepněte na Ano, chcete-li změny uložit a dokument zavřít.
- Klepněte na Ne, chcete-li dokument zavřít bez uložení změn.

Tisk dokumentů Flash

Tisk z dokumentů Flash

Chcete-li zobrazit náhled a upravit vaše dokumenty, vytiskněte snímky z dokumentů Adobe[®] Flash[®] Professional CS5, nebo určete snímky, které se mají být tisknutelné z přehrávače Flash Player pomocí prohlížeče.

Při tisku snímků z dokumentu Flash použijte tiskové dialogové okno a v něm určete rozsah scén nebo snímků k tisku a počet kopií. Ve Windows dialogové okno Vzhled stránky určuje velikost, orientaci papíru a různé volby tisku – včetně nastavení okrajů a toho, zda se mají pro každou stránku vytisknout všechny snímky. Na počítači Macintosh jsou tyto volby rozdělené mezi dialogová okna Vzhled stránky a Okraje tisku.

Dialogová okna Tisk a Vzhled stránky jsou standardní v obou operačních systémech a jejich vzhled závisí na vybraném ovladači tiskárny.

- 1 Vyberte Soubor > Vzhled stránky (Windows) nebo Soubor > Okraje tisku (Macintosh).
- 2 Nastavte okraje stránky. Vyberte obě volby Na střed, aby se snímek vytiskl uprostřed stránky.
- **3** V nabídce Snímky vyberte, zda se mají tisknout všechny snímky v dokumentu, nebo pouze první snímek každé scény.
- 4 V nabídce Rozvržení vyberte z následujících voleb:

Skutečná velikost Tiskne snímek v plné velikosti. Zadejte hodnotu pro Změnit velikost, chcete-li tištěný snímek zmenšit nebo zvětšit.

Přizpůsobit na jednu stránku Zmenší nebo zvětší každý snímek, aby vyplnil tisknutelnou oblast stránky.

Storyboard Tiskne několik miniatur na jedné stránce. Vyberte z voleb Rámečky, Mřížka, nebo Prázdné. V poli Snímky zadejte počet miniatur na stránku. Nastavte mezeru mezi miniaturami v poli Okraj článku a vyberte Popsat snímky, chcete-li vytisknout popis snímku jako miniaturu.

5 Snímky vytiskněte příkazem Soubor > Tisknout.

Další témata nápovědy

"Tisk za běhu" na stránce 393

Použití popisů snímků k zakázání tisku

Chcete-li zvolit, aby se netiskl žádný ze snímků v hlavní časové ose, popište snímek jako ! #p, čímž změníte celý soubor SWF na netisknutelný. Popsání snímku jako ! #p ztlumí příkaz Tisknout v kontextové nabídce přehrávače Flash Player. Také můžete odstranit kontextovou nabídku přehrávače Flash Player.

Pokud zakážete tisk z přehrávače Flash Player, uživatel může stále použít k vytištění snímků příkaz Tisknout v prohlížeči. Protože tento příkaz je funkcí prohlížeče, nelze k jeho ovládání nebo zakázání použít Flash.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Zakázání tisku v kontextové nabídce přehrávače Flash Player

- 1 Otevřete nebo aktivujte dokument Flash (soubor FLA), který chcete publikovat.
- 2 V hlavní časové ose vyberte první klíčový snímek.
- 3 Příkazem Okno > Vlastnosti zobrazte inspektor Vlastnosti.
- 4 V inspektoru Vlastnosti zadejte pro Popis snímku hodnotu ! #p, čímž snímek určíte jako netisknutelný.

Určete pouze jeden popis ! #p, kterým ztlumíte příkaz Tisknout v kontextové nabídce.

Poznámka: Můžete také vybrat prázdný snímek (a ne klíčový snímek) a popsat ho #p.

Zakázání tisku odstraněním kontextové nabídky přehrávače Flash Player

- 1 Otevřete nebo aktivujte dokument Flash (soubor FLA), který chcete publikovat.
- 2 Zvolte Soubor > Nastavení publikování.
- 3 Vyberte záložku HTML, odznačte Zobrazit nabídku a klepněte na OK.

Určení oblasti tisku při tisku snímků

- 1 Otevřete dokument Flash (soubor FLA) obsahující snímky, které nastavíte k vytištění.
- 2 Vyberte snímek, který jste neurčili, aby se vytiskl s popisem snímku #p, a který je ve stejné vrstvě jako snímek popsaný #p.

Abyste si uspořádali práci, vyberte další snímek za snímkem popsaným #p.

- **3** Ve vymezené ploše vytvořte tvar o velikosti požadované oblasti tisku. Chcete-li použít ohraničovací rámeček snímku, vyberte snímek s jakýmkoliv objektem požadované velikosti oblasti tisku.
- 4 V časové ose vyberte snímek obsahující tvar, který se má použít pro ohraničovací rámeček.
- 5 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) zadejte #ь, čímž určíte vybraný tvar jako ohraničující rámeček pro oblast tisku.

Pro každou časovou osu je povolen pouze jeden popis snímku #b. Tato volba je stejná jako vybrání volby ohraničovacího rámečku filmu s akcí Tisknout.

Změna tištěné barvy pozadí

Můžete vytisknout barvu pozadí nastavenou v dialogovém okně Vlastnosti dokumentu. Umístěním barevného objektu do nejnižší vrstvy časové osy, která se tiskne, změňte barvu pozadí pouze pro snímky, které se mají vytisknout.

- 1 Umístěte vyplněný tvar, který zakryje plochu v nejnižší vrstvě časové osy, která se bude tisknout.
- 2 Vyberte tvar a zvolte Změnit > Dokument. Vyberte barvu pro vytištění pozadí.

Tato akce změní barvu pozadí celého dokumentu včetně barvy pozadí filmových klipů a načtených souborů SWF.

- **3** Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li tuto barvu vytisknout jako pozadí dokumentu, určete, aby se vytiskl snímek, do kterého jste umístili daný tvar.
- Chcete-li zachovat odlišnou barvu pozadí pro netisknutelné snímky, opakujte kroky 2 a 3. Pak umístěte tvar do nejnižší vrstvy časové osy ve všech snímcích, které nejsou určené k tisku.

Tisk z kontextové nabídky přehrávače Flash Player

Pomocí příkazu Tisknout v kontextové nabídce přehrávače Flash Player můžete vytisknout snímky z jakéhokoliv souboru SWF programu Flash.

Příkazem Tisknout z kontextové nabídky nelze tisknout průhlednost ani barevné efekty a také nelze tisknout snímky z jiných filmových klipů; chcete-li využívat možnosti dalších voleb tisku, použijte objekt PrintJob (Tisková úloha) nebo funkci print().

1 Otevřete dokument.

Příkaz vytiskne snímky popsané #p, přičemž k určení oblasti tisku použije vymezenou plochu nebo určený ohraničovací rámeček.

Pokud jste neoznačili k tisku jen určité snímky, vytisknou se všechny snímky v hlavní časové ose dokumentu.

- 2 Vyberte Soubor > Náhled publikování > Výchozí nebo stiskněte F12 a tím v prohlížeči zobrazte obsah Flash.
- **3** Kontextovou nabídku přehrávače Flash Player zobrazíte tak, že klepnete pravým tlačítkem myši (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do obsahu Flash v okně prohlížeče.
- 4 Z kontextové nabídky přehrávače Flash Player vyberte Tisknout, aby se zobrazilo tiskové dialogové okno.
- 5 Ve Windows vyberte rozsah tisku a tím určete, které snímky se mají vytisknout.
- 6 Na Macintoshi vyberte v tiskovém dialogovém okně stránky, které se mají vytisknout.
- 7 Podle vlastností konkrétní tiskárny vyberte další volby tisku.
- 8 Klepněte na tlačítko OK (Windows) nebo Tisknout (Macintosh).

Poznámka: Tisk z kontextové nabídky nepracuje s voláními objektu PrintJob.

Práce s projekty

Vytváření projektů

S použitím projektů Flash můžete spravovat více souborů dokumentů v jednom projektu. Projekty Flash umožňují při vytváření komplexních aplikací seskupovat více souvisejících souborů dohromady.

Projekt aplikace Flash může obsahovat libovolný soubor aplikace Flash nebo soubor jiného typu, včetně předchozích verzí souborů FLA a SWF.

Na blogu Granta Skinnera je k dispozici aktualizovaná verze panelu Projekt aplikace Flash. Aktualizovanou verzi můžete nainstalovat pomocí správce doplňků Adobe[®] Extension Manager. Chcete-li stáhnout správce doplňků Extension Manager, přejděte na stránku pro stažení této aplikace na adrese

www.adobe.com/go/extension_manager_dl_cz. Informace o instalaci doplňků pomocí správce doplňků Adobe[®] Extension Manager najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_extension_manager_cz.

Panel Projekt (Okno > Další panel > Projekt) slouží k vytváření a správě projektů. V panelu je uveden obsah projektu Flash ve formě stromové struktury, kterou lze rozbalovat a sbalovat. V titulním pruhu panelu je uveden název projektu.

Pokud určité typy souborů projektu chybí (nejsou v určeném umístění), upozorní vás na chybějící soubory dialog, který uvádí jejich chybějící umístění a díky kterému můžete do jejich umístění přejít. Chybějící soubory jsou většinou představovány externími složkami mimo kořenovou složku projektu. Všechny ostatní soubory jsou automaticky aktualizovány na základě umístění kořenové složky projektu. Při publikování projektu je každý soubor FLA v seznamu publikování (označený zaškrtávacím znaménkem u názvu souboru FLA) publikován pomocí profilu publikování určeného pro tento soubor.

Najednou může být otevřený vždy jen jeden projekt. Pokud je otevřený nějaký projekt a vy otevřete nebo vytvoříte jiný projekt, Flash automaticky první projekt uloží a zavře.

		A	B
PROJEKT			<
myFlashProject		-	* -
Název souboru:			-
🕨 😋 Poslední soubory			
📊 banner_pt2.fla			
🗾 banner_pt2.swf			
Testovat projekt	d 🎝 🖟		Î
		_	
	ĊĎĖ	Ė	

Panel Projekt A. Nabídka Projekt B. Nabídka Volby C. Přidržet D. Nová složka E. Nový soubor F. Vytvořit třídu

Další témata nápovědy

"Používání profilů publikování" na stránce 426

Vytvoření projektu

- 1 Z nabídky Projekt vyberte Nový projekt.
- 2 Vyhledejte složku.
- 3 Zvolte pro svůj projekt název. Ve výchozím nastavení používá panel Projekt název složky, která projekt obsahuje.
- 4 Zvolte z nabídky Verze jazyka ActionScript typ projektu, který byste chtěli vytvořit: ActionScript 3.0 nebo ActionScript 2.0.

Flash přidá projekt do nabídky Projekt. Panel Projekt zobrazuje obsah složky, která obsahuje vybranou složku.

Flash načte složku původní zvolené složky. Chcete-li změnit složky, vytvořte jiný projekt.

Vytvoření rychlého projektu

Panel Projekt umožňuje rychlé vytvoření projektu na základě souboru FLA, který je v současnosti otevřený. Rychlý projekt se od jiných projektů neliší.

Z nabídky Projekt vyberte Quick Project.

Flash použije soubor FLA, který je nejvíce vepředu, jako výchozí dokument pro vytvoření projektu. Rychlý projekt bude pojmenovaný po tomto souboru FLA.

Chcete-li rychlý projekt odstranit, odstraňte ho z nabídky projektů.

Je povoleno více rychlých projektů.

Poznámka: Pokud vytvoříte rychlý projekt ze souboru FLA, který se nachází v kořenu druhého projektu, změní se název druhého projektu na název souboru FLA a tento soubor FLA se nastaví jako výchozí dokument.

Otevření existujícího projektu

- 1 Chcete-li otevřít panel Projekt, vyberte možnosti Okno > Další panely > Projekt.
- 2 Z rozbalovací nabídky Projekt v panelu Projekt vyberte možnost Otevřít projekt.
- 3 Přejděte pomocí dialogového okna Browse For Folder do složky obsahující projekt a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: V panelu Projekt aplikace Flash nelze otevírat projekty aplikace Dreamweaver.

Zavření projektu

Z rozbalovací nabídky Volby vyberte možnost Zavřít projekt.

Odstranění projektu

- 1 Otevřete projekt, který chcete odstranit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Volby vyberte možnost Odstranit projekt.
- 3 Vyberte způsob odstranění projektu:
- Odstranit v současnosti aktivní projekt z panelu Projekt.
- Odstranit v současnosti aktivní projekt z panelu Projekt a všechny soubory uložené ve složce projektu. Tímto postupem odstraníte ze systému souborů všechny vybrané soubory.

Flash odstraní vybraný projekt z panelu Projekt.

Převod starších projektů do nového formátu projektu

Ve předchozích verzích aplikace Flash (před verzí CS4) se u projektů používal soubor XML s příponou .flp – například Můjprojekt.flp. Chcete-li použít projekty vytvořené v předchozích verzích aplikace Flash, musíte převést staré projekty do nového formátu.

- 1 Chcete-li otevřít panel Projekt, vyberte možnosti Okno > Další panely > Projekt.
- 2 Z rozbalovací nabídky Projekt v panelu Projekt vyberte možnost Otevřít projekt.
- **3** Pomocí dialogového okna procházet složku přejděte do složky obsahující soubor FLP a klepněte na tlačítko OK, zadejte tuto složku jako kořenovou složku převedeného projektu.

Obsah specifikované složky bude zobrazen v panelu Projekt.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s projekty.

Článek: Working with the Project panel in Flash (Práce s panelem Projekt v aplikaci Flash) (Adobe.com)

Správa projektů

Přidání nového souboru nebo složky do projektu

Panel Projekt umožňuje otevírat, vytvářet a odstraňovat soubory a složky.

Panel Projekt filtruje soubory podle přípon názvu souboru. Můžete ale ručně skrýt soubory tím, že před název souboru umístíte speciální znak, například podtržítko. Chcete-li tuto funkci povolit, umístěte speciální znaky do filtru v části "Skrýt soubory nebo složky začínající" v předvolbách panelu (Volby > Předvolby panelu).

Panel Projekt zobrazuje ve výchozím nastavení pouze typy dokumentů aplikace Flash (FLA, SWF, SWC, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML); pomocí záložky Nastavení v předvolbách panelu ale můžete přidat vlastní typy (Volby > Předvolby panelu).

Panel Projekt zobrazuje všechny nedávno otevřené soubory ve složce Recent Files v horní části stromu projektu.

Složka Recent files je uspořádaná podle pořadí, ve kterém byly soubory otevřené. V seznamu se objeví pouze soubory, které byly otevřené pomocí panelu Projekt. Chcete-li složku s posledními soubory povolit/zakázat, na kartě Nastavení předvoleb panelu zaškrtněte nebo odznačte zaškrtávací políčko Zobrazit nedávné soubory. Můžete také určit, kolik souborů se bude v seznamu zobrazovat.

Chcete-li seznam posledních souborů vymazat, vyberte z nabídky Volby možnost Vymazat poslední soubory nebo klepněte pravým tlačítkem na složku s posledními soubory a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vymazat poslední soubory. Vymazáním seznamu posledních souborů tyto soubory neodstraníte ze svého počítače.

- 1 Vyberte složku, ve které chcete soubor nebo složku vytvořit. Pokud nic nevyberete, Flash soubor nebo složku vytvoří v kořenové složce projektu.
- 2 Ve spodní části panelu klepněte na příkaz Nový soubor nebo Nová složka.
- **3** Zvolte název a typ souboru (pouze pro soubory). Zaškrtněte políčko Open File After Creation, abyste nový soubor otevřeli v programu Flash. Potom klepněte na příkaz Vytvořit soubor.

Poznámka: Pokud již soubor nebo složka se zadaným názvem existuje, upozorní vás dialogové okno na tento existující soubor nebo složku.

Nový soubor se objeví v seznamu souborů.

Přejmenování projektu

- 1 Vyberte název projektu v panelu Projekt.
- 2 Z rozbalovací nabídky Volby vyberte Přejmenovat projekt.
- 3 Zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK.

Otevření souboru z panelu Projekt v programu Flash

Poklepejte na název souboru v panelu Projekt.

Pokud je soubor nativního typu (to znamená typu podporovaného vývojovým nástrojem Flash), otevře se v programu Flash. Pokud je soubor jiného než nativního typu, otevře se v aplikaci, ve které byl vytvořen.

Odstranění souboru nebo složky z projektu

- 1 Vyberte soubor nebo složku, kterou chcete odstranit ze seznamu souborů.
- 2 Klepněte na ikonu Odstranit úplně vpravo na oznamovací oblasti ikon a stiskněte klávesu Delete.

Můžete také na soubor nebo složku klepnout pravým tlačítkem a zvolit Odstranit z kontextové nabídky.

3 Svůj výběr potvrďte v zobrazeném dialogovém okně.

Flash soubor úplně odstraní z pevného disku. Odstranění souboru nebo složky nelze vrátit zpět. Odstraněním složky se také odstraní všechny její soubory a podsložky.

Přidání externí složky do projektu

Panel Projekt umožňuje přidání externích složek do kořenové složky projektu, která se popisuje jako *umístění*. Cesty složek můžete přidávat (a zobrazovat nebo skrývat) globálně nebo pouze pro jednotlivé projekty. Umístění fungují stejně jako kterékoliv jiné složky a v kořenové složce projektu mají všechna stejnou funkci jako složky.

- 1 Otevřete Předvolby panelu nebo projektu.
- 2 Vyberte kartu Umístění.
- **3** Pokud chcete, aby byla umístění viditelná v seznamu souboru projektu, vyberte zaškrtávací políčko Specify additional source folders outside of the root project folder.
- 4 Klepněte na tlačítko +.
- 5 Přejděte do externí složky, kterou chcete přidat.
- 6 Umístění pojmenujte.

Názvy umístění lze kdykoliv změnit v Předvolbách projektu nebo panelu tím, že vyberete požadované umístění a klepnete na tlačítko Přejmenovat umístění.

7 Když přidávání umístění dokončíte, zavřete dialogové okno klepnutím na tlačítko OK. Složky umístění se objeví v seznamu souborů nad všemi ostatními složkami.

Umístění nemůžete odstranit v prohlížeči souborů operačního systému. Odstraňte je pomocí karty Umístění v Předvolbách projektu nebo panelu.

Vytváření tříd jazyka ActionScript

Panel Projekt podporuje vytváření tříd jazyka ActionScript založených na předlohách v rámci struktury balíčku jazyka ActionScript. Chcete-li přidat soubory třídy do určených balíčků, použijte tlačítko Přidat třídu. Podporovány jsou předlohy jazyka ActionScript 3.0 a jazyka ActionScript 2.0.

Volby pro třídy určete pomocí předvoleb panelu. Pokud složku určíte na kartě Třídy předvoleb panelu v textovém poli Save Classes In, zobrazuje panel Projekt tuto složku ve složce projektu se symbolem <>, který označuje, že se jedná o výchozí umístění pro nové třídy. Flash tuto složku přidá do cesty třídy při publikování pomocí panelu Projekt.

Složka cesty třídy se může nacházet v podsložce vaší složky projektu, ve složce vztažené k vaší složce projektu nebo kdekoliv v počítači. Cestu třídy můžete nastavit globálně v Předvolbách panelu nebo pro jednotlivé projekty v Předvolbách projektu. Ve výchozím nastavení jsou všechny balíčky tříd ukládány do kořenu projektu.

Na kartě Nastavení v předvolbách panelu Projekt můžete zapnout/vypnout viditelnost složky tříd.

- 1 Ve spodní části panelu Projekt klepněte na tlačítko Vytvořit třídu.
- 2 Zadejte cestu balíčku své třídy.
- 3 Chcete-li ve své knihovně vytvořit filmový klip (ve stejné struktuře složek jako má cesta balíčku), vyberte Vytvořit vazbu třídy k symbolu knihovny. Chcete-li ho svázat se stávajícím filmovým klipem, vyberte v knihovně filmový klip a v dialogovém okně Create Class vyberte Use Selected Library Symbol. Flash filmový klip přesune do příslušného umístění v knihovně a aktualizuje propojení symbolu tak, aby odráželo novou třídu.
- **4** Vyberte Deklarovat instance vymezené plochy, chcete-li do nového souboru třídy přidávat různé deklarace a importovat příkazy, které budou zahrnovat všechny pojmenované instance na časové ose vybraného filmového klipu.
- 5 Chcete-li soubor třídy po jeho vytvoření otevřít pro úpravy, vyberte Select Open File After Creation.
- 6 Klepněte na Create Class.

Panel Projekt vytváří soubor třídy na základě předlohy třídy a tento soubor umísťuje do příslušné složky balíčku. V případě potřeby složky vytváří.

Klepnutím na tlačítko Create Class nepřepíšete soubory třídy. Pokud soubor existuje, nový soubor se nevytvoří. To se může hodit tehdy, pokud byste chtěli stávající třídu svázat s filmovým klipem; přesuňte filmový klip do příslušné složky knihovny a nastavte příslušná propojení.

Vytváření předloh tříd

Panel Projekt podporuje jednoduchou strukturu předloh, která se používá při vytváření souborů tříd. Tento systém se skládá ze čtyř souborů. Všechny základní soubory jsou umístěny v konfigurační složce programu Flash (Configuration/Project/templates).

Tyto čtyři soubory jsou:

- 1 boundClass_as2.as
- 2 boundClass_as3.as
- 3 standardClass_as2.as
- 4 standardClass_as3.as

Každý z těchto souborů předloh má vlastní tagy předloh, které jsou při vytvoření nové třídy nahrazeny dynamickými daty. Tyto tagy můžete umístit kamkoliv do svého souboru předlohy třídy.

Následující tagy jsou zahrnuty v každém souboru:

• Všechny třídy:

%PACKAGE_NAME%

%CLASS_NAME%

%BASE_CLASS_NAME% (Pouze AS3)

• Pouze vázané třídy:

%LINKAGE_ID%

%AUTO_IMPORTS%

%AUTO_ELEMENTS%

Chcete-li vytvořit soubor předlohy, můžete buď upravit soubory předloh, nebo vytvořit vlastní šablonu třídy. Chceteli změnit výchozí předlohy třídy, otevřete předvolby panelu a přejděte ke správnému souboru předlohy. Flash pak tento soubor používá pro všechny vaše projekty.

Dialogové okno Předvolby projektu obsahuje podobnou kartu, díky které lze nastavit soubory předloh pro jednotlivé projekty.

Předlohy nastavené v Předvolbách panelu se používají pouze při vytváření nových projektů. Chcete-li změnit cestu předlohy pro nějaký projekt, nastavte ji v Předvolbách tohoto projektu. Cesty předloh v Předvolbách projektu i panelu musí být absolutní. Relativní cesty nejsou podporované.

Přidržení složky

Když pracujete s rozsáhlými projekty, můžete si práci zpřehlednit tím, že budete zobrazovat pouze soubory v určité složce.

- 1 Vyberte složku, kterou chcete přidržet.
- 2 Klepněte na tlačítko Pin Directory.

Tlačítko Pin Directory se změní na tlačítko Unpin Directory a vybraná složka se objeví v kořenové složce seznamu projektu.

Chcete-li přidržet jinou složku, zrušte nejdříve přidržení aktuálně přidržené složky.

Umístění a složka tříd (a jejich podsložky) lze také přidržet. Když přidržíte umístění nebo složku (nebo podsložku) tříd, není složka tříd viditelná.

Kompilování souborů FLA

- Chcete-li testovat, publikovat a exportovat soubor FLA, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte příslušnou akci.
- Chcete-li projekt testovat, klepněte na tlačítko Testovat projekt.

Aplikace Flash zkompiluje určený film jako výchozí dokument a otevře výsledný soubor SWF. Výchozí dokument můžete kdykoliv změnit tím, že klepnete pravým tlačítkem (Windows) nebo klepnete pravým tlačítkem se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na některý soubor FLA a z kontextové nabídky zvolíte Nastavit jako výchozí dokument.

Panel Projekt umožňuje vytvářet seznam publikování. Jedná se o seznam souborů FLA, které mohou být kdykoliv kompilované dávkově.

- Chcete-li soubory ze seznamu publikování přidat nebo odstranit, vyberte zaškrtávací políčko vpravo od jednotlivých souborů FLA v seznamu projektu.
- · Chcete-li publikovat soubory v seznamu publikování, klepněte v nabídce Volby v panelu Projekt na Publish List.

Pokud se při kompilování některého ze souborů FLA vyskytnou chyby, zastaví panel Projekt kompilování seznamu a zobrazí chybu v panelu Výstup.

Vytváření projektů Flash pro použití se soubory třídy prostředí Flex

Flash umožňuje vytvářet skiny a další vizuální prvky pro použití ve Flex, a také umožňuje vytvářet kód ActionScript ve Flex, ale publikování výsledného souboru SWF proběhne pomocí Flash. Pro použití souborů třídy Flex v Flash nabízí panel Projekt podporu pro identifikování Flex SDK.

Chcete-li použít třídy Flex v Flash, musíte specifikovat umístění Flex SDK.

- 1 Vytvoření projektu.
- 2 Z rozbalovací nabídky Volby vyberte Vlastnosti projektu.
- **3** Vyberte kartu Cesta a přidejte cestu k adresáři nebo vyhledejte Flex SDK. Například: C:\Program Files\Adobe FlexBuilder 3\sdks\3.0.0
- 4 V kartě Cesty vyberte kartu Zdroj a přidejte cestu do jakékoliv složky obsahující soubory třídy ActionScript.

Klepněte na tlačítko Plus (+) a zadejte cestu, nebo na tlačítko Procházet a vyberte složku obsahující soubory třídy. Chcete-li cestu odstranit, vyberte ji a klepněte na tlačítko Mínus (-).

5 Zvolte kartu Knihovna a zadejte cestu k souborům SWC (součást Flash) nebo složkám obsahujícím tyto soubory.

Klepněte na tlačítko Plus (+) a zadejte cestu, nebo na tlačítko Procházet a vyberte složku obsahující soubory SWC. Chcete-li odstranit soubor SWC nebo složku, vyberte ji a klepněte na tlačítko Mínus (-).

6 Vyberte kartu Externí knihovna a zadejte cestu k souborům SWC (součást Flash) nebo složkám obsahujícím soubory načtené jako sdílené knihovny běhu programu.

Klepněte na tlačítko Plus (+) a zadejte cestu, nebo na tlačítko Procházet a vyberte složku obsahující soubory SWC. Chcete-li odstranit soubor SWC nebo složku, vyberte ji a klepněte na tlačítko Mínus (-).

7 Klepněte na OK.

Hledat a nahradit

O příkazu Hledat a nahradit

Funkce Hledat a nahradit umožňuje:

- Vyhledat textový řetězec, písmo, barvu, symbol, zvukový soubor, soubor videa nebo importovaný bitmapový soubor.
- Nahradit určený prvek jiným prvkem stejného typu. V závislosti na typu určeného prvku jsou v dialogovém okně Hledat a nahradit k dispozici různé volby.
- Vyhledat a nahradit prvky v aktuálním dokumentu nebo aktuální scéně.
- Vyhledat následující výskyt nebo všechny výskyty určitého prvku a zároveň aktuální výskyt nebo všechny výskyty nahradit.

Poznámka: V dokumentu založeném na obrazovkách můžete vyhledat a nahradit prvky v aktuálním dokumentu nebo aktuální obrazovce, ale nemůžete použít scény.

Volba Živé úpravy umožňuje upravit určený prvek přímo ve vymezené ploše. Pokud použijete Živé úpravy při hledání symbolu, Flash otevře symbol v režimu úprav na místě.

Protokol hledání a nahrazení v dolní části dialogového okna Hledat a nahradit zobrazuje umístění, název a typ hledaných prvků.

Hledání a nahrazování textu

- 1 Zvolte Úpravy > Hledat a nahradit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
- 3 Do pole Text zapište hledaný text.
- 4 Do pole Změnit na text zapište text, kterým chcete stávající text nahradit.
- 5 Vyberte volby pro prohledávání textu:

Celé slovo Hledá určený textový řetězec jen jako celé slovo ohraničené po obou stranách mezerami, uvozovkami nebo podobnými značkami. Když je volba Celé slovo odznačená, může být určený text vyhledán jako součást delšího slova. Například když je volba Celé slovo vypnutá, při hledání slova *rok* se vyhledají i slova *rokle*, *pokroky* a tak dále.

Rozlišovat malá a VELKÁ Vyhledá a nahradí se jen text, ve kterém přesně souhlasí malá a velká písmena.

Regular Expressions (Regulární výraz) Vyhledává text v regulárních výrazech v ActionScriptu. Výraz je jakýkoli příkaz, u kterého Flash může vyhodnotit, že vrací nějakou hodnotu.

Obsah textových polí Prohledává obsah textových polí.

Snímky/vrstvy/parametry Prohledává popisy snímků, názvy vrstev, názvy scén a parametry komponent.

Řetězce v jazyku ActionScript Prohledává řetězce (text v uvozovkách) v jazyku ActionScript v dokumentu nebo scéně (externí soubory jazyka ActionScript se neprohledávají).

ActionScript Vyhledá všechny součásti aplikace ActionScript, včetně kódu a řetězců.

6 Chcete-li vybrat následující výskyt určeného textu ve vymezené ploše a upravit ho přímo na místě, zvolte Živé úpravy.

Poznámka: Pro živé úpravy se vybere vždy jen následující výskyt, i když v kroku 7 zvolíte Najít vše.

- 7 Text vyhledejte jedním z následujících úkonů:
- Chcete-li najít následující výskyt zadaného textu, klepněte na Najít další.
- Chcete-li najít všechny výskyty zadaného textu, klepněte na Najít vše.
- 8 Text nahraďte jedním z následujících úkonů:
- · Chcete-li nahradit momentálně vybraný výskyt zadaného textu, klepněte na Nahradit.
- · Chcete-li nahradit všechny výskyty zadaného textu, klepněte na Nahradit vše.

Hledání a nahrazování písem

- 1 Vyberte možnosti Úpravy > Hledat a nahradit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Písmo a pak vyberte z následujících voleb:
- Chcete-li vyhledat písmo podle názvu, vyberte Písmo a pak požadované písmo vyberte z rozbalovací nabídky nebo zadejte jeho název do textového pole. Když je volba Písmo odznačená, prohledávají se všechna písma ve scéně nebo v dokumentu.
- Chcete-li vyhledávat podle řezu písma, vyberte Řez písma a pak požadovaný řez písma vyberte z rozbalovací nabídky. Když je volba Řez písma odznačená, prohledávají se všechny řezy písma ve scéně nebo v dokumentu.
- Chcete-li vyhledávat podle velikosti písma, vyberte Velikost písma a pak určete rozsah prohledávaných velikostí písma zadáním hodnoty minimální a maximální velikosti. Když je volba Velikost písma odznačená, prohledávají se písma všech velikostí ve scéně nebo v dokumentu.
- Chcete-li určené písmo nahradit jiným písmem, v části Změnit na vyberte Písmo a pak požadované písmo vyberte z rozbalovací nabídky nebo zadejte jeho název do textového pole. Když je volba Písmo v části Změnit na odznačená, zůstane název písma beze změny.
- Chcete-li určené písmo nahradit jiným řezem písma, v části Změnit na vyberte Řez písma a pak požadovaný řez písma vyberte z rozbalovací nabídky. Když je volba Řez písma v části Změnit na odznačená, zůstane aktuální řez určeného písma beze změny.
- Chcete-li určené písmo nahradit písmem jiné velikosti, v části Změnit na vyberte Velikost písma a pak zadejte hodnoty minimální a maximální velikosti písma. Když je volba Velikost písma v části Změnit na odznačená, zůstane aktuální velikost určeného písma beze změny.
- **3** Chcete-li vybrat následující výskyt určeného písma ve vymezené ploše a upravit ho přímo na místě, zvolte Živé úpravy.

Poznámka: Pro živé úpravy se vybere vždy jen následující výskyt, i když v kroku 4 zvolíte Najít vše.

- 4 Písmo vyhledejte jedním z následujících úkonů:
- Chcete-li najít následující výskyt zadaného písma, klepněte na Najít další.
- Chcete-li najít všechny výskyty zadaného písma, klepněte na Najít vše.
- 5 Písmo nahraďte jedním z následujících úkonů:
- · Chcete-li nahradit momentálně vybraný výskyt určeného písma, klepněte na Nahradit.
- · Chcete-li nahradit všechny výskyty určeného písma, klepněte na Nahradit vše.

Hledání a nahrazování barev

Nelze vyhledávat a nahrazovat barvy v seskupených objektech.

Poznámka: Chcete-li najít a nahradit barvy v souboru GIF nebo JPEG v dokumentu Flash, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

- 1 Vyberte možnosti Úpravy > Hledat a nahradit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Barva.
- 3 Chcete-li vyhledat nějakou barvu, klepněte na ovládací prvek Barva a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte políčko barvy z rozbalovacího okna s barvami.
- Zadejte hexadecimální hodnotu barvy do pole Upravit hexadecimální v rozbalovacím okně s barvami.
- Klepněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu.
- Chcete-li zobrazit nástroj kapátko, táhněte z ovládacího prvku Barva. Vyberte libovolnou barvu na obrazovce.
- 4 Chcete-li vybrat barvu, kterou se má nahradit určená barva, klepněte na ovládací prvek Barva v části Změnit na a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte políčko barvy z rozbalovacího okna s barvami.
- Zadejte hexadecimální hodnotu barvy do pole Upravit hexadecimální v rozbalovacím okně s barvami.
- Klepněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu.
- Chcete-li zobrazit nástroj kapátko, táhněte z ovládacího prvku Barva. Vyberte libovolnou barvu na obrazovce.
- 5 Chcete-li určit, který výskyt barvy se má vyhledat a nahradit, vyberte volbu Výplně, Tahy nebo Text, případně jejich libovolnou kombinaci.
- 6 Chcete-li vybrat následující výskyt určené barvy ve vymezené ploše a upravit ji přímo na místě, zvolte Živé úpravy.

Poznámka: Pro živé úpravy se vybere vždy jen následující výskyt, i když v následujícím kroku zvolíte Najít vše.

- 7 Vyhledejte barvu.
- Chcete-li najít následující výskyt určené barvy, klepněte na Najít další.
- · Chcete-li najít všechny výskyty určené barvy, klepněte na Najít vše.
- 8 Nahradte barvu.
- · Chcete-li nahradit momentálně vybraný výskyt určené barvy, klepněte na Nahradit.
- · Chcete-li nahradit všechny výskyty určené barvy, klepněte na Nahradit vše.

Hledání a nahrazování symbolů

Při hledání a nahrazování symbolů můžete vyhledat symbol podle názvu. Symbol můžete nahradit jiným symbolem libovolného typu – filmovým klipem, tlačítkem nebo grafikou.

- 1 Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Symbol.
- 3 Z rozbalovací nabídky Název vyberte požadovaný název:
- 4 V části Změnit na vyberte požadovaný název z rozbalovací nabídky Název.
- 5 Chcete-li vybrat následující výskyt určeného symbolu ve vymezené ploše a upravit ho přímo na místě, zvolte Živé úpravy.

Poznámka: Pro živé úpravy se vybere vždy jen následující výskyt, i když v následujícím kroku zvolíte Najít vše.

- 6 Symbol vyhledejte jedním z následujících úkonů:
- · Chcete-li najít následující výskyt určeného symbolu, klepněte na Najít další.

- · Chcete-li najít všechny výskyty určeného symbolu, klepněte na Najít vše.
- 7 Symbol nahraďte jedním z následujících úkonů:
- · Chcete-li nahradit momentálně vybraný výskyt určeného symbolu, klepněte na Nahradit.
- · Chcete-li nahradit všechny výskyty určeného symbolu, klepněte na Nahradit vše.

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

- 1 Zvolte Úpravy > Hledat a nahradit.
- 2 Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Zvuk, Video nebo Bitmapa.
- 3 V poli Název zadejte název souboru zvuku, videa nebo bitmapy, případně název vyberte z rozbalovací nabídky.
- **4** V části Změnit na v poli Název zadejte název souboru zvuku, videa nebo bitmapy, případně název vyberte z rozbalovací nabídky.
- 5 Chcete-li vybrat následující výskyt určeného zvuku, videa nebo bitmapy ve vymezené ploše a upravit ho přímo na místě, zvolte Živé úpravy.

Poznámka: Pro živé úpravy se vybere vždy jen následující výskyt, i když v následujícím kroku zvolíte Najít vše.

- 6 Hledání zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů
- · Chcete-li najít následující výskyt určeného zvuku, videa nebo bitmapy, klepněte na Najít další.
- Chcete-li najít následující všechny výskyty určeného zvuku, videa nebo bitmapy, klepněte na Najít vše.
- 7 Nahrazení zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů
- Chcete-li nahradit momentálně vybraný výskyt určeného zvuku, videa nebo bitmapy, klepněte na Nahradit.
- Chcete-li najít následující všechny výskyty určeného zvuku, videa nebo bitmapy, klepněte na Nahradit vše.

Předlohy

O předlohách

Předlohy aplikace Flash vám nabízí snadno použitelný způsob, jak začít běžné projekty. Dialogové okno Nový soubor poskytuje náhled a popis jednotlivých předloh. Existuje šest kategorií předloh:

- Reklama Obsahuje velikosti plochy běžně používané v reklamách online.
- Animace Obsahuje velké množství běžných typů animací, včetně pohybu, zvýraznění, záře a náběhu/doběhu.
- Nápisy Obsahuje běžné velikosti a funkce používané v rozhraních webů.
- Přehrávání médií Obsahuje fotografická alba a přehrávání různých rozměrů a poměrů stran videa.
- Prezentace Obsahuje jednoduché i složitější styly prezentací.
- Ukázkové soubory Poskytuje příklady často používaných funkcí aplikace Flash.

Poznámka o reklamních předlohách

Reklamní předlohy usnadňují vytváření standardních typů a velikostí dokumentů s multimediálním obsahem, které definuje organizace Interactive Advertising Bureau (IAB) a které jsou v odvětví reklamy online běžně používány. Další informace o typech reklam schválených organizací IAB najdete na jejích webových stránkách na serveru IAB.net.

Otestujte stabilitu reklam v různých kombinacích prohlížečů a platform. Vaši reklamní aplikaci lze považovat za stabilní, pokud nezpůsobuje zobrazování chybových hlášení, havárie prohlížečů nebo havárie systému.

Vytvořte ve spolupráci se správci webů a sítí podrobné plány testování, obsahující úkoly, o kterých předpokládáte, že je budou vaši diváci v rámci reklamy provádět. Ukázkové plány testování jsou dostupné v části webových stránek organizace IAB na serveru IAB.net věnované testování dokumentů s multimediálním obsahem. Požadavky jednotlivých reklam na velikost a formát souboru mohou být u jednotlivých dodavatelů a webových míst různé. O těchto požadavcích, které mají dopad na návrh reklamy, se poraďte s vaším dodavatelem, poskytovatelem připojení k internetu nebo s organizací IAB.

Použití předlohy

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nový.
- 2 V dialogovém okně Nový soubor klepněte na záložku Předlohy.
- 3 Vyberte z jedné kategorie předlohu a klepněte na tlačítko OK.
- 4 Do otevřeného souboru FLA přidejte obsah.
- **5** Soubor uložte a publikujte.

Další zdroje

Další informace o vytváření souborů aplikace Flash pro mobilní zařízení najdete na webu Adobe[®] Mobile Devices na adrese www.adobe.com/go/devnet_devices_cz.

Kapitola 4: Používání importovaných kreseb

Umístění kresby do aplikace Flash

O importu kresby do aplikace Flash

Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 umí používat kresby vytvořené v jiných aplikacích. Můžete importovat vektorovou grafiku a bitmapy v nejrůznějších formátech souborů. Pokud máte ve svém systému nainstalovanou aplikaci QuickTime[®] 4 nebo novější, můžete importovat vektorové nebo bitmapové soubory ještě v dalších formátech. Soubory Adobe[®] FreeHand[®] (verze MX a starší) a soubory PNG z Adobe[®] Fireworks[®] můžete importovat přímo do aplikace Flash, přičemž zůstanou zachovány veškeré atributy souborů z těchto formátů.

Grafické soubory, které importujete do aplikace Flash, musí mít rozměr nejméně 2 x 2 obrazové body.

Chcete-li načíst soubory JPEG do souboru SWF Flash za běhu programu, použijte akci nebo metodu loadMovie. Podrobné informace najdete v části loadMovie (metoda MovieClip.loadMovie) v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* nebo v části Práce s filmovými klipy v příručce *ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře*.

Flash importuje vektorovou grafiku, bitmapy a sekvence obrazů:

- Při importu souborů z aplikací Adobe[®] Illustrator[®] a Adobe[®] Photoshop[®] do programu Flash, můžete určit volby importu, které umožňují zachovat většinu vizuálních dat těchto kreseb a také možnost upravovat určité vizuální atributy ve vývojovém prostředí Flash.
- Při importu vektorových obrazů do programu Flash z FreeHandu vyberte volby pro zachování vrstev, stránek a textových bloků FreeHandu.
- Při importu obrazů PNG z aplikace Fireworks importujte soubory jako upravitelné objekty, které lze modifikovat v programu Flash, nebo jako sloučené soubory, které můžete upravovat a aktualizovat v aplikaci Fireworks.
- Vyberte volby pro zachování obrazů, textu a vodítek.

Poznámka: Při importu souboru PNG z aplikace Fireworks metodou vyjmutí a vložení se soubor převede na bitmapu.

- Vektorové obrazy SWF a WMF (Windows[®] Metafile Format), které importujete přímo do dokumentu Flash (namísto do knihovny), se naimportují jako skupina do aktuální vrstvy.
- Bitmapy (skenované fotografie, soubory BMP), které importujete přímo do dokumentu Flash, se naimportují jako jednotlivé objekty do aktuální vrstvy. Flash zachovává nastavení průhlednosti importovaných bitmap. Jelikož se importem bitmapy může zvětšit velikost souboru SWF, zvažte možnost komprese importovaných bitmap.

Poznámka: Průhlednost bitmap nemusí být zachována, když se bitmapy importují přetažením z jiné aplikace nebo z plochy do programu Flash. Chcete-li zachovat průhlednost, použijte k importu příkaz Soubor > Importovat do plochy nebo Importovat do knihovny.

• Jakákoli sekvence obrazů (například sekvence souborů PICT nebo BMP), které importujete přímo do dokumentu aplikace Flash, se naimportuje jako série po sobě jdoucích klíčových snímků do aktuální vrstvy.

Další témata nápovědy

"Importované bitmapy" na stránce 66

"Video" na stránce 313

"Zvuk" na stránce 303

"Nastavení vlastností bitmapy" na stránce 67

Umístění kresby do aplikace Flash

Flash umožňuje importovat kresby v různých formátech souborů přímo do vymezené plochy nebo do knihovny.

Další témata nápovědy

"Symboly, instance a položky knihovny" na stránce 157

Import souboru do programu Flash

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li soubor naimportovat přímo do dokumentu aplikace Flash, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat do plochy.
- Chcete-li soubor naimportovat do knihovny pro aktuální dokument aplikace Flash, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat do knihovny. (Chcete-li použít v dokumentu určitou položku, přetáhněte ji do vymezené plochy.)
- 2 Z rozbalovací nabídky Soubory typu (Windows) nebo Zobrazit (Macintosh) zvolte formát souboru.
- **3** Vyhledejte požadovaný soubor a vyberte ho. Pokud má importovaný soubor více vrstev, může se stát, že Flash vytvoří nové vrstvy (v závislosti na typu importovaného souboru). Případné nové vrstvy se zobrazí v časové ose.
- 4 Klepněte na Otevřít.
- **5** Pokud název importovaného souboru končí číslem a další postupně očíslované soubory jsou v téže složce, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li importovat všechny sekvenční soubory, klepněte na Ano.
- Chcete-li importovat jen určený soubor, klepněte na Ne.
- Zde je několik příkladů názvů souborů, které lze použít jako sekvenci:

Snímek001.gif, Snímek002.gif, Snímek003.gif

Vrabec 1, Vrabec 2, Vrabec 3

Procházka-001.ai, Procházka-002.ai, Procházka-003.ai

Vložení bitmapy z jiné aplikace přímo do aktuálního dokumentu Flash

- 1 Zkopírujte obraz v jiné aplikaci.
- 2 V programu Flash zvolte Úpravy > Vložit doprostřed.

Import souborů FXG

Formát FXG umožňuje aplikaci Flash používat grafiku z jiných aplikací od společnosti Adobe (jako jsou například aplikace Adobe Illustrator, Fireworks a Photoshop), přičemž zůstanou zachovány veškeré komplexní grafické informace. V aplikaci Flash lze importovat soubory FXG (pouze verze 2.0), stejně jako uložit výběr objektů na ploše nebo i celou plochu do formátu FXG. Další informace o souborech FXG naleznete v kapitole "O souborech FXG" na stránce 441.

 Chcete-li importovat soubor FXG, zvolte příkaz Soubor > Import > Importovat na plochu nebo Importovat do knihovny a vyberte soubor FXG, který chcete otevřít.

Podporované formáty souborů pro vektorové nebo bitmapové soubory

Flash může importovat soubory v různých vektorových nebo bitmapových formátech podle toho, jestli máte na svém systému nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější. Používání programu Flash spolu s nainstalovaným programem QuickTime 4 je zvlášť výhodné při práci na projektech, na nichž se podílí více autorů, kteří pracují v platformě Windows i Macintosh. QuickTime 4 rozšiřuje podporu určitých formátů souborů (včetně PICT, filmů QuickTime a dalších) v obou platformách.

Do programu Flash 8 nebo novějšího můžete importovat soubory v následujících formátech bez ohledu na to, zda je nainstalovaný QuickTime 4:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (verze 10 nebo starší)	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD [®] DXF	.dxf	•	•
Bitmapa	.bmp	•	•
Vylepšený metasoubor Windows	.emf	•	
FreeHand	.fh7, .fh8, .fh9, .fh10, .fh11	•	•
Přehrávač FutureSplash	.spl	•	•
GIF a animovaný GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metasoubor Windows	.wmf	•	•

Do programu Flash můžete importovat bitmapové soubory následujících formátů pouze v případě, že je nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
MacPaint	.pntg	•	•
PICT	.pct, .pic	• (Jako bitmapu)	•
Obraz QuickTime	.qtif	•	•
Silicon Graphics Image	.sgi	•	•
TGA	.tga	•	•
TIFF	.tif	•	•

Import souborů z FreeHandu MX

Soubory FreeHandu můžete ve verzi 7 nebo novější importovat přímo do programu Flash. FreeHand je vhodný pro vytváření vektorové grafiky určené k importu do programu Flash, protože můžete zachovat vrstvy, textové bloky, symboly knihoven a stránky z FreeHandu a také můžete určit rozsah stránek, které chcete importovat. Pokud je importovaný soubor FreeHandu v barevném režimu CMYK, Flash ho převede do RGB.

Při importu souborů z FreeHandu si pamatujte následující pravidla:

- Pokud při importu souboru obsahujícího vzájemně se překrývající objekty chcete tyto objekty zachovat jako jednotlivé objekty, umístěte je ve FreeHandu do samostatných vrstev a v programu Flash v dialogovém okně Import z FreeHandu vyberte Vrstvy. (Pokud naimportujete navzájem se překrývající objekty v jedné vrstvě do programu Flash, rozdělí se tyto překrývající se tvary v průsečících, stejně jako tomu je u navzájem se překrývajících objektů vytvořených v programu Flash.)
- Flash může podporovat až osm barev ve výplni přechodem. Pokud soubor z FreeHandu obsahuje výplň přechodem s více než osmi barvami, Flash vytvoří ořezové cesty, jejichž pomocí napodobí vzhled výplně přechodem. Ořezové cesty mohou zvětšit velikost souboru. Chcete-li velikost souboru minimalizovat, používejte ve FreeHandu výplně přechodem nejvýše s osmi barvami.
- Flash importuje každý krok přechodu jako samostatnou cestu. Proto platí, že čím více kroků má přechod v souboru FreeHandu, tím je importovaný soubor v programu Flash větší.
- Při importu souborů s tahy, které mají hranatá zakončení, Flash převede tato zakončení na zaoblená.
- Flash převádí umístěné obrazy ve stupních šedi na obrazy RGB. Tento převod může způsobit zvětšení souboru.
- Při importu souborů s umístěnými obrazy EPS nejprve v předvolbách Import z FreeHandu vyberte Při importu převést upravitelný EPS a teprve pak umístěte EPS do FreeHandu. Pokud tuto volbu nevyberete, obraz EPS nepůjde po importu do programuFlash zobrazit. Flash navíc nezobrazuje informace týkající se importovaného obrazu EPS (bez ohledu na nastavení předvoleb použité ve FreeHandu).
- 1 Vyberte položky Soubor > Importovat > Importovat do plochy nebo Soubor > Importovat > Importovat do knihovny.
- 2 Z rozbalovací nabídky Soubory typu (Windows) nebo Zobrazit (Mac OS) zvolte FreeHand.
- 3 Vyhledejte požadovaný soubor z FreeHandu a vyberte ho.
- 4 Klepněte na Otevřít.
- 5 Z nabídky Mapování stránek vyberte požadované nastavení:

Scény Každou stránku v dokumentu FreeHandu převede na scénu v dokumentu programu Flash.

Klíčové snímky Každou stránku v dokumentu FreeHandu převede na klíčový snímek v dokumentu programu Flash.

6 Z nabídky Mapování vrstev vyberte jednu z následujících voleb:

Vrstvy Každou vrstvu v dokumentu FreeHandu převede na vrstvu v dokumentu programu Flash.

Klíčové snímky Každou vrstvu v dokumentu FreeHandu převede na klíčový snímek v dokumentu programu Flash.

Sloučit Všechny vrstvy v dokumentu FreeHandu převede na jednu sloučenou vrstvu v dokumentu programu Flash.

- 7 V části Stránky proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li z dokumentu FreeHandu importovat všechny stránky, vyberte Vše.
- Chcete-li z dokumentu FreeHandu importovat určitý rozsah stránek, zadejte čísla stránek do polí Od a Do.
- 8 Z nabídky Volby vyberte jednu z následujících voleb:

Včetně neviditelných vrstev Naimportuje z dokumentu FreeHandu všechny vrstvy (viditelné i skryté).

Včetně vrstvy pozadí Naimportuje s dokumentem FreeHandu i vrstvu pozadí.

Zachovat textové bloky Text z dokumentu FreeHandu zachová v dokumentu programu Flash jako upravitelný text.

9 Klepněte na OK.

O souborech DXF z AutoCADu

Flash podporuje soubory formátu DXF v aplikaci AutoCAD[®] 10.

Soubory DXF nepodporují standardní systémová písma. Flash se snaží mapovat písma správně, ale výsledky mohou být nepředvídatelné, zejména co se týče zarovnání textu.

Jelikož formát DXF nepodporuje výplně plnou barvou, exportují se vyplněné plochy jen jako obrysy. Proto je formát DXF nejvhodnější pro čárovou grafiku, jako jsou výkresy a mapy.

Do programu Flash můžete importovat dvourozměrné soubory DXF. Flash nepodporuje trojrozměrné soubory DXF.

Přestože Flash nepodporuje v souboru DXF změny měřítka, ze všech importovaných souborů DXF vznikají dokumenty o rozměrech 12 x 12 palců, jejichž velikost můžete změnit příkazem Změnit > Transformovat > Změnit velikost. Flash také podporuje jen soubory ASCII DXF. Pokud máte binární soubory DXF, před importem do programu Flash je převeďte na ASCII.

Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript

Pomocí jazyka ActionScript můžete za běhu načítat externí soubory obrazu a datové zdroje z knihovny.

Informace o práci s obrazy a datovými zdroji v jazyku ActionScript najdete v následujícím článku:

 Loading images and Library assets in Flash with ActionScript 3 (Načítání obrazů a datových zdrojů knihovny v aplikaci Flash s použitím jazyka ActionScript 3) (Adobe.com)

Importované bitmapy

Práce s importovanými bitmapami

Při importu bitmapy do aplikace Flash můžete bitmapu upravit a použít ji ve svém dokumentu Flash mnoha různými způsoby.

Pokud se v dokumentu Flash importovaná bitmapa zobrazí větší než originál, může se obraz zkreslit. Abyste se ujistili, že se obrazy budou zobrazovat správně, prohlédněte si náhledy importovaných bitmap.

Když vyberete bitmapu ve vymezené ploše, v inspektoru Vlastnosti se zobrazí název jejího symbolu, její rozměry v obrazových bodech a poloha ve vymené ploše. Pomocí inspektoru Vlastnosti můžete *vyměnit* instanci bitmapy, to znamená nahradit instanci jedné bitmapy instancí jiné bitmapy v aktuálním dokumentu.

Následující výukové video popisuje používání bitmap v aplikaci Flash:

• Working with bitmap graphics (Práce s bitmapovými grafikami) (0:56)

Zobrazení inspektoru Vlastnosti s vlastnostmi bitmapy

- 1 Vyberte instanci bitmapy ve vymezené ploše.
- **2** Vyberte Okno > Vlastnosti.

Nahrazení instance bitmapy instancí jiné bitmapy

- 1 Vyberte instanci bitmapy ve vymezené ploše.
- 2 Zvolte Okno > Vlastnosti a klepněte na Zaměnit.
- 3 Vyberte bitmapu, kterou chcete použít namísto bitmapy momentálně přiřazené k dané instanci.

Nastavení vlastností bitmapy

Na importovanou bitmapu můžete aplikovat vyhlazení, aby byly okraje obrazu hladší. Také můžete vybrat volbu komprese, chcete-li zmenšit velikost souboru bitmapy a zformátovat ho pro zobrazení na webu.

- 1 V panelu Knihovna vyberte bitmapu a pak v dolní části panelu Knihovna klepněte na tlačítko Vlastnosti.
- 2 Zvolte Povolit vyhlazení. Vyhlazování zlepšuje kvalitu bitmapových obrazů, když se změní jejich měřítko.
- **3** V poli Komprese vyberte jednu z následujících voleb:

Fotografie (JPEG) Zkomprimuje obraz ve formátu JPEG. Chcete-li použít výchozí kvalitu komprese nastavenou pro importovaný obraz, zvolte Použít výchozí kvalitu dokumentu. Chcete-li určit nové nastavení kvality komprese, odznačte volbu Použít výchozí kvalitu dokumentu a v textovém poli Kvalita zadejte hodnotu od 1 do 100. (Vyšší hodnota lépe zachová integritu obrazu, ale výsledkem bude větší velikost souboru.)

Bezeztrátová (PNG/GIF) Obraz se zkomprimuje bezeztrátovou metodou, při které se z obrazu neztrácí žádná data.

Poznámka: Ztrátovou metodu komprese Fotografie používejte pro obrazy se složitými variacemi barev nebo tónů, jako jsou fotografie nebo obrazy s výplněmi přechodem. Bezeztrátovou kompresi používejte pro obrazy s jednoduchými tvary a relativně malým počtem barev.

- 4 Chcete-li si prohlédnout výsledek komprese souboru, klepněte na Testovat. Chcete-li zjistit, zda je vybrané nastavení komprese přijatelné, porovnejte původní velikost souboru s velikostí komprimovaného souboru.
- 5 Klepněte na OK.

Poznámka: Nastavení kvality JPEG vybraná v dialogovém okně Nastavení publikování neurčují nastavení kvality pro importované soubory JPEG. Určete nastavení kvality pro každý importovaný soubor JPEG v dialogovém okně Vlastnosti bitmapy.

Import bitmap za běhu programu

Chcete-li přidávat bitmapy do dokumentu za běhu programu, použijte příkaz BitmapData jazyků ActionScript[®] 2.0 nebo ActionScript 3.0. Abyste to mohli provést, určete pro bitmapu identifikátor navázání. Další informace najdete v části o přiřazování navázání k datovým zdrojům v knihovně v příručce *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash* a v části Export symbolů knihovny pro jazyk ActionScript v příručce *ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře*.

- 1 Vyberte bitmapu v panelu Knihovna.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Navázání.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název bitmapy v panelu Knihovna a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.

Pokud nejsou vlastnosti navázání v dialogovém okně Vlastnosti viditelné, klepněte na Další volby.

- 3 Z nabídky Navázání vyberte Exportovat pro ActionScript.
- 4 Do textového pole zadejte řetězec identifikátoru a klepněte na OK.

Aplikování bitmapy jako výplně

Chcete-li použít bitmapu jako výplň pro grafický objekt, použijte panel Barvy. Při použití bitmapy jako výplně se objekt dlaždicově vyplní vybranou bitmapou. Nástrojem transformace přechodu můžete změnit velikost obrazu a jeho bitmapové výplně, otočit je nebo zkosit.

1 Chcete-li aplikovat výplň na existující kresbu, vyberte grafický objekt nebo objekty ve vymezené ploše.
- **2** Zvolte Okno > Barvy.
- 3 Z rozbalovací nabídky v pravém horním rohu panelu vyberte Bitmapa.
- 4 Chcete-li použít větší náhledové okno, abyste mohli zobrazit více bitmap v aktuálním dokumentu, klepnutím na šipku v pravém dolním rohu můžete panel Barvy rozšířit.
- 5 Klepnutím na bitmapu ji vyberte.

Bitmapa se stane aktuální barvou výplně. Pokud jste v kroku 1 vybrali nějakou kresbu, bitmapa se na ni aplikuje jako výplň.

Další témata nápovědy

"Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů" na stránce 143

Úpravy bitmap v externím editoru

Chcete-li upravit soubor PNG z Fireworks importovaný jako sloučený obraz, upravte zdrojový soubor PNG bitmapy, pokud ho máte k dispozici.

Poznámka: Bitmapy ze souborů PNG z Fireworks importované jako upravitelné objekty nelze upravovat v externím editoru obrazů.

Pokud máte na vašem systému nainstalovanou aplikaci Fireworks 3 nebo novější nebo jinou aplikaci pro úpravy obrazů, můžete ji spustit z programu Flash a importovanou bitmapu v ní upravit.

Úpravy bitmap pomocí aplikace Photoshop CS5 nebo novější

- 1 V panelu Knihovna klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu bitmapy a vyberte možnost Upravit pomocí aplikace Photoshop CS5.
- 2 Proveďte v aplikaci Photoshop požadované úpravy souboru.
- 3 Vyberte v aplikaci Photoshop příkaz Soubor > Uložit. (Neměňte název souboru.)
- 4 Vraťte se do programu Flash.

Soubor se v programu Flash automaticky zaktualizuje.

Úpravy bitmap s použitím aplikace Fireworks 3 nebo novější

- 1 V panelu Knihovna klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu bitmapy a zvolte možnost Upravit pomocí Fireworks 3.
- 2 Určete, zda se má otevřít zdrojový soubor PNG, nebo soubor bitmapy.
- 3 Proveďte požadované úpravy souboru ve Fireworks.
- 4 Ve Fireworks zvolte Soubor > Aktualizovat.
- 5 Vratte se do programu Flash.

Soubor se v programu Flash automaticky zaktualizuje.

Úpravy bitmapy v jiné aplikaci pro úpravy obrazů

- 1 V panelu Knihovna klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu bitmapy a zvolte Upravit pomocí.
- 2 Vyberte aplikaci, ve které chcete soubor bitmapy otevřít, a klepněte na OK.
- 3 Proveďte požadované úpravy souboru ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů.

4 Soubor ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů uložte.

Soubor se v programu Flash automaticky zaktualizuje.

5 Vraťte se do programu Flash a pokračujte v úpravách dokumentu.

Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy

Rozdělením bitmapy na vymezené ploše oddělíte obraz na vymezené ploše od položky v knihovně a převedete jej z instance bitmapy na tvar. Když bitmapu rozdělíte, můžete ji upravovat pomocí nástrojů pro kreslení a malování v programu Flash. Pomocí nástroje Laso s modifikátorem Kouzelná hůlka můžete vybírat oblasti bitmapy obsahující stejné nebo podobné barvy.

Chcete-li rozdělenou bitmapou malovat, vyberte ji nástrojem kapátko a aplikujte ji jako výplň nástrojem plechovka barvy nebo jiným kreslicím nástrojem.

Rozdělení bitmapy

- 1 Vyberte bitmapu v aktivní scéně.
- 2 Zvolte Změnit > Rozdělit.

Změna výplně ploch rozdělené bitmapy

- 1 Vyberte nástroj Laso, klepněte na modifikátor Kouzelná hůlka a nastavte následující volby:
 - V části Práh zadejte hodnotu od 1 do 200, která určuje, jak přesně musí odpovídat barva sousedních obrazových bodů, aby byly zahrnuty do výběru. S vyšší hodnotou se vybere širší rozsah barev. Pokud zadáte 0, vyberou se jen obrazové body, které mají přesně stejnou barvu jako první obrazový bod, na který jste klepnuli.
 - Z nabídky Vyhlazování vyberte volbu, která určuje požadovanou míru vyhlazení okrajů výběru.
- 2 Chcete-li vybrat určitou oblast, klepněte na bitmapu. Chcete-li k výběru přidat další oblast, pokračujte v klepání.
- 3 Chcete-li vybrané plochy bitmapy vyplnit, vyberte požadovanou výplň pomocí ovládacího prvku Barva výplně.
- 4 Chcete-li aplikovat novou výplň, vyberte nástroj plechovka barvy a klepněte kdekoli ve vybrané oblasti.

Převedení bitmapy na vektorovou grafiku

Příkaz Vektorizovat bitmapu převede bitmapu na vektorovou grafiku s upravitelnými, nespojitými plochami barvy. S obrazem se zachází jako s vektorovou grafikou, takže můžete zmenšit velikost souboru.

Když bitmapu převedete na vektorovou grafiku, není už vektorová grafika navázaná na symbol bitmapy v panelu Knihovna.

Poznámka: Pokud importovaná bitmapa obsahuje složité tvary a mnoho barev, může se stát, že převedená vektorová grafika bude mít větší velikost souboru než původní bitmapa. Chcete-li nalézt vhodný poměr mezi velikostí souboru a kvalitou obrazu, vyzkoušejte v dialogovém okně Vektorizovat bitmapu větší počet různých nastavení.

Bitmapu také můžete rozdělit, abyste ji mohli upravovat pomocí nástrojů pro kreslení a malování v programu Flash.

- 1 Vyberte bitmapu v aktivní scéně.
- 2 Zvolte Změnit > Bitmapa > Vektorizovat bitmapu.
- 3 Zadejte hodnotu Práh barvy.

Pokud při porovnání dvou obrazových bodů je rozdíl jejich barevných hodnot RGB menší než práh barvy, jsou považovány za obrazové body stejné barvy. Čím vyšší hodnota prahu barvy, tím méně barev.

- **4** V poli Minimální plocha zadejte hodnotu, která určuje počet okolních obrazových bodů, které se berou v úvahu při předělování barvy obrazovému bodu.
- 5 V části Přesnost křivky vyberte volbu, která určuje, jak hladce se kreslí obrysy.
- 6 V části Práh rohů vyberte volbu, která určuje, zda se mají zachovat ostré hrany, nebo zda se mají vyhladit.

Chcete-li vytvořit vektorovou grafiku, která vypadá velmi podobně jako původní bitmapa, zadejte následující hodnoty:

- Práh barvy: 10
- Minimální plocha: 1 obr. bod
- · Přesnost křivky: Obrazové body
- Práh rohů: Mnoho rohů

Aplikování výplně bitmapy nástrojem Kapátko

- 1 Vyberte nástroj kapátko a klepněte na rozdělenou bitmapu ve vymezené ploše. Nástroj kapátko nastaví bitmapu jako aktuální výplň a aktivní nástroj se změní na plechovku barvy.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - · Chcete-li bitmapu aplikovat jako výplň, klepněte na existující grafický objekt nástrojem plechovka barvy.
 - Vyberte nástroj Elipsa, Obdélník nebo Pero a nakreslete nový objekt. Objekt se vyplní rozdělenou bitmapou.

Chcete-li bitmapovou výplň otočit, zkosit nebo změnit její velikost, použijte nástroj plechovka barvy.

Další témata nápovědy

"Nastavení tahu a barvy výplně" na stránce 139

Práce se soubory aplikace Fireworks

Importované soubory PNG aplikace Fireworks

Soubory Adobe[®] Fireworks PNG importujte do programu Flash jako sloučené obrazy nebo jako upravitelné objekty. Když importujete soubor PNG jako sloučený obraz, celý soubor (včetně případných vektorových kreseb) se rastruje, neboli převede na bitmapový obraz. Když importujete soubor PNG jako upravitelné objekty, vektorové kresby v souboru zůstanou zachovány ve vektorovém formátu. Nastavte, zda se mají jako upravitelné objekty zachovat umístěné bitmapy, text, filtry (kterým se v aplikaci FireWorks říká efekty) a vodítka v souboru PNG, když ho importujete.

Importované filtry a prolnutí ze souborů PNG aplikace Fireworks

Při importování souborů PNG aplikace Fireworks[®] můžete zachovat mnohé z filtrů a režimů prolnutí aplikovaných na objekty v aplikaci Fireworks a pokračovat v úpravách těchto filtrů a prolnutí pomocí aplikace Flash.

Flash podporuje upravitelné filtry a prolnutí pouze pro objekty importované jako text a filmové klipy. Pokud určitý efekt nebo režim prolnutí není podporovaný, Flash ho při jeho importu rastruje nebo ignoruje. Chcete-li importovat soubor Fireworks PNG obsahující filtry nebo prolnutí, která Flash nepodporuje, pak soubor během importu rastrujte. Po provedení této operace soubor nemůžete upravovat.

Efekty Fireworks podporované v aplikaci Flash

Flash importuje následující efekty Fireworks jako upravitelné filtry:

Efekt Fireworks	Filtr Flash
Vržený stín	Vržený stín
Plný stín	Vržený stín
Vnitřní stín	Vržený stín (s automaticky vybranou volbou Vnitřní stín)
Rozostření	Rozostřit (kde rozostření X = rozostření Y = 1)
Rozostřit více	Rozostřit (kde rozostření X = rozostření Y = 1)
Gaussovské rozostření	Rozostření
Nastavení jasu barvy	Přizpůsobit barvu
Nastavení kontrastu barvy	Přizpůsobit barvu

Režimy prolnutí Fireworks podporované v aplikaci Flash

Flash importuje následující režimy prolnutí Fireworks jako upravitelná prolnutí:

Režim prolnutí Fireworks	Režim prolnutí Flash	
Normální	Normální	
Ztmavit	Ztmavit	
Násobit	Násobit	
Zesvětlit	Zesvětlit	
Závoj	Závoj	
Překrýt	Překrýt	
Tvrdé světlo	Tvrdé světlo	
Aditivní	Přidat	
Rozdíl	Rozdíl	
Invertovat	Invertovat	
Alfa	Alfa	
Vymazat	Vymazat	

Flash ignoruje všechny ostatní režimy prolnutí importované z Fireworks. Režimy prolnutí, které Flash nepodporuje, jsou Průměr, Negace, Vyloučit, Měkké světlo, Subtraktivní, Neostré světlo, Zesvětlit barvy a Ztmavit barvy.

Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash

Při importu textu z Fireworks do programu Flash verze 8 nebo novější se text importuje s výchozím nastavením vyhlazení aktuálního dokumentu.

Pokud importujete soubor PNG jako sloučený obraz, můžete Fireworks spustit z programu Flash a upravit původní soubor PNG (s vektorovými daty).

Při importu více souborů PNG v dávce se volby importu nastavují jen jednou. Flash použije stejné nastavení pro všechny soubory v dávce.

Poznámka: Chcete-li v programu Flash upravovat bitmapové obrazy, převedte je na vektorové kresby nebo je rozdělte.

- 1 Vyberte příkazy Soubor > Importovat > Importovat do plochy nebo Importovat do knihovny.
- 2 Z rozbalovací nabídky Soubory typu (Windows) nebo Zobrazit (Mac OS) zvolte Obraz PNG.
- 3 Vyhledejte obraz Fireworks PNG a vyberte ho.
- 4 Klepněte na Otevřít.
- 5 V části Umístění vyberte jednu z následujících voleb:

Importovat všechny stránky do nové scény Importuje všechny stránky souboru PNG jako scény v rámci filmového klipu, přičemž všechny jeho snímky a vrstvy zůstanou nedotčené uvnitř symbolu filmového klipu. Vytvoří se nová vrstva, která použije název souboru Fireworks PNG. První snímek (stránka) dokumentu PNG se umístí do klíčového snímku, kterým začíná u posledního klíčového snímku; všechny ostatní snímky (stránky) následují za ním.

Importovat jednu stránku do aktuální vrstvy Importuje vybranou stránku (označenou v rozbalovací nabídce Název stránky) souboru PNG do aktuálního dokumentu aplikace Flash v jedné nové vrstvě jako filmový klip. Obsah vybrané stránky se naimportuje jako filmový klip, přičemž všechna původní struktura vrstev a snímků zůstane nedotčená. Pokud pohyblivý klip stránky obsahuje snímky, je z každého snímku pohyblivý klip.

Název stránky Určuje stránku z Fireworks, kterou chcete importovat do aktuální scény.

6 V části Struktura souboru vyberte jednu z následujících voleb:

Importovat jako filmový klip a zachovat vrstvy Importuje soubor PNG jako filmový klip, přičemž všechny jeho snímky a vrstvy zůstanou nedotčené uvnitř symbolu filmového klipu.

Importovat stránky jako nové vrstvy Importuje soubor PNG do aktuálního dokumentu Flash v jedné nové vrstvě, která se umístí na nad všechny ostatní vrstvy. Vrstvy Fireworks se sloučí do jediné vrstvy. Snímky Fireworks jsou obsaženy v nové vrstvě.

7 Z nabídky Objekty vyberte jednu z následujících voleb:

Rastrovat, pokud je to nutné k zachování vzhledu Zachová v programu Flash výplně, tahy a efekty z Fireworks.

Zachovat všechny cesty upravitelné Ponechá všechny objekty jako upravitelné vektorové cesty. Některé výplně, tahy a efekty z Fireworks se při importu ztratí.

8 Z nabídky Text vyberte jednu z následujících voleb:.

Rastrovat, pokud je to nutné k zachování vzhledu V textu importovaném do programu Flash zachová výplně, tahy a efekty z Fireworks.

Zachovat všechny cesty upravitelné Ponechá veškerý text upravitelný. Některé výplně, tahy a efekty z Fireworks se při importu ztratí.

9 Chcete-li soubor PNG sloučit do jediného bitmapového obrazu, vyberte Importovat jako jednu sloučenou bitmapu. Když je tato volba vybraná, všechny ostatní volby jsou ztlumené.

10 Klepněte na OK.

Další témata nápovědy

"Úpravy bitmap v externím editoru" na stránce 68

"Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy" na stránce 69

Práce se soubory AI z Illustratoru

O souborech AI z Adobe Illustratoru

Aplikace Flash vám dává možnost importovat soubory AI aplikace Adobe[®] Illustrator[®] a přitom zachovat možnosti úprav a vizuální věrnost kresby. Dialogové okno Import souborů AI také umožňuje vysoký stupeň kontroly nad způsobem, jakým se kresba z Illustratoru importuje do programu Flash, takže můžete určit, jak se mají jednotlivé objekty v souboru AI importovat.

Dialogové okno Import souborů AI v programu Flash nabízí následující hlavní funkce:

- Zachovává upravitelnost většiny běžně používaných efektů Illustratoru jako filtrů v programu Flash.
- Zachovává upravitelnost režimů prolnutí, které mají Flash a Illustrator společné.
- Zachovává věrnost a upravitelnost výplní přechodem.
- Zachovává vzhled barev RGB (červené, zelené, modré).
- Importuje symboly Illustratoru jako symboly Flash.
- Zachovává počet a polohu řídicích bodů Beziérových křivek.
- Zachovává věrnost masek klipů.
- Zachovává věrnost vzorovaných tahů a výplní.
- Zachovává průhlednost objektů.
- Převádí vrstvy souboru AI na jednotlivé vrstvy nebo klíčové snímkyFlash, případně na jedinou vrstvu Flash. Soubor AI také můžete importovat jako jediný bitmapový obraz, přičemž Flash soubor sloučí (rastruje).
- Umožňuje lepší postup práce při kopírování a vkládání mezi Illustratorem a programem Flash. Dialogové okno pro kopírování a vkládání nabízí nastavení, která se vztahují na všechny soubory AI vkládané do vymezené plochy programu Flash.

Následující výuková videa ukazují práci s aplikací Illustrator a Flash. Přestože je v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Exporting artboards to Flash (Illustrator import) (Export kreslicích ploch do aplikace Flash import z aplikace Illustrator) (5:53)
- Design workflows with Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) (Pracovní postupy návrhu pro sadu Creative Suite 4 – InDesign, Illustrator, Flash) (3:34)
- Using symbols effectively between Illustrator and Flash (Efektivní používání symbolů v rámci aplikací Illustrator a Flash) (CS3) (7:29)
- Using text effectively between Illustrator and Flash (Efektivní používání textu v rámci aplikací Illustrator a Flash) (CS3) (2:53)

Kompatibilita programů Flash a Illustrator

Může se stát, že určité vizuální atributy se nenaimportují přesně nebo po je importu už nelze dále upravovat ve vývojovém prostředí Flash. Dialogové okno Import souborů AI nabízí několik voleb pro import a umísťování kreseb, které umožňují co nejlépe zachovat vzhled a upravitelnost kreseb. Některé vizuální atributy ale zachovat nelze. Pro co nejlepší vzhled souborů AI importovaných do programu Flash postupujte podle následujících zásad:

• Flash podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Flash může převést obrazy CMYK do RGB, ale barvy se lépe zachovají, pokud je v Illustratoru převedete do RGB.

 Aby se v souborech AI zachovaly efekty vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussovské rozostření jako upravitelné filtry programu Flash, Flash importuje objekty, na které jsou aplikovány, jako filmový klip Flash. Pokud se pokusíte objekt s těmito atributy importovat jako něco jiného než filmový klip, Flash zobrazí upozornění na nekompatibilitu a doporučení, abyste objekt importovali jako filmový klip.

Práce s programy Illustrator a Flash

Kresbu aplikace Illustrator můžete přemístit do prostředí pro úpravy Flash nebo přímo do přehrávače Flash Player. Můžete kopírovat a vkládat kresby, ukládat soubory ve formátu SWF nebo kresby přímo exportovat do Flash. Kromě toho poskytuje Illustrator podporu pro dynamický text Flash a symboly filmových klipů. Video o společném používání programů Illustrator a Flash najdete na adrese www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_cz.

Můžete také použít program Device Central a podívat se, jak se kresba aplikace Illustrator bude zobrazovat v přehrávači Flash Player na různých mobilních zařízeních.

Vložení kresby aplikace Illustrator

V aplikaci Illustrator můžete vytvořit graficky bohatou kresbu a jednoduše, rychle a bezproblémově ji zkopírovat a vložit do programu Flash.

Když vložíte kresbu aplikace Illustrator do programu Flash, zachovají se následující atributy:

- Cesty a tvary
- Možnost zvětšení a zmenšení
- Tloušťky tahů
- Definice přechodů
- Text (včetně písem OpenType)
- Připojené obrazy
- Symboly
- Režimy prolnutí

Kromě toho Illustrator a Flash podporují vložení kresby následujícími způsoby:

- Když v kresbě aplikace Illustrator vyberete celé vrstvy nejvyšší úrovně a vložíte je do programu Flash, vrstvy se zachovají spolu se svými vlastnostmi (viditelnost a zamknutí).
- Barvy aplikace Illustrator, které nejsou RGB (CMYK, stupně šedi a vlastní barvy) se v programu Flash převedou do RGB. Barvy RGB se vloží podle očekávání.
- Když importujete nebo vložíte kresbu aplikace Illustrator, můžete použít různé volby k zachování efektů (například stínu textu) jako filtrů Flash.
- Flash zachová masky aplikace Illustrator.

Export souborů SWF z aplikace Illustrator

Z aplikace Illustrator můžete exportovat soubory SWF, které odpovídají kvalitou a kompresí souborům SWF exportovaným z programu Flash.

Při exportu můžete vybrat některé z řady přednastavení a zajistit tak optimální výstup, a můžete také určit, jak se bude zacházet s více kreslicími plátny, symboly, vrstvami, textem a maskami. Můžete například určit, zda se symboly aplikace Illustrator exportují jako filmové klipy nebo jako grafiky, nebo můžete zvolit vytvoření symbolů SWF z vrstev aplikace Illustrator.

Import souborů aplikace Illustrator do programu Flash

Když chcete v aplikaci Illustrator vytvořit kompletní rozvržení a pak je importovat do programu Flash v jednom kroku, můžete kresbu uložit v nativním formátu aplikace Illustrator (AI) a importovat ji ve vysoké kvalitě do programu Flash pomocí příkazů Soubor > Importovat do plochy nebo Soubor > Importovat do knihovny v programu Flash.

Jestliže soubor aplikace Illustrator obsahuje více kreslicích pláten, vyberte plátno, které chcete importovat, v dialogovém okně voleb importu v aplikaci Flash a pro každou vrstvu v tomto plátnu zadejte nastavení. Všechny objekty ve vybraném plátně budou importovány jako jediná vrstva aplikace Flash. Jestliže ze stejného souboru AI naimportujete jiné kreslicí plátno, budou objekty z tohoto plátna naimportovány jako nová vrstva aplikace Flash.

Když importujete kresbu aplikace Illustrator jako soubor AI, EPS nebo PDF, Flash zachová stejné atributy jako pro vloženou kresbu aplikace Illustrator. Kromě toho, když importovaný soubor aplikace Illustrator obsahuje vrstvy, můžete je importovat libovolným z následujících způsobů:

- · Převést vrstvy aplikace Illustrator na vrstvy Flash
- · Převést vrstvy aplikace Illustrator na snímky Flash
- Převést všechny vrstvy aplikace Illustrator do jedné vrstvy Flash

Pracovní postup se symboly

Pracovní postup se symboly v aplikaci Illustrator je podobný pracovnímu postup se symboly v programu Flash.

Vytvoření symbolu Když vytváříte symbol v aplikaci Illustrator, můžete ho v dialogovém okně Volby symbolu pojmenovat a nastavit specifické volby pro Flash: typ symbolu filmový klip (což je standardní pro symboly Flash), umístění registrační mřížky Flash a vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy. Kromě toho můžete v programech Illustrator a Flash používat mnoho stejných klávesových zkratek pro symboly (například F8 pro vytvoření symbolu).

Izolovaný režim pro úpravy symbolu V aplikaci Illustrator poklepejte na symbol a tím ho otevřete v izolovaném režimu pro snadné úpravy. V izolovaném režimu lze upravovat pouze instanci symbolu — všechny ostatní objekty na kreslicí ploše jsou ztlumené a nedostupné. Po ukončení izolovaného režimu se symbol v panelu Symboly a všechny instance tohoto symbolu příslušným způsobem aktualizují. V programu Flash funguje režim úprav symbolu a panel Knihovna podobným způsobem.

Vlastnosti a vazby symbolu Pomocí panelu Symboly nebo ovládacího panelu můžete snadno přiřadit názvy jednotlivým instancím symbolů, přerušit vazby mezi instancemi a symboly, zaměňovat instance symbolů jiným symbolem nebo vytvořit kopii symbolu. V programu Flash fungují úpravy v panelu Knihovna podobným způsobem.

Statické, dynamické a vstupní textové objekty

Když přenesete statický text z aplikace Illustrator do programu Flash, Flash převede text na obrysy. Kromě toho můžete v aplikaci Illustrator nastavit text jako dynamický. Dynamický text umožňuje úpravy obsahu textu ve Flash programem a snadnou správu projektů, které vyžadují lokalizaci do více jazyků.

V aplikaci Illustrator můžete určit jednotlivé textové objekty jako statické, dynamické nebo jako vstupní text. Dynamické textové objekty mají v aplikacích Illustrator a Flash podobné vlastnosti. V obou případech se například používá vyrovnání párů, které ovlivňuje všechny znaky v textovém bloku namísto jednotlivých znaků; v obou případech se text stejným způsobem vyhlazuje a v obou případech lze vytvořit vazbu na externí soubor XML obsahující text.

Import souborů AI do knihovny aplikace SWF

Importování souboru AI do knihovny je podobné jako importování do vymezené plochy jen s tím rozdílem, že celý soubor AI je zapouzdřený jako symbol Flash. Obsah se naimportuje do knihovny a uspořádá podle struktury vrstev a skupin objektů v souboru AI.

Při importu souboru AI do knihovny se pro kořenovou složku použije název souboru AI. Po naimportování souboru AI do knihovny můžete název kořenové složky změnit nebo můžete vrstvy přesunout mimo složku.

Poznámka: V panelu Knihovna se obsah importovaného souboru AI seřadí podle abecedy. Hierarchie skupin a struktura složek zůstane stejná, ale v knihovně se přeřadí podle abecedy.

Při převodu vrstev souboru AI na klíčové snímky se soubor AI importuje jako filmový klip; při převodu vrstev souboru AI na vrstvy Flash nebo při převodu na jedinou vrstvu Flash se soubor AI importuje jako grafický symbol. Ve výsledném filmovém klipu nebo grafickém symbolu se všechen obsah souboru AI naimportuje do jeho časové osy, jako kdyby se obsah importoval do plochy. Téměř ke všem filmovým klipům je přiřazena bitmapa nebo jiný datový zdroj. Aby nedocházelo ke zmatkům a konfliktům názvů, ukládají se tyto zdroje do složky Assets (Zdroje) ve stejné složce jako filmový klip.

Poznámka: Při importu do knihovny se veškerý obsah souboru AI naimportuje do časové osy filmového klipu, ne do hlavní časové osy aplikace Flash.



Panel Knihovna po importu souboru AI

Předvolby importu souboru AI

Dialogové okno předvoleb programu Flash umožňuje nastavit předvolby importu pro soubory AI a pro dialogové okno Import souborů AI. Předvolby, které nastavíte pro import souborů AI, mají vliv na volby, které se zpočátku zobrazí v dialogovém okně Import souborů AI pro jednotlivé typy objektů aplikace Illustrator.

Poznámka: Chcete-li předvolby nastavené pro různé typy vrstev změnit pro jednotlivé objekty, použijte dialogové okno Import souborů AI. Vyberte vrstvu, objekt nebo skupinu, jejíž volby importu chcete změnit, a určete požadované možnosti.

Všeobecné Předvolby určující reakci dialogového okna Import souborů AI při importu souborů AI:

• Zobrazit dialogové okno importu Určuje, že se má zobrazit dialogové okno Import souborů AI.

• Vyloučit objekty mimo oblast oříznutí Vyloučí z importu objekty na plátně Illustratoru, které leží mimo kreslicí plochu nebo oblast oříznutí.

• Importovat skryté vrstvy Určuje, že standardně se mají skryté vrstvy importovat.

Importovat text jako Umožňuje nastavit následující předvolby importu pro textové objekty:

• **Upravitelný text** Specifikuje, že importovaný text aplikace Illustrator je editovatelný text Flash. Vzhled textu může poněkud utrpět, aby mohla být zachována jeho upravitelnost.

• Vektorové obrysy Převede text na vektorové cesty. Tuto volbu vyberte, chcete-li zachovat vzhled textu. Některé vizuální efekty mohou být obětovány – například nepodporované režimy prolnutí a filtry – ale vizuální atributy, jako je text na cestě, zůstanou zachovány, pokud se text importuje jako filmový klip. Samotný text už nelze dále upravovat, ale krytí a kompatibilní režimy prolnutí si upravitelnost zachovají.

Poznámka: Aby se v souborech AI efekty aplikované na text, jako je vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussovské rozostření, zachovaly jako upravitelné filtry programu Flash, vyberte Vytvořit při importu filmový klip, aby se text importoval jako filmový klip.

• **Bitmapy** Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho vzhled přesně tak jako v Illustratoru. V případě použití filtrů nebo jiných efektů, které nejsou kompatibilní s programem Flash, se při importu textu jako bitmapy zachová jeho vzhled. Rastrovaný text již nelze upravovat.

• **Vytvořit filmové klipy** Určuje, že se textové objekty mají importovat uvnitř filmového klipu. Aby se zachovaly podporované režimy prolnutí, efekty souboru AI a průhlednost nižší než 100 % mezi Illustratorem a programem Flash, určete, že se má textový objekt importovat jako filmový klip.

Importovat cesty jako Umožňuje určit následující předvolby importu cest:

• **Upravitelné cesty** Vytvoří upravitelnou vektorovou cestu. Podporované režimy prolnutí, efekty a průhlednost objektů zůstanou zachovány, ale atributy nepodporované v programu Flash se vypustí.

• **Bitmapy** Rastrováním převede cestu na bitmapu, aby se zachoval její vzhled přesně tak jako v Illustratoru. Rastrovaný obraz již nelze upravovat.

• Vytvořit filmové klipy Určuje, že se objekty cest mají importovat uvnitř filmového klipu.

Obrazy Umožňuje určit předvolby importu pro obrazy:

• **Sloučit bitmapy, aby se zachoval vzhled** Rastrováním převede obraz na bitmapu, aby se zachoval vzhled režimů prolnutí a efektů, které Flash nepodporuje. Rastrovaný obraz již nelze upravovat.

• Vytvořit filmové klipy Určuje, že se obrazy mají importovat uvnitř filmového klipu.

Skupiny Umožňuje určit předvolby importu pro skupiny:

• **Importovat jako bitmapy** Rastrováním převede skupinu na bitmapu, aby se zachoval vzhled objektů přesně tak jako v Illustratoru. Po převedení skupiny na bitmapu už nelze její objekty vybrat ani přejmenovat.

• Vytvořit filmové klipy Určuje, že všechny objekty ve skupině mají být zapouzdřeny do jednoho filmového klipu.

Vrstvy Umožňuje určit předvolby importu pro vrstvy:

• Importovat jako bitmapy Rastrováním převede vrstvu na bitmapu, aby se zachoval vzhled objektů přesně tak jako v Illustratoru.

• Vytvořit filmové klipy Určuje, že se má vrstva zapouzdřit do filmového klipu.

Zarovnání filmového klipu Určuje globální vztažný bod pro vytvářené filmy. Toto nastavení platí pro registrační bod pro všechny typy objektů. Tuto volbu lze změnit u jednotlivých objektů v dialogovém okně Import souborů AI; toto je výchozí nastavení pro všechny typy objektů. Další informace o zarovnání filmového klipu viz "Úpravy symbolů" na stránce 160.

Další témata nápovědy

"Nastavení předvoleb v programu Flash" na stránce 33

Import souborů Adobe Illustratoru

Flash umí importovat soubory AI z Illustratoru ve verzi 10 nebo starší. Pokud je soubor rastrového obrazu v Illustratoru připojený, naimportuje se jen soubor JPEG, GIF nebo PNG, přičemž nativní formát zůstane zachován. Všechny ostatní soubory se v programu Flash převedou do formátu PNG. Převod do PNG navíc závisí na instalované verzi aplikace QuickTime.

Poznámka: Dialogové okno Import souborů AI slouží k importu souborů AI vytvořených pomocí aplikace Illustrator CS3 a novější. Přestože nejsou známy žádné problémy s importováním souborů AI vytvořených ve starších verzích Illustratoru, doporučujeme importovat soubory AI vytvořené s použitím aplikace Illustrator CS3 a novější. V případě problémů s importem souborů AI vytvořených ve starších verzích Illustratoru otevřete soubor v Illustratoru CS 3, uložte soubor AI jako kompatibilní s CS 3 a novějším a pak ho znovu naimportujte do programu Flash. Chcete-li importovat soubor EPS z aplikace Illustrator nebo soubor PDF z aplikace Adobe[®] Acrobat[®], otevřete ho v aplikaci Illustrator CS 3, uložte jako soubor AI kompatibilní s vydáním CS 3 a novějším a výsledný soubor AI naimportujte do aplikace Flash.

Výukové video programy o práci s aplikací Illustrator a Flash, viz:

- Import souborů Illustratoru: www.adobe.com/go/vid0197_cz
- Používání symbolů mezi Illustratorem a programem Flash: www.adobe.com/go/vid0198_cz
- Používání textu mezi Illustratorem a programem Flash: www.adobe.com/go/vid0199_cz

V určitých případech se může stát, že budete muset rozdělit všechny seskupené objekty Illustratoru ve všech vrstvách, když Flash nebude moci položky při importu seskupit. Jakmile jsou všechny objekty samostatné (to znamená, že skupiny jsou rozdělené), lze s nimi manipulovat stejně jako s kterýmkoli jiným objektem aplikace Flash.

čaškrtněte vrstvy Illustratoru, které cho	ete importovat:	Volby importu textu pro "Lorem ipsum dolor":	
📝 🔻 🔤 text	A	Importovat jako:	
Lorem ipsum dolor sit	amet, conse ctetuer adipiscing 🏾 🗖	Opravitelný text	
🔽 🔻 🗌 Layer 6		Vektorové obrysy	
✓ ▼	00	🔘 Bitmapa	
✓	0.0		
Compound	Path> 9	Vytvořit filmový klip	
✓ ▼ <group>_1</group>	00	Název instance:	
✓	0.0		
Compound	Path> 9	Registrace: 888	
🗸 🔻 🔤 car			
✓ ▼ 🔤 <group></group>	00		
✓ w and <group></group>	0.0		
✓ ■ <group></group>	00		
Group:	>		
✓ \	ath> 9 🔻		
Převést vrstvy na: Vrstvy Flash	•		

Dialogové okno pro import souborů AI z Illustratoru A. Panel Vrstvy B. Volby importu dostupné pro vybraný objekt

Při importu souborů Adobe Illustratoru můžete vybírat z následujících možností:

- Převést vrstvy buď na vrstvy nebo klíčové snímky Flash, nebo na jednotlivé vrstvy Flash.
- Importovat text jako upravitelný text, vektorové obrysy nebo bitmapy.
- Importovat soubor jako jeden bitmapový obraz. Pokud vyberete tuto volbu, soubor AI se naimportuje jako jediný bitmapový obraz, takže není dostupný seznam vrstev ani volby importu v dialogovém okně pro import souborů AI.
- 1 Zvolte Soubor > Importovat do plochy nebo Importovat do knihovny.

2 Najděte požadovaný soubor AI, vyberte jej a klepněte na tlačítko OK. Objeví se dialogové okno Import dokumentu Illustratoru do plochy nebo Import dokumentu Illustratoru do knihovny.

Toto dialogové okno obsahuje volby pro import souboru z Illustratoru. Dostupné volby závisí na typech objektů v importovaném souboru z Illustratoru.

3 (Volitelně) Chcete-li vygenerovat seznam položek v souboru AI, které jsou nekompatibilní s programem Flash, klepněte na Zpráva o nekompatibilitě. Tlačítko Zpráva o nekompatibilitě se zobrazí jen v případě, že v souboru AI existují nekompatibility s programem Flash.

Zpráva o nekompatibilitě analyzuje možné nekompatibility mezi aplikacemi Illustrator a Flash. V dialogovém okně Import souborů AI se v části Volby importu (vedle tlačítka Výstraha) zobrazují doporučení, jak u případné nekompatibilní položky zajistit maximální možnou kompatibilitu.

Zpráva o nekompatibilitě zahrnuje zaškrtávací políčko Aplikovat doporučená nastavení importu. Pokud je zaškrtnuté, Flash automaticky aplikuje doporučené volby importu na případné nekompatibilní objekty v souboru AI. To neplatí, když je velikost dokumentu AI větší, než jakou podporujeFlash, a když dokument AI používá barevný režim CMYK. Chcete-li některou z těchto dvou nekompatibilit odstranit, znovu dokument otevřete v Illustratoru CS 3 a upravte velikost dokumentu nebo změňte barevný režim na RGB.

- 4 (Volitelně) V dialogovém okně Import souborů AI vyberte vrstvy, skupiny a jednotlivé objekty a zvolte, jak se má každá položka importovat. Informace o volbách importu dostupných pro jednotlivé typy vrstev a objektů Illustratoru viz "Volby importu objektů Illustratoru" na stránce 80.
- 5 Z nabídky Převést vrstvy na vyberte jednu z následujících voleb:

Vrstvy Flash Každou vrstvu v importovaném dokumentu převede na vrstvu v dokumentu Flash.

Klíčové snímky Každou vrstvu v importovaném dokumentu převede na klíčový snímek v dokumentu Flash.

Jedna vrstva Flash Všechny vrstvy v importovaném dokumentu převede na jednu sloučenou vrstvu v dokumentu Flash.

6 Kromě toho vyberte z následujících voleb:

Umístit objekty do původní polohy Obsah souboru AI si zachová přesně stejnou polohu jako v Illustratoru. Pokud měl například nějaký objekt v Illustratoru souřadnice x = 100 a y = 50, bude mít tytéž souřadnice i ve vymezené ploše programu Flash.

Pokud tato volba není vybraná, importované vrstvy Illustratoru se vystředí v momentálně zobrazené části vymezené plochy. Položky v souboru AI zůstanou při importu ve stejných vzájemných vztazích; všechny objekty se ale vystředí jako jeden blok v právě zobrazené části vymezené plochy. Tato funkce může být užitečná, když máte zvětšené zobrazení určité části vymezené plochy a importujete určitý objekt pro tuto část vymezené plochy. Pokud jste objekt importovali s použitím původních souřadnic, možná naimportovaný objekt nebude vidět, protože se nachází mimo momentálně zobrazenou část vymezené plochy.

Poznámka: Při importu souboru AI do knihovny Flash není tato volba dostupná.

Nastavit velikost plochy podle velikosti kreslicí plochy Illustratoru Velikost vymezené plochy aplikace Flash se změní tak, aby byla stejná jako kreslicí plocha Illustratoru (nebo aktivní oblast oříznutí) použitá k vytvoření souboru AI. Tato volba není ve výchozím nastavení vybraná.

Poznámka: Při importu souboru AI do knihovny Flash není tato volba dostupná.

Importovat nepoužité symboly Do knihovny Flash se naimportují veškeré symboly z knihovny souboru AI, které nemají žádné instance na kreslicí ploše. Pokud není tato volba vybraná, nepoužité symboly se do aplikace Flash nenaimportují.

Importovat soubor jako jeden bitmapový obraz Soubor AI se naimportuje jako jediný bitmapový obraz, takže není dostupný seznam vrstev ani volby importu v dialogovém okně pro import souborů AI.

7 Klepněte na OK.

Další témata nápovědy

"Import souborů aplikace Photoshop (PSD)" na stránce 85

"Export obrazů a grafiky" na stránce 441

Volby importu objektů Illustratoru

Vrstvy řídí všechny položky, které společně tvoří kresbu v Illustratoru. Ve výchozím nastavení jsou všechny položky uspořádány v jedné, základní vrstvě. Importujte všechny položky v dané rodičovské vrstvě jako jednu sloučenou bitmapu nebo jednotlivě vyberte každý objekt a nastavte volby importu specifické pro daný typ objektu (text, cesta, skupina a tak dále). Dialogové okno Import souborů AI nabízí volby pro výběr vrstev v importované kresbě a nastavení jednotlivých voleb importu na základě toho, zda chcete zachovat vzhled objektu nebo jeho upravitelnost v programu Flash.

Korekce nekompatibilních grafických efektů

- 1 Chcete-li vygenerovat zprávu o nekompatibilitě, klepněte na položku Zpráva o nekompatibilitě. Zpráva o nekompatibilitě obsahuje seznam položek v souboru AI, které nejsou kompatibilní s programem Flash.
- 2 Zvolte Změnit nastavení importu, aby se vyřešily nekompatibility objektu. Mnoho nekompatibilit mezi Illustratorem a programem Flash lze automaticky vyřešit s použitím zprávy o nekompatibilitě a doporučení pro import obsažených v části voleb importu v dialogovém okně Import souborů AI.

Vybírání jednotlivých objektů

- 1 Vyberte objekt, pro který chcete nastavit volby importu. Mezi objekty Illustratoru, které můžete vybrat, jsou zahrnuty vrstvy, skupiny, jednotlivé cesty, text a obrazy.
- 2 V části dialogového okna s volbami pro objekt si prohlédněte volby importu dostupné pro typ objektu, který jste vybrali. Všimněte si, zda jsou zde uvedeny nějaké nekompatibility a případná doporučení, jak je odstranit, abyste mohli objekt importovat.
- **3** Vyberte požadované volby importu a pak vyberte jiný objekt, pro který chcete také nastavit volby importu, nebo klepněte na tlačítko OK.

Vybírání vrstev

Panel Vrstvy obsahuje seznam objektů v dokumentu. Každý dokument Illustratoru obsahuje ve výchozím nastavení nejméně jednu vrstvu a každý objekt v daném souboru je uveden u této vrstvy.

Když položka v panelu Vrstvy obsahuje další položky, objeví se vlevo od názvu této položky trojúhelník. Chcete-li zobrazit nebo skrýt obsah vrstvy, klepněte na tento trojúhelník. Pokud se nezobrazuje žádný trojúhelník, vrstva neobsahuje žádné další položky.

Poznámka: Pomocí kontextové nabídky dialogového okna Import souborů AI můžete rozšiřovat a sbalovat všechny skupiny a vrstvy. Klepnutím pravým tlačítkem zobrazte kontextovou nabídku a z ní vyberte Rozbalit vše nebo Sbalit vše.

Sloupec výběru Určuje, zda jsou položky vybrané pro import, nebo ne. Pokud je položka zaškrtnutá, můžete danou vrstvu vybrat a nastavit volby importu; pokud není zaškrtnuté políčko Upravit, je daná vrstva ztlumená a pro položku v této vrstvě nelze nastavit volby importu.

Sloupec Typ objektu Ikona označuje, v co se daný typ objektu Flash umístěný v této vrstvě po importu změní, a pokud je viditelná, že je daná položka vybraná. Typy objektů jsou:

- Text T
- Cesta 🐻
- Skupina 🖭
- Filmový klip 🔛
- Grafický symbol 🔝
- Obraz 👱

Volby importu textu

Aplikace Flash umožňuje importovat text jako upravitelný text, vektorové obrysy nebo sloučenou bitmapu. Aby se zachovaly podporované režimy prolnutí, efekty AI a průhlednost nižší než 100 % mezi Illustratorem a programem Flash, naimportujte text jako filmový klip. Když importujete text jako filmový klip, zachová se upravitelnost kompatibilních vizuálních efektů.

Upravitelný text Ve výchozím nastavení se text z Illustratoru importuje jako upravitelný text aplikace Flash. Vzhled textu může poněkud utrpět, aby mohla být zachována jeho upravitelnost.

Vektorové obrysy Převede text na vektorové cesty. Tuto volbu vyberte, chcete-li zachovat vzhled textu. Některé vizuální efekty mohou být obětovány – například nepodporované režimy prolnutí a filtry – ale vizuální atributy, jako je text na cestě, zůstanou zachovány, pokud se text importuje jako filmový klip. Samotný text už nelze dále upravovat, ale krytí a kompatibilní režimy prolnutí si upravitelnost zachovají.

Poznámka: Aby se v souborech AI efekty aplikované na text, jako je vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussovské rozostření, zachovaly jako upravitelné filtry programu Flash, vyberte Vytvořit při importu filmový klip, aby se text importoval jako filmový klip.

Bitmapa Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho vzhled přesně tak jako v Illustratoru. V případě použití filtrů nebo jiných efektů, které nejsou kompatibilní s programem Flash, se při importu textu jako bitmapy zachová jeho vzhled. Rastrovaný text již nelze upravovat.

Volby importu cest

Cesta je čára, která vzniká při kreslení v Illustratoru. Cesta je buď otevřená, jako je například část oblouku, nebo uzavřená, jako je například kružnice. Počáteční a koncový kotevní bod na otevřené křivce se nazývají koncové body. Upravitelné cesty lze importovat do programu Flash, pokud jsou ale na cestu aplikované určité režimy prolnutí, filtry nebo další efekty, může se stát, že tyto efekty nebudou kompatibilní s programem Flash.

Bitmapa Rastrováním převede cestu na bitmapu, aby se zachoval její vzhled přesně tak jako v Illustratoru. Rastrovaný obraz již nelze upravovat.

Upravitelná cesta Vytvoří upravitelnou vektorovou cestu. Podporované režimy prolnutí, efekty a průhlednost objektů zůstanou zachovány, ale atributy nepodporované v programu Flash se vypustí.

Volby importu obrazů

Bitmapové obrazy jsou nejběžnějším elektronickým médiem pro obrazy se spojitými tóny, jako jsou fotografie nebo digitální malby. Illustrator vytváří bitmapové efekty pomocí filtrů, efektů a grafických stylů. I když řada těchto efektů je kompatibilní s programem Flash, některé může být nutno sloučit – nebo rastrovat – aby zůstal zachován jejich vzhled. **Poznámka:** Pokud je soubor rastrového obrazu v Illustratoru připojený, naimportuje se jen soubor JPEG, GIF nebo PNG, přičemž nativní formát zůstane zachován. Všechny ostatní typy souborů se v programu Flash převedou do formátu PNG. Převod (do PNG) navíc závisí na tom, jakou verzi aplikace QuickTime[®] máte nainstalovanou na vašem počítači.

Sloučit bitmapy, aby se zachoval vzhled Rastrováním převede obraz na bitmapu, aby se zachoval vzhled režimů prolnutí a efektů, které Flash nepodporuje. Rastrovaný obraz již nelze upravovat.

Vytvořit filmový klip Importuje obrazy Illustratoru jako filmové klipy.

Volby importu skupin

Skupiny jsou kolekce grafických objektů, se kterými se zachází jako s jedním celkem. Seskupování umožňuje přesouvat nebo transformovat více objektů najednou bez ovlivnění jejich atributů nebo vzájemné polohy. Můžete například seskupit objekty v návrhu loga, a pak změnit velikost loga jako jednoho celku. Skupiny také mohou být vnořené. To znamená, že se mohou seskupovat v rámci jiných objektů nebo skupin a tvořit tak větší skupiny.

Skupiny se zobrazují v panelu Import jako položky označené slovem <Skupina>. Když taková položka jako skupina obsahuje další položky, objeví se vlevo od názvu této položky trojúhelník. Klepnutím na trojúhleník zobrazíte nebo skryjete obsah skupiny. Pokud se nezobrazuje žádný trojúhelník, položka neobsahuje žádné další položky.

Importovat jako bitmapu Rastrováním převede skupinu na bitmapu, aby se zachoval vzhled objektů přesně tak jako v Illustratoru. Po převedení skupiny na bitmapu už nelze její objekty vybrat ani přejmenovat.

Vytvořit filmový klip Zapouzdří všechny objekty ve skupině do jediného filmového klipu.

Kopírování a vkládání mezi Illustratorem a programem Flash

Při kopírování a vkládání (nebo přetahování) kresby mezi Illustratorem a programem Flash se zobrazí dialogové okno Vložit, které obsahuje nastavení importu pro kopírovaný (nebo vkládaný) soubor AI.

Vložit jako bitmapu Sloučí kopírovaný soubor do jediného bitmapového objektu.

Vložit s použitím předvoleb importu souborů Al Importuje soubor s použitím voleb importu souborů AI nastavených v předvolbách aplikace Flash (Úpravy > Předvolby).

Aplikovat doporučená nastavení importu pro vyřešení nekompatibilit Tato volba je standardně zapnutá, když je vybraná volba Vložit s použitím předvoleb importu souborů AI. Automaticky opraví případné nekompatibility zjištěné v souboru AI.

Zachovat vrstvy Tato volba je standardně zapnutá, když je vybraná volba Vložit s použitím předvoleb importu souborů AI. Určuje, že vrstvy v souboru AI se mají převést na vrstvy Flash (stejně, jako kdybyste v dialogovém okně Import souborů AI zvolili Převést na vrstvy Flash). Pokud je tato volba vypnutá, všechny vrstvy se sloučí do jediné vrstvy.

Práce se soubory aplikace InDesign

Kresby aplikace InDesign lze importovat pomocí souborů ve formátu XFL (exportovaných z aplikace InDesign CS4) nebo souborů ve formátu FLA (exportovaných z aplikace InDesign CS5). Další informace o formátu XFL naleznete v tématu "Otvírání souborů XFL" na stránce 41.

Následující výuková videa ukazují používání formátu XFL k importu z aplikace InDesign do aplikace Flash:

- Understanding Flash Integration (InDesign import) (Integrace aplikace Flash import z aplikace inDesign) (5:10)
- Using InDesign Export to Flash (XFL) (Používání exportu z aplikace InDesign do aplikace Flash XFL) (6:22)

- Design and develop workflows (InDesign to Flash via XFL) (Pracovní postupy návrhu a vývoje export z aplikace InDesign do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL) (4:49)
- Flash Downunder InDesign to Flash (Flash u protinožců Export z aplikace InDesign do aplikace Flash) (28:38)
- Design workflows with Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) (Pracovní postupy návrhu pro sadu Creative Suite 4 InDesign, Illustrator, Flash) (3:34)

Práce se soubory Photoshopu (PSD)

Práce s programy Photoshop a Flash

Adobe[®] Photoshop[®] a Adobe[®] Flash[®] můžete používat společně k vytváření vizuálně působivých webových aplikací, animací nebo prvků interaktivních zpráv. Photoshop umožňuje vytvářet statické obrazy a kresby a poskytuje vysoký stupeň kontroly nad všemi prvky tvůrčího procesu. Flash umožňuje tyto statické obrazy spojovat a začleňovat do interaktivního internetového obsahu.

Nástroje pro kreslení a vybírání ve Photoshopu nabízejí přesnější kontrolu než nástroje v programu Flash. Pokud máte vytvářet vizuálně složité obrazy nebo retušovat fotografie určené pro interaktivní prezentace, použijte k vytvoření kresby Photoshop a hotové obrazy pak importujte do programu Flash.

Import statických obrazů do aplikace Flash

Flash umí importovat statické obrazy v mnoha různých formátech, ale při importu statických obrazů z Photoshopu se obvykle používá nativní formát Photoshopu (PSD).

Při importu souboru PSD umí Flash zachovat mnoho atributů aplikovaných ve Photoshopu a nabízí volby pro dosažení vizuální věrnosti obrazu a umožnění dalších modifikací obrazu. Při importu souboru PSD do programu Flash můžete zvolit, zda z každé vrstvy Photoshopu má vzniknout vrstva Flash, jednotlivé klíčové snímky nebo jediný sloučený obraz. Soubor PSD také můžete zapouzdřit jako filmový klip.

Výměna filmů QuickTime

Aplikace Photoshop a Flash si mohou navzájem vyměňovat soubory videa ve formátu QuickTime. Můžete například vykreslit film QuickTime přímo z aplikace Photoshop a pak ho importovat do programu Flash, čímž se převede na soubor FLV (Flash Video), který lze přehrávat v přehrávači Flash[®] Player.

Když k modifikaci záběrů videa použijete Photoshop, můžete nedestruktivně malovat na jeho snímky. Když uložíte soubor Photoshopu s vrstvou videa, ukládají se úpravy provedené v této vrstvě videa, ne úpravy samotného záběru.

Poznámka: Při importu souboru videa QuickTime z Photoshopu do programu Flash použijte dialogové okno Importovat video (Soubor > Imporovat video). Pokud k importu videa použijete funkci importu souboru Photoshopu (PSD), naimportuje se jen první snímek souboru videa.

Můžete také exportovat dokumenty Flash jako video QuickTime a pak je importovat do aplikace Photoshop, kde můžete nedestruktivně malovat do snímků videa. Můžete například vytvořit v programu Flash animovanou sekvenci, vyexportovat dokument Flash jako video QuickTime a pak ho naimportovat do Photoshopu.

Barva

Flash pracuje interně s barvami RGB (červená, zelená, modrá) nebo s barevným prostorem HSB (odstín, sytost, jas). Přestože Flash umí převádět obrazy CMYK do RGB, měli byste kresby Photoshopu vytvářet v RGB. Před importem kresby CMYK z Photoshopu do programu Flash obraz ve Photoshopu převeďte do RGB.

Další témata nápovědy

"Import souborů aplikace Photoshop (PSD)" na stránce 85

"Exportovat QuickTime" na stránce 446

Import souborů PSD aplikace Photoshop

Flash umožňuje importovat soubory PSD z aplikace Photoshop a zachovává přitom většinu dat kresby. Dialogové okno Import souborů PSD také umožňuje řídit způsob importu kresby z aplikace Photoshop do aplikace Flash, přičemž můžete nastavit, jak se mají importovat určité objekty v souboru PSD, a také určit, jestli se má souboru PSD převést na filmový klip Flash.

Dialogové okno Import souborů PSD v programu Flash nabízí následující hlavní funkce:

- Soubory PSD importované do programu Flash si zachovávají stejné zobrazení barev jako ve Photoshopu.
- Zachovává upravitelnost režimů prolnutí, které mají Flash a Photoshop společné.
- Inteligentní objekty v souboru PSD jsou rastrovány a importovány do aplikace Flash jako bitmapy, takže zůstane zachována jejich průhlednost.
- Převádí vrstvy souboru PSD do jednotlivých vrstev aplikace Flash nebo klíčových snímků nebo importuje soubor PSD jako jeden bitmapový snímek; v takovém případě aplikace Flash soubor sloučí (rastruje).
- Při přetažení souboru z aplikace Photoshop do programu Flash se vyvolá dialogové okno pro import souborů PSD, ve kterém můžete nastavit požadovaný způsob importu kresby z aplikace Photoshop.

Následující výuková videa ukazují práci s aplikací Photoshop a Flash. Přestože je v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Import Photoshop files to Flash (Import souborů aplikace Photoshop do aplikace Flash) (CS3) (7:01)
- Designing websites with Photoshop and Flash (Návrh webu v aplikacích Photoshop a Flash) (CS3) (6:01)

Kompatibilita programů Flash a Photoshop

Může se stát, že určité vizuální atributy se nenaimportují přesně nebo po je importu už nelze dále upravovat ve vývojovém prostředí Flash. Dialogové okno Import souborů PSD nabízí několik voleb pro import a umísťování kreseb, které umožňují co nejlépe zachovat vzhled a upravitelnost kreseb. Některé vizuální atributy ale zachovat nelze. Pro co nejlepší vzhled souborů PSD importovaných do programu Flash postupujte podle následujících zásad:

- Flash podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash může převést obrazy CMYK do RGB, barvy se ale zachovají lépe, pokud barvy CMYK převedete do RGB v aplikaci Photoshop.
- Aplikace Flash umí importovat a zachovat možnost úprav u následujících režimů prolnutí aplikace Photoshop: Normální, Ztmavit, Násobit, Zesvětlit, Závoj, Tvrdé světlo, Rozdíl a Překrytí.

Pokud použijete režim prolnutí, který Flash nepodporuje, můžete vrstvu rastrovat a tím zachovat její vzhled, nebo z ní můžete takový režim prolnutí odebrat.

- Flash neumí importovat inteligentní objekty Photoshopu jako upravitelné objekty. Aby se zachovaly jejich vizuální atributy, inteligentní objekty se rastrují a importují do aplikace Flash jako bitmapy.
- Flash umí naimportovat jen první snímek vrstev videa Photoshopu.
- Obrazové vrstvy a vrstvy výplní se při importu do aplikace Flash rastrují vždy.
- Objekty PNG aplikace Photoshop se při importu do aplikace Flash převedou do formátu JPG. Průhlednost původního souboru PNG zůstane ve výsledném souboru JPG zachována.

- Ke změnám velikosti bitmapových obrazů je vhodnější aplikace Photoshop než aplikace Flash. Pokud víte, že budete chtít změnit velikost bitmapy přenášené z aplikace Photoshop do aplikace Flash, změňte její velikost v aplikaci PhotoShop ještě před importem do aplikace Flash.
- Když objekty obsahující průhledné plochy importujete jako sloučené bitmapy, všechny objekty ve vrstvách pod průhlednou částí objektu budou skrz průhlednou plochu vidět – za předpokladu, že se objekty ležící pod průhledným objektem také importují. Chcete-li tomu zabránit, importujte jen průhledný objekt jako sloučenou bitmapu.

Chcete-li importovat více vrstev a zachovat průhledné plochy, aniž by skrz ně byly vidět části vrstev ležících pod nimi, importujte soubor PSD s použitím volby Bitmapový obraz s upravitelnými styly vrstev. Tím se importované objekty zapouzdří jako filmový klip a použije se průhlednost klipu. To je zvlášť užitečné, pokud potřebujete v programu Flash animovat různé vrstvy.

Import souborů aplikace Photoshop (PSD)

Formát PSD je výchozím formátem souborů aplikace Photoshop. Flash umí přímo importovat soubory PSD a zachovat celou řadu funkcí aplikace Photoshop, kvalitu obrazu a upravitelnost souboru PSD v programu Flash. Při importu také můžete soubory PSD sloučit do jedné vrstvy, takže vznikne soubor s jedním bitmapovým obrazem, ve kterém zůstanou zachovány vizuální efekty, ale ztratí se informace o hierarchické struktuře vrstev, které jsou v původním formátu souboru PSD obsaženy.

Výukové video o navrhování webových stránek pomocí programů Photoshop a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0201_cz.

T TEXT	2	Importovat tuto obrazovou vrstvu jako: © Bitmapový obraz s upravitelnými styly vrstev © Glužoví bitvanu á chara	
🛛 🧱 Layer 1	2	Stockery buthapovy obraz	
Layer 2		Vytvorit filmovy klip pro tuto vrstvu Název instance:	
Background		DOG	
		Nastavení publikování	
		Komprese: Ztrátová 🔹	
		Kvalita: Ø Použít nastavení publikování	
		O Vlastní: 90	
		Vypočítat velikost bitmapy	
Sloučit vrstvy			

Dialogové okno pro import souborů PSD

- A. Vrstvy v importovaném souboru PSD B. Volby importu dostupné pro vybranou vrstvu nebo objekt
- 1 Zvolte Soubor > Importovat do plochy nebo Importovat do knihovny.
- 2 Najděte soubor aplikace Adobe Photoshop, který chcete importovat, vyberte ho a klepněte na tlačítko OK.
- **3** (Volitelně) V dialogovém okně Import souborů PSD vyberte vrstvy, skupiny a jednotlivé objekty a zvolte, jak se má každá položka importovat.

4 Z nabídky Převést vrstvy na vyberte jednu z následujících voleb:

Vrstvy Flash Všechny vrstvy vybrané v seznamu vrstev z aplikace Photoshop se umístí do jejich vlastní vrstvy. Každá vrstva je popsána názvem vrstvy v souboru aplikace Photoshop. Vrstvy v aplikaci Photoshop jsou objekty v jednotlivých vrstvách. Objekty mají také název vrstvy v aplikaci Photoshop, když se vloží do panelu Knihovna.

Klíčové snímky Všechny vrstvy vybrané v seznamu Výběr vrstev aplikace Photoshop se umístí do jenotlivých klíčových snímků v nové vrstvě. Nová vrstva je pojmenovaná pro soubor aplikace Photoshop (například, můj_soubor.psd). Z vrstev v aplikaci Photoshop se stanou objekty v jednotlivých klíčových snímcích. Objekty mají také název vrstvy v aplikaci Photoshop, když se vloží do panelu Knihovna.

5 Kromě toho vyberte z následujících voleb:

Umístit vrstvy do původní polohy Obsah souboru PSD si zachová přesně stejnou polohu jako v aplikaci Photoshop. Pokud měl například nějaký objekt v aplikaci Photoshop souřadnice x = 100 a y = 50, bude mít tytéž souřadnice i ve vymezené ploše programu Flash.

Pokud tato volba není vybraná, importované vrstvy aplikace Photoshop se vystředí ve vymezené ploše. Položky v souboru PSD zůstanou při importu ve stejných vzájemných vztazích; všechny objekty se ale vystředí jako jeden blok v právě zobrazené části vymezené plochy. Tato funkce může být užitečná, když máte zvětšené zobrazení určité části vymezené plochy a importujete určitý objekt pro tuto část vymezené plochy. Pokud jste objekt importovali s použitím původních souřadnic, možná naimportovaný objekt nebude vidět, protože se nachází mimo momentálně zobrazenou část vymezené plochy.

Poznámka: Při importu souboru PSD do knihovny Flash není tato volba dostupná.

Nastavit velikost plochy podle velikosti plátna aplikace Photoshop Velikost vymezené plochy aplikace Flash se změní tak, aby byla stejná jako velikost plátna aplikace Photoshop (nebo aktivní oblast oříznutí) použitá k vytvoření souboru PSD. Tato volba není ve výchozím nastavení vybraná.

Poznámka: Při importu souboru PSD do knihovny Flash není tato volba dostupná.

6 Klepněte na OK.

Import souborů PSD do knihovny Flash

Importování souboru PSD do knihovny je podobné jako importování do plochy. Při importu souboru PSD do knihovny se pro kořenovou složku použije název souboru PSD. Po naimportování souboru PSD do knihovny můžete název kořenové složky změnit nebo můžete vrstvy přesunout mimo složku.

Poznámka: V knihovně se obsah importovaného souboru PSD seřadí podle abecedy. Hierarchie skupin a struktura složek zůstane stejná, ale v knihovně se přeřadí podle abecedy.

Vznikne filmový klip, ve kterém se všechen obsah souboru PSD naimportuje do jeho časové osy, jako kdyby se obsah importoval do plochy. Téměř ke všem filmovým klipům je přiřazena bitmapa nebo jiný datový zdroj. Aby nedocházelo ke zmatkům a konfliktům názvů, ukládají se tyto zdroje do složky Assets (Zdroje) ve stejné složce jako filmový klip.

Poznámka: Při importu do knihovny se veškerý obsah souboru PSD naimportuje do časové osy filmového klipu, ne do hlavní časové osy aplikace Flash.

Volby importu aplikace Photoshop

Když otevřete nebo umístíte soubor aplikace Photoshop (PSD), který obsahuje více vrstev, můžete nastavit následující volby:

Kompozice vrstev Pokud soubor aplikace Photoshop obsahuje kompozice vrstev, můžete určit, která verze obrazu se má importovat. *Kompozice vrstev* je snímek stavu v paletě Vrstvy v aplikaci Photoshop. Kompozice vrstev zaznamenává tři typy voleb vrstev, které se všechny importují do aplikace Flash:

- Viditelnost vrstvy: určuje, zda je vrstva zobrazená nebo skrytá.
- Poloha vrstvy v dokumentu.
- Vzhled vrstvy: určuje, zda je na vrstvu aplikovaný styl a režim prolnutí vrstvy.

Pokud nejsou přítomny žádné kompozice vrstev, je tato rozbalovací nabídka skrytá. Flash podporuje všechny aspekty věrnosti kompozic vrstev, včetně viditelnosti, polohy a stylu vrstvy.

Výběr vrstev aplikace Photoshop Obsahuje seznam všech vrstev, skupin a efektů vrstev v obraze. Chcete-li určit, které vrstvy se mají importovat, použijte volby vlevo od miniatury vrstvy. Ve výchozím nastavení všechny vrstvy viditelné v aplikaci Photoshop jsou zaškrtnuté a neviditelné vrstvy jsou nezaškrtnuté.

Poznámka: Vrstvy úprav nemají kompatibilní typ vrstvy v programu Flash. Proto, když se importují jako sloučená bitmapa, vizuální efekt vrstvy úprav se aplikuje tak, aby zůstal zachován vzhled importované vrstvy aplikace Photoshop. Pokud jste vybrali jiné volby importu, vrstvy úprav se nepoužijí.

Sloučit vrstvy Proveďte sloučení (neboli sbalení) dvou nebo více vrstev do jediné bitmapy a pak namísto jednotlivých objektů importujte tento výsledný bitmapový objekt. Sloučit můžete jen vrstvy, které jsou na stejné úrovni, přičemž musíte vybrat sousedící vrstvy. Nemůžete například vybrat jednu položku uvnitř složky a jednu vně složky a sloučit je. Namísto toho vyberte složku a položku vně této složky. Ty pak můžete sloučit. Nelze klepáním s klávesou Ctrl vybírat jednotlivé položky, které nepatří do dané sekvence, a pak je sloučit.

Poznámka: Pokud vyberete sloučený bitmapový objekt, tlačítko Sloučit vrstvy se změní v tlačítko Oddělit. Chcete-li oddělit jakékoli sloučené bitmapové objekty, které jste vytvořili, vyberte výslednou jedinou bitmapu a klepněte na tlačítko Oddělit.

Import textových objektů

Textové objekty jsou textové vrstvy v aplikaci Photoshop. Zvolte, jak se má text importovat do aplikace Flash.

Upravitelný text Z textu ve vybrané vrstvě aplikace Photoshop vytvoří upravitelný textový objekt. Vzhled textu může poněkud utrpět, aby mohla být zachována jeho upravitelnost. Pokud importujete text jako filmový klip, obsahuje tento klip upravitelný textový objekt.

Poznámka: Při importu do knihovny musí být upravitelný text uvnitř filmového klipu. V knihovně lze ukládat jen filmové klipy, bitmapy a grafické symboly. Když je pro textovou vrstvu importovanou do knihovny vybraná volba Upravitelný text, pak se text automaticky importuje jako grafický symbol.

Vektorové obrysy Převede text na vektorové cesty, aby zůstal zachován vzhled textu. Samotný text už nelze dále upravovat, ale krytí a kompatibilní režimy prolnutí si upravitelnost zachovají. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Sloučený bitmapový obraz Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho vzhled přesně tak jako v aplikaci Photoshop. Rastrovaný text již nelze upravovat.

Poznámka: Text na cestě musíte importovat jako sloučený bitmapový obraz, aby se zachovala vizuální věrnost objektu.

Import objektů tvarů

Objekt vrstvy tvarů je objekt, který byl původně vrstvou tvarů v aplikaci Photoshop nebo obrazovou vrstvou, ve které je vektorová ořezová maska.

Upravitelné cesty a styly vrstev Vytvoří upravitelný vektorový tvar s bitmapou oříznutou uvnitř vektoru. Podporované režimy prolnutí, filtry a krytí zůstanou zachovány. Nepodporované režimy prolnutí, které nelze v programu Flash reprodukovat, se odstraní. Objekt se musí převést na filmový klip.

Sloučený bitmapový obraz Rastrováním převede tvar na bitmapu, aby se zachoval vzhled vrstvy tvaru přesně tak jako v aplikaci Photoshop. Rastrovaný obraz již nelze upravovat.

Import obrazových vrstev a vrstev výplní

Pokud je vrstva obrazu nebo výplně spojena s vektorovou maskou, je považována za objekt vrstvy tvarů.

Bitmapový obraz s upravitelnými styly vrstev Vytvoří filmový klip, uvnitř kterého je bitmapa. Podporované režimy prolnutí, filtry a krytí zůstanou zachovány. Nepodporované režimy prolnutí, které nelze v programu Flash reprodukovat, se odstraní. Objekt se musí převést na filmový klip.

Sloučený bitmapový obraz Rastrováním převede obraz na bitmapu, aby se zachoval vzhled vrstvy obrazu nebo výplně přesně tak jako v aplikaci Photoshop.

Import sloučených bitmapových objektů a objektů ve sloučené bitmapě

Sloučená bitmapa je objekt obsahující více než jednu vrstvu aplikace Photoshop, která se při importu do aplikace Flash sloučí do jediné bitmapy. Objekty ve sloučené bitmapě představují vrstvy v aplikaci Photoshop. Chcete-li vytvořit sloučenou bitmapu, vyberte dvě nebo více vrstev a klepněte na tlačítko Sloučit vrstvy.

Importování více objektů různých typů

Pokud importujete více objektů různých typů, Flash vám umožní jen importovat vybrané objekty s volbami importu, které mají společné, například Vytvořit filmový klip a Registrace.

Importování více objektů stejného typu

Pokud importujete více objektů stejného typu, zobrazené volby importu jsou stejné, jako kdyby byl vybraný jen jeden objekt daného typu. Pokud objekty nemají stejné atributy, jsou volby importu v neurčitém stavu a výsledky mohou být jiné, než jste čekali.

Import složky skupiny

Složku skupiny můžete importovat jako filmový klip nebo můžete každou vrstvu ve skupině umístit do její vlastní vrstvy nebo klíčového snímku v časové ose.

Pokud zvolíte Importovat jako filmový klip, každá vrstva ve složce skupiny se umístí do jedné vrstvy ve filmovém klipu a ten se pak umístí do jeho vlastní vrstvy nebo klíčového snímku v časové ose. Pro filmový klip se použije stejný název, jaký měla složka skupiny v aplikaci Photoshop, a pokud naimportujete filmový klip do vrstvy Flash, pojmenuje se tato vrstva stejně.

Pokud skupinu neumístíte do filmového klipu, převede se každá vrstva na typ, který je pro ni momentálně nastavený, a každá vrstva ve skupině se naimportuje do její vlastní vrstvy Flash. Vrstvy Flash se pojmenují pro jednotlivé vrstvy v souboru PSD.

Import a slučování vrstev

Dialogové okno Import souborů PSD umožňuje sloučit dvě nebo více vrstev do sloučené bitmapy, která se importuje jako jeden bitmapový soubor, a ne jako jednotlivé objekty.

Vrstvy, které vyberete pro sloučení do bitmapy, musí tvořit souvislou sérii dvou nebo více vrstev na stejné úrovni. Nemůžete například vybrat jednu vrstvu uvnitř skupiny a jednu vrstvu mimo skupinu a ty pak sloučit. Namísto toho musíte vybrat celou skupinu a k ní požadovanou jednotlivou vrstvu.

Nastavení voleb publikování

Nastavení publikování v dialogovém okně Import souborů PSD umožňují určit stupeň komprese a kvality dokumentu, které se mají aplikovat na obraz, když se dokument Flash publikuje jako soubor SWF. Tato nastavení se uplatňují jen tehdy, když publikujete dokument jako soubor SWF, a nemají na obraz žádný vliv, když ho importujete do plochy nebo knihovny Flash.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezeztrátovou kompresi:

• **Ztrátová** Při použití volby Ztrátová (JPEG) se obraz komprimuje ve formátu JPEG. Chcete-li použít výchozí kvalitu komprese nastavenou pro importovaný obraz, zvolte Použít nastavení publikování. Chcete-li určit nové nastavení kvality komprese, vyberte volbu Vlastní a v textovém poli Kvalita zadejte hodnotu od 1 do 100. (Vyšší hodnota lépe zachová integritu obrazu, ale výsledkem bude větší velikost souboru.)

• **Bezeztrátová** Při použití volby Bezeztrátová (PNG/GIF) se obraz komprimuje bezeztrátovou metodou, při které se z obrazu neztrácí žádná data.

Poznámka: Ztrátovou kompresi používejte pro obrazy se složitými variacemi barev nebo tónů, jako jsou fotografie nebo obrazy s výplněmi přechodem. Bezeztrátovou kompresi používejte pro obrazy s jednoduchými tvary a relativně malým počtem barev.

Vypočítat velikost bitmapy Určuje počet bitmap, které se vytvoří pro danou vrstvu na základě zvoleného nastavení importu, a velikost komprimovaných výsledných bitmap ve vrstvě (v kilobajtech). Pokud například vyberete vrstvu s vrženým stínem a rozostřením a chcete zachovat styly vrstvy, příkazem Vypočítat velikost bitmapy zjistíte, že při importu vzniknou tři bitmapy – jedna pro každý z efektů filtrů a jedna pro samotný obraz. Chcete-li vypočítat velikost všech bitmap, které se mají importovat, vyberte všechny vrstvy a klepněte na Vypočítat velikost bitmapy.

Předvolby importu souboru aplikace Photoshop

Dialogové okno Předvolby v aplikaci SWF umožňuje nastavit předvolby importu pro soubory PSD aplikace Photoshop. Předvolby, které nastavíte pro import souborů PSD, mají vliv na volby, které se zpočátku zobrazí v dialogovém okně Import souborů PSD pro jednotlivé typy vrstev aplikace Photoshop.

Poznámka: Chcete-li předvolby nastavené pro různé typy vrstev změnit pro jednotlivé objekty, použijte dialogové okno Import souborů PSD. Vyberte vrstvu, pro kterou chcete změnit volby importu, a určete požadované nastavení.

Další témata nápovědy

"Nastavení předvoleb v programu Flash" na stránce 33

Předvolby importu obrazových vrstev

Tyto volby určují počáteční nastavení importu pro obrazové vrstvy. Obrazové vrstvy lze importovat libovolným z následujících způsobů:

Bitmapové obrazy s upravitelnými styly vrstev Vytvoří filmový klip, do kterého je vnořena bitmapa. Při použití této volby zůstanou zachovány podporované režimny prolnutí a krytí, ale jiné vizuální atributy, které nelze v programu Flash reprodukovat, se odstraní. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Sloučené bitmapové obrazy Rastrováním převede veškerý text na sloučený bitmapový obraz, aby se zachoval stejný vzhled, jaký měla textová vrstva v aplikaci Photoshop.

Vytvořit filmové klipy Určuje, že se obrazové vrstvy mají při importu do aplikace Flash převést na filmové klipy. Pokud nechcete všechny vrstvy obrazu převádět na filmové klipy, lze tuto volbu v dialogovém okně Import souborů PSD pro jednotlivé objekty změnit.

Předvolby importu textových vrstev

Tyto volby určují počáteční nastavení importu pro textové vrstvy.

Upravitelný text Z textu v textové vrstvě Photoshopu vytvoří upravitelný textový objekt. Vzhled textu může poněkud utrpět, aby mohla být zachována jeho upravitelnost. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Vektorové obrysy Vektorizací převede text na cesty. Vzhled textu se může změnit, ale vizuální atributy budou zachovány. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Sloučené bitmapové obrazy Rastruje text, aby se zachoval přesný vzhled, jaký měla textová vrstva ve Photoshopu.

Vytvořit filmové klipy Při importu do programu Flash automaticky převede textovou vrstvu na filmový klip. Tuto volbu lze v dialogovém okně Import souborů PSD pro jednotlivé objekty změnit, pokud nechcete mít ze všech textových vrstev převedené filmové klipy. Tato možnost se vyžaduje v případě, že vyberete možnost Upravitelný text nebo Vektorové obrysy.

Předvolby importu vrstev tvarů

Tyto volby určují počáteční nastavení importu pro vrstvy tvarů.

Upravitelné cesty a styly vrstev Tato volba vytvoří upravitelný vektorový tvar, uvnitř kterého je oříznutá bitmapa. Při použití této volby budou také zachovány podporované režimy prolnutí a krytí, ale jiné vizuální atributy, které nelze v programu Flash reprodukovat, budou odstraněny. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Sloučený bitmapový obraz Tato volba rastruje tvar a zachová přesný vzhled, jaký vrstva měla v aplikaci Photoshop.

Vytvořit filmové klipy Tato volba určuje, že se mají vrstvy tvarů při importu do programu Flash převést na filmový klip. Tuto volbu lze pro jednotlivé objekty změnit, pokud nechcete, aby se z některých vrstev tvarů staly převedené filmové klipy. Pokud je zaškrtnuté políčko Zachovat upravitelné cesty a styly vrstev, je tato volba zakázána.

Předvolby importu skupin vrstev

Tato volba určuje počáteční nastavení importu pro skupiny vrstev.

Vytvořit filmové klipy Určuje, že se mají všechny skupiny při importu do programu Flash převést na filmový klip. Tuto volbu lze pro jednotlivé objekty změnit, pokud nechcete, aby se z některých skupin vrstev staly filmové klipy.

Předvolby importu sloučených bitmap

Tyto volby určují počáteční nastavení importu pro sloučené bitmapy.

Vytvořit filmový klip Tato volba určuje, že se mají sloučené bitmapy při importu do aplikace Flash převádět na filmové klipy. Tuto volbu lze pro jednotlivé objekty změnit, pokud nechcete, aby se z některých sloučených bitmap staly převedené filmové klipy. Pokud je zaškrtnuté políčko Zachovat upravitelné cesty a styly vrstev, je tato volba zakázána.

Předvolby importu zarovnání filmových klipů

Určuje globální vztažný bod pro vytvářené filmy. Toto nastavení platí pro vztažný bod pro všechny typy objektů. Tuto volbu lze změnit u jednotlivých objektů v dialogovém okně Import souborů PSD; toto je výchozí nastavení pro všechny typy objektů. Další informace o zarovnání filmového klipu viz "Úpravy symbolů" na stránce 160.

Nastavení publikování pro importované obrazy

Předvolby nastavení publikování pro soubor FLA umožňují určit stupeň komprese a kvality dokumentu, které se mají aplikovat na obrazy, když je dokument aplikace Flash publikován jako soubor SWF. Tato nastavení se uplatňují jen tehdy, když publikujete dokument jako soubor SWF, a nemají na obraz žádný vliv, když ho importujete do plochy nebo knihovny Flash.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezeztrátovou kompresi:

• **Ztrátová** Při použití volby Ztrátová (JPEG) se obraz komprimuje ve formátu JPEG. Chcete-li použít výchozí kvalitu komprese nastavenou pro importovaný obraz, zvolte Použít nastavení publikování. Chcete-li určit nové nastavení kvality komprese, vyberte volbu Vlastní a v textovém poli Kvalita zadejte hodnotu od 1 do 100. (Vyšší hodnota lépe zachová integritu obrazu, ale výsledkem bude větší velikost souboru.)

• **Bezeztrátová** Při použití volby Bezeztrátová (PNG/GIF) se obraz komprimuje bezeztrátovou metodou, při které se z obrazu neztrácí žádná data.

Poznámka: Ztrátovou kompresi používejte pro obrazy se složitými variacemi barev nebo tónů, jako jsou fotografie nebo obrazy s výplněmi přechodem. Bezeztrátovou kompresi používejte pro obrazy s jednoduchými tvary a relativně malým počtem barev.

Kvalita Umožňuje nastavit úroveň kvality pro kompresi.

- Použít nastavení publikování Použije stávající nastavení kvality JPEG z Nastavení publikování
- Vlastní Umožňuje specifikovat samostatná specifická nastavení kvality.

Kapitola 5: Vytváření a úpravy kreseb

Kreslení

O kreslení

Kreslicí nástroje v aplikaci Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 umožňují vytvářet a upravovat čáry a tvary kreseb v dokumentech. Veškeré čáry a tvary vytvořené v aplikaci Flash jsou nenáročné vektorové grafiky, které přispívají k zachování malé velikosti souboru FLA.

Než začnete v aplikaci Flash kreslit a malovat, je nezbytné pochopit, jak aplikace Flash kresbu vytváří a jakým způsobem může kreslení, malování a úprava tvarů ovlivňovat další tvary ve stejné vrstvě.

Následující výuková videa ukazují používání kreslicích nástrojů v aplikaci Flash. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Using the drawing tools (Používání kreslicích nástrojů) (1:55)
- Using the drawing tools (Používání kreslicích nástrojů) (CS3) (5:03)
- Object and merge drawing (Kreslení objektů a slučovací režim kreslení) (2:09)

Vektorová a bitmapová grafika

Počítače zobrazují grafiku buď ve vektorovém nebo v bitmapovém formátu. Pochopení rozdílu mezi těmito dvěma formáty vám pomůže pracovat efektivněji. S použitím programu Flash můžete vytvářet a animovat kompaktní vektorové grafiky. Flash také importuje a zpracovává vektorové a bitmapové grafiky vytvořené v jiných aplikacích.

Vektorové grafiky

Vektorová grafika popisuje obrazy s použitím rovných čar a křivek, nazývaných*vektory*, jejichž součástí jsou také informace o barvě a poloze. Například obraz listu je popsán pomocí bodů, kterými procházejí jednotlivé čáry tvořící obrys listu. Barva listu je určena barvou obrysu a barvou plochy uvnitř obrysu.



Čáry ve vektorové grafice.

Když upravujete vektorovou grafiku, měníte vlastnosti úseček a křivek, které popisují její tvar. Můžete měnit polohu, velikost, tvar a barvu vektorové grafiky bez ovlivnění kvality jejího vzhledu. Vektorové grafiky jsou nezávislé na rozlišení, což znamená, že je lze zobrazovat na výstupních zařízeních s různým rozlišením bez jakékoli ztráty kvality.

Bitmapové grafiky

Bitmapové grafiky popisují obrazy s použitím barevných teček, nazývaných *obrazové body*, uspořádaných ve formě mřížky. Například obraz listu je popsán konkrétním umístěním a barevnou hodnotou každého obrazového bodu v mřížce, takže obraz vzniká podobně jako mozaika.



Obr. body v bitmapové grafice.

Když upravujete bitmapovou grafiku, měníte obrazové body, ne úsečky a křivky. Bitmapové grafiky jsou závislé na rozlišení, protože data popisující obraz se vztahují k mřížce konkrétní velikosti. Úpravami bitmapové grafiky může dojít ke změně kvality jejího vzhledu. Zejména při změně velikosti bitmapové grafiky mohou vzniknout zubaté okraje v důsledku změny rozmístění obrazových bodů v mřížce. Při zobrazení bitmapové grafiky na výstupním zařízení s nižším rozlišením, než jaké má samotný obraz, také dojde ke zhoršení kvality.

Cesty

Kdykoli v programu Flash nakreslíte čáru nebo výplň, vytvoříte linii nazývanou *cesta*. Cesta je tvořena jedním nebo více přímými nebo zakřivenými *segmenty*. Začátek a konec každého segmentu je označen *kotevními body*, které fungují jako špendlíky, držící na místě drát. Cesta může být buď *uzavřená* (například kružnice), nebo *otevřená*, to znamená se zřetelnými *koncovými body* (například vlnovka).

Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, *směrových bodů* na konci *směrových úseček*, které se zobrazují u kotevních bodů, nebo přetažením samotného segmentu cesty.



Součásti cesty



Cesty mohou mít dva druhy kotevních bodů: rohové body a hladké body. V *rohovém bodě* cesta ostře mění směr. V *hladkém bodě* jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho kdykoliv změnit.



Body na cestě

A. Čtyři rohové body B. Čtyři hladké body C. Kombinace rohových a hladkých bodů.

Rohový bod může spojovat libovolné dva přímé nebo zakřivené segmenty, zatímco hladký bod spojuje vždy dva zakřivené segmenty.



Rohový bod může spojovat přímé i zakřivené segmenty.

Poznámka: Nezaměňujte rohové a hladké body s přímými a zakřivenými segmenty.

Obrys cesty se nazývá *tah*. Barva nebo přechod aplikovaný na otevřenou nebo uzavřenou vnitřní oblast cesty se nazývá *výplň*. Tah může mít tloušťku (šířku), barvu a vzor přerušování. Když vytvoříte cestu nebo tvar, můžete změnit vlastnosti jejího tahu a výplně.

Směrové úsečky a směrové body

Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo když vyberete samotný segment), u kotevních bodů připojených segmentů se zobrazí *směrová táhla*, která jsou tvořena *směrovými úsečkami* končícími ve *směrových bodech*. Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených segmentů. Přemísťováním směrových bodů se mění tvar křivky. Směrové úsečky se ve finálním výstupu nezobrazují.



Když vyberete kotevní bod (vlevo), objeví se směrové úsečky na všech zakřivených segmentech, spojených s kotevním bodem (vpravo).

Hladký bod má vždy dvě směrové úsečky, které se pohybují společně jako jedna přímá úsečka. Když přesunete směrovou úsečku hladkého bodu, upraví se současně křivkové úseky na obou stranách bodu, takže u daného kotevního bodu zůstane zachována plynulá křivka.

Naproti tomu rohový bod může mít dvě, jednu nebo žádnou směrovou úsečku, podle toho, zda spojuje dva, jeden nebo žádný zakřivený segment. Směrové úsečky rohového bodu udržují zalomení cesty použitím různých úhlů. Když přesunete směrovou úsečku rohového bodu, upraví se pouze křivka na té straně bodu, na které leží daná směrová úsečka.



Nastavení směrových úseček hladkého bodu (vlevo) a rohového bodu (vpravo).

Směrové úsečky jsou vždy tangenciální (kolmé k poloměru) ke křivce v kotevním bodě. Úhel každé směrové úsečky určuje sklon křivky a délka každé směrové úsečky určuje výšku nebo hloubku oblouku.



Přemístění a změna délky směrových úseček mění sklon křivek.

Režimy kreslení a grafické objekty

V programu Flash můžete pomocí různých režimů kreslení a nástrojů pro kreslení vytvářet několik různých typů grafických objektů. Každý typ má své výhody i nevýhody. Díky pochopení možností jednotlivých typů grafických objektů se budete moci správně rozhodovat, které typy objektů ve vaší práci použít.

Poznámka: V aplikaci Flash jsou grafické objekty položky ve vymezené ploše. Flash umožňuje grafické objekty přesunovat, kopírovat, odstraňovat, transformovat, vrstvit na sebe, zarovnávat a seskupovat. "Grafické objekty" v aplikaci Flash se liší od "objektů jazyka ActionScript", které jsou součástí programovacího jazyka ActionScript". Nepleťte si tato dvě různá použití výrazu "objekty". Další informace o objektech v tomto programovacím jazyku najdete v části o datových typech v příručce Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash nebo v části Typy dat v příručce ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře.

Následující výuková videa ukazují režimy kreslení v aplikaci Flash. Přestože je v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Object and merge drawing (Kreslení objektů a slučovací režim kreslení) (2:09)
- Using the drawing tools (Používání kreslicích nástrojů) (CS3) (5:03)

Slučovací režim kreslení

Výchozí kreslicí režim automaticky slučuje kreslené tvary, pokud se navzájem překrývají. Když nakreslíte tvary, které se ve stejné vrstvě navzájem překrývají, vrchní tvar vysekne překrytou část tvaru ležícího pod ním. Kreslení tvarů je tudíž destruktivním kreslicím režimem. Pokud například nakreslíte kruh a na něj umístíte menší kroužek, který pak vyberete a přesunete, překrytá část většího kruhu se odstraní.

Když má tvar tah i výplň, považují se tyto dva atributy za samostatné grafické prvky, které lze nezávisle na sobě vybírat a přesunovat.



Tvary vytvořené ve slučovacím režimu kreslení se sloučí dohromady, pokud se překrývají. Když horní tvar vyberete a posunete ho, tvar ležící pod ním se změní.

Jak zapnout slučovací režim kreslení

- 1 V panelu nástrojů vyberte volbu Sloučit kresby.
- 2 Z panelu nástrojů vyberte kreslicí nástroj a táhněte jím ve vymezené ploše

Poznámka: Flash ve výchozím nastavení používá slučovací režim kreslení.

Režim kreslení objektu

Tento režim vytváří tvary, které se označují jako *objekty kresby*. Objekty kresby jsou samostatné grafické objekty, které se při překrytí vzájemně automaticky neslučují. Tvary tedy můžete překrývat, aniž by se změnil jejich vzhled, když je od sebe oddálíte nebo změníte jejich uspořádání. Flash vytvoří každý tvar jako samostatný objekt, se kterým můžete jednotlivě manipulovat.

Když je nástroj pro kreslení v režimu kreslení objektu, tvary, které s ním vytváříte, jsou zcela nezávislé. Tah a výplň tvaru nejsou samostatnými prvky, a tvary, které se překrývají, se navzájem nijak neovlivňují. Když vyberete tvar vytvořený v režimu kreslení objektu, Flash vytvoří za účelem identifikace kolem tvaru obdélníkový ohraničovací rámeček.

Poznámka: Nastavte předvolby citlivosti na dotek při vybírání tvarů vytvořených pomocí režimu kreslení objektu.



Tvary vytvořené pomocí režimu kreslení objektu zůstávají jako samostatné objekty, se kterými můžete jednotlivě manipulovat.

Jak zapnout režim kreslení objektu

Chcete-li tvary kreslit pomocí režimu kreslení objektu, je nutné jej výslovně spustit.

- 1 Vyberte kreslicí nástroj, který podporuje režim kreslení objektu (nástroje tužka, čára, pero, štětec, elipsa, obdélník nebo mnohoúhelník).
- 2 Z kategorie Volby v panelu nástrojů vyberte tlačítko Kreslení objektu 💽, případně můžete mezi slučovacím režimem a režimem kreslení objektu přepínat stisknutím klávesy J. Tlačítko Kreslení objektu slouží k přepínáním mezi slučovacím režimem a režimem kreslení objektu. Můžete nastavit předvolby citlivosti na dotek při vybírání tvarů vytvořených pomocí režimu kreslení objektu.
- 3 Táhněte myší ve vymezené ploše.

Převedení tvaru vytvořeného pomocí slučovacího režimu kreslení na tvar režimu kreslení objektu

- 1 Ve vymezené ploše vyberte daný tvar.
- 2 Chcete-li tvar převést na tvar režimu kreslení objektu, vyberte možnosti Změnit > Kombinovat objekty > Sjednotit. Po převodu bude tvar považován za objekt vektorové kresby, jehož vzhled se interakcí s jinými tvary nemění.

Poznámka: Chcete-li dva nebo více tvarů spojit do jednoho objektového tvaru, použijte příkaz Sjednotit.

Základní objekty

Základní objekty jsou tvary, které vám umožňují nastavovat jejich charakteristiky v inspektoru vlastností. Můžete přesně ovládat velikost, zaoblení rohů a další vlastnosti tvaru kdykoli poté, co jste tvar vytvořili, aniž byste ho museli celý znovu kreslit.

K dispozici jsou dva typy základních tvarů: obdélníky a elipsy.

- 1 V panelu nástrojů vyberte nástroj základní obdélník 🛄 nebo nástroj základní elipsa 💽.
- 2 Táhněte myší ve vymezené ploše.

Překrývající se tvary

Když nakreslíte čáru přes jinou čáru nebo nakreslený tvar ve Slučovacím režimu kreslení, jsou překrývající se čáry rozděleny do segmentů v bodech protnutí. Chcete-li každý segment jednotlivě vybrat, přesunout nebo změnit jeho velikost, použijte nástroj pro výběr.



Výplň; výplň, přes kterou je nakreslená čára; tři výsledné segmenty čáry.

Při kreslení přes tvary a čáry se překrytá část nahradí tím, co leží na ní. Při malování stejnou barvou se tvary sloučí dohromady. Při malování jinou barvou zůstanou tvary nezávislé. Tyto funkce používejte k vytváření masek, vystřižení a jiných negativních obrazů. Například následující vystřižení je vytvořeno přemístěním neseskupeného obrazu draka na zelený obdélník, odznačením draka a pak oddálením vyplněných částí draka od zeleného obdélníku.



Vystřižení obrazu draka.

Aby nedošlo k neúmyslnému pozměnění tvarů a čar jejich vzájemným překrytím, seskupte tvary nebo je rozdělte do jednotlivých vrstev.

Další témata nápovědy

"Seskupené objekty" na stránce 130

"Vytvořte a organizujte vrstvy" na stránce 186

Předvolby kreslení

Nastavení kreslení určuje chování při přitahování, vyhlazení a narovnání. U každé volby můžete změnit nastavení tolerance a každou volbu můžete buď zapnout, nebo vypnout. Nastavení tolerance jsou relativní a závisí na rozlišení obrazovky vašeho počítače a aktuálním zvětšení scény. Ve výchozím nastavení jsou všechny volby zapnuté a mají nastavenou normální toleranci.

Nastavení kreslení

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a zvolte Kreslení.
- 2 Vyberte v kategorii Kreslení z následujících voleb:

Nástroj pero Umožňuje nastavit možnosti pro nástroj Pero. Vyberte možnost Zobrazovat náhled pera a zobrazte čáru náhledu od posledního bodu klepnutí do stávajícího umístění ukazatele. Vyberte Zobrazovat plné body a zobrazte řídicí body jako malé plné čtverečky namísto nevyplněných čtverečků. Vyberte Zobrazit přesné kurzory a zobrazte nitkový kříž namísto ikony nástroje Pero, když používáte tento nástroj. Tato možnost umožňuje snadněji sledovat přesný cíl klepnutí.

Spojovat čáry Určuje, jak blízko musí být konec kreslené čáry k existujícímu segmentu čáry, než její koncový bod přeskočí na nejbližší bod takové existující čáry. Toto nastavení také určuje rozpoznávání vodorovných a svislých čar –

to znamená jak hodně se kreslená čára musí blížit vodorovné nebo svislé, aby ji Flash změnil na přesně vodorovnou nebo svislou. Když je zapnutá volba Přitahovat na objekty, určuje toto nastavení, jak blízko musí být objekty k sobě, aby se na sebe přitáhly.

Vyhlazovat křivky Určuje míru vyhlazování aplikovanou na zakřivené čáry kreslené nástrojem tužka, když je režim kreslení nastavený na Narovnat nebo Vyhladit. (U hladších křivek se snadněji mění jejich tvar, zatímco hrubší křivky se přesněji blíží tahům původních čar.)

Poznámka: Chcete-li existující zakřivené segmenty ještě více vyhladit, použijte příkaz Změnit > Tvar > Vyhladit a Změnit > Tvar > Optimalizovat.

Rozeznávat přímky Definuje, jak hodně se segment čáry kreslený nástrojem tužka musí blížit rovné čáře, než hoFlash rozpozná jako přímku a nakreslí ho zcela rovně. Pokud je při kreslení volba Rozeznávat přímky vypnutá, můžete čáry narovnat později: vyberete jeden nebo více segmentů čáry a zvolíte příkaz Změnit > Tvar > Narovnat.

Rozeznávat tvary Určuje, jak přesně se musí kreslit kružnice, elipsy, čtverce, obdélníky a oblouky zakřivené o 90 nebo 180 stupňů, aby byly rozeznány jako tyto geometrické tvary a přesně překresleny. Volby jsou Vypnuto, Přesné, Normální a Tolerantní. Volba Přesné vyžaduje co nejpřesnější kresbu tvaru; volba Tolerantní určuje, že tvar může být nakreslen jen zhruba a Flash ho překreslí. Pokud je při kreslení volba Rozeznávat tvary vypnutá, můžete čáry narovnat později: vyberete jeden nebo více tvarů (například spojené segmenty čáry) a zvolíte příkaz Změnit > Tvar > Narovnat.

Přesnost klepnutí Určuje, jak blízko k určité položce musí ukazatel být, aby Flash položku rozeznal.

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

Při vytváření tvarů s použitím režimu kreslení objektu nastavte volby citlivosti na dotek pro nástroj výběr, nástroj dílčí výběr a nástroj laso. Ve výchozím nastavení se objekty vybírají jen v případě, že rámeček výběru nástroje zcela obklopuje celý objekt. Pokud tuto volbu vypnete, budou se celé objekty vybírat i tehdy, když jsou jen částečně obklopeny rámečkem výběru nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr nebo nástroje laso.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 V kategorii Všeobecné proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li vybrat jen objekty a body, které jsou zcela obklopeny rámečkem výběru, odznačte nástroje pro výběr a laso citlivé na dotek. Body, které leží uvnitř plochy výběru, zůstanou vybrané.
- Chcete-li vybrat objekty nebo skupiny, které jsou jen částečně obklopeny rámečkem výběru, vyberte nástroje pro výběr a laso citlivé na dotek.

Poznámka: Nástroje pro dílčí výběr používají stejné nastavení citlivosti.

Kreslení jednoduchých čar a tvarů

Následující výuková videa ukazují používání kreslicích nástrojů v aplikaci Flash. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Using the drawing tools (Používání kreslicích nástrojů) (1:55)
- Using the drawing tools (Používání kreslicích nástrojů) (CS3) (5:03)
- Object and merge drawing (Kreslení objektů a slučovací režim kreslení) (2:09)

Kreslení přímých čar nástrojem segment čáry

Chcete-li kreslit jednotlivé rovné segmenty čáry, použijte nástroj čára.

- 1 Vyberte nástroj čára 🔪.
- 2 Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte požadované atributy tahu.

Poznámka: Pro nástroj čára nelze nastavit atributy výplně.

- 3 Klepnutím na tlačítko Kreslení objektů 🖸 v části Volby v panelu nástrojů vyberte slučovací režim nebo režim kreslení objektu. Když je stisknuté tlačítko Kreslení objektů, je nástroj čára v režimu kreslení objektů.
- 4 Umístěte ukazatel na místo, kde má čára začínat, a táhněte do místa, kde chcete, aby končila. Tažením se stisknutou klávesou Shift omezíte směrové úsečky na násobky 45 stupňů.

Další témata nápovědy

"Nastavení tahu a barvy výplně" na stránce 139

"Režimy kreslení a grafické objekty" na stránce 95

Kreslení obdélníků a elips

Nástroji elipsa a obdélník můžete vytvářet tyto běžné geometrické tvary a aplikovat na ně tahy, výplně a zaoblené rohy. Kromě slučovacího režimu a režimu kreslení objektu nabízejí nástroje elipsa a obdélník také režim kreslení základních objektů.

Když vytváříte obdélníky nebo elipsy pomocí nástrojů základní obdélník nebo základní elipsa, Flash kreslí tvary jako samostatné objekty, ne nepodobné tvarům vytvářeným s použitím režimu kreslení objektu. Nástroje pro kreslení základních tvarů umožňují určit u obdélníků poloměr zaoblení rohů a u elips počáteční a koncový úhel a vnitřní poloměr pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností. U již vytvořeného základního tvaru můžete měnit poloměr a rozměry: tvar vyberte ve vymezené ploše a upravte nastavení ovládacích prvků v inspektoru Vlastnosti.

Poznámka: Když je vybraný kterýkoli z nástrojů pro kreslení základních tvarů, v inspektoru Vlastnosti zůstávají hodnoty posledně upravovaného základního objektu. Například když upravíte jeden obdélník a pak nakreslíte druhý obdélník.

Další témata nápovědy

"Nastavení tahu a barvy výplně" na stránce 139

Kreslení základních obdélníků

- 1 Chcete-li vybrat nástroj základní obdélník, klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník 🔲 a pak z rozbalovací nabídky vyberte nástroj základní obdélník 🛄.
- 2 Chcete-li vytvořit základní obdélník, táhněte nástrojem základní obdélník ve vymezené ploše.

Poznámka: Chcete-li změnit poloměr rohů při tažení nástrojem základní obdélník, stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů. Když mají rohy požadované zaoblení, klávesu uvolněte.

3 Zatímco je základní vybraný obdélník, můžete pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností tento tvar dále modifikovat nebo pro něj určit barvy výplně a tahu.

VLASTNOSTI *	×
Základní obdélník	
▽ POLOHA A VELIKOST	
X: <u>100.0</u> Y: <u>100.0</u>	
∰ Š: <u>100.0</u> V: <u>25.0</u>	
▽ VYPLNIT A VYTÁHNOUT	
2 💻 🔅 🗖	
Tah: 2.00	
Styl: Plná 🛛 🔻 🖉	
Měřítko: Normální 🔻 🗆 Pomocné body	
Konce: 👄 🔻	
Spojení: ⊗ I ▼ Ostré: <u>3</u>	
▽ VOLBY OBDÉLNÍKU	
(10.00) 10.00	
L 10.00 J 10.00	
contraction contra	

Vlastnosti pro základní obdélník.

Tyto kontroly Inspektoru vlastností jsou specifické pro nástroj Základní obdélník.

Ovládací prvky pro poloměr rohů obdélníku Umožňují určit poloměry zaoblení rohů pro obdélník. Do každého textového pole můžete zadat numerickou hodnotu vnitřního poloměru. Zadáním záporné hodnoty vznikne inverzní poloměr. Také můžete odznačit ikonu omezení poloměru rohů a můžete upravit zaoblení každého rohu jednotlivě.

Obnovit Obnoví nastavení všech ovládacích prvků nástroje základní obdélník a vrátí základnímu obdélníku nakreslenému ve vymezené ploše jeho původní velikost a tvar.

- 4 Chcete-li pro každý roh určit jiný poloměr zaoblení, odznačte ikonu zámku, která se nachází v části voleb obdélníku inspektoru vlastností. Když je tato ikona vybraná, ovládací prvky pro nastavení poloměru jsou zamčené, takže všechny rohy mají stejné zaoblení.
- 5 Chcete-li obnovit poloměry rohů, klepněte na tlačítko Obnovit v inspektoru Vlastnosti.

Kreslení základních elips

- 1 Klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník 💷 a pak vyberte nástroj základní elipsa 💽.
- 2 Chcete-li vytvořit základní elipsu, táhněte nástrojem základní elipsa ve vymezené ploše. Chcete-li tvar omezit na kružnici, podržte při tažení klávesu Shift.
- **3** Zatímco je základní elipsa vybraná ve vymezené ploše, můžete pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností tento tvar dále modifikovat nebo pro něj určit barvy výplně a tahu.

VLASTNOSTI		_	41 ¥ ₹
Základní elipsa			
	VELIKOST		
X:	100.0	Y: 100	.0
ğğ Š:	50.0	V: 50.0	<u>)</u>
▽ VYPLNIT A VYTÁHNOUT			
2		⊘ [
Tah:	û		2.00
Styl:	Plná		▼ Ø
Měřítko:	Normální 🔻	Pom	ocné body
Konce:			
Spojení:	⊗ ▼ 0:	stré: <u>3</u>	
	IPSY		
Počáteční úh	el: —û—		90.00
Koncový úh	el: 🗋		0.00
Vnitřní polom	ěr: 🛆		0.00
	🗹 Uzavřít o	estu (Obnovit

Vlastnosti pro základní elipsu.

Tyto kontroly Inspektoru vlastností jsou specifické pro nástroj Základní ovál.

Počáteční úhel/Koncový úhel Úhel počátečního bodu a koncového bodu oválu. Pomocí těchto ovládacích prvků můžete snadno měnit tvar elips a kružnic na kruhové výseče, polokruhy a jiné kreativní tvary.

Vnitřní poloměr Vnitřní poloměr (nebo ovál) uvnitř elipsy. Můžete buď zadat hodnotu vnitřního poloměru do příslušného pole, nebo můžete klepnout na jezdec a upravit velikost poloměru interaktivně. Můžete zadat hodnoty od 0 až 99, představující procento odstraněné výplně.

Zavřít cestu Umožňuje určit, zda má být cesta elipsy uzavřená (respektive cesty – pokud určujete vnitřní poloměr). Pokud určíte otevřenou cestu, neaplikuje se na výsledný tvar žádná výplň a nakreslí se jen tah. Volba Zavřít cestu je ve výchozím nastavení vybraná.

Obnovit Obnoví nastavení všech ovládacích prvků nástroje základní elipsa a základní elipse nakreslené ve vymezené ploše vrátí její původní velikost a tvar.

Kreslení elips a obdélníků

Nástroje elipsa a obdélník slouží k vytváření těchto běžných geometrických tvarů.

- 1 Chcete-li vybrat nástroj obdélník 🔲 nebo nástroj elipsa 🔾, klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník a pak táhněte myší.
- 2 Chcete-li vytvořit obdélník nebo elipsu, táhněte nástrojem obdélník nebo elipsa ve vymezené ploše.
- **3** Pro nástroj obdélník můžete určit zaoblené rohy tak, že klepnete na modifikátor Zaoblený obdélník a zadáte hodnotu poloměru rohů. Vložením nulové hodnoty vytvoříte hranaté rohy.
- **4** Táhněte myší ve vymezené ploše. Při použití nástroje obdélník můžete stisknutím klávesy se šipkou nahoru nebo dolů během tažení upravit poloměr zaoblených rohů.

Při použití nástroje elipsa nebo obdélník můžete stisknutím klávesy Shift omezit vytvářené tvary na kružnice a čtverce.

- 5 Chcete-li specifikovat velikost oválů nebo obdélníku, zvolte nástroj Ovál nebo Obdélník a stiskněte klávesu Alt (Windows) nebo Option (Macintosh) Pak klepněte na Scénu a zobrazte dialogové okno nastavení oválu a obdélníku.
- Pro elipsy nastavte šířku a výšku v obrazových bodech a určete, zda se má elipsa kreslit od středu.
- Pro obdélníky nastavte šířku a výšku v obrazových bodech a poloměr zaoblení rohů a určete, zda se má obdélník kreslit od středu.

Kreslení mnohoúhelníků a hvězd

- 1 Chcete-li vybrat nástroj mnohoúhelník/hvězda 📿, klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník a ze zobrazené rozbalovací nabídky vyberte nástroj.
- 2 Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte požadované atributy výplně a tahu.
- 3 Klepněte na Volby a proveďte následující úkony:
- Z nabídky Styl vyberte Mnohoúhelník nebo Hvězda.
- Ve volbě Počet stran zadejte číslo od 3 do 32.
- Ve volbě Velikost cípu hvězdy zadejte hodnotu od 0 do 1, která určuje hloubku cípů hvězdy. Čím je tato hodnota blíž nule, tím jsou cípy delší. Při kreslení mnohoúhelníku nechte toto nastavení beze změny. (Na tvar mnohoúhelníku nemá vliv.)
- 4 Klepněte na OK.
- 5 Táhněte myší ve vymezené ploše.

Kreslení nástrojem tužka

Chcete-li kreslit čáry a tvary, použijte nástroj tužka. Pracuje se s ním velmi podobně, jako když kreslíte skutečnou tužkou. Chcete-li na kreslené čáry a tvary aplikovat vyhlazení nebo narovnání, vyberte některý kreslicí režim pro nástroj tužka.

- 1 Vyberte nástroj tužka 🧷 .
- 2 Zvolte Okno > Vlastnosti a vyberte barvu tahu, tloušťku čáry a styl.
- 3 Z nabídky Volby v panelu nástrojů vyberte požadovaný režim kreslení:
- Chcete-li kreslit rovné čáry a přibližně nakreslené trojúhelníky, elipsy, kružnice, obdélníky a čtverce převádět na
 tyto běžné geometrické tvary, vyberte Narovnat
 .
- Chcete-li kreslit hladce zakřivené čáry, vyberte Vyhladit 5.
- Chcete-li kreslit čáry od ruky, které se namají nijak modifikovat, vyberte Inkoust ⁴/₄.



Čáry nakreslené s použitím režimu Narovnat, Vyhladit a Inkoust.

4 Při kreslení nástrojem tužka můžete omezit směr vytvářených čar na vodorovné a svislé, klepněte ve vymezené ploše, stiskněte Shift a táhněte.
Malování nástrojem štětec

Nástroj Štětec 🖋 vykreslí tahy podobné tahům štětce. Vytváří také speciální efekty včetně kaligrafických efektů. Velikost a tvar štětce vyberte s použitím modifikátorů nástroje štětec.

Velikost štětce zůstává pro nové tahy konstantní, i když změníte velikost zobrazení vymezené plochy, takže při menším zvětšení vymezené plochy vypadá tentýž štětec větší. Předpokládejme například, že jste nastavili měřítko zobrazení vymezené plochy na 100 % a malujete nástrojem štětec s použitím nejmenší velikosti štětce. Pak změníte měřítko zobrazení plochy na 50 % a opět malujete s použitím nejmenší velikosti štětce. Nově namalovaný tah se zobrazí dvakrát silnější než původně namalovaný tah. (Při změně měřítka zobrazení vymezené plochy zůstává velikost existujících tahů štětce beze změny.)

Při malování nástrojem štětec můžete jako výplň použít importovanou bitmapu. Viz "Rozdělování skupin a objektů" na stránce 130.

Pokud máte k počítači připojený tlakově citlivý tablet Wacom, můžete měnit tloušťku a sklon tahu štětce změnou tlaku na hrot pera tabletu s použitím modifikátorů Přítlak a Náklon.

Modifikátor Přítlak mění tloušťku tahů štětce, když změníte tlak na hrot pera. Modifikátor Náklon mění úhel tahů štětce, když změníte úhel naklonění pera vůči tabletu. Při použití modifikátoru Náklon se zjišťuje úhel měřením vzdálenosti mezi horním koncem pera (gumou) a horním (severním) okrajem tabletu. Pokud například držíte pero kolmo k tabletu, je hodnota Náklonu 90. Modifikátory Přítlak a Náklon jsou u pera oba plně podporovány i pro funkci guma.



Tah štětce s proměnlivou tloušťkou nakreslený pomocí pera.

- 1 Vyberte nástroj štětec 🖌 .
- 2 Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte barvu výplně.
- 3 Klepněte na modifikátor Režim štětce a vyberte režim malování:

Malovat normálně Maluje přes čáry a výplně ve stejné vrstvě.

Malovat výplně Maluje výplně a prázdné plochy, přičemž čáry nechává beze změn.

Malovat zezadu Maluje v prázdných místech vymezené plochy ve stejné vrstvě, přičemž čáry i výplně nechává beze změn.

Malovat výběr Aplikuje na výběr novou výplň, když vyberete výplň v ovládacím prvku Barva výplně nebo v poli Výplň v inspektoru Vlastnosti, stejně, jako když vyberete vyplněnou plochu a aplikujete novou výplň.

Malovat uvnitř Maluje výplň, ve které zahájíte tah štětce, a nikdy nemaluje čáry. Když začnete malovat v prázdné ploše, neovlivní výplň žádné již existující vyplněné oblasti.

- 4 Velikost a tvar štětce se vybírá s použitím modifikátorů nástroje štětec.
- 5 Pokud máte k počítači připojený tlakově citlivý tablet Wacom, můžete tahy štětce měnit tím, že vyberte modifikátor Přítlak, modifikátor Náklon, nebo oba modifikátory.
- · Chcete-li měnit tloušťku tahů štětce změnou tlaku na hrot pera, vyberte modifikátor Přítlak.
- Chcete-li měnit úhel tahů štětce změnou úhlu naklonění pera vůči tlakově citlivému tabletu Wacom, vyberte modifikátor Náklon.

6 Táhněte myší ve vymezené ploše. Chcete-li omezit směr tahů štětce jen na vodorovné a svislé tahy, podržte při tažení klávesu Shift.

Další témata nápovědy

"Nastavení tahu a barvy výplně" na stránce 139

Kreslení nástrojem pero

Chcete-li kreslit přesné cesty jako zcela rovné čáry nebo hladké, plynulé křivky, použijte nástroj pero. Při kreslení nástrojem pero klepnutím vytváříte jednotlivé body na rovných segmentech čáry a tažením vytváříte body na zakřivených segmentech čáry. Rovné i zakřivené segmenty čáry můžete upravovat změnou bodů na čáře.

Následující výukové video ukazuje používání nástroje Pero v aplikaci Flash:

 Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool (Základy aplikace Adobe Flash CS4: 0102 Nástroj Pero) (10:55) (YouTube.com)

Stavy kreslení nástroje pero

Nástroj pero zobrazuje různé typy ukazatele a tím vás informuje o tom, v jakém stavu se právě nachází. Jednotlivé kreslicí stavy jsou indikovány následujícími ukazateli:

Ukazatel počátečního kotevního bodu \mathcal{G}_{\times} Toto je první ukazatel, který uvidíte, když vyberete nástroj pero. Označuje, že příštím klepnutím myši ve vymezené ploše se vytvoří počáteční kotevní bod, který je začátkem nové cesty (všechny nové cesty začínají počátečním kotevním bodem). Veškeré existující nakreslené cesty se ukončí.

Ukazatel následujícího kotevního bodu Indikuje, že příštím klepnutím myši se vytvoří kotevní bod a čára, která ho propojí s předchozím kotevním bodem. Tento ukazatel se zobrazuje při vytváření všech uživatelem definovaných kotevních bodů vyjma počátečního kotevního bodu cesty.

Ukazatel přidání kotevního bodu \clubsuit_+ Indikuje, že příštím klepnutím myši se do existující cesty přidá další kotevní bod. Chcete-li přidat kotevní bod, musí být cesta vybraná a nástroj pero nesmí být umístěn na existujícím kotevním bodu. Existující cesta se překreslí s použitím přidaného kotevního bodu. Najednou lze přidat vždy jen jeden kotevní bod.

Ukazatel odstranění kotevního bodu . Indikuje, že příštím klepnutím myši se z existující cesty odstraní jeden kotevní bod. Chcete-li odstranit kotevní bod, musí být cesta vybraná nástroje pro výběr a ukazatel musí být umístěn na existujícím kotevním bodu. Existující cesta se překreslí na základě odstranění daného kotevního bodu. Najednou lze odstranit vždy jen jeden kotevní bod.

Ukazatel pokračování cesty Z existujícího kotevního bodu vytvoří novou cestu. Aby se tento ukazatel aktivoval, musí být kurzor myši umístěn na existujícím kotevním bodu na cestě. Tento ukazatel je dostupný jen tehdy, když právě nekreslíte žádnou cestu. Kotevním bodem nemusí být žádný z koncových kotevních bodů cesty; pokračování cesty můžete vytvořit z libovolného kotevního bodu.

Ukazatel uzavření cesty (b) Uzavře kreslenou cestu propojením s počátečním bodem cesty. Uzavřít lze jen cestu, kterou právě kreslíte, přičemž existující kotevní bod musí být počátečním kotevním bodem téže cesty. Na uzavřený tvar výsledné cesty není aplikováno žádné nastavení barvy výplně; barvu výplně musíte aplikovat zvlášť.

Ukazatel spojení cest a_{0} . Funguje podobně jako nástroj pro uzavírání cest, pouze s tím rozdílem, že kurzor myši nesmí být umístěn na počátečním kotevním bodu téže cesty. Ukazatel musí být na některém z koncových bodů jiné samostatné cesty. Segment může, ale nemusí být vybraný.

Poznámka: Spojením cest může, ale nemusí vzniknout uzavřený tvar.

Ukazatel zrušení beziérových táhel Objeví se, když je kurzor myši umístěn na kotevním bodu, jehož beziérova táhla jsou zobrazená. Při klepnutí myší se Bézierova táhla zatáhnou a ze zakřivené cesty procházející daným kotevním bodem se opět stanou rovné segmenty.

Ukazatel převedení kotevního bodu NRohový bod bez směrových úseček se převede na rohový bod s nezávislými směrovými úsečkami. Chcete-li povolit ukazatel převedení kotevního bodu, přepněte nástroj pero klávesovou zkratkou Shift + C.

Výukové video o nástroji pero najdete na www.adobe.com/go/vid0120_cz.

Další témata nápovědy

"Změňte čáry a tvary" na stránce 119

Kreslení úseček nástrojem pero

Nejjednodušší cesta, kterou můžete nástrojem pero nakreslit, je rovná čára. Vytvoříte ji tak, že klepnutím nástrojem pero umístíte dva kotevní body. Dalšími klepnutími vytvoříte cestu složenou z přímých segmentů, které jsou spojené rohovými body.

- 1 Vyberte nástroj pero . ↓
- 2 Umístěte nástroj pero tam, kde chcete přímý úsek začít, a klepnutím vytvořte první kotevní bod. Pokud se objeví směrové úsečky, znamená to, že jste omylem nástrojem pero potáhli; zvolte příkaz Úpravy > Zpět a klepněte znovu.

Poznámka: První nakreslený segment nebude vidět, dokud klepnutím neumístíte druhý kotevní bod (pokud jste ovšem v kategorii Kreslení v dialogovém okně Předvolby nevybrali Zobrazovat náhled pera).

- **3** Dalším klepnutím určete, kde má první úsek končit (nebo při klepnutí podržte stisknutou klávesu Shift, chcete-li omezit úhel úseku na násobky 45 °).
- 4 Dalšími klepnutími vytvoříte kotevní body pro další přímé úseky.



Klepnutím nástrojem pero se vytváří rovné úseky.

- 5 Chcete-li cestu ukončit jako otevřený nebo uzavřený tvar, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li dokončit otevřenou cestu, poklepejte na poslední bod, klepněte nástrojem pero v panelu nástrojů nebo klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) kdekoli mimo cestu.
- Chcete-li cestu zavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. bod.
- Chcete-li tvar dokončit tak, jak je, zvolte Úpravy > Zrušit výběr všeho, nebo v panelu nástrojů vyberte jiný nástroj.

Další témata nápovědy

"Nastavení tahu a barvy výplně" na stránce 139

Kreslení křivek nástrojem pero

Chcete-li vytvořit křivku, přidejte kotevní bod v místě, kde se má změnit směr křivky, a tažením za směrové úsečky křivku vytvarujete. Délka a sklon směrových úseček určuje tvar zakřiveného úseku.

Úpravy křivek budou snadnější a počítač je bude rychleji vykreslovat a tisknout, pokud je nakreslíte s co nejmenším možným počtem kotevních bodů. Použití příliš velkého počtu bodů může způsobit vznik nežádoucích hrbolů na křivce. Místo toho kreslete kotevní body daleko od sebe a naučte se tvarovat křivky nastavením délky a úhlů směrových úseček.

- 1 Vyberte nástroj pero \$\langle.
- 2 Ukazatel nástroje pero umístěte tam, kde má křivka začínat, a stiskněte tlačítko myši.

Objeví se první kotevní bod a ukazatel nástroje pero se změní v šipku. (Ve Photoshopu se ukazatel změní teprve poté, co začnete táhnout myší.)

3 Tažením nastavte sklon vytvářeného křivkového segmentu, a pak tlačítko myši uvolněte.

Obvykle táhnete směrovou úsečku zhruba do třetiny vzdálenosti k následujícímu kotevnímu bodu, který plánujete nakreslit. (Později můžete směrové úsečky na jedné nebo na obou stranách upravit.)

Podržte stisknutou klávesu Shift, chcete-li omezit nástroj na násobky 45°.



Kreslení prvního bodu na křivce

- 4 Umístěte nástroj pero tam, kde má zakřivený segment končit, a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li vytvořit křivku ve tvaru písmene "C", táhněte opačným směrem, než jaký má předchozí směrová úsečka, a pak tlačítko myši uvolněte.



Kreslení druhého bodu na křivce

A. Začátek tažení druhého hladkého bodu B. Tažením od předcházející směrové úsečky vytvoříte křivku ve tvaru písmene "C" C. Výsledek po uvolnění tlačítka myši.

 Chcete-li vytvořit křivku ve tvaru písmene "S", táhněte stejným směrem, jaký má předchozí směrová úsečka, a pak tlačítko myši uvolněte.

A. Umístění nástroje pero B. Začátek tažení (se stisknutým tlačítkem myši) C. Prodloužení směrových úseček tažením.



Kreslení křivky ve tvaru písmene "S"

A. Začátek tažení nového hladkého bodu B. Tažením stejným směrem, jaký má předcházející směrová úsečka, vytvoříte křivku ve tvaru písmene "S" C. Výsledek po uvolnění tlačítka myši.

5 Chcete-li vytvořit sérii hladkých křivek, pokračujte tažením nástrojem pero z různých míst. Kotevní body umísťujte na začátek a konec každé křivky, ne doprostřed jejího oblouku.

🗋 Chcete-li rozdělit směrové úsečky kotevního bodu, stiskněte klávesu Alt a vytáhněte směrové úsečky.

- 6 Cestu dokončete jedním z následujících úkonů:
- Chcete-li cestu uzavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužeků. Klepnutím nebo tažením cestu zavřete.
- Chcete-li nechat cestu otevřenou, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) kdekoli mimo všechny objekty, vyberte jiný nástroj nebo zvolte příkaz Úpravy > Odznačit vše.

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

Přidávání kotevních body vám umožní lépe nastavit tvar cesty nebo může prodloužit otevřenou cestu. Je ale dobré nepřidávat více bodů, než je nezbytně nutné. Cesty s menším počtem bodů se snadněji upravují, zobrazují a tisknou. Složitost cesty můžete snížit odstraněním nepotřebných bodů.

Paleta nástrojů obsahuje tři nástroje pro přidávání nebo odstraňování bodů: nástroj pero 4, nástroj pro přidání kotevního bodu 4^+ a nástroj pro odstranění kotevního bodu 4^- .

Ve výchozím nastavení se nástroj pero změní na nástroj pro přidání kotevního bodu, když ho umístíte nad vybranou cestu, nebo na nástroj pro odstranění kotevního bodu, když ho umístíte nad kotevní bod.

Poznámka: K odstraňování kotevních bodů nepoužívejte klávesy Delete, Backspace nebo Smazat ani příkazy Úpravy > Vyjmout a Úpravy > Odstranit; tyto klávesy a příkazy odstraní nejen vybraný bod, ale i segmenty čáry, které jsou k tomuto bodu připojené.

- 1 Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
- 2 Klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji pero ♀ , pak vyberte nástroj pero ♀ , nástroj pro přidání kotevního bodu ♀⁺ nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu ♀⁻.
- 3 Chcete-li přidat kotevní bod, umístěte ukazatel na segment cesty a klepněte. Chcete-li odstranit kotevní bod, umístěte ukazatel na kotevní bod a klepněte.

Úpravy kotevních bodů na cestě

Při kreslení křivky nástrojem pero vytváříte hladké body neboli kotevní body na souvislé, zakřivené cestě. Při kreslení úsečky nebo rovné čáry napojené na zakřivený segment vytváříte rohové body neboli kotevní body na rovné cestě nebo v místě spoje rovné a zakřivené cesty.

Ve výchozím nastavení se vybrané hladké body zobrazují jako prázdné kroužky a vybrané rohové body jako prázdné čtverečky.



Vytvoření hladkého bodu vytažením směrového bodu z rohového bodu.

Přesunutí nebo přidání kotevních bodů

- Chcete-li kotevní bod přemístit, přetáhněte ho nástrojem pro dílčí výběr k.
- Chcete-li kotevní body posouvat po krocích, vyberte body nástrojem pro dílčí výběr a pak je posouvejte pomocí kláves se šipkami. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift se vybere více bodů.
- Chcete-li přidat kotevní bod, klepněte na segment čáry nástrojem pero. Pokud lze k vybranému segmentu čáry přidat kotevní bod, objeví se vedle nástroje pero \$\overline{4}_+\$ znaménko plus (+). Pokud ještě není segment čáry vybraný, klepněte na něj nástrojem pero, čímž ho vyberete, a pak přidejte kotevní bod.

Odstranění kotevních bodů

Odstraněním nepotřebných kotevních bodů můžete křivku optimalizovat a zároveň zmenšit velikost výsledného souboru SWF.

- Chcete-li odstranit rohový bod, klepněte na něj jednou nástrojem pero. Pokud lze z vybraného segmentu čáry kotevní bod odstranit, objeví se vedle nástroje pero znaménko mínus (-). Pokud ještě není segment čáry vybraný, klepněte na něj nástrojem pero, čímž ho vyberete, a pak kotevní bod odstraňte.
- Chcete-li odstranit hladký bod, klepněte na něj jednou nástrojem pero. Pokud lze z vybraného segmentu čáry kotevní bod odstranit, objeví se vedle nástroje pero znaménko mínus (-). Pokud ještě není segment čáry vybraný, klepněte na něj nástrojem pero, čímž ho vyberete, a pak rohový bod odstraňte. (Jedním klepnutím bod převeďte na rohový a dalším klepnutím ho odstraňte.)

Převádění rovných segmentů na zakřivené a naopak

Chcete-li rovné segmenty čáry převést na zakřivené nebo naopak, převeďte rohové body na hladké nebo naopak. Můžete provést také opačný proces.

- Chcete-li rohový bod převést na hladký, vyberte ho nástrojem pro dílčí výběr a pak ho se stisknutou klávesou Alt přetáhněte tak, aby se objevila tangenciální táhla.
- Chcete-li hladký bod převést na rohový, klepněte na něj nástrojem pero. Značka stříšky (^) vedle ukazatele ukazuje, že ukazatel je umístěn na hladkém bodu.

Úpravy segmentů

Chcete-li změnit úhel nebo délku segmentu, případně upravením zakřivených segmentů změnit sklon nebo směr křivky, upravte rovné segmenty.

Když přesunete tangenciální táhlo hladkého bodu, upraví se křivky na obou stranách od daného bodu. Když přesunete tangenciální táhlo rohového bodu, upraví se pouze křivka na té straně bodu, kde leží tangenciální táhlo.

- Chcete-li upravit rovný segment, vyberte nástroj pro dílčí výběr ratím rovný segment vyberte. Nástrojem pro dílčí výběr přetáhněte kotevní bod segmentu do nové polohy.
- Chcete-li upravit zakřivený segment, vyberte nástroj pro dílčí výběr a tím táhněte za segment.

Poznámka: Když klepnete na cestu, Flash zobrazí kotevní body. Upravením segmentu nástrojem pro dílčí výběr může dojít k přidání dalších bodů na cestu.

- Chcete-li upravit body nebo tangenciální táhla na křivce, vyberte nástroj pro dílčí výběr a tím vyberte kotevní bod na zakřiveném segmentu.
- Chcete-li upravit tvar křivky na jedné nebo druhé straně od kotevního bodu, táhněte za kotevní bod nebo za tangenciální táhlo. Chcete-li omezit křivku na násobky 45°, podržte při tažení klávesu Shift. Chcete-li upravit tangenciální táhla jednotlivě, táhněte s klávesou Alt.



Přetáhněte kotevní bod nebo směrový bod.

Předvolby nástroje pero

Nastavte předvolby pro vzhled ukazatele nástroje pero, pro zobrazování náhledu segmentů čar při kreslení a pro vzhled vybraných kotevních bodů. Vybrané segmenty čar a kotevní body používají barvu obrysů vrstvy, ve které jsou zobrazeny.

- 1 Vyberte nástroj pero 🎄, pak zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 V seznamu Kategorie vyberte Kreslení.
- 3 Nastavte následující volby pro nástroj pero:

Zobrazovat náhled pera Během kreslení se zobrazuje náhled segmentů čáry. Náhled segmentu čáry se zobrazí, jakmile ve vymezené ploše přesunete ukazatel, než klepnutím vytvoříte koncový bod segmentu. Pokud tato volba není vybraná, nezobrazí se segment čáry dřív, než vytvoříte koncový bod.

Zobrazovat plné body Zobrazí vybrané kotevní body jako prázdné kroužky a odznačené kotevní body jako plné kroužky. Pokud tato volba není vybraná, vybrané kotevní body jsou plné a odznačené kotevní body prázdné.

Zobrazovat přesné ukazatele Určuje, že se ukazatel nástroje pero namísto výchozího nastavení zobrazení v podobě ikony nástroje pero zobrazuje jako zaměřovací kříž, který umožňuje přesnější umísťování čar. Chcete-li pro nástroj pero zobrazovat výchozí ikonu nástroje pero, tuto volbu odznačte.

Poznámka: K přepínání mezi zaměřovacím křížem a výchozí ikonou nástroje pero použijte klávesu Caps Lock (zámek velkých písmen).

4 Klepněte na OK.

Nástrojem Stopa spreje naneste vzory.

Nástroj stopa spreje funguje jako sprej částic, který vám umožňuje naráz na vymezenou plochu "natřít" vzorky tvarů. Nástroj stopa spreje ve výchozím nastavení rozprašuje částice ve formě teček pomocí aktuálně vybrané barvy výplně. Nástroj stopa spreje můžete ale také použít k aplikování filmového klipu nebo grafického symbolu jako vzorku.

- 1 Vyberte nástroj stopa spreje.
- 2 Vyberte v inspektoru vlastností nástroje stopa spreje barvu výplně pro výchozí sprej teček. Také můžete klepnutím na možnost Upravit vybrat z knihovny vlastní symbol.

Můžete použít filmový klip nebo grafický symbol v knihovně jako "částici". Tyto na symbolech založené částice vám umožňují do velké míry kreativně ovládat vámi vytvořené kresby v programu Flash.

3 Klepněte nebo táhněte ve vymezené ploše na místě, kde se má tento vzorek objevit.

Další témata nápovědy

"Vytváření symbolů" na stránce 158

"Práce s knihovnou" na stránce 166

Volby nástroje stopa spreje

Když vyberete nástroj stopa spreje v panelu nástrojů, objeví se volby nástroje stopa spreje v inspektoru vlastností.

Upravit Otevírá dialogové okno Vybrat symbol, které umožňuje výběr filmového klipu nebo grafického symbolu za účelem jejich použití jako částic stopy spreje. Je-li v knihovně vybrán symbol, objeví se jeho název u tlačítka Upravit.

Výběr barvy Umožňuje vybrat barvu výplně pro výchozí sprej částic. Když jako částici spreje používáte symbol v knihovně, je zakázán výběr barev.

Změna velikosti Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice není použit symbol z knihovny. Mění velikost symbolu použitého jako částice spreje. Například hodnota 10 % zmenšuje symbol o 10 %. Hodnota 200 % zvětšuje symbol o 200 %.

Změna velikosti, šířka Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Mění šířku velikosti symbolu použitého jako částice spreje. Například hodnota 10 % zužuje symbol o 10 %. Hodnota 200 % rozšiřuje symbol o 200 %.

Změna velikosti, výška Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Mění výšku velikosti symbolu použitého jako částice spreje. Například hodnota 10 % zkracuje symbol o 10 %. Hodnota 200 % zvyšuje symbol o 200 %.

Náhodná změna měřítka Určuje, že bude každá na symbolu založená částice spreje do vymezené plochy umístěna v náhodném měřítku, takže dojde ke změně každé částice. Při používáních výchozího spreje složeného z teček je tato volba zakázána.

Otočit symbol Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Otočí částici spreje založenou na symbolu kolem středového bodu.

Náhodné otočení Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Určuje, že bude každá na symbolu založená částice spreje do vymezené plochy umístěna pod náhodným úhlem natočení. Při používáních výchozího spreje složeného z teček je tato volba zakázána.

Šířka Šířka částice spreje, pokud není použit symbol z knihovny.

Výška Výška částice spreje, pokud není použit symbol z knihovny.

Úhel štětce Míra natočení částice spreje (po směru hodinových ručiček), pokud není použit symbol z knihovny.

Kreslení vzorků nástrojem Dekorativní kreslení

Nástroj Dekorativní kreslení umožňuje měnit vytvořené grafické tvary na komplexní geometrické vzorky. Nástroj Dekorativní kreslení využívá algoritmických výpočtů - známých jako *procedurální výkresy*. Tyto výpočty jsou použity pro filmový klip nebo grafický symbol v knihovně, který vytváříte. Tímto způsobem můžete pomocí libovolného grafického tvaru nebo objektu vytvořit komplexní vzorek. Použijte nástroj Stopa spreje nebo Výplň pro nanesení vzorů, které vytvoříte. Můžete vytvořit efekty kaleidoskopu pomocí jednoho nebo několika symbolů nástrojem Symetrie dekorace.

Nástroj dekorativní kreslení umožňuje aplikovat efekty na vybraný objekt ve vymezené ploše. Poté co vyberete nástroj dekorativní kreslení, můžete tyto efekty zvolit v inspektoru vlastností.

Následující výuková videa ukazují používání nástrojů Dekorativní kreslení:

- Using the decorative drawing tools (Používání nástrojů Dekorativní kreslení) (5:36)
- Flash Downunder The Bone tool and the Deco tool (Flash u protinožců Nástroj Kost a nástroj Deco) (22:00)

Jonathan Duran uveřejnil na webové stránce www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html podrobný článek s názvem Using the Deco tool and Spray Brush for creating complex, geometric patterns in Flash (Vytváření složitých, geometrických vzorků v aplikaci Flash pomocí nástrojů Deco a Stopa spreje).

Použití efektu Štětec symetrie

Efekt Štětec symetrie slouží k symetrickému uspořádání symbolů okolo středu. Když nakreslíte symboly ve vymezené ploše, zobrazí se sada táhel. Pomocí těchto táhel můžete symetrii ovládat. Můžete zvyšovat počet symbolů, přidávat dodatečné symetrie nebo upravovat a měnit efekt.

Pomocí efektu Štětec symetrie můžete vytvářet kruhové prvky uživatelského rozhraní (například analogové hodiny nebo měřidlo s ukazatelem) a spirálové vzorky. Výchozí symbol efektu Štětec symetrie je tvar černého obdélníku, který nemá žádný tah a jehož velikost je 25 x 25 obrazových bodů.

- 1 Vyberte nástroj dekorativní kreslení a z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností vyberte možnost Štětec symetrie.
- 2 Vyberte v inspektoru vlastností nástroje dekorativní kreslení barvu výplně pro výchozí tvar čtyřúhelníku. Také můžete klepnutím na možnost Upravit vybrat z knihovny vlastní symbol.

Pro nástroj štětec symetrie můžete použít libovolný filmový klip nebo grafický symbol v knihovně. Tyto na symbolech založené částice vám umožňují do velké míry kreativně ovládat vámi vytvořené kresby v programu Flash.

3 Když vyberete z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností možnost Štětec symetrie, objeví se v inspektoru vlastností další volby štětce symetrie.

Otočit Otáčí tvar v symetrii kolem pevného bodu určeného uživatelem. Výchozím referenčním bodem je středový bod symetrie. Chcete-li objekt otáčet okolo jeho středového bodu, táhněte objekt kruhovým pohybem.

Zrcadlit osově Převrátí tvary ve stejné vzdálenosti od neviditelné čáry určené uživatelem.

Zrcadlit bodově Umístí dva tvary do stejné vzdálenosti kolem pevného bodu určeného uživatelem.

Posunutí mřížky Vytvoří mřížku s použitím tvarů v efektu Symetrie kresleném uživatelem. Při každém klepnutím nástrojem dekorativní kreslení ve vymezené ploše se vytvoří mřížka tvarů. Výšku a šířku těchto tvarů můžete upravit s použitím souřadnic X a Y, které jsou definovány táhly štětce symetrie.

Testovat kolize Zabraňuje vzájemné kolizi tvarů ve vykresleném efektu Symetrie, bez ohledu na to, jak zvýšíte počet instancí v efektu Symetrie. Zrušte tuto možnost a překryjte tvary v efektu Symetrie.

- 4 Klepněte na vymezené ploše na místo, kde se má kresba štětce symetrie objevit.
- 5 Nastavte velikost symetrie a počet instancí symbolů pomocí táhel štětce symetrie.

Používání efektu Výplň mřížky

Efekt Výplň mřížky umožňuje vyplnit symbolem z knihovny vymezenou plochu, symbol nebo uzavřenou oblast. Pokud se po nakreslení výplně mřížky na vymezené ploše vyplněný symbol přesune nebo se změní jeho velikost, automaticky se přesune a změní velikost i výplně mřížky.

Efekt Výplň mřížky použijte k vytvoření šachovnice, dlaždicového pozadí nebo oblasti či tvaru s vlastním vzorem. Výchozí symbol efektu Symetrie je tvar černého čtyřúhelníku, který nemá žádný tah a jehož velikost je 25 x 25 obr. bodů.

- 1 Vyberte nástroj dekorativní kreslení a z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností vyberte možnost Výplň mřížky.
- 2 V inspektoru vlastností vyberte barvu výplně výchozího tvaru obdélníku. Také můžete klepnutím na možnost Upravit vybrat z knihovny vlastní symbol.

S efektem Výplň mřížky lze použít až čtyři filmové klipy nebo symboly. Při vyplňování mřížky aplikací Flash se jednotlivé symboly střídají.

3 Vyberte rozvržení výplně mřížky. K dispozici jsou tři volby rozvržení:

Vzorek dlaždice Symboly jsou uspořádány v jednoduchém vzorku mřížky.

Cihlový vzorek Symboly jsou uspořádány ve vzorku mřížky s vodorovným posunem.

Vzorek podlahy Symboly jsou uspořádány ve vzorku mřížky s vodorovným a svislým posunem.

- 4 Chcete-li, aby výplň přesahovala okraj symbolu, tvaru nebo plochy, v nichž se nachází, vyberte volbu Malovat přes okraj.
- 5 Chcete-li, aby byly symboly v mřížce rozmístěny náhodně, vyberte volbu Náhodné pořadí.
- **6** Můžete určit vodorovné a svislé mezery a měřítko tvaru výplně. Po aplikování efektu Výplň mřížky nemůžete v inspektoru vlastností změnit další volby, abyste změnili vzorek výplně.

Vodorovné mezery Určuje vodorovnou vzdálenost mezi symboly ve výplni mřížky (v obrazových bodech).

Svislé mezery Určuje svislou vzdálenost mezi symboly ve výplni mřížky (v obrazových bodech).

Měřítko vzorku Zvětšuje nebo zmenšuje symbol vodorovně (podél osy X) nebo svisle (podél osy Y).

7 Klepněte ve vymezené ploše nebo uvnitř tvaru nebo symbolu na místo, kde se má vzorek výplně mřížky objevit.

Používání efektu Popínavá výplň

Efekt Popínavá výplň umožňuje vyplnit vzorkem popínavé rostliny vymezenou plochu, symbol nebo uzavřenou oblast. Chcete-li nahradit listy a květy vlastními kresbami, vyberte symboly z knihovny. Výsledný vzorek je obsažený ve filmovém klipu a sám tento klip obsahuje symboly vytvářející vzorek.

- 1 Vyberte nástroj dekorativní kreslení a z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností vyberte možnost Popínavá výplň.
- 2 Vyberte v inspektoru vlastností nástroje dekorativní kreslení barvu výplně pro výchozí tvary květů a listů. Také můžete klepnutím na možnost Upravit vybrat z knihovny vlastní symbol, který nahradí výchozí symboly květů a listů.

Pro nahrazení výchozích symbolů květů a listů můžete s efektem Popínavá výplň použít libovolný filmový klip nebo grafický symbol v knihovně.

3 Můžete určit vodorovné a svislé mezery a měřítko tvaru výplně. Po aplikování efektu Popínavá výplň nemůžete v inspektoru vlastností změnit další volby, abyste změnili vzorek výplně.

Úhel větve Určuje úhel vzorku větve.

Barva větve Určuje barvu používanou pro větev.

Měřítko vzorku Změnou velikosti objektu ho zvětšíte nebo zmenšíte jak vodorovně (podél osy x), tak i svisle (podél osy y).

Délka segmentu Určuje délku segmentů mezi uzly listů a květů.

Animovat vzorek Určuje, že bude každé opakování efektu nakresleno na nový snímek v časové ose. Touto volbou vytvoříte animovanou sekvenci kreslení květového vzorku snímek po snímku.

Krok snímku Určuje, kolik snímků bude vykreslováno za jednu sekundu efektu.

4 Klepněte ve vymezené ploše nebo uvnitř tvaru nebo symbolu na místo, kde se má vzorek výplně mřížky objevit.

Použití efektu Systém částic

Pomocí efektu Systém částic můžete vytvořit animace částic jako oheň, kouř, vodu, bubliny a další efekty.

Použití efektu systému částic:

- 1 Na panelu nástrojů vyberte nástroj Deco.
- 2 Nastavte vlastnosti efektu na panelu vlastností.
- 3 Klikněte na plochu v umístění, kde chcete zobrazit efekt.

Aplikace Flash vytvoří animaci efektu částic snímek po snímku podle nastavených vlastností. Částice vytvořené na ploše jsou obsaženy ve skupině v každém snímku animace.

Efekt Systém částic má následující vlastnosti:

Částice 1 Toto je první ze dvou symbolů, které je možné přiřadit a použít jako částice. Pokud neurčíte symbol, použije se symbol malého černého čtverce. Uvážlivým výběrem grafiky můžete vytvořit velmi zajímavé a realistické efekty.

Částice 2 Toto je druhý symbol, který lze přiřadit jako částici.

Celková délka Délka animace ve snímcích, začínaje od aktuálního snímku.

Generování částic Počet snímků ve kterých jsou částice generovány. Pokud je počet snímků menší než vlastnost Celková délka, zastaví nástroj tvorbu nových částic ve zbývajících snímcích, ale již vygenerované částice budou pokračovat v animaci.

Kmitočet snímků Počet generovaných částic na snímek.

Délka života Počet snímků jejichž individuální částice je viditelná na ploše.

Počáteční rychlost Rychlost pohybu každé částice na počátku jejich délky života. Jednotkou rychlosti jsou obrazové body na snímek.

Počáteční velikost Měřítko každé částice na počátku jejich délky života.

Min. počáteční směr Minimální rozsah možných směrů pohybu každé částice na počátku jejich délky života. Měří se ve stupních. Nulová hodnota směřuje nahoru, 90 stupňů doprava, 180 stupňů dolů, 270 stupňů doleva a 360 stupňů rovněž nahoru. Jsou povolena záporná čísla.

Max. počáteční směr Maximální rozsah možných směrů pohybu každé částice na počátku jejich délky života. Měří se ve stupních. Nulová hodnota směřuje nahoru, 90 stupňů doprava, 180 stupňů dolů, 270 stupňů doleva a 360 stupňů rovněž nahoru. Jsou povolena záporná čísla.

Gravitace Pokud je číslo kladné, částice změní směr pohybu dolů a jejich rychlost se zvýší, jako by padaly. Pokud má gravitace zápornou hodnotu, změní částice směr pohybu nahoru.

Rychlost otáčení Stupně otáčení, které se použijí na každou částici snímku.

Použití efektu 3D štětec

Efekt 3D štětce umožňuje kreslení více instancí symbolu na ploše v 3D perspektivě. Aplikace Flash vytvoří 3D perspektivu zmenšením symbolů poblíž horní části plochy (pozadí) a zvětšením poblíž horní části plochy (popředí). Symboly kreslené blíže k dolní části plochy se nakreslí na horní část symbolů blízko horní části plochy, nezávisle na pořadí, ve kterém byly kresleny.

Do kreslení vzorku můžete zahrnout 1 až 4 symboly. Každá instance symbolu, která se zobrazí na ploše, má vlastní skupinu. Kreslit můžete buď přímo na plochu nebo dovnitř tvaru nebo symbolu. Pokud nejdříve kliknete 3D štětcem do tvaru, bude 3D štětec aktivní pouze uvnitř tvaru.

Použití efektu 3D štětce:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Z nabídky Efekty kreslení v Inspektoru vlastností vyberte efekt 3D štětce.
- 3 Vyberte 1 až 4 symboly, které chcete zahrnout do kreslení vzorku.
- 4 Nastavte další vlastnosti efektu v Inspektoru vlastností. Chcete-li vytvořit 3D efekt, ujistěte se, že máte vybranou možnost Vlastnost perspektivy.
- **5** Kreslení začnete tažením po ploše. Chcete-li kreslit menší instance, přesuňte kurzor proti horní části plochy. Chcete-li kreslit větší instance, přesuňte kurzor proti dolní části plochy.

Efekt 3D štětce má následující vlastnosti:

Max. počet objektů Maximální počet objektů ke kreslení.

Oblast spreje Maximální vzdálenost od kurzoru, kde se instance nakreslí.

Perspektiva Tato možnost zapíná 3D efekt. Chcete-li kreslit instance jednotné velikosti, tuto možnost odškrtněte.

Měřítko vzdálenosti Tato vlastnost určuje množství efektů 3D perspektivy. Přesunutím kurzoru nahoru nebo dolů zvýšíte hodnotu a tím zvýšíte měřítko.

Rozsah náhodného měřítka Tato vlastnost umožňuje náhodné určení měřítka u každé instance. Zvýšením hodnoty zvýšíte rozsah hodnot měřítka, které je možné použít na každou instanci.

Rozsah náhodného otáčení Tato vlastnost umožňuje náhodné určení otáčení u každé instance. Zvýšením hodnoty zvýšíte maximální možnou hodnotu otáčení u každé instance.

Použití efektu Štětec budova

Efekt štětce budova umožňuje kreslit budovy na ploše. Vzhled budov závisí na vybraných hodnotách vlastností budovy.

Kresba budovy na ploše:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 V Inspektoru vlastností vyberte štětec budovy z nabídky Efekty kreslení.
- 3 Nastavte vlastnosti efektu štětce budovy.
- 4 Začnete v místě, kde chcete mít dolní část budovy, přetáhněte kurzor svisle nahoru, do výšky jak chcete mít budovu vysokou.

Efekt štětce budovy má následující vlastnosti:

Typ budovy Styl tvořené budovy.

Velikost budovy Šířka budovy. Větší hodnoty vytvoří širší budovy.

Použití efektu Dekorativní štětec

Efekt dekorativního štětce umožňuje kreslit dekorativní čáry jako tečkované čáry, zvlněné čáry a další. Experimentováním s efekty zjistíte, jaká nastavení fungují u zamýšlených návrhů.

Použití efektu dekorativního štětce:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Nastavte vlastnosti efektu v Inspektoru vlastností.
- 3 Přetáhněte kurzor na plochu.

Efekt dekorativního štětce vytváří stylizovanou čáru, která sleduje cestu kurzoru.

Efekt dekorativního štětce má následující vlastnosti:

Styl čáry Styl čáry při kreslení. Vyzkoušením všech dvaceti možností vytvoříte různé efekty.

Barva vzorku Barva čáry.

Velikost vzorku Velikost vybraného vzorku.

Šířka vzorku Šířka vybraného vzorku.

Použití efektu Animace ohně

Efekt animace ohně vytvoří stylizovanou animaci ohně snímek po snímku.

Použití efektu animace ohně:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Vyberte animaci ohně z nabídky efektů kreslení v Inspektoru vlastností.
- 3 Nastavte vlastnosti efektu animace ohně.
- 4 Animaci vytvoříte tažením po ploše.

Zatímco držíte stisknuté tlačítko myši, aplikace Flash přidá snímky do časové osy.

Ve většině situací je nejlepší umísťovat animaci ohně dovnitř vlastního symbolu, například symbol filmového klipu.

Efekt animace ohně má následující vlastnosti:

Velikost ohně Šířku a výšku plamenů. Vyšší hodnoty vytvoří větší plameny.

Rychlost ohně Rychlost animace. Větší hodnoty vytvoří rychlejší plameny.

Trvání ohně Počet snímků vytvořených na časové ose během animace.

Ukončení animace Chcete-li vytvořit animaci vyhasínajícího ohně namísto soustavného hoření, vyberte tuto možnost. Aplikace Flash přidá dodatečné snímky po určení trvání ohně, aby podpořila efekt vyhasnutí. Chcete-li vytvořit smyčku z dokončené animace, aby jste vytvořili efekt souvislého hoření, tuto volbu nevybírejte.

Barva plamene Barva špiček plamenů.

Barva vnitřku plamene Barva základny plamenů.

Jiskra Počet samostatných plamenů u základny ohně.

Použití efektu Štětec plamene

Efekt štětce plamene umožňuje kreslit plameny na ploše do aktuálního snímku časové osy

Použití efektu štětce plamene:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Vyberte štětec plamene z nabídky efektů kreslení v Inspektoru vlastností.
- 3 Nastavte vlastnosti efektu štětce plamene.
- 4 Plameny kreslete tažením po ploše.

Efekt štětce plamene má následující vlastnosti:

Velikost plamene Šířku a výšku plamenů. Vyšší hodnoty vytvoří větší plameny.

Barva plamene Barva středu plamenů. Během kreslení změní plameny barvu z vybrané barvy na černou barvu.

Použití efektu Štětec květina

Efekt štětec květina umožňuje kreslit stylizované květiny do aktuálního snímku časové osy.

Použití efektu štětce květina:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Vyberte štětec květina z nabídky efektů kreslení v Inspektoru vlastností.
- 3 Z nabídky Typ květiny vyberte květinu.
- 4 Nastavte vlastnosti efektu štětce květiny.
- 5 Květiny kreslete tažením po ploše.

Efekt štětce květiny má následující vlastnosti:

Barva květiny Barva květin.

Velikost květiny Šířka a výška květin. Vyšší hodnoty vytvoří větší květiny.

Barva listu Barva listů.

Velikost listu Šířka a výška listů. Vyšší hodnoty vytvoří větší listy.

Barva ovoce Barva ovoce.

Větev Tuto možnost vyberte, pokud chcete ke květinám a listům navíc kreslit i větve.

Barva větve Barva větví.

Použití efektu Štětec blesk

Efekt štětce blesku umožňuje vytvořit blesky. Rovněž můžete vytvořit animované osvětlení.

Použití efektu štětce blesku:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Z nabídky Efekty štětce blesk v Inspektoru vlastností vyberte efekt štětce.
- 3 Nastavte vlastnosti efektu štětce blesku.
- 4 Táhněte myší ve vymezené ploše. Aplikace Flash kreslí blesky proti směru pohybu myší.

Efekt štětce blesku má následující vlastnosti:

Barva blesku Barva blesku.

Měřítko blesku Délka blesku.

Animace Tato možnost umožňuje vytvořit animaci blesku snímek po snímku. Aplikace Flash přidá během kreslení blesku snímky do aktuální vrstvy na časové ose.

Šířka paprsku Tloušťka blesku u kořene.

Složitost Počet rozvětvení blesku. Vyšší hodnota vytvoří delší blesk s více větvemi.

Použití efektu Animace kouře

Efekt animace kouře vytvoří stylizovanou animaci kouře snímek po snímku.

Použití efektu animace kouře:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 Vyberte animaci kouře z nabídky efektů kreslení v Inspektoru vlastností.
- 3 Nastavte vlastnosti efektu animace kouře.
- 4 Animaci vytvoříte tažením po ploše.

Zatímco držíte stisknuté tlačítko myši, aplikace Flash přidá snímky do časové osy.

Ve většině situací je nejlepší umístit animaci kouře dovnitř vlastního symbolu, například symbol filmového klipu.

Efekt animace kouře má následující vlastnosti:

Velikost kouře Šířku a výšku kouře. Vyšší hodnoty vytvoří větší plameny.

Rychlost kouře Rychlost animace. Větší hodnoty vytvoří rychlejší kouř.

Trvání kouře Počet snímků vytvořených na časové ose během animace.

Ukončení animace Zvolením této možnosti vytvoříte animaci vyhasínajícího kouře namísto soustavného kouření. Aplikace Flash přidá dodatečné snímky po určení trvání kouře, aby podpořila efekt vyhasnutí. Chcete-li vytvořit smyčku z dokončené animace, aby jste vytvořili efekt souvislého kouření, tuto volbu nevybírejte.

Barva kouře Barva kouře.

Barva pozadí Barva pozadí kouře. Kouř při rozptýlení změní svou barvu na tuto určenou.

Použití efektu Štětec strom

Efekt štětce stromu umožňuje rychle vytvořit kresbu stromu.

Použití efektu štětce stromu:

- 1 Klikněte na nástroj Deco na panelu nástrojů.
- 2 V inspektoru vlastností vyberte z nabídky Efekty kreslení efekt štětce stromu.
- 3 Nastavte vlastnosti efektu štětce stromu.
- 4 Strom vytvoříte tažením po ploše.

Velké větve vytvoříte tažením. Menší větve vytvoříte přidržením kurzoru na místě.

Aplikace Flash vytvoří větve, které jsou obsaženy ve skupinách na ploše.

Efekt štětce stromu má následující vlastnosti:

Styl stromu Druh stromu, který chcete vytvořit. Každý strom je založen na aktuálním druhu stromu.

Měřítko stromu Velikost stromu. Hodnoty musí ležet v rozmezí 75-100. Vyšší hodnoty vytvoří větší stromy.

Barva větve Barva kmenů stromů.

Barva listu Barva listů.

Barva květiny/ovoce Barva květin a ovoce.

Změna tvaru objektů

Změňte čáry a tvary

Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr

- 1 Vyberte nástroj pro dílčí výběr 👌.
- 2 Klepněte na čáru nebo obrys tvaru.

Další témata nápovědy

"Úpravy kotevních bodů na cestě" na stránce 108

Změna tvaru čáry nebo tvaru

Chcete-li změnit čáru nebo obrys tvaru, táhněte nástrojem pro výběr za libovolný bod na čáře. Ukazatel se změní tak, aby indikoval, jaký typ změny tvaru lze na čáru nebo výplň aplikovat.

Flash upraví zakřivení segmentu čáry podle nové polohy přesunutého bodu. Pokud je přemístěný bod koncovým bodem, čára se prodlouží nebo zkrátí. Pokud je přemístěný bod rohovým bodem, segmenty čáry tvořící roh zůstanou při prodloužení nebo zkrácení rovné.



Když se vedle ukazatele zobrazí roh, můžete změnit koncový bod. Když se vedle ukazatele zobrazí křivka, můžete upravit křivku.

Tvar některých ploch tahů štětce se snadněji upravuje, když je zobrazíte jako obrysy.

Pokud se vám nedaří změnit tvar složité čáry, vyhlazením z ní odstraňte některé detaily, což usnadní změnu jejího tvaru. Usnadnit a zpřesnit změnu tvaru lze také zvětšením měřítka zobrazení.

- 1 Vyberte nástroj pro výběr 📐
- **2** Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li změnit tvar segmentu, táhněte myší z libovolného bodu.
- Chcete-li tažením za čáru vytvořit nový rohový bod, klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Narovnávání a vyhlazování čar

Při narovnání se mírně narovnají již nakreslené úsečky a křivky. Narovnání nemá žádný vliv na segmenty, které už rovné jsou.

Poznámka: Chcete-li upravit míru automatického vyhlazování a narovnávání, určete předvolby pro nastavení kreslení.

Aby Flash rozeznával tvary, používejte narovnávání. Pokud nakreslíte jakékoli elipsovité, obdélníkové nebo trojúhelníkové tvary s vypnutou volbou Rozeznávat tvary, použijte volbu Narovnání, aby byly tvary geometricky dokonalé. Tvary, které se dotýkají jiných elementů, takže jsou s nimi spojené, nelze rozeznat.



Při rozeznávání se z vrchních tvarů stanou spodní tvary.

Vyhlazení změkčuje křivky a zmenšuje hrboly nebo jiné výkyvy celkového směru křivky. Také snižuje počet segmentů křivky. Vyhlazení je ale relativní a nemá žádný vliv na zcela rovné segmenty. Zvlášť užitečné je v případě, že se vám nedaří změnit tvar většího počtu velmi krátkých zakřivených segmentů. Když vyberete všechny segmenty a vyhladíte je, zmenší se jejich počet a vznikne jemnější křivka, jejíž tvar se dá snadněji měnit.

Opakovaným použitím vyhlazení nebo narovnání se každý segment stává čím dál hladším a rovnějším podle toho, jak zakřivený nebo rovný původně byl.

- Chcete-li vyhladit křivky jednotlivých vybraných tahů, vyberte nástroj pro výběr a v panelu nástrojů v části Volby klepněte na modifikátor Vyhladit -5. Pokaždé, když klepněte na tlačítko modifikátoru Vyhladit, se vybraný tah postupně vyhlazuje.
- Chcete-li pro operaci vyhlazení zadat specifické parametry, zvolte položky Změnit > Tvar > Vyhladit. V dialogovém okně Vyhladit zadejte hodnoty pro parametry Vyhladit úhel pod, Vyhladit úhel nad a Míra vyhlazení.
- Chcete-li mírně narovnat každý vybraný obrys výplně nebo křivku, vyberte nástroj pro výběr k a klepněte v panelu nástrojů v části Volby na modifikátor Narovnat *(.
- Chcete-li pro operaci narovnání zadat specifické parametry, zvolte položky Změnit > Tvar > Narovnat. V dialogovém okně Narovnat zadejte hodnotu pro parametr Míra narovnání.
- Chcete-li použít rozeznávání tvarů, vyberte nástroj pro výběr k a klepněte na modifikátor Narovnat ⋆ (, nebo zvolte Změnit > Tvar > Narovnat.

Další témata nápovědy

"Předvolby kreslení" na stránce 98

Optimalizace křivek

Při optimalizaci se vyhladí křivky zpřesněním zakřivených čar a vyplněním obrysů, přičemž se sníží počet křivek použitých k definování těchto elementů. Optimalizací křivek se také zmenší velikost dokumentuFlash (souboru FLA) a exportované aplikace Flash (souboru SWF). Optimalizaci aplikujte na tytéž elementy vícekrát.

- 1 Vyberte nakreslené elementy, které chcete optimalizovat, a zvolte Změnit > Tvar > Optimalizovat.
- 2 Chcete-li zadat míru vyhlazení, táhněte jezdcem Intenzita optimalizace. Výsledek závisí na tom, jaké křivky byly vybrány. Obecně při optimalizaci vzniká méně křivek, které se méně podobají původnímu obrysu.
- **3** Chcete-li zobrazit hlášení indikující počet segmentů ve výběru před a po optimalizaci, zvolte možnost Hlášení zobrazit celkové hodnoty. Flash zobrazuje hlášení po dokončení operace.

4 Klepněte na OK.

Modifikování tvarů

- 1 Chcete-li převést čáry na výplně, vyberte jednu nebo více čar a zvolte možnost Změnit > Tvar > Převést čáry na výplně. Vybrané čáry se převedu na vyplněné tvary, takže můžete čáry vyplnit přechody nebo vymazat část některé čáry. Převedení čar na výplně může mít za následek zvětšení souborů, ale u některých animací také může zrychlit vykreslování.
- 2 Chcete-li rozšířit tvar vyplněného objektu, vyberte vyplněný objekt a zvolte Změnit > Tvar > Rozšířit výplň. Do pole Vzdálenost zadejte hodnotu v obrazových bodech a z nabídky Směr vyberte příkaz Rozšířit nebo Vsadit. Volba Rozšířit tvar zvětší, volba Vsadit ho zmenší.

Tato funkce nejlépe funguje na jednom malém, barvou vyplněném tvaru, který neobsahuje příliš mnoho malých detailů.

3 Chcete-li změkčit okraje objektu, vyberte vyplněný tvar a zvolte Změnit > Tvar > Změkčit okraje výplně. Nastavte následující volby:

Vzdálenost Určuje šířku měkkého okraje v obrazových bodech.

Počet kroků Určuje, kolik křivek se má použít pro efekt změkčení okrajů. Čím více kroků použijete, tím je efekt měkčí. Zvýšení počtu kroků se také projeví zvětšením souboru a zpomalením vykreslování.

Rozšířit nebo Vsadit Určuje, zda se má při změkčení okrajů tvar zvětšit, nebo zmenšit.

Tato funkce nejlépe funguje na jednom vyplněném tvaru, který nemá žádný tah, ale může mít za následek zvětšení velikosti souboru dokumentu Flash a výsledného souboru SWF.

Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy

Poklepejte na nástroj Guma *A* na panelu nástrojů. Tím vymažete veškerý obsah na vymezené ploše a na pracovní ploše.

Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí

- 1 Vyberte nástroj guma a pak klepněte na modifikátor Kohoutek 💆.
- 2 Klepněte na segment tahu nebo vyplněnou oblast, kterou chcete odstranit.

Mazání tažením

- 1 Vyberte nástroj guma.
- 2 Klepněte na modifikátor Režim gumy a vyberte režim mazání:

Vymazat normálně Maže tahy a výplně ve stejné vrstvě.

Vymazat výplně Maže jen výplně; tahy zůstanou nedotčené.

Vymazat čáry Maže jen tahy; výplně zůstanou nedotčené.

Vymazat vybrané výplně Maže jen aktuálně vybrané výplně, zatímco tahy zůstanou nedotčené, ať už jsou nebo nejsou vybrané. (Před použitím nástroje guma v tomto režimu vyberte výplně, které chcete vymazat.)

Vymazat vnitřek Vymaže jen výplň, na které začnete tah nástrojem guma. Pokud začnete gumovat z prázdného bodu, nic se nevymaže. Při použití nástroje guma v tomto režimu zůstanou tahy nedotčené.

- **3** Klepněte na modifikátor Tvar gumy a vyberte požadovaný tvar a velikost gumy. Zkontrolujte, že není vybrán modifikátor Kohoutek.
- 4 Táhněte myší ve vymezené ploše.

Transformace objektů

Můžete transformovat grafické objekty a také skupiny, textové bloky a instance pomocí nástroje Volná transformace nebo pomocí voleb z nabídky Změnit > Transformovat. Podle toho, jaký typ prvku vyberete, ho můžete transformovat, otáčet, zkosit, zdeformovat nebo změnit jeho velikost. Během transformování můžete výběr změnit nebo k němu přidat další prvky.

Při transformování objektu, skupiny, textového bloku nebo instance se v inspektoru Vlastnosti pro danou položku zobrazují veškeré změny jejích rozměrů nebo polohy.

Během transformování, při kterém se používá přetažení, se objeví ohraničovací rámeček. Ohraničovací rámeček je obdélníkový (pokud nebyl pozměněn příkazem Deformovat nebo modifikátorem Obálka) a jeho okraje jsou zpočátku rovnoběžné s okraji vymezené plochy. Na každém rohu a uprostřed každé strany jsou transformační táhla. Při tažení se v ohraničovacím rámečku zobrazuje náhled transformací.

Přemísťování, úpravy zarovnání, změny a sledování transformačního bodu

Během transformace se uprostřed vybraného prvku zobrazuje transformační bod. Zpočátku je transformační bod ve středu objektu. Transformační bod můžete přemístit, vrátit ho do jeho výchozí polohy a také můžete přemístit výchozí počáteční bod.

Při změnách velikosti, zkosení nebo otáčení grafických objektů, skupin a textových bloků je počátečním bodem standardně bod, který je naproti bodu, za který táhnete. U instancí je transformačním bodem standardně počáteční bod. Pro určitou transformaci můžete výchozí bod přesunout.

1 Vyberte nástroj volná transformace 🔛 nebo vyberte jeden z příkazů Změnit > Transformovat.

Po zahájení transformace můžete sledovat polohu transformačního bodu v panelu Informace a v inspektoru Vlastnosti.

- 2 Proveďte jeden z následujících kroků:
- Chcete-li transformační bod přemístit, přetáhněte ho v rámci vybraného grafického objektu.
- · Chcete-li obnovit zarovnání transformačního bodu se středovým bodem prvku, poklepejte na transformační bod.
- Chcete-li přepnout počáteční bod pro změnu velikosti nebo zkosení, podržte během transformace klávesu Alt a táhněte za zvolený řídicí bod objektu.
- Chcete-li, aby se v panelu Informace zobrazovaly souřadnice transformačního bodu, klepněte v panelu Informace na tlačítko Vztažný/transformační bod. Pravý dolní čtvereček na tlačítku se změní v kolečko, což indikuje, že jsou zobrazeny souřadnice vztažného bodu.

Když vyberete prostřední čtvereček, v polích X a Y vpravo od mřížky souřadnic v panelu Informace se zobrazí hodnoty souřadnic x a *y*, které určují polohu transformačního bodu. Kromě toho se hodnoty souřadnic X a Y transformačního bodu zobrazují také v inspektoru Vlastnosti pro daný symbol.

INFORMACE			*=
£	Š: 88.7	3	X: 37.1
	V: 57.3		Y: 12.1
ð	R: - G: - B: - Ú: -	+	X: 36.0 Y: 62.0

Mřížka souřadnic; panel Informace s tlačítkem Registrace/Transformační bod v režimu transformačního bodu a se souřadnicemi x a y transformačního bodu výběru.

Ve výchozím nastavení je tlačítko Registrace/Transformační bod v režimu vztažného bodu a souřadnice X a Y udávají polohu levého horního rohu aktuálního výběru (vzhledem k levému hornímu rohu vymezené plochy).

Poznámka: U instancí symbolů určují hodnoty X a Y umístění vztažného bodu symbolu neboli polohu levého horního rohu instance symbolu.

Používání nástroje Libovolná transformace

Můžete provádět jednotlivé transformace nebo můžete zkombinovat několik transformací, například přemístění, pootočení, změnu velikosti, zkosení a deformování.

Poznámka: Nástrojem libovolná transformace nelze transformovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat textový blok, nejdříve znaky převeďte na objekty tvarů.

- 1 Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt, skupinu, instanci nebo textový blok.
- 2 Klepnutím vyberte nástroj libovolná transformace 🔛 .

Když ukazatelem pohybujete v rámci výběru, ukazatel se mění a tím indikuje, která transformační funkce je právě dostupná.

- 3 Chcete-li transformovat výběr, táhněte za táhla:
- Chcete-li výběr přemístit, umístěte ukazatel na objekt v ohraničovacím rámečku a přetáhněte ho do nové polohy. Netáhněte za transformační bod.
- Chcete-li nastavit střed otáčení nebo změny velikosti, přetáhněte transformační bod do nové polohy.
- Chcete-li výběr pootočit, umístěte ukazatel vně od rohového táhla a táhněte myší. Výběr se otáčí kolem transformačního bodu. Chcete-li otáčení omezit na násobky 45 stupňů, podržte při tažení klávesu Shift.
- · Chcete-li objekt otáčet kolem protilehlého rohu, táhněte se stisknutou klávesou Alt.
- Chcete-li změnit velikost výběru, můžete diagonálním tažením za rohové táhlo měnit velikost ve dvou směrech. Podržte klávesu Shift, chcete-li změnit velikost proporcionálně.
- Chcete-li změnit velikost jen v jednom směru, táhněte za rohové nebo boční táhlo vodorovně nebo svisle.
- Chcete-li výběr zkosit, umístěte ukazatel na obrys mezi transformačními táhly a táhněte myší.
- Chcete-li tvary zdeformovat, stiskněte Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a táhněte za rohové nebo boční táhlo.
- Chcete-li objekt zahrotit to znamená přesunout vybraný roh jedním směrem a vedlejší roh posunout o stejnou vzdálenost opačným směrem, klepněte s klávesami Shift+Ctrl (Windows) nebo Shift+Apple (Macintosh) a přetáhněte rohové táhlo.
- 4 Chcete-li transformaci ukončit, klepněte vně vybrané položky.

Deformování objektů

Když na vybraný objekt aplikujete deformaci, při tažení za rohové nebo boční táhlo ohraničovacího rámečku se pohybuje příslušný roh nebo strana a vedlejší strany se dorovnávají podle ní. Při tažení za rohový bod podržte klávesu Shift, chcete-li objekt zahrotit, to znamená posunout zároveň i vedlejší roh o stejnou vzdálenost, ale opačným směrem. Za vedlejší roh se považuje ten, který je na stejné ose ve směru tažení jako roh, za který táhnete. Chcete-li celou stranu volně přemístit, klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a táhněte za středový bod dané strany.

Grafické objekty lze deformovat pomocí příkazu Deformovat. Objekty také můžete deformovat, když na ně aplikujete libovolnou transformaci.

Poznámka: Příkazem Deformovat nelze modifikovat symboly, základní tvary, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převeďte na objekty tvarů.

- 1 Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt nebo objekty.
- 2 Zvolte Změnit > Transformovat > Deformovat.
- 3 Ukazatel umístěte na jedno z transformačních táhel a táhněte myší.
- 4 Chcete-li transformaci ukončit, klepněte vně vybraného objektu nebo objektů.

Změny tvarů pomocí modifikátoru Obálka

Modifikátor Obálka umožňuje pokřivovat a deformovat objekty. Obálka je ohraničovací rámeček obsahující jeden nebo více objektů. Změny tvaru obálky ovlivňují tvar objektů v ní. Tvar obálky se upravuje změnami jejích bodů a tangenciálních táhel.

Poznámka: Pomocí modifikátoru Obálka nelze modifikovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převedte na objekty tvarů.

- 1 Ve vymezené ploše vyberte požadovaný tvar.
- 2 Zvolte Změnit > Transformovat > Obálka.
- 3 Tažením za body a tangenciální táhla obálku pozměňte.

Změny velikosti objektů

Objekt můžete zvětšit nebo zmenšit ve vodorovném směru, ve svislém směru, nebo v obou směrech.

- 1 Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt nebo objekty.
- **2** Zvolte Změnit > Transformovat > Změnit velikost.
- **3** Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li změnit velikost objektu vodorovně i svisle, táhněte za některé z rohových táhel. Při změně velikosti zůstanou proporce objektu zachovány. Táhněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li změnit velikost nerovnoměrně.



· Chcete-li změnit velikost objektu buď vodorovně, nebo svisle, táhněte za středové táhlo.



4 Chcete-li transformaci ukončit, klepněte vně vybraného objektu nebo objektů.

Poznámka: Když zvětšíte velikost většího počtu položek, může se stát, že se položky blízko okrajů ohraničovacího rámečku dostanou mimo vymezenou plochu. Pokud k tomu dojde, zvolte Zobrazení > Pracovní plocha, abyste viděli i prvky, které jsou za hranicemi vymezené plochy.

Další témata nápovědy

"O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů" na stránce 178

"Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy" na stránce 179

Otočení a zkosení objektů

Při otáčení se objekt točí kolem svého transformačního bodu. Transformační bod se zarovná se vztažným bodem, který se standardně nachází uprostřed objektu, ale můžete ho přetáhnout i jinam.

Objekt můžete otočit následujícími způsoby:

- Tažením nástrojem libovolná transformace Ki (v rámci téže operace můžete objekt zároveň zkosit a změnit jeho velikost).
- Zadáním úhlu v panelu Transformace (v rámci téže operace můžete zároveň změnit velikost objektu).

Otáčení a zkosení objektů tažením

- 1 Ve vymezené ploše vyberte objekt nebo objekty.
- 2 Zvolte Změnit > Transformovat > Otočit a zkosit.
- **3** Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Tažením za rohové táhlo objekt pootočte.
- Tažením za středové táhlo objekt zkoste.
- 4 Chcete-li transformaci ukončit, klepněte vně vybraného objektu nebo objektů.

Otáčení objektů o 90 stupňů

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Změnit > Transformovat > Otočit o 90° doprava, chcete-li objekt otočit po směru hodinových ručiček, nebo Otočit o 90° doleva, chcete-li objekt otočit proti směru hodinových ručiček.

Zkosení objektů

Při zkosení se objekt transformuje tak, že se jeho strany podél jedné nebo obou os nakloní. Objekt můžete zkosit tažením nebo zadáním hodnoty v panelu Transformace.

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- **2** Zvolte Okna > Transformovat.
- 3 Klepněte na Zkosit.
- 4 Zadejte hodnoty úhlů pro vodorovnou a svislou osu.

Převracení objektů

Objekty můžete převracet kolem jejich svislé nebo vodorovné osy, aniž byste změnili jejich vzájemnou polohu ve vymezené ploše.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Zvolte Změnit > Transformovat > Převrátit svisle nebo Převrátit vodorovně.

Obnovování transformovaných objektů

Když pomocí nástroje Libovolná transformace nebo panelu Transformace pootočíte nebo zkosíte instance, skupiny nebo text, nebo když změníte jejich velikost, aplikace Flash uloží spolu s objektem i jeho původní velikost a natočení. Díky tomu lze odstranit aplikované transformace a obnovit původní hodnoty.

Výběrem příkazu Úpravy > Zpět je možné vrátit zpět pouze poslední transformaci. Chcete-li odstranit všechny transformace, klepněte v panelu na tlačítko Odstranit transformaci ještě předtím, než objekt odznačíte. Po odznačení objektu původní hodnoty zmizí a transformaci již nelze odstranit.

Obnovení původního stavu transformovaného objektu

- 1 Je nutné, aby byl transformovaný objekt stále vybraný.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V panelu Transformace klepněte na tlačítko Odstranit transformaci
- Zvolte Změnit > Transformovat > Odstranit transformaci.

Kombinování objektů

Chcete-li vytvořit nové tvary zkombinováním nebo pozměněním existujících objektů, použijte příkazy Kombinovat objekty v nabídce Změnit (Změnit > Kombinovat objekty). V některých případech závisí výsledek této operace na pořadí překrývání vybraných objektů.

Každý příkaz se vztahuje na určité typy grafických objektů; tyto typy jsou uvedeny níže. Tvar sloučení je tvar, který je kreslený pomocí sady nástrojů ve slučovacím režimu kreslení. Objekt kresby je tvar, který je kreslený pomocí sady nástrojů v režimu kreslení objektu.

Mezi příkazy Kombinovat objekty patří:

Sjednotit Sjednocuje dva nebo více tvarů sloučení nebo objektů kresby. Výsledkem je jeden tvar režimu kreslení objektu tvořený částmi všech jednotlivých tvarů, které byly viditelné, než jste je sjednotili. Překryté části tvarů, které nejsou vidět, se odstraní.

Poznámka: Na rozdíl od použití příkazu Seskupit (Změnit > Seskupit) nelze už tvary spojené příkazem Sjednotit navzájem oddělit.

Průsečík Vytvoří objekt z průniku dvou nebo více objektů kresby. Výsledný tvar objektového kreslicího modelu je tvořen překrývajícími se částmi zkombinovaných tvarů. Všechny části tvaru, které se nepřekrývají s jiným tvarem, se odstraní. Výsledný tvar bude mít výplň a tah tvaru, který leží v pořadí překrývání zcela navrchu.

Vyseknout Odstraní části vybraného objektu kresby určené překrytím s jiným vybraným objektem kresby umístěným v pořadí překrývání nad ním. Všechny části objektu kresby překryté objektem zcela navrchu se odstraní a objekt zcela navrchu se odstraní celý. Výsledné objekty zůstanou odděleny a nezkombinují se do jednoho objektu (jak je tomu u příkazů Sjednotit a Průsečík).

Oříznout Ořízne pomocí obrysu jednoho objektu kresby jiný objekt kresby. Oříznutou oblast určuje tvar, který je v pořadí překrývání zcela navrchu. Všechny části níže ležícího objektu kresby, které jsou překryté vrchním objektem, zůstanou zachovány, zatímco všechny jeho ostatní části se odstraní a objekt zcela navrchu se odstraní celý. Výsledné objekty zůstanou odděleny a nezkombinují se do jednoho objektu (jak je tomu u příkazů Sjednotit a Průsečík).

Přesunutí, uspořádání a odstranění kresby

Flash usnadňuje uspořádání a rozvržení kresby pomocí nástrojů, které dovolují přesně vybírat, umísťovat a určovat pořadí překrývání objektů. K dispozici jsou nástroje, které umožňují měřit a zarovnávat objekty; seskupit objekty, takže se s nimi pak zachází jako s jedním celkem; a selektivně izolovat, zamykat nebo skrývat objekty.

Vybírání objektů

Chcete-li objekt pozměnit, nejprve ho vyberte. Objekty můžete vybírat pomocí nástroje ukazatel, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso. Jednotlivé objekty můžete seskupit, abyste s nimi mohli zacházet jako s jedním objektem. Pozměnění čar a tvarů může mít za následek změnu jiných čar a tvarů v téže vrstvě. Když vyberete objekty nebo tahy, Flash je zvýrazní rámečkem.

Můžete vybrat jen tahy objektu nebo jen jeho výplně. Zvýrazňování výběru můžete vypnout, abyste mohli objekty upravovat bez něho.

Když vyberete nějaký objekt, v inspektoru Vlastnosti se zobrazí následující údaje:

- Tah a výplň objektu, jeho rozměry v obrazových bodech a souřadnice x a y jeho transformačního bodu.
- Smíšený výběr, pokud jste vybrali více položek. Rozměry vybrané množiny položek v obrazových bodech a jejich souřadnice x a y.

Pomocí inspektoru Vlastnosti daného tvaru můžete změnit tah a výplň objektu.

Aby nedošlo k vybrání a nechtěnému pozměnění skupiny nebo symbolu, zamkněte je.

Další témata nápovědy

"Vytváření a úpravy kreseb" na stránce 92 "Barvy, přechody a tahy" na stránce 135 "Seskupené objekty" na stránce 130 "Symboly" na stránce 157

Vybírání objektů nástrojem pro výběr

Nástroj pro výběr 🔪 umožňuje vybírat celé objekty tím, že na požadovaný objekt klepnete nebo kolem něho tažením vytvoříte obdélníkový rámeček výběru.

Poznámka: Nástroj pro výběr také můžete vybrat stisknutím klávesy V. Chcete-li dočasně přepnout na nástroj pro výběr ve chvíli, když je aktivní jiný nástroj, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Chcete-li vypnout možnost vybírání pomocí klávesy Shift, odznačte tuto volbu ve všeobecných předvolbách programu Flash. Viz "Nastavení předvoleb v programu Flash" na stránce 33. Instance, skupiny a bloky textu musí být rámečkem zcela obklopeny, jinak nebudou vybrány.

- · Chcete-li vybrat tah, výplň, skupinu, instanci nebo textový blok, klepněte na ně.
- Chcete-li vybrat navzájem spojené čáry, poklepejte na jednu z nich.
- · Chcete-li vybrat vyplněný tvar i obrys jeho tahu, poklepejte na výplň.
- Chcete-li vybrat objekty uvnitř obdélníkové oblasti, tažením kolem nich vytvořte rámeček výběru.
- · Chcete-li k výběru přidat další objekty, podržte při jejich vybírání klávesu Shift.

- Chcete-li v určité scéně vybrat všechno ve všech vrstvách, zvolte Úpravy > Vybrat vše, nebo stiskněte Ctrl+A (Windows) nebo Apple+A (Macintosh). Příkazem Vybrat vše se nevyberou objekty v zamčených nebo skrytých vrstvách ani ve vrstvách, které nejsou v aktuální časové ose.
- Chcete-li odznačit všechno ve všech vrstvách, zvolte Úpravy > Odznačit vše, nebo stiskněte Ctrl+Shift+A (Windows) nebo Apple+Shift+A (Macintosh).
- Chcete-li vybrat všechno v jedné vrstvě mezi dvěma klíčovými snímky, klepněte na některý snímek v časové ose.
- Chcete-li zamknout nebo odemknout nějakou skupinu nebo symbol, vyberte je a pak zvolte Změnit > Uspořádat > Zamknout. Chcete-li všechny zamčené skupiny a symboly odemknout, zvolte Změnit > Uspořádat > Odemknout vše.

Nakreslení oblasti výběru od ruky

- 1 Táhněte nástrojem laso 🖓 kolem požadované oblasti.
- 2 Smyčku dokončete přibližně v místě, kde jste začali, nebo nechte Flash, aby smyčku uzavřel rovnou čárou.

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

- 1 V panelu nástrojů v oblasti voleb vyberte pro nástroj laso modifikátor Mnohoúhelníkový režim 😕.
- 2 Klepnutím umístěte počáteční bod.
- **3** Přesuňte ukazatel do místa, kde chcete, aby končila první rovná čára, a klepněte. Pokračujte v umísťování koncových bodů dalších segmentů čáry.
- 4 Chcete-li oblast výběru uzavřít, poklepejte.

Nakreslení oblasti výběru s okraji vytvořenými od ruky i s rovnými okraji

Při použití nástroje laso s modifikátorem Mnohoúhelníkový režim můžete přepínat mezi dvěma režimy výběru: s hranicemi kreslenými od ruky, nebo s hranicemi tvořenými rovnými úseky.

- 1 Vypněte mnohoúhelníkový režim nástroje laso.
- 2 Chcete-li nakreslit segment od ruky, táhněte nástrojem laso ve vymezené ploše.
- **3** Chcete-li kreslit rovné segmenty, podržte klávesu Alt a jednotlivými klepnutími umísťujte počáteční a koncové body nových segmentů čáry.
- 4 Chcete-li oblast výběru uzavřít, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Uvolněte tlačítko myši; Flash oblast výběru uzavře za vás.
- Poklepejte na počáteční bod čáry ohraničující oblast výběru.

Vypnutí zvýrazňování výběru

Skrytí zvýraznění při vybírání a upravování objektů vám umožní prohlédnout si výslednou podobu kresby.

Zvolte Zobrazení > Skrýt okraje.

Dalším zvolením tohoto příkazu můžete zvýrazňování výběru znovu zapnout.

Nastavení vlastních barev ohraničovacích rámečků pro vybrané objekty

Pro ohraničovací rámečky, které se zobrazují kolem různých typů vybraných objektů ve vymezené ploše, můžete nastavit odlišné barvy.

- 1 Vyberte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 Klepněte na kategorii Všeobecné.

3 V části Barva zvýraznění vyberte požadovanou barvu pro každý typ objektu a klepněte na tlačítko OK.

Nastavení předvoleb pro výběr

Nástrojem ukazatel, nástrojem pro dílčí výběr a nástrojem laso se objekty vybírají tím, že na ně klepnete. Při použití nástroje ukazatel a nástroje pro dílčí výběr se při výběru tažením vytvoří kolem objektu obdélníkový rámeček výběru. Při použití nástroje laso se při výběru tažením vytvoří kolem objektu rámeček výběru libovolného nepravidelného tvaru. Když je objekt vybraný, je kolem něho zobrazený obdélníkový rámeček.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 V kategorii Všebecné v dialogovém okně Předvolby proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li vybrat jen objekty a body, které jsou zcela obklopeny rámečkem výběru, odznačte nástroje pro výběr a laso citlivé na dotek. Body, které leží uvnitř plochy výběru zůstanou vybrané.
- Chcete-li vybrat objekty nebo skupiny, které jsou jen částečně obklopeny rámečkem výběru, vyberte nástroje pro výběr a laso citlivé na dotek.

Uspořádání objektů

Překrývání objektů

Flash ve vrstvě klade objekty na sebe v pořadí, ve kterém byly vytvořeny, přičemž naposledy vytvořený objekt leží zcela navrchu. Pořadí překrývání objektů určuje, jak vypadají, když se překrývají. Pořadí překrývání objektů můžete kdykoli změnit.

Nakreslené čáry a tvary se v pořadí překrývání vždy zobrazují pod skupinami a symboly. Chcete-li je v pořadí překrývání posunout výš, musíte je seskupit nebo je převést na symboly.

Na pořadí překrývání mají vliv také vrstvy. Všechno ve vrstvě 2 se zobrazuje před vším ve vrstvě 1 a tak dále. Chceteli změnit pořadí vrstev, přetáhněte název vrstvy v časové ose do nové polohy.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li objekt nebo skupinu přesunout v pořadí překrývání zcela navrch nebo zcela dospodu, zvolte Změnit > Uspořádat > Zcela dopředu nebo Zcela dozadu.
- Chcete-li objekt nebo skupinu posunout v pořadí překrývání o jednu pozici výš nebo níž, zvolte Změnit > Uspořádat > Posunout dopředu nebo Posunout dozadu.

Pokud je vybrána více než jedna skupina, přesunou se skupiny před nebo za všechny nevybrané skupiny a přitom si uchovají stejné vzájemné pořadí.

Další témata nápovědy

"Vytvořte a organizujte vrstvy" na stránce 186

Zarovnávání objektů

Panel Zarovnání umožňuje zarovnat vybrané objekty ve vodorovném nebo svislém směru. Vybrané objekty můžete zarovnat svisle podle jejich pravého okraje, středu, nebo levého okraje, vodorovně je můžete zarovnat podle jejich horního okraje, středu, nebo dolního okraje.

Textovou výukovou lekci o nástrojích pro rozvržení v programu Flash najdete pod názvem Use Layout Tools (Používání nástrojů pro rozvržení) na stránce výukových lekcí Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

- 1 Vyberte objekty, které chcete zarovnat.
- **2** Zvolte Okna > Zarovnat.
- **3** Chcete-li aplikovat modifikace zarovnání vzhledem k rozměrům vymezené plochy, v panelu Zarovnání zvolte Na plochu.
- 4 Chcete-li vybraný objekt nebo objekty pozměnit, použijte tlačítka pro zarovnání.

Seskupené objekty

Chcete-li s prvky zacházet jako s jedním objektem, seskupte je. Například po vytvoření kresby můžete prvky kresby seskupit, abyste mohli kresbu snadno vybírat a přemísťovat jako celek.

Když vyberete skupinu, v inspektoru Vlastnosti se zobrazí její souřadnice x a y a také její rozměry v obrazových bodech.

Skupiny můžete upravovat, aniž byste je rozdělili. Také můžete pro úpravy vybrat jednotlivý objekt ve skupině a přitom nemusíte skupinu rozdělit.

- Vyberte objekty, které chcete seskupit. Vybrat můžete tvary, jiné skupiny, symboly, text a tak dále.
- Chcete-li objekty seskupit, zvolte Změnit > Seskupit, nebo stiskněte Ctrl+G (Windows) nebo Apple+G (Macintosh).
- Chcete-li skupinu objektů rozdělit, zvolte Změnit > Rozdělit skupinu, nebo stiskněte Ctrl+Shift+G (Windows) nebo Apple+Shift+G (Macintosh).

Úpravy skupiny nebo objektu v rámci skupiny

1 Vyberte skupinu a pak zvolte Úpravy > Upravit vybrané, nebo na skupinu poklepejte nástrojem pro výběr.

Všechno na stránce, co není součástí skupiny, je zobrazeno tlumeně, což indikuje, že tyto prvky nepatřící do skupiny nejsou přístupné.

- 2 Upravte libovolný prvek ve skupině.
- 3 Zvolte Úpravy > Upravit vše, nebo nástrojem pro výběr poklepejte na prázdné místo ve vymezené ploše.

Flash obnoví stav skupiny jakožto jediného celku a vy můžete pracovat s dalšími prvky ve vymezené ploše.

Rozdělování skupin a objektů

Chcete-li ze skupin, instancí nebo bitmap vytvořit jednotlivé, neseskupené prvky, které lze samostatně upravovat, musíte je rozdělit. Tím se podstatně zmenší velikost souborů importovaných grafik.

Přestože ihned pro rozdělení skupiny nebo objektu lze vybrat příkaz Úpravy > Zpět, není rozdělení zcela vratný proces. Rozdělení ovlivňuje objekty následujícím způsobem:

- Přeruší vazbu instance symbolu na její hlavní symbol
- Odstraní vše kromě aktuálního snímku v animovaném symbolu
- Převede bitmapu na výplň
- Při aplikování na bloky textu umístí každý znak do samostatného textového bloku
- Při aplikování na jeden znak textu ho převede na obrysy.

Nepleťe si příkaz Rozdělit s příkazem Rozdělit skupinu. Příkaz Rozdělit skupinu slouží k rozdělení seskupených objektů, které vrací do stavu, jaký měly před seskupením. Nerozděluje bitmapy, instance nebo text, ani nepřevádí text na obrysy.

- 1 Vyberte skupinu, bitmapu nebo symbol, které chcete rozdělit.
- 2 Zvolte Změnit > Rozdělit.

Poznámka: Nedoporučuje se rozdělovat animované symboly ani skupiny v interpolované animaci, protože to může mít nepředvídatelné výsledky. Rozdělování složitých symbolů a velkých bloků textu může trvat dost dlouho. Aby se složité objekty správně rozdělily, může být nutné zvětšit paměť přidělenou aplikaci Flash.

Přitahování kreseb na místo

Chcete-li automaticky navzájem zarovnat různé elementy, použijte *přitahování*. Flash nabízí tři způsoby zarovnávání objektů ve vymezené ploše:

- Přitahování na objekty znamená, že se objekty svými okraji přitahují přímo na okraje jiných objektů.
- Přitahování na obrazové body znamená, že se objekty přitahují přímo na jednotlivé obrazové body nebo řady obrazových bodů ve vymezené ploše.
- Zarovnání s přitahováním znamená, že se objekty přitahují na určenou vzdálenost, tzv. *toleranci přitahování*, což je předem nastavená mezera mezi objekty navzájem nebo mezi objekty a okrajem vymezené plochy.

Poznámka: Můžete přitahovat také na mřížku nebo na vodítka.

Další témata nápovědy

"O hlavním panelu nástrojů a panelu úprav" na stránce 16

"Předvolby kreslení" na stránce 98

Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty

Chcete-li zapnout přitahování na objekty, použijte modifikátor Přitahovat na objekty pro nástroj pro výběr, nebo příkaz Přitahovat na objekty z nabídky Zobrazení.

Pokud je modifikátor Přitahovat na objekty pro nástroj pro výběr zapnutý, pod ukazatelem se při přetahování elementu objeví malý černý kroužek. Když se objekt dostane do vzdálenosti přitahování jiného objektu, malý kroužek se změní ve větší.

Zvolte možnost Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na objekty. Když je tento příkaz zapnutý, objeví se vedle něj znak zaškrtnutí.

Když přesunete objekt nebo změníte jeho tvar, poloha nástroje pro výběr na objektu poskytuje referenční bod pro kroužek přitahování. Pokud například přemísťujete vyplněný tvar tažením poblíž jeho středu, přitahuje se středový bod na jiné objekty. To je zvlášť užitečné pro přitahování tvarů na cesty pohybu při animování.

Poznámka: Abyste měli lepší kontrolu nad umístěním objektu při přitahování, začněte táhnout myší z rohu nebo ze středového bodu.

Úpravy tolerancí přitahování na objekty

- 1 Zvolte možnost Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a klepněte na položku Kreslení.
- 2 V části Nastavení kreslení upravte nastavení Spojovat čáry.

Používání přitahování na obrazové body

Chcete-li zapnout přitahování na obrazové body, použijte příkaz Přitahovat na obr. body v nabídce Zobrazení. Pokud je volba Přitahovat na obr. body zapnutá, zobrazí se při nastaveném zvětšení na 400 % a více mřížka obr. bodů. Mřížka obr. bodů představuje jednotlivé obrazové body, které se zobrazují ve vaší aplikaci Flash. Při vytvoření nebo přesunutí je objekt připoután na mřížku obr. bodů.

Pokud vytvoříte tvar, jehož okraje spadají mezi hranice obr. bodů – například při použití tahu o šířce vyjádřené číslem s desetinnou čárku, například 3,5 obr. bodu – volba Přitahovat na obr. body přitahuje na hranice obrazových bodů, nikoli na okraj tvaru.

- Chcete-li zapnout nebo vypnout přitahování na obr. body, zvolte možnost Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na obr. body. Pokud je zvětšení nastavené na 400 % nebo více, je zobrazená mřížka obrazových bodů. Když je tento příkaz zapnutý, objeví se vedle něj znak zaškrtnutí.
- Chcete-li dočasně zapnout nebo vypnout přitahování na obrazové body, stiskněte klávesu C. Po uvolnění klávesy C se přitahování na obrazové body vrátí do stavu, který jste zvolili příkazem Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na obr. body.
- Chcete-li mřížku obrazových bodů dočasně skrýt, stiskněte klávesu X. Když klávesu X uvolníte, mřížka obr. bodů se znovu objeví.

Nastavení zarovnání s přitahováním

Když vyberete nastavení zarovnání s přitahováním, nastavte toleranci přitahování mezi vodorovnými nebo svislými okraji objektů navzájem a také mezi okraji objektů a hranou vymezené plochy. Také můžete zapnout zarovnání s přitahováním mezi vodorovnými a svislými středy objektů. Všechna nastavení zarovnání s přitahováním se měří v obrazových bodech.

- 1 Zvolte Zobrazení > Přitahování > Upravit přitahování.
- 2 V okně Upravit přitahování vyberte typy objektů, které chcete přitahovat.
- 3 Klepněte na tlačítko Další volby a vyberte následující:
- Chcete-li nastavit toleranci přitahování mezi objekty a okrajem vymezené plochy, zadejte hodnotu do pole Okraj filmu.
- Chcete-li nastavit toleranci přitahování mezi vodorovnými nebo svislými okraji objektů, zadejte hodnotu do pole Vodorovně, do pole Svisle, nebo do obou polí.
- Chcete-li zapnout vodorovné nebo svislé zarovnání na střed, vyberte Vodorovné zarovnání na střed, Svislé zarovnání na střed, nebo obě volby.

Zapnutí zarovnání s přitahováním

Pokud je zarovnání s přitahováním zapnuté, ve vymezené ploše se objeví tečkované čáry, když objekt přitáhnete do vzdálenosti, na kterou je nastavená tolerance přitahování. Pokud například nastavíte vodorovnou toleranci přitahování na 18 obrazových bodů (výchozí nastavení), objeví se podél okraje přetahovaného objektu tečkovaná čára, jakmile se objekt dostane přesně do vzdálenosti 18 obrazových bodů od jiného objektu. Pokud zapnete vodorovné zarovnání na střed, objeví se tečkovaná čára podél svislic procházejících vodorovnými středy dvou objektů, jakmile svislice přesně zarovnáte.

Zvolte Zobrazení > Přitahování > Zarovnání s přitahováním. Když je tento příkaz zapnutý, objeví se vedle něj znak zaškrtnutí.

Přemísťování a kopírování objektů

Přesunutí objektů přetažením

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj pro výběr 👆, umístěte ukazatel na objekt a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li objekt přemístit, přetáhněte ho do nové polohy.
- · Chcete-li objekt zkopírovat a kopii přemístit, táhněte se stisknutou klávesou Alt.
- Tažením se stisknutou klávesou Shift omezíte pohyb objektu na násobky 45 stupňů.

Přemísťování objektů pomocí kláves se šipkami

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li výběr posouvat po jednotlivých obrazových bodech, tiskněte opakovaně klávesu se šipkou tím směrem, kterým chcete objekt posunout.
- · Chcete-li výběr posouvat po 10 obrazových bodech, podržte při použití klávesy se šipkou stisknutou klávesu Shift.

Poznámka: Když je vybraná volba Přitahovat na obr. body, posouvají klávesy se šipkami objekty po krocích na mřížce obrazových bodů dokumentu, ne po obrazových bodech na obrazovce.

Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Pokud není inspektor vlastností zobrazený, vyberte možnost Okno > Vlastnosti.
- 3 Zadejte hodnoty souřadnic *x* a *y* určujících požadované umístění levého horního rohu výběru.

Vzdálenosti se udávají vzhledem k levému hornímu rohu vymezené plochy.

Poznámka: Inspektor Vlastnosti používá jednotky určené ve volbě Jednotky pravítka v dialogovém okně Vlastnosti dokumentu.

Přemísťování objektů pomocí panelu Informace

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Pokud není panel Informace viditelný, zvolte Okna > Informace.
- 3 Zadejte hodnoty souřadnic x a y určujících požadované umístění levého horního rohu výběru.

Vzdálenosti se udávají vzhledem k levému hornímu rohu vymezené plochy.

Přesouvání a kopírování objektů vkládáním

Chcete-li přemísťovat nebo kopírovat objekty mezi vrstvami, scénami nebo soubory Flash, použijte vkládání. Objekt můžete vložit do libovolné polohy vzhledem k jeho původní poloze.

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Úpravy > Vyjmout nebo Úpravy > Kopírovat.
- **3** Vyberte jinou vrstvu, scénu nebo soubor a pak příkazem Úpravy > Vložit na stejné místo výběr vložte do stejné polohy ve vymezené ploše. Příkazem Úpravy > Vložit doprostřed můžete výběr vložit do středu pracovní plochy.

Kopírování objektů pomocí schránky

Na prvky kopírované do schránky se aplikuje vyhlazení, takže v jiných aplikacích vypadají stejně dobře jako v aplikaci Flash. Tato funkce je užitečná pro snímky zahrnující bitmapové obrazy, přechody, průhlednost nebo vrstvu masky.

Grafika vložená z jiných dokumentů Flash nebo z jiných programů se umístí do aktuálního snímku v aktuální vrstvě. Způsob vložení grafického prvku do scény Flash závisí na jeho typu, zdroji a nastavených předvolbách:

- Z textu z textového editoru se stane jeden textový objekt.
- Z vektorové grafiky z libovolného kreslicího programu se stane skupina, kterou lze rozdělit a upravit.
- Z bitmap se stane jeden seskupený objekt stejně jako v případě importovaných bitmap. Vložené bitmapy můžete rozdělit nebo je převést na vektorové grafiky.

Poznámka: Před vložením grafiky z Illustratoru do aplikace Flash převedte barvy v Illustratoru do RGB.

Kopírování transformovaných objektů

Můžete vytvořit kopii objektu, která má jinou velikost nebo je pootočená nebo zkosená.

- 1 Vyberte objekt.
- **2** Zvolte Okna > Transformovat.
- 3 Zadejte hodnoty změny velikosti, pootočení nebo zkosení.
- 4 Klepněte na tlačítko Duplikovat výběr a transformovat 🏝 v panelu Transformace.

Odstraňování objektů

Odstraněním se objekt vyjme ze souboru. Odstraněním instance objektu ve vymezené ploše nedojde k odstranění příslušného symbolu z knihovny.

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- · Stiskněte klávesu Delete/Smazat nebo Backspace.
- Zvolte Úpravy > Odstranit
- Zvolte Úpravy > Vyjmout.
- Klepněte na objekt pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Vyjmout.

Další témata nápovědy

"Změny velikosti objektů" na stránce 124

- "Otočení a zkosení objektů" na stránce 125
- "Vytvoření nového dokumentu" na stránce 44
- "Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy" na stránce 69
- "Používání přitahování na obrazové body" na stránce 132

Barvy, přechody a tahy

Barevné modely popisují barvy, které vidíme a se kterými pracujeme v digitálních grafikách. Každý barevný model, jako je RGB, CMYK nebo HSB, představuje jinou metodu popisu a klasifikace barev. Barevné modely využívají pro reprezentaci viditelného spektra barev číselné hodnoty. Barevný prostor je variantou barevného modelu a má specifický gamut (neboli rozsah) barev. Například v rámci barevného modelu RGB existuje mnoho různých barevných prostorů: Adobe RGB[®], sRGB a Apple[®] RGB. Přestože každý z těchto barevných prostorů definuje barvy s použitím stejných tří os (R, G a B), jejich gamuty jsou rozdílné.

Při práci s barvami v grafice ve skutečnosti nastavujete číselné hodnoty v souboru. Je snadné si určité číslo představit jako nějakou barvu, ale tyto číselné hodnoty nejsou samy o sobě absolutními barvami – mají barevný význam pouze v rámci barevného prostoru daného zařízení, které barvu vytváří.

Protože každé zařízení má svůj vlastní barevný prostor, dokáže reprodukovat pouze barvy ve svém gamutu. Při přesunutí obrazu z jednoho zařízení na jiné se mohou barvy obrazu změnit, protože každé zařízení interpretuje hodnoty RGB nebo HSB podle svého vlastního barevného prostoru. Například na výtisku vytištěném na stolní tiskárně nelze přesně reprodukovat všechny barvy zobrazené na monitoru. Tiskárna pracuje v barevném prostoru CMYK, zatímco monitor pracuje v barevném prostoru RGB. Jejich gamuty se navzájem liší. Některé barvy vytvářené tiskovými barvami nelze zobrazit na monitoru, a naopak některé barvy, které lze zobrazit na monitoru, nelze reprodukovat pomocí tiskových barev na papíře.

Při vytváření barev pro použití v dokumentech Flash mějte na paměti, že i když není možné dokonale sesouhlasit všechny barvy v různých zařízeních, můžete dosáhnout dobrých výsledků s uvážením možností grafického zobrazení zařízení, které používáte pro cílové obecenstvo.

Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 umožňuje používat, vytvářet a modifikovat barvy pomocí barevných modelů RGB a HSB. S použitím výchozí palety nebo palety, kterou si vytvoříte, můžete volit barvy, jež se mají aplikovat na tah nebo výplň objektu, který se chystáte vytvořit, nebo na objekt, který již je ve vymezené ploše.

Při aplikování barvy tahu na tvar můžete provést libovolné z následujících úkonů:

- Aplikovat plnou barvu, přechod nebo bitmapu na výplň tvaru. Chcete-li na tvar aplikovat bitmapovou výplň, musíte bitmapu importovat do aktuálního souboru. Vyberte libovolnou plnou barvu nebo přechod a také styl a tloušťku tahu.
- Chcete-li vytvořit obtažený tvar bez výplně, použijte pro výplň volbu Bez barvy.
- Chcete-li vytvořit neobtažený tvar s výplní, použijte pro obrys volbu Bez barvy.
- Na text aplikujte výplň plnou barvou.

Pomocí panelu Barvy můžete vytvářet a upravovat plné barvy a výplně přechodem v režimech RGB a HSB.

Chcete-li použít výběr barvy systému, vyberte v dialogovém okně Barva tahu ikonu Výběr barvy 🚱 nebo ovladač Barva výplně v panelu barvy, panelu nástrojů nebo inspektoru vlastností tvaru.

Panel barev

Panel Barvy umožňuje měnit paletu barev souboru FLA, měnit barvy tahů a výplní a provádět následující akce:

- · Pomocí panelu Vzorník importovat, exportovat, odstraňovat a jinak upravovat paletu barev pro určitý soubor FLA.
- · Vybírat barvy v hexadecimálním režimu.
- Vytvářet vícebarevné přechody.
- Pomocí přechodů vytvářet širokou škálu efektů, například dodat dvojrozměrnému objektu dojem hloubky.

Panel barev obsahuje následující ovládací prvky:

Barva tahu Slouží ke změně barvy tahu nebo okraje grafického objektu.

Barva výplně Slouží ke změně barvy výplně. Výplň je plocha barvy, která vyplňuje tvar.

Nabídka Typ barvy Slouží ke změně stylu výplně:

- Žádná Odstraní výplň.
- Plná Barva Vytvoří jednobarevnou výplň.
- Lineární Přechod Vytvoří přechod, který se prolíná na lineární cestě.
- Kruhový Přechod Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven na kruhové cestě ze středového ohniskového bodu.

• **Bitmapa Vyplnit** Dlaždicově vyplní vybranou oblast výplně bitmapovým obrazem, který si můžete vybrat. Když zvolíte možnost Bitmapa, můžete pomocí dialogového okna vybrat na svém lokálním počítači požadovaný bitmapový obraz a přidat ho do knihovny. Tuto bitmapu můžete aplikovat jako výplň; výsledný vzhled je podobný jako při použití mozaikového vzoru, kdy se obraz uvnitř tvaru opakuje.

RGB Umožňuje změnit optickou hustotu červené (Red), zelené (Green) a modré (Blue) ve výplni.

Alfa Slouží k nastavení krytí výplně plnou barvou nebo krytí pro momentálně vybraný jezdec u výplně přechodem. Při použití hodnoty alfa 0 % se vytvoří neviditelná (neboli průhledná) výplň; při použití hodnoty alfa 100 % se vytvoří zcela neprůhledná výplň.

Aktuální vzorek barvy Zobrazuje aktuálně vybranou barvu. Pokud z nabídky typů výplně vyberete některý typ výplně přechodem (Lineární nebo Kruhový), v políčku Aktuální vzorek barvy se zobrazí změny barev v přechodu, který vytvoříte.

Systémový výběr barvy Umožňuje vybrat barvu na základě vizuální kontroly. Klepněte na Systémový výběr barvy a táhněte zaměřovacím křížem, dokud nenajdete požadovanou barvu.

Hexadecimální hodnota Zobrazí hexadecimální hodnotu aktuální barvy. Chcete-li barvu změnit s použitím hexadecimální hodnoty, zadejte novou hodnotu. Hexadecimální hodnoty barev jsou šestimístné alfanumerické kombinace, které představují jednotlivé barvy.

Hustota Umožňuje nastavit barvy, které se mají aplikovat za hranicemi lineárního nebo kruhového přechodu.

• Rozšířit Barva (Výchozí nastavení) Aplikuje za koncem přechodu barvy, které zadáte.

• **Zrcadlit Barva** Slouží k vyplnění tvaru barvami přechodu s použitím zrcadlového efektu. Přechody, které určíte, se opakují ve vzorku od začátku přechodu do konce a pak se opakují v opačném pořadí od konce přechodu k začátku a pak znovu od začátku do konce, dokud se nevyplní celý vybraný tvar.

• Opakovat Barva Opakuje přechod od začátku přechodu do konce, dokud se nevyplní celý vybraný tvar.

Poznámka: Režimy přetečení podporují pouze verze Adobe Flash Player 8 a novější.

Lineární RGB Vytváří lineární nebo radiální přechod dle standardu SVG (Scalable Vector Graphics).

Barevné palety

Každý soubor Flash obsahuje svou vlastní paletu barev, která je uložená v dokumentu Flash. Flash zobrazuje paletu souboru jako políčka vzorníku v ovládacích prvcích Barva výplně a Barva tahu a také v panelu Vzorník. Výchozí barevná paleta obsahuje 216 bezpečných barev pro web. Do aktuální barevné palety můžete přidávat barvy pomocí panelu Barvy.

Palety s plnými barvami i palety s přechodovými barvami můžete importovat a exportovat mezi soubory Flash a také mezi aplikací Flash a jinými aplikacemi.

Další témata nápovědy

"Vytvoření nebo úprava plných barev" na stránce 137

Výchozí paleta a paleta bezpečných webových barev

Aktuální paletu uložte jako výchozí paletu, nahraďte aktuální paletu výchozí paletou určenou pro daný soubor, nebo načtěte paletu bezpečných webových barev a použijte ji namísto aktuální palety.

• Chcete-li načíst nebo uložit výchozí paletu, z nabídky v pravém horním rohu panelu Vzorník vyberte jeden z následujících příkazů:

Načíst výchozí barvy Aktuální paletu nahradí výchozí paletou.

Uložit jako výchozí Aktuální barevnou paletu uloží jako výchozí paletu. Při vytváření nových souborů se použije nová výchozí paleta.

• Chcete-li načíst paletu 216 bezpečných webových barev, z nabídky v pravém horním rohu panelu Vzorník vyberte Webová paleta 216.

Uspořádání barev v paletě podle odstínu

Aby se daly barvy snadněji vyhledávat, uspořádejte je v paletě podle odstínu.

Z nabídky v pravém horním rohu panelu Vzorník vyberte Uspořádat podle barvy.

Import a export barevných palet

Chcete-li importovat a exportovat barvy RGB a přechody mezi soubory Flash, použijte soubory ve formátu Flash Color Set (CLR). Barevné palety RGB importujte a exportujte s použitím souborů tabulek barev (ACT). Barevné palety, ale ne přechody, také můžete importovat ze souborů GIF. Přechody nelze importovat ani exportovat ze souborů ACT.

Import barevné palety

- 1 Z nabídky v pravém horním rohu panelu Vzorník vyberte jeden z následujících příkazů
- Chcete-li do aktuální palety přidat naimportované barvy, vyberte Přidat barvy.
- · Chcete-li aktuální paletu nahradit naimportovanými barvami, vyberte Nahradit barvy.
- 2 Najděte požadovaný soubor, vyberte ho a klepněte na OK.

Export barevné palety

- 1 Z nabídky v pravém horním rohu panelu Vzorník vyberte Uložit barvy a zadejte název barevné palety.
- 2 V nabídce Uložit jako typ (Windows) nebo Formát (Macintosh) vyberte Barevná sada Flash nebo Tabulka barev. Klepněte na tlačítko Uložit.

Vytvoření nebo úprava plných barev

Jakoukoli barvu můžete vytvořit pomocí panelu Barvy. Pokud je ve vymezené ploše vybraný nějaký objekt, budou se úpravy barev, které provedete v panelu Barvy, aplikovat na daný výběr. Barvy můžete vybírat v režimu RGB nebo HSB, nebo můžete panel rozšířit a použít hexadecimální režim. Také můžete určit hodnotu alfa a tím definovat míru průhlednosti určité barvy. Kromě toho můžete vybírat barvy z existující barevné palety. Panel Barvy můžete rozšířit, aby namísto pruhu barev zobrazoval větší barevný prostor, rozdělené políčko znázorňující aktuální barvu a předchozí barvu a také jezdec Jas, kterým lze upravovat jas barev ve všech barevných režimech.

- 1 Chcete-li aplikovat barvu na existující kresbu, vyberte objekt nebo objekty ve vymezené ploše a pak zvolte Okno > Barvy.
- 2 Chcete-li vybrat zobrazení barevného režimu, vyberte RGB (výchozí nastavení) nebo HSB z nabídky panelu v pravém horním rohu.
- 3 Klepnutím na ikonu tahu nebo výplně určete, který atribut chcete modifikovat.

Poznámka: Klepněte na ikonu, ne na ovládací prvek barvy, jinak se otevře dialogové okno pro výběr barvy.

- 4 Pokud jste v kroku 3 vybrali ikonu výplně, zkontrolujte, že je v nabídce Typ vybraná volba Plná.
- **5** Pokud je ve vymezené ploše vybraný nějaký objekt, budou se úpravy barev, které provedete v panelu Barvy, aplikovat na daný výběr. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat barvu, klepněte na barevný prostor v panelu Barvy. Chcete-li upravit jas barvy, přetáhněte jezdec Jas.

Poznámka: Chcete-li vytvořit jiné barvy než černou nebo bílou, zkontrolujte, že jezdec Jas není nastavený zcela na kraji.

- Zadejte hodnoty do textových polí hodnot barev: Červená (Red), Zelená (Green) a Modrá (Blue) pro režim RGB; Odstín (Hue), Sytost (Saturation) a Jas (Brightness) pro režim HSB; nebo hexadecimální hodnoty pro hexadecimální režim zobrazení. Zadáním hodnoty Alfa určete míru průhlednosti barvy od 0 (zcela průhledná) do 100 (zcela neprůhledná).
- Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev, černé a bílé (černý tah a bílá výplň), klepněte na tlačítko Černá a bílá

 <u>a</u>
 í.
- Chcete-li navzájem prohodit barvu výplně a tahu, klepněte na tlačítko Zaměnit barvy 🖏 .
- Nechcete-li na výplň nebo tah aplikovat žádnou barvu, klepněte na tlačítko Bez barvy Z.

Poznámka: Tah nebo výplň bez barvy nemůžete použít na existující objekt. Namísto toho vyberte existující tah nebo výplň a odstraňte je.

- Klepněte na ovládací prvek Barva tahu nebo Barva výplně a vyberte požadovanou barvu.
- 6 Chcete-li novou barvu přidat do seznamu vzorků barev pro aktuální dokument, z nabídky v pravém horním rohu vyberte Přidat políčka barev.

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

Přechod je vícebarevná výplň, ve které jedna barva postupně přechází v jinou barvu. Flash umožňuje na přechod aplikovat až 15 změn barvy. Vytvoření výplně přechodem je dobrý způsob, jak vytvořit plynulé odstupňování barev přes jeden nebo více objektů. Přechod můžete uložit jako políčko vzorníku a usnadnit tak aplikování přechodu na více objektů. Flash umí vytvářet dva typy přechodů:

Lineární přechody mění barvu podle jediné osy (vodorovné nebo svislé).

Kruhové přechody mění barvu směrem ven od středového ohniskového bodu. Můžete upravit směr přechodu, jeho barvy, umístění ohniskového bodu a mnoho dalších vlastností přechodu.

Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 nabízí další možnosti kontroly nad lineárními a kruhovými přechody určenými pro Flash Player. Tyto ovládací prvky, kterým se říká režimy přetečení, umožňují určit, jak se mají barvy aplikovat za hranicemi přechodu. Ukázkové přechody najdete na stránce ukázek Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Graphics\AnimationAndGradients.

- 1 Chcete-li aplikovat výplň přechodem na existující kresbu, vyberte objekt nebo objekty ve vymezené ploše.
- 2 Pokud není panel Barvy zobrazený, vyberte příkaz Okno > Barvy.
- **3** Chcete-li vybrat zobrazení barevného režimu, zvolte možnost RGB (výchozí nastavení) nebo HSB na panelu nabídek.
- 4 Z nabídky Typ vyberte typ přechodu:

Lineární Vytvoří přechod, který se mění po přímé čáře od počátečního ke koncovému bodu.

Kruhový Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven na kruhové cestě ze středového ohniskového bodu.

Poznámka: Když vyberete lineární nebo kruhový přechod, budou v případě, že publikujete pro přehrávač Flash Player 8 nebo novější, na panelu Barvy k dispozici také dvě další volby. Za prvé se pod nabídkou Typ objeví ještě nabídka Přetečení. Nabídka Přetečení slouží k ovládání barev aplikovaných za hranicemi přechodu. Za druhé se objeví pruh pro definování přechodu, pod kterým jsou ukazatele indikující barvy přechodu.

- 5 (Volitelně) Chcete-li aplikovat přechod, vyberte režim přetečení z nabídky Přetečení: Rozšířit (výchozí režim), Zrcadlit nebo Opakovat.
- 6 (Volitelně) Chcete-li vytvořit lineární nebo kruhový přechod vyhovující SVG (Scalable Vector Graphics), zaškrtněte políčko Lineární RGB. Tím umožníte plynulý vzhled přechodu při zobrazení v různých měřítkách po jeho prvním použití.
- 7 Chcete-li změnit barvu v přechodu, vyberte jeden z ukazatelů barev pod panelem definice přechodu (trojúhelník v horní části vybraného ukazatele barvy se zněmí na černý). Pak klepněte do panelu barevného prostoru, který se zobrazí nad panelem přechodu. Přetažením jezdce Jas upravte jas barvy.
- 8 Chcete-li do přechodu přidat další ukazatel, klepněte na pruh definice přechodu nebo pod něj. Vyberte barvu pro nový ukazatel, jak je popsáno v předchozím kroku.

Můžete přidat až 15 ukazatelů barvy, takže můžete vytvořit přechod až s 15 změnami barev.

- **9** Chcete-li změnit polohu ukazatele v přechodu, přetáhněte ukazatel podél pruhu definice přechodu. Chcete-li ukazatel odstranit, odtáhněte ho dolů mimo pruh definice přechodu.
- **10** Chcete-li přechod uložit, klepněte na trojúhelník v pravém horním rohu panelu Barvy a z nabídky vyberte Přidat políčko.

Přechod bude přidán do panelu Políčka barev pro aktuální dokument.

11 Chcete-li přechod transformovat, například vytvořit svislý přechod namísto vodorovného přechodu, použijte nástroj transformace přechodu. Další informace najdete v části "Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů" na stránce 143.

Nastavení tahu a barvy výplně

Můžete specifikovat barvu tahu a výplně grafického objektu a tvary pomocí ovladače Barva tahu a Barva výplně v panelu Nástroje nebo pomocí Barva tahu a Barva výplně v Inspektoru vlastností.

Položky Barva tahu a Barva výplně v panelu Nástroje obsahují ovladače pro aktivaci polí Barva tahu a Barva výplně, které stanovují, zda jsou tahy nebo výplně vybraných objektů ovlivněny volbo barev. Část Barvy má ovladače pro rychlé resetování barev na výchozí hodnoty, nastavení barev tahů a výplní na Neurčeno a prohození barev výplně a tahů.
Kromě možnosti vybrat barvu tahu a výplně pro grafický objekt nebo tvar poskytuje Inspektor vlastností ovladače pro specifikování stylu a šířky tahu.

Chcete-li pomocí těchto ovládacích prvků změnit atributy kresby u existujících objektů, nejprve objekty vyberte ve vymezené ploše.

Úpravy barvy tahu a výplně na panelu Nástroje

Ovládací prvky Barva tahu a Barva výplně v panelu nástrojů slouží k nastavení atributů kresby u nových objektů, které vytváříte nástroji pro kreslení a malování. Chcete-li pomocí těchto ovládacích prvků změnit atributy kresby u existujících objektů, nejprve objekty vyberte ve vymezené ploše.

- Klepněte na ovládací prvek Barva tahu nebo Barva výplně a vyberte požadovanou barvu.
- V překryvném okně klepněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu.
- V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.
- Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev (bílá výplň a černý tah), klepněte v panelu nástrojů na tlačítko Černá a bílá.
- · Chcete-li odstranit kterýkoli tah nebo výplň, klepněte na tlačítko Bez barvy.

Poznámka: Tlačítko Bez barvy se zobrazí jen při vytváření oválu nebo obdélníku. Můžete vytvořit objekt bez tahu nebo výplně, ale nemůžete tlačítko Bez barvy použít na existující objekt. Namísto toho vyberte existující tah nebo výplň a odstraňte je.

• Chcete-li navzájem prohodit barvu výplně a barvu tahu, klepněte v panelu nástrojů na tlačítko Zaměnit barvy.

Aplikování výplně plnou barvou s použitím inspektoru Vlastnosti

- 1 Ve vymezené ploše vyberte uzavřený objekt nebo objekty.
- 2 Vyberte Okno > Vlastnosti.
- 3 Chcete-li vyhledat nějakou barvu, klepněte na ovládací prvek Barva výplně a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte políčko barvy z palety.
- V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.

Výběr barvy, stylu a tloušťky tahu pomocí inspektoru Vlastnosti

Chcete-li změnit barvu, styl nebo tloušťku tahu u vybraného objektu, použijte ovládací prvek Barva tahu v inspektoru Vlastnosti. Jako styl tahu můžete zvolit některý ze stylů načtených předem pomocí programu Flash, nebo si můžete vytvořit vlastní styl. Chcete-li vybrat výplň plnou barvou, použijte ovládací prvek Barva výplně v inspektoru Vlastnosti.

- 1 Vyberte objekt nebo objekty ve vymezené ploše (v případě symbolů nejprve poklepáním přepněte do režimu úpravy symbolu).
- 2 Vyberte Okno > Vlastnosti.
- 3 Chcete-li vybrat styl tahu, klepněte na nabídku Styl a vyberte možnost. Chcete-li vytvořit vlastní styl, zvolte v inspektoru Vlastnosti možnost Vlastní, vyberte požadované volby v dialogovém okně Styl tahu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Pokud zvolíte jiný styl tahu než Plný, může dojít ke zvětšení souboru.

- 4 Chcete-li vybrat váhu tahu, nastavte posuvník tahu nebo zadejte do textového pole hodnotu.
- **5** Chcete-li zapnout přizpůsobení tahu, zaškrtněte políčko Přizpůsobení tahu. Přizpůsobení tahu nastaví kotevní body čar a křivek přesně na obrazové body, aby svislé nebo vodorovné čáry nebyly rozmazané.

6 Chcete-li nastavit styl konce cesty, vyberte některou volbu Konce:

Žádné Tah bude končit zároveň s koncem cesty..

Oblé Přidá zaoblené zakončení, které přesahuje konec cesty o polovinu tloušťky tahu..

Hranaté Přidá hranaté zakončení, které přesahuje konec cesty o polovinu tloušťky tahu..

 7 (Volitelně) Pokud kreslíte čáry s použitím nástrojů tužka nebo štětec, pro které je režim kreslení nastaven na Hladké, pomocí jezdce Vyhlazování určete míru, jakou má Flash vyhlazovat čáry, které kreslíte.

Standardně je Vyhlazování nastaveno na hodnotu 50, ale můžete určit jakoukoli hodnotu od 0 do 100. Čím je hodnota vyhlazování vyšší, tím bude výsledná čára hladší.

Poznámka: Když je režim kreslení nastaven na volbu Narovnat nebo Inkoust, není jezdec Vyhlazování dostupný.

8 Chcete-li určit, jak se mají setkat dva segmenty cesty, vyberte některou volbu Spojit. Chete-li změnit rohy v otevřené nebo zavřené cestě, vyberte cestu a pak vyberte jinou volbu spojení.



Ostré, oblé a zkosené spoje.

9 Aby nebyl ostrý spoj zkosený, zadejte Limit úkosu.

Čáry, jejichž délka přesahuje tuto hodnotu, se zakončí pravoúhle namísto špičatě. Například Limit úkosu 2 pro tah o tloušťce 3 body znamená, že když bude délka bodu dvakrát větší než tloušťka tahu, Flash limitní bod odstraní.



Použití Limitu úkosu.

Nastavte tahy několika čar nebo tvarů

Chcete-li změnit barvu tahu, tloušťku nebo styl čar nebo obrysů tvaru, použijte nástroj kalamář. Na čáry nebo obrysy tvarů můžete aplikovat jen plné barvy, ne přechody ani bitmapy.

Použití nástroje kalamář namísto vybírání jednotlivých čar umožňuje snadněji změnit atributy tahů více objektů najednou.

- 1 Z panelu nástrojů vyberte nástroj kalamář.
- 2 Vyberte barvu tahu.
- **3** V inspektoru Vlastnosti vyberte styl a tloušťku tahu.
- 4 Chcete-li aplikovat modifikace tahu, klepněte na objekt ve vymezené ploše.

Kopírování tahů a výplní

Nástrojem kapátko můžete zkopírovat atributy výplně a tahu z jednoho objektu a okamžitě je aplikovat na jiný objekt. Nástroj kapátko také umožňuje navzorkovat obraz v bitmapě, který chcete použít jako výplň.

1 Chcete-li aplikovat atributy tahu nebo vyplněné oblasti na jiný tah nebo vyplněnou oblast, vyberte nástroj kapátko a klepněte na tah nebo vyplněnou oblast, jejichž atributy chcete použít.

Když klepnete na tah, nástroj se automaticky změní v nástroj kalamář. Když klepnete na vyplněnou oblast, nástroj se automaticky změní v nástroj plechovka barvy se zapnutým modifikátorem Zamknout výplň.

2 Klepnutím na jiný tah nebo vyplněnou oblast aplikujte nové atributy.

Další témata nápovědy

"Rozdělování skupin a objektů" na stránce 130

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

Můžete duplikovat barvy v paletě, odstraňovat jednotlivé barvy nebo vymazat všechny barvy z palety.

- Chcete-li některou barvu duplikovat nebo odstranit, vyberte Okna > Vzorník, klepněte na barvu, kterou chcete duplikovat nebo odstranit, a pak z nabídky panelu vyberte Duplikovat políčko nebo Odstranit políčko. Při duplikování políčka vzorníku se zobrazí ikona plechovky barvy. Chcete-li duplikovat vybranou barvu, klepněte na prázdnou oblast panelu Vzorník s plechovkou barvy.
- Chcete-li vymazat všechny barvy z palety, z nabídky panelu Vzorník vyberte Vymazat barvy. Z palety se odstraní všechny barvy vyjma černé a bílé.

Změna malovaných oblastí

Nástroj plechovka barvy slouží k vyplňování uzavřených oblastí barvou. Tento nástroj vám umožní:

- Vyplňovat prázdné plochy barvou a měnit barvu již vymalovaných oblastí.
- Malovat plnými barvami, přechody a bitmapovými výplněmi.
- Vyplnit barvou i oblasti, které nejsou zcela uzavřené.
- Při použití nástroje plechovka barvy můžete nechat Flash, aby uzavřel mezery v obrysech tvarů.
- 1 Z panelu nástrojů vyberte nástroj plechovka barvy.
- 2 Vyberte barvu a styl výplně.
- **3** Klepněte na modifikátor Velikost mezery v dolní části panelu nástrojů a vyberte požadovanou volbu velikosti mezery:
- Neuzavírat mezery, chcete-li mezery před vyplněním tvaru uzavřít ručně. Ruční uzavření mezer může být rychlejší u složitých kreseb.
- Vyberte některou z voleb Uzavřít, pokud chcete, aby Flash vyplnil tvar, který má mezery.

Poznámka: Pokud jsou mezery příliš velké, možná je budete muset uzavřít ručně.

4 Klepněte na tvar nebo uzavřenou oblast, kterou chcete vyplnit.

Další témata nápovědy

"Nastavení tahu a barvy výplně" na stránce 139

"Práce s importovanými bitmapami" na stránce 66

Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů

Výplň přechodem nebo bitmapovou výplň můžete transformovat tím, že upravíte její velikost, směr nebo střed.

- 1 Z panelu nástrojů vyberte nástroj transformace přechodu. 🚞 Pokud se nástroj transformace přechodu v panelu nástrojů nezobrazil, klepněte podržte nástroj Libovolná transformace a ze zobrazené nabídky vyberte nástroj Transformace přechodu.
- 2 Klepněte na plochu vyplněnou přechodem nebo bitmapou. Objeví se ohraničovací rámeček s táhly pro provádění úprav. Když je kurzor na kterémkoli z těchto táhle, změní se jeho vzhled tak, aby indikoval funkci daného táhla.

Středový bod Rolloverovou ikonou táhla středového bodu je čtyřstranná šipka.

Ohniskový bod Táhlo ohniskového bodu se zobrazí jen tehdy, když vyberete kruhový přechod. Rolloverovou ikonou táhla ohniskového bodu je převrácený trojúhelník.

Velikost Rolloverovou ikonou táhla velikosti (střední ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je kroužek, uvnitř kterého je šipka.

Natočení Upravuje natočení přechodu. Rolloverová ikona táhla natočení (dolní ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je tvořena čtyřmi šipkami ve tvaru kroužku.

Šířka Upravuje šířku přechodu. Rolloverovou ikonou táhla šířky (čtvercové táhlo) je dvoustranná šipka.



Ovládací prvky kruhového přechodu A. Středový bod B. Šířka C. Natočení D. Velikost E. Ohniskový bod.

Stisknutím klávesy Shift můžete omezit směr lineárního přechodu na násobky 45 stupňů.

- 3 Tvar přechodu nebo výplně můžete změnit libovolným z následujících způsobů:
- Chcete-li změnit polohu středového bodu výplně přechodem nebo bitmapové výplně, přetáhněte středový bod.



• Chcete-li změnit šířku výplně přechodem nebo bitmapové výplně, táhněte za čtvercové táhlo na straně ohraničovacího rámečku. (Tím se změní jen velikost výplně, ne velikost objektu obsahujícího výplň.)



• Chcete-li změnit výšku výplně přechodem nebo bitmapové výplně, táhněte za čtvercové táhlo na dolní straně ohraničovacího rámečku.



• Chcete-li pootočit výplň přechodem nebo bitmapovou výplň, táhněte za kruhové táhlo natočení v rohu. Také můžete táhnout za dolní táhlo na ohraničovacím kruhu kruhového přechodu nebo výplně.



• Chcete-li změnit velikost lineárního přechodu nebo výplně, táhněte za čtvercové táhlo uprostřed ohraničovacího rámečku.



Chcete-li změnit ohniskový bod kruhového přechodu, táhněte za prostřední kruhové táhlo na ohraničovacím kruhu.



 Chcete-li zkosit výplň uvnitř tvaru, táhněte za jedno z kruhových táhel na horní nebo pravé straně ohraničovacího rámečku.



Chcete-li dlaždicově vyplnit tvar bitmapou, změňte velikost výplně.



Poznámka: Chcete-li při práci s velkými výplněmi nebo s výplněmi v blízkosti okraje vymezené plochy zobrazit všechna táhla, zvolte Zobrazení > Pracovní plocha.

Uzamčení přechodu nebo bitmapy pro vyplnění vymezené plochy

Výplň přechodem nebo bitmapovou výplň můžete uzamknout, aby to vypadalo, že výplň sahá přes celou vymezenou plochu a že objekty vymalované výplní jsou masky, skrz které je vidět pod nimi ležící přechod nebo bitmapa.

Když máte při malování nástrojem štětec nebo plechovka barvy vybraný modifikátor Zamknout výplň, výplň přechodem nebo bitmapová výplň se roztáhne přes všechny objekty, které namalujete ve vymezené ploše.



Použitím modifikátoru Zamknout výplň vznikne dojem, jako byste na jednotlivé objekty ve vymezené ploše aplikovali jedinou výplň přechodem nebo bitmapovou výplň.

Další témata nápovědy

"Změna malovaných oblastí" na stránce 142

Použití uzamčené výplně přechodem

- 1 Vyberte nástroj štětec nebo plechovka barvy a zvolte přechod nebo bitmapu jako výplň.
- 2 Z nabídky Typ v panelu Barvy vyberte volbu Lineární nebo Kruhový.
- 3 Klepněte na modifikátor Zamknout výplň 違.
- 4 Nejprve vymalujte plochy, kde chcete mít střed výplně, a pak pokračujte dalšími plochami.

Použití uzamčené bitmapové výplně

- 1 Vyberte bitmapu, kterou chcete použít.
- 2 Z nabídky Typ v panelu Barvy vyberte volbu Bitmapa.
- 3 Vyberte nástroj štětec nebo plechovka barvy.
- 4 Klepněte na modifikátor Zamknout výplň 🚅.
- 5 Nejprve vymalujte plochy, kde chcete mít střed výplně, a pak pokračujte dalšími plochami.

Panel Kuler

O panelu Kuler

Panel Kuler[™] je vaší branou ke skupinám barev nebo motivů vytvořených online komunitou návrhářů. Panel lze používat k procházení tisíců témat na síti Kuler[™] a následnému stažení některých z nich nebo k jejich zahrnutí do vašich vlastních projektů. Panel Kuler můžete použít také k vytváření a ukládání motivů a jejich následnému sdílení s komunitou Kuler jejich odesláním.

Panel Kuler je k dispozici v Adobe Photoshop[®] CS5, Adobe Flash[®] Professional CS5, Adobe InDesign[®] CS5, Adobe Illustrator[®] CS5 a Adobe Fireworks[®] CS5. Panel není k dispozici ve francouzské verzi těchto produktů.

Video o panelu Kuler najdete na www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_cz.

Článek o panelu Kuler a barevné inspiraci naleznete v blogu Veerle Pieterse na adrese http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Procházení motivů

K procházení motivů je nutné online připojení k Internetu.

Hledání motivů

1 Klepněte na položky Okno > Rozšíření > Kuler a poté panel Procházet.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V okně Hledat zadejte název motivu, značky nebo nástroje pro vytváření.
 Poznámka: Při hledání používejte pouze alfanumerické znaky (Aa-Zz, 0-9).
 - Filtrujte výsledky hledání výběrem volby z nabídek nad výsledky.

Zobrazení motivu online na panelu Kuler

- 1 V panelu Procházet vyberte motiv ve výsledcích hledání.
- 2 Klepněte na trojúhelník vpravo od motivu a vyberte v panelu Kuler příkaz Zobrazení online.

Uložení častých hledání

- 1 V první rozbalovací nabídce panelu Procházet vyberte možnost Vlastní.
- 2 V otevřeném dialogovém okně zadejte vyhledávané výrazy a uložte je.

Chcete-li spustit hledání, vyberte je z první rozbalovací nabídky.

Uložené hledání odstraníte klepnutím na položku Vlastní v rozbalovací nabídce. Potom smažte hledání, která chcete odstranit, a klepněte na tlačítko Uložit.

Práce s motivy

K vytváření, úpravě nebo přidávání motivů do svých projektů můžete použít panel Kuler.

Poznámka: Namísto použití panelu Vytvořit můžete v aplikaci Illustrator motivy vytvářet a upravovat pomocí dialogového okna Upravit barvy / Přebarvit kresbu. Podrobnosti najdete v nápovědě aplikace Illustrator.

Přidání motivu na panel Vzorky barev v aplikaci

- 1 V panelu Procházet vyberte motiv, který si přejete použít.
- 2 Klepněte na trojúhelník vpravo od motivu a vyberte možnost Přidat do panelu Vzorky barev.

Motiv z panelu Vytvořit můžete také přidat klepnutím na tlačítko Přidat vybraná témata mezi vzorky barev.

Úprava motivu

- 1 V panelu Procházet vyhledejte motiv, který chcete upravit, a poklepejte na něj ve výsledcích hledání. Motiv se otevře v panelu Vytvořit.
- 2 Motiv můžete v panelu Vytvořit upravit pomocí dostupných nástrojů. Další informace získáte v následujícím tématu Nástroje panelu Vytvořit.
- **3** Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Uložte motiv klepnutím na tlačítko Uložit motiv.
 - Motiv můžete do panelu Vzorky barev ve své aplikaci přidat klepnutím na tlačítko Přidat do panelu Vzorky barev v dolní části panelu.
 - Klepnutím na tlačítko Odeslat v dolní části panelu odešlete motiv do služby Kuler.

Nástroje panelu Vytvořit

Panel Vytvořit poskytuje různé nástroje pro vytváření a úpravu motivů.

- V rozbalovací nabídce Vybrat pravidlo zvolte pravidlo harmonie. Pravidlo harmonie použije základní barvu jako základ pro vygenerování barev ve skupině barev. Pokud například zvolíte jako základní barvu modrou a jako pravidlo harmonie vyberete Doplňkové, vytvoří se skupina barev s použitím základní barvy, modré, a její doplňkové barvy, červené.
- Klepnutím na pravidlo Vlastní vytvořte motiv pomocí úprav volné formy.
- Barvy lze upravit prostřednictvím barevného kola. Při provádění úprav vybrané pravidlo harmonie nadále určuje barvy generované pro barevnou skupinu.
- Posunem jezdce jasu vedle kola nastavíte barevný jas.
- Základní barvu nastavte tažením značky základní barvy (největší barevná značka se dvěma kroužky) kolem kola. Základní barvu můžete také nastavit úpravou jezdců barev v dolní části dialogového okna.
- Nastavte jednu ze čtyř ostatních barev v barevné skupině jako základní barvu. Zvolte vzorek barvy a klepněte na kulaté tlačítko pod barevnou skupinou.
- Jako základní barvu nastavte barvu popředí/pozadí hostitelské aplikace nebo barvu tahu/výplně. Klepněte na jedno z prvních dvou tlačítek pod barevnou skupinou.
- Označením vzorku barvy a klepnutím na tlačítko Odstranit barvu pod barevnou skupinou barvu z barevné skupiny odstraníte. Novou barvu můžete přidat označením prázdného vzorku barvy a klepnutím na tlačítko Přidat barvu.
- Zkoušejte jiné barevné efekty výběrem nového pravidla harmonie a posunutím značek v barevném kole.
- Poklepáním na libovolný vzorek v barevné skupině nastavte aktivní barvu (popředí/pozadí nebo tah/výplň) ve své aplikaci. Pokud aplikace neobsahuje aktivní nebo zvolené barevné funkce, nastaví panel Kuler vhodnou barvu popředí nebo barvu výplně.

3D grafika

O 3D grafice v programu Flash

Flash umožňuje vytvářet 3D efekty pomocí přemístění a otáčení filmových klipů v 3D prostoru ve vymezené ploše. Flash reprezentuje 3D prostor tím, že do vlastností každé instance filmového klipu zahrne osu Z. Efekty 3D perspektivy můžete do instancí filmového klipu přidávat jejich posouváním podél osy X nebo otáčením podél osy X či Y nástroji 3D posunutí a 3D natočení. V 3D terminologii se pro přemístění objektu v 3D prostoru používá pojem *převod* a pro otáčení objektu v 3D prostoru pojem *transformace*. Jakmile jste na filmový klip jednou aplikovali některý z těchto efektů, považuje ho aplikace Flash za 3D filmový klip a kdykoli tento klip vyberete, objeví se na filmovém klipu překryvný barevný indikátor os.

Chcete-li, aby se objekt zdál být dál nebo blíž k uživateli, přesuňte tento objekt pomocí nástroje 3D posunutí nebo inspektoru vlastností podél jeho osy Z. Chcete-li vytvořit dojem objektu, který je vzhledem k uživateli v určitém úhlu, otočte filmový klip pomocí nástroje 3D natočení podél jeho osy Z. Současným používáním těchto nástrojů můžete vytvořit realistické efekty perspektivy.

Jak nástroj 3D posunutí, tak i nástroj 3D natočení umožňují s objekty manipulovat v globálním i místním 3D prostoru. Globální 3D prostor je prostor vymezené plochy. Globální transformace a převody se vztahují k vymezené ploše. Místní 3D prostor je prostor filmového klipu. Místní transformace a převody se vztahují k prostoru tohoto filmového klipu. Pokud například máte filmový klip, který obsahuje několik vnořených filmových klipů, vztahují se místní 3D transformace vnořených filmových klipů na kreslící oblast uvnitř kontejneru filmového klipu. Výchozím režimem nástrojů 3D posunutí a 3D natočení je globální režim. Chcete-li je používat v místním režimu, klepněte na panelu nástrojů v části Volby na tlačítko Globální.



Vymezená plocha s filmovým klipem otočeným v globálním 3D prostoru



Vymezená plocha s filmovým klipem obsahujícím vnořený filmový klip otočený v místním 3D prostoru

Pokud ve svém souboru FLA použijete 3D vlastnosti instancí filmových klipů, můžete vytvářet různé grafické efekty a přitom nemusíte filmové klipy duplikovat v knihovně. Když ale upravujete filmový klip z knihovny, nejsou aplikované 3D transformace a posuny viditelné. Když upravujete obsah filmového klipu, jsou viditelné pouze 3D transformace vnořených filmových klipů.

Poznámka: Jakmile je do instance filmového klipu přidána 3D transformace, nelze její nadřízený symbol filmového klipu upravovat v režimu Upravit na místě.

Pokud máte ve vymezené ploše 3D objekty, můžete ke všem těmto objektům skupinově přidávat určité 3D efekty pomocí úpravy vlastností Perspective Angle a Úběžný bod ve svém souboru FLA. Vlastnost Perspective Angle způsobuje zmenšení nebo zvětšení zobrazení vymezené plochy. Vlastnost Úběžný bod způsobuje posouvání 3D objektů ve vymezené ploše. Tato nastavení mají vliv pouze na vzhled filmových klipů, na které jste aplikovali 3D transformaci nebo převod.

Ve vývojovém nástroji Flash můžete ovládat pouze jeden úhel pohledu neboli *kameru*. Zobrazení kamery vašeho souboru FLA je stejné jako zobrazení vymezené plochy. Každý soubor FLA má pouze jedno nastavení úhlu perspektivy a úběžného bodu.

Chcete-li používat 3D funkce programu Flash, musíte Nastavení publikování svého souboru FLA nastavit na Flash Player 10 a ActionScript 3.0. Otáčet a převádět podél osy Z můžete pouze instance filmových klipů. Některé 3D funkce jsou k dispozici pouze s využitím kódu jazyka ActionScript, který není v uživatelském rozhraní aplikace Flash přímo dostupný (jako jsou například vícenásobné úběžné body nebo oddělené kamery pro jednotlivé filmové klipy). Pokud použijete jazyk ActionScript 3.0, můžete kromě filmových klipů aplikovat 3D vlastnosti i na objekty jako jsou text, komponenty FLV Playback a tlačítka.

Poznámka: Na vrstvy masky nelze použít 3D nástroje a jako vrstvy masky nelze používat vrstvy, které obsahují 3D objekty. Další informace o vrstvách masek viz "Používání vrstev masek" na stránce 237.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s 3D grafikou v aplikaci Flash:

Výukové videolekce:

- Working with 3D art (Práce s 3D kresbami) (5:02) (Adobe.com)
- Flash Downunder 3D rotation and 3D translation (Flash u protinožců 3D natočení a 3D posunutí) (25:50) (Adobe.com)
- Layers TV Episode 74: 3D tools and sound (Layers TV 74. díl: 3D nástroje a zvuk) (23:09) (Adobe.com)

Články:

Mariko Ogawa napsala pro web Adobe Flash Developer Center podrobný článek s názvem Exploring the new 3D features in Flash Professional (Prohlídka nových 3D funkcí v aplikaci Flash Professional). Článek popisuje používání 3D nástrojů, animaci 3D vlastností a práci s 3D v jazyku ActionScript 3.0.

Přesouvání objektů v 3D prostoru

Instance filmového klipu můžete pomocí nástroje 3D posunutí Λ přesunovat ve 3D prostoru. Když nástrojem vyberete filmový klip, jeho tři osy, X, Y a Z, se objeví na objektu ve vymezené ploše. Osa X je červená, osa Y zelená a osa Z je modrá.

Výchozím režimem nástroje 3D posunutí je globální režim. Přemisťování objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemisťujete vzhledem k vymezené ploše. Přemisťování objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemisťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). Chcete-li nástroj 3D posunutí přepnout mezi globálním a místním režimem, klepněte při vybraném nástroji 3D posunutí na panelu nástrojů v části Volby na přepínací tlačítko Globální. Režim můžete dočasně přepnout z globálního na místní tím, že během tažení s nástrojem 3D posunutí stisknete klávesu D.

Nástroje 3D posunutí a 3D natočení jsou v panelu nástrojů na stejném místě. Klepnutím a podržením ikony aktivního 3D nástroje v panelu nástrojů vyberete 3D nástroj, který aktuálně není aktivní.

Vybrané objekty s aplikovaným 3D převodem se ve vymezené ploše ve výchozím nastavení objeví s překrytím 3D osy. Toto překrytí můžete vypnout v části Všeobecné v Předvolbách programu Flash.



Překrytí nástroje 3D posunutí

Poznámka: Změníte-li polohu osy z 3D filmového klipu, změní filmový klip zdánlivě i svou polohu kolem os x a y. Je to z toho důvodu, že pohyb podél osy z se řídí neviditelnými přímkami perspektivy, které vychází z 3D úběžného bodu (ten se nastavuje v inspektoru vlastností instance 3D symbolu) k okrajům vymezené plochy.

Přesunutí jednoho objektu v 3D prostoru

- 1 Vyberte v panelu Nástroje nástroj 3D posunutí 🙏 (nebo ho vyberte stisknutím klávesy G).
- 2 Nastavte nástroj na místní nebo globální režim.

Na panelu nástrojů v části Volby zkontrolujte tlačítko Globální, abyste se ujistili, zda je nástroj v požadovaném režimu. Chcete-li režim přepnout, klepněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu D.

- 3 Pomocí nástroje 3D posunutí vyberte filmový klip 🙏 .
- 4 Chcete-li objekt přesunout tažením s nástrojem, přesuňte ukazatel myši nad ovládací prvky os X, Y a Z. Když je ukazatel nad některým z ovládacích prvků, změní se.

Ovládací prvky os X a Y jsou špičky šipek na jednotlivých osách. Tažením za některý z těchto ovládacích prvků ve směru jeho šipky objekt přesuňte podél vybrané osy. Ovládací prvek osy Z je černý bod ve středu filmového klipu. Tažením za ovládací prvek osy Z nahoru nebo dolů objekt přesunujete podél osy Z.

5 Chcete-li objekt přesunout pomocí inspektoru vlastností, zadejte v inspektoru vlastností v části 3D pozice and Zobrazit hodnoty pro X, Y a Z.

Když objekt přesouváte podél osy Z, jeho zdánlivá velikost se mění. Tato zdánlivá velikost se objeví v inspektoru vlastností v části 3D Position and View jako hodnoty šířky a výšky. Tyto hodnoty jsou pouze ke čtení.

Přesouvání výběru obsahujícího více objektů v 3D prostoru

Když vyberete více filmových klipů, můžete jeden z vybraných objektů přesunout pomocí nástroje 3D posunutí 🙏 a ostatní se přesunou stejným směrem.

- Chcete-li všechny objekty ve skupině přesunout v globálním 3D prostoru stejným směrem, nastavte nástroj 3D posunutí na globální režim a poté táhněte za ovládací prvky osy jednoho z těchto objektů. Poklepejte se stisknutou klávesou Shift na jeden z vybraných objektů, abyste ovládací prvky osy přesunuli na tento objekt.
- Chcete-li všechny objekty ve skupině přesunout v místním 3D prostoru stejným směrem, nastavte nástroj 3D posunutí na místní režim a poté táhněte za ovládací prvky osy jednoho z těchto objektů. Poklepejte se stisknutou klávesou Shift na jeden z vybraných objektů, abyste ovládací prvky osy přesunuli na tento objekt.

Také můžete poklepáním na ovládací prvek osy Z přesunout ovládací prvek osy do středu vícenásobného výběru. Poklepejte se stisknutou klávesou Shift na jeden z vybraných objektů, abyste ovládací prvky osy přesunuli na tento objekt.

Otáčení objektů v 3D prostoru

Instance filmového klipu můžete v 3D prostoru otáčet pomocí nástroje 3D natočení \mathbb{Q} . Na vybraných objektech ve vymezené ploše se objeví ovládací prvek nástroje 3D natočení. Ovládací prvek osy X je červený, osy Y zelený a osy Z modrý. Pomocí oranžového ovládacího prvku volného otáčení můžete provádět otáčení kolem os X a Y současně.

Výchozím režimem nástroje 3D natočení je globální režim. Otáčení objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemisťujete vzhledem k vymezené ploše. Otáčení objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemisťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). Chcete-li nástroj 3D natočení přepnout mezi globálním a místním režimem, klepněte při vybraném nástroji 3D natočení na panelu nástrojů v části Volby na přepínací tlačítko Globální. Režim můžete dočasně přepnout z globálního na místní tím, že během tažení s nástrojem 3D natočení stisknete klávesu D.

Nástroje 3D natočení a 3D posunutí jsou v panelu nástrojů na stejném místě. Klepnutím a podržením ikony aktivního 3D nástroje v panelu nástrojů vyberete 3D nástroj, který aktuálně není aktivní.

Vybrané objekty s aplikovaným 3D natočením se ve vymezené ploše ve výchozím nastavení objeví s překrytím 3D osy. Toto překrytí můžete vypnout v části Všeobecné v Předvolbách programu Flash.



Překrytí nástroje globální 3D natočení



Překrytí nástroje místní 3D natočení

Otočení jednoho objektu v 3D prostoru

1 V panelu Nástroje vyberte nástroj 3D natočení 🧼 (nebo stiskněte klávesu W).

Na panelu nástrojů v části Volby zkontrolujte tlačítko Globální, abyste ověřili, zda je nástroj v požadovaném režimu. Chcete-li přepnout mezi globálním a místním režimem, klepněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu D.

2 Ve vymezené ploše vyberte filmový klip.

Ovládací prvky nástroje 3D natočení se na vybraném objektu objeví překryté. Pokud se ovládací prvky objeví v jiném umístění, přesuňte poklepáním středový bod ovládacího prvku na vybraný objekt.

3 Umístěte ukazatel myši nad jeden ze čtyř ovládacích prvků osy natočení.

Když je ukazatel nad jedním z ovládacích prvků, změní se.

4 Táhnutím za jeden z ovládacích prvků osy objekt otáčíte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčíte současně kolem osy X i Y.

Chcete-li objekt otáčet kolem osy X, táhněte vlevo nebo vpravo za ovládací prvek osy X. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Y, táhněte nahoru nebo dolů za ovládací prvek osy Y. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Z, táhněte kruhovým pohybem za ovládací prvek osy Z.

5 Chcete-li změnit polohu středového bodu ovládacího prvku natočení vzhledem k filmovému klipu, přetáhněte středový bod. Chcete-li omezit pohyb středového bodu na násobky 45 %, stiskněte během tažení klávesu Shift.

Přesunem středového bodu natočení můžete ovládat efekt natočení na objekt a jeho vzhled. Poklepejte na středový bod, abyste ho přesunuli zpět do středu vybraného filmového klipu.

Umístění středového bodu ovládacího prvku natočení pro vybraný objekt se objeví v panelu Transformace jako vlastnost 3D Center Point. Umístění středového bodu můžete v panelu Transformace upravit.

Otočení výběru obsahujícího více objektů v 3D prostoru

1 V panelu Nástroje vyberte nástroj 3D natočení 🧼 (nebo stiskněte klávesu W).

Na panelu nástrojů v části Volby zkontrolujte tlačítko Globální, abyste ověřili, zda je nástroj v požadovaném režimu. Chcete-li přepnout mezi globálním a místním režimem, klepněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu D.

2 Ve vymezené ploše vyberte více filmových klipů.

Ovládací prvky nástroje 3D natočení se na posledním vybraném objektu objeví překryté.

3 Umístěte ukazatel myši nad jeden ze čtyř ovládacích prvků osy natočení.

Když je ukazatel nad jedním z ovládacích prvků, změní se.

4 Táhnutím za jeden z ovládacích prvků osy objekt otáčíte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčíte současně kolem osy X i Y.

Chcete-li objekt otáčet kolem osy X, táhněte vlevo nebo vpravo za ovládací prvek osy X. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Y, táhněte nahoru nebo dolů za ovládací prvek osy Y. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Z, táhněte kruhovým pohybem za ovládací prvek osy Z.

Všechny vybrané filmové klipy se otáčí kolem 3D středového bodu, který se objeví ve středu ovládacích prvků natočení.

- 5 Chcete-li změnit umístění středového bodu ovládacího prvku 3D natočení, proveďte jednu z následujících akcí:
- · Chcete-li přesunout středový bod do libovolného umístění, středový bod přetáhněte.
- Chcete-li přesunout středový bod do středu jednoho z vybraných filmových klipů, poklepejte na filmový klip se stisknutou klávesou Shift.

• Chcete-li přesunout středový bod do středu skupiny vybraných filmových klipů, poklepejte na středový bod.

Změnou umístění středového bodu 3D natočení můžete ovládat efekt natočení na objekty.

Umístění středového bodu ovládacího prvku natočení pro vybraný objekt se objeví v panelu Transformace jako 3D Center Point. Umístění středového bodu můžete v panelu Transformace upravit.

Otočení výběru pomocí panelu Transformace

- 1 Otevřete panel Transformace (Okno >Transformovat).
- 2 Ve vymezené ploše vyberte jeden nebo více filmových klipů.
- **3** Zadejte požadované hodnoty do polí X, Y a Z nástroje 3D natočení v panelu Transformace, abyste výběr otočili. Tato pole obsahují aktivní text, takže tyto hodnoty můžete změnit tažením.

Poznámka: V závislosti na aktuálním režimu nástroje 3D natočení v panelu nástrojů se 3D natočení uskutečňuje v globálním nebo místním 3D prostoru.

4 Chcete-li přesunout bod 3D natočení, zadejte do polí X, Y a Z možnosti 3D Center Point požadované hodnoty.

Nastavení úhlu perspektivy

Vlastnost Úhel perspektivy souboru FLA ovládá zdánlivý úhel zobrazení 3D filmových klipů ve vymezené ploše.

Zvětšováním nebo zmenšováním úhlu perspektivy ovlivňujete zdánlivou velikost 3D filmových klipů a jejich polohu vzhledem k okrajům vymezené plochy. Pokud úhel perspektivy zvětšíte, zdají se být 3D objekty blíž k uživateli. Pokud úhel perspektivy zmenšíte, zdají se být 3D objekty vzdálenější. Tento efekt se podobá zvětšování nebo zmenšování zobrazení pomocí fotografického objektivu, který mění pomocí čoček úhel záběru.



Vymezená plocha pod 55° úhlem perspektivy



Vymezená plocha pod 110° úhlem perspektivy

Vlastnost úhel perspektivy má vliv na všechny filmové klipy, na které bylo aplikováno 3D posunutí nebo natočení. Na jiné filmové klipy nemá úhel perspektivy vliv. Stejně jako u běžných fotografických čoček je výchozí úhel perspektivy 55° úhlu záběru. Hodnoty jsou v rozsahu 1 až 180°.

Chcete-li úhel perspektivy zobrazit nebo nastavit v inspektoru vlastností, je třeba ve vymezené ploše vybrat 3D filmový klip. Změny úhlu perspektivy se okamžitě zobrazí ve vymezené ploše.

Při změně velikosti vymezené plochy se úhel perspektivy automaticky změní takovým způsobem, aby nedošlo ke změně vzhledu 3D objektů. Toto chování můžete v dialogovém okně Vlastnosti dokumentu vypnout.

Nastavení úhlu perspektivy:

- 1 Vyberte ve vymezené ploše instanci filmového klipu, na kterou bylo aplikované 3D natočení nebo převod.
- 2 V inspektoru vlastností zadejte do pole Úhel perspektivy novou hodnotu nebo tuto hodnotu změňte přetažením aktivního textu.

Nastavení úběžného bodu

Vlastnost Úběžný bod souboru FLA ovládá orientaci osy Z 3D filmových klipů ve vymezené ploše. Osy Z všech 3D filmových klipů v souboru FLA ubíhají směrem k úběžnému bodu. Pokud úběžný bod přemístíte, změníte tím směr, kterým se objekt při přesunu podél své osy Z pohybuje. Nastavením polohy úběžného bodu můžete přesně ovládat vzhled 3D objektů a animace ve vymezené ploše.

Pokud například úběžný bod umístíte do levého horního rohu vymezené plochy (0, 0) a potom zvýšíte hodnotu vlastnosti Z filmového klipu, filmový klip se přesunuje směrem od uživatele k levému hornímu rohu vymezené plochy.

Protože má úběžný bod vliv na všechny 3D filmové klipy, změní se při jeho změně také polohy všech filmových klipů, na které byl aplikovaný převod osy Z.

Úběžný bod je vlastnost dokumentu, která má vliv na všechny filmové klipy, na které byl aplikovaný převod nebo natočení osy Z. Na jiné filmové klipy nemá úběžný bod vliv. Výchozím umístěním úběžného bodu je střed vymezené plochy.

Chcete-li úběžný bod zobrazit nebo nastavit v inspektoru vlastností, je třeba ve vymezené ploše vybrat 3D filmový klip. Změny úběžného bodu se okamžitě zobrazí ve vymezené ploše. Nastavení úběžného bodu:

- 1 Vyberte ve vymezené ploše filmový klip, na který bylo aplikované 3D natočení nebo převod.
- 2 V inspektoru vlastností zadejte do pole Úběžný bod novou hodnotu nebo tuto hodnotu změňte přetažením aktivního textu. Při tažení aktivního textu se objeví ve vymezené ploše vodítka, která označují umístění úběžného bodu.
- 3 Chcete-li úběžný bod přesunout zpět do středu vymezené plochy, klepněte v inspektoru vlastností na tlačítko Obnovit.

Poznámka: Při změně velikosti vymezené plochy se úběžný bod automaticky neaktualizuje. Chcete-li zachovat 3D efekt vytvořený umístěním úběžného bodu na konkrétní místo, je nutné přemístit úběžný bod úměrně vzhledem k nové velikosti vymezené plochy.

Kapitola 6: Symboly, instance a položky knihovny

Práce se symboly

Symboly

Symbol je grafika, tlačítko nebo filmový klip, který jednou vytvoříte ve vývojovém prostředí Flash nebo s použitím tříd Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) a MovieClip. Daný symbol pak můžete opakovaně používat v celém dokumentu nebo i v jiných dokumentech.

Symbol může obsahovat kresbu importovanou z jiné aplikace. Každý symbol, který vytvoříte, se automaticky stává součástí knihovny pro aktuální dokument.

Instance je kopie symbolu umístěná ve vymezené ploše nebo vnořená uvnitř jiného symbolu. Instance se může od svého rodičovského symbolu lišit barvou, velikostí a funkcí. Při upravení symbolu se aktualizují všechny jeho instance, ale při aplikování efektů na některou instanci symbolu se zaktualizuje pouze tato instance.

Použitím symbolů v dokumentech se podstatně zmenší jejich velikost souboru; k uložení několika instancí symbolu je potřeba méně místa na disku než k uložení jednotlivých kopií obsahu symbolu. Velikost souboru vašich dokumentů můžete zmenšit například tím, že statické grafiky, jako například obrazy pozadí, převedete na symboly a pak je opakovaně použijete. Používání symbolů také může zrychlit přehrávání souborů SWF, protože symbol je nutno načíst do přehrávače Flash Player* jen jednou.

Při vytváření nebo spouštění dokumentů můžete symboly sdílet mezi dokumenty jako položky sdílených knihoven. U položek sdílených za běhu programu můžete datové zdroje ve zdrojovém dokumentu navázat na libovolný počet cílových dokumentů a přitom je do nich nemusíte importovat. U položek sdílených při vytváření dokumentů můžete symbol aktualizovat nebo nahradit jakýmkoli jiným symbolem dostupným ve vaší lokální síti.

Při importu položek knihovny se stejnými názvy jako mají položky, které už v knihovně jsou, můžete konflikty názvů vyřešit, aniž byste nechtěně přepsali existující položky.

Další úvodní informace o symbolech můžete získat z následujících zdrojů:

- Adobe TV: Understanding symbols (Vysvětlení symbolů) (2:28)
- Adobe Video Workshop: Creating and using symbols and instances (Vytváření a používání symbolů a instancí) (CS3) (7:12) (Toto video se zaměřuje na aplikaci Flash Professional CS3, ale informace v něm uvedené platí stále.)
- Článek na webu Flash Professional Design Center: Using Flash for the first time Part 1: Building a banner (Začínáme s aplikací Flash 1. část: Tvorba banneru)

Typy symbolů

Každý symbol má svou vlastní časovou osu a vymezenou plochu spolu s vrstvami. Do časové osy symbolu můžete přidávat snímky, klíčové snímky a vrstvy, stejně jako do hlavní časové osy. Při vytváření symbolu volíte typ symbolu.

• Grafické symboly 🔝 se používají pro statické obrazy a k vytváření opakovaně použitelných kusů animace, které jsou svázány s hlavní časovou osou. Grafické symboly fungují synchronizovaně s hlavní časovou osou. V sekvenci animace grafického symbolu nefungují interaktivní ovládací prvky ani zvuky. Grafické symboly méně zvyšují velikost souboru FLA než tlačítka nebo filmové klipy, protože nemají vlastní časovou osu.

- Symboly tlačítek 🖉 slouží k vytváření interaktivních tlačítek, která reagují na klepnutí myší, efekty přechodu a další akce. Nejprve definujete grafiky přiřazené jednotlivým stavům tlačítka a pak instanci tlačítka přiřadíte požadované akce. Další informace najdete v části o zpracování událostí v příručce Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash a v části Zpracování událostí v příručce ActionScript 3.0 příručka pro vývojáře.
- Symboly filmových klipů 🔛 slouží k vytváření opakovaně použitelných kusů animace. Filmové klipy mají svou vlastní vícesnímkovou časovou osu, která je nezávislá na hlavní časové ose lze je chápat jako osy vnořené do hlavní časové osy, které mohou obsahovat interaktivní ovládací prvky, zvuky a dokonce i instance jiných filmových klipů. Také můžete umísťovat instance filmových klipů do časové osy symbolu tlačítka a tím vytvářet animovaná tlačítka. Kromě toho lze filmové klipy skriptovat s použitím jazyka ActionScript*.
- · Pomocí symbolů písem můžete určité písmo vyexportovat a použít ho v jiných dokumentech Flash.

Flash nabízí vestavěné *komponenty*, filmové klipy s definovanými parametry, jejichž pomocí můžete do dokumentů přidat elementy uživatelského rozhraní, jako jsou tlačítka, zaškrtávací políčka nebo posuvníky. Další informace najdete v části o komponentách v příručce Používání komponent jazyka ActionScript 2.0 nebo v části O komponentách jazyka ActionScript 3.0 v dokumentu *Používání komponent jazyka ActionScript 3.0*.

Poznámka: Chcete-li si ve vývojovém prostředí aplikace Flash prohlédnout náhledy animací v instancích komponent a změny velikosti filmových klipů s použitím změny měřítka s 9 řezy, vyberte položky Ovládání > Povolit živý náhled.

Další témata nápovědy

"Vytváření tlačítek" na stránce 174

"Sdílení položek knihovny" na stránce 172

- "Práce s knihovnami" na stránce 166
- "Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286

Vytváření symbolů

V programu Flash můžete vytvořit symbol z vybraných objektů ve vymezené ploše, nebo můžete vytvořit prázdný symbol a pak vytvořit nebo importovat obsah v režimu úpravy symbolu, a také můžete vytvářet symboly písem. Symboly mohou obsahovat veškeré funkce, které aplikace Flash může vytvořit, včetně animace.

Použití symbolů obsahujících animaci umožňuje vytvářet aplikace Flash obsahující hodně pohybu a přitom minimalizovat jejich velikost souboru. Zvažte možnost vytvořit animaci v symbolu, který má opakující se nebo cyklickou akci – například mávání křídel ptáka.

Chcete-li do dokumentu přidat symboly, použijte při vytváření dokumentu nebo za běhu programu položky sdílených knihoven.

Další témata nápovědy

"Úpravy vlastností instance" na stránce 162

"Sdílení položek knihovny" na stránce 172

"Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286

Převedení vybraných elementů na symbol

- 1 Vyberte jeden nebo několik elementů ve vymezené ploše. Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zvolte položku Změnit > Převést na symbol.
- Přetáhněte výběr do panelu Knihovna.

- Klepněte pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte příkaz Převést na symbol.
- 2 V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název symbolu a vyberte požadované chování.
- 3 Klepnutím v mřížce zarovnání umístěte vztažný bod symbolu.
- 4 Klepněte na OK.

Flash přidá symbol do knihovny. Z výběru ve vymezené ploše se stane instance symbolu. Vytvořený symbol můžete upravit v režimu úprav symbolu výběrem možnosti Úpravy > Upravit symboly, nebo ho můžete upravit v rámci vymezené plochy výběrem možnosti Úpravy > Upravit na místě. Také můžete změnit vztažný bod symbolu.

Vytvoření prázdného symbolu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zvolte Vložit > Nový symbol.
- V levém dolním rohu palety Knihovna klepněte na tlačítko Nový symbol.
- Z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu Knihovna vyberte Nový symbol.
- 2 V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název symbolu a vyberte požadované chování.
- 3 Klepněte na OK.

Flash přidá symbol do knihovny a přepne do režimu úprav symbolu. V režimu úprav symbolu se název symbolu zobrazuje nad levým horním rohem vymezené plochy a zaměřovací kříž označuje polohu vztažného bodu symbolu.

- 4 Chcete-li vytvořit obsah symbolu, použijte časovou osu, kreslete pomocí kreslicích nástrojů, naimportujte multimediální prvky nebo vytvořte instance jiných symbolů.
- 5 Chcete-li se vrátit do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na tlačítko Back (Zpět).
- Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
- V panelu úprav klepněte na název scény.

Když vytvoříte symbol, umístí se vztažný bod doprostřed okna v režimu úprav symbolu. Obsah symbolu můžete umístit v okně vzhledem k poloze vztažného bodu. Chcete-li vztažný bod změnit, když symbol upravujete, přemístěte obsah symbolu vzhledem k poloze vztažného bodu.

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

Chcete-li ve vymezené ploše znovu použít animovanou sekvenci nebo s ní zacházet jako s instancí, vyberte ji a uložte jako symbol filmového klipu.

- 1 V hlavní časové ose vyberte všechny snímky ve všech vrstvách animace ve vymezené ploše, které chcete použít. Informace o vybírání snímků viz "Vkládání snímků do časové osy" na stránce 184.
- 2 Jedním z následujících úkonů snímky zkopírujte:
- Klepněte na libovolný vybraný snímek pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Kopírovat snímky. Chcete-li sekvenci po jejím převedení na filmový klip odstranit, zvolte Vyjmout.
- Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Chcete-li sekvenci po jejím převedení na filmový klip odstranit, zvolte Vyjmout snímky.
- 3 Výběr odznačte a ujistěte se, že ve vymezené ploše není nic vybráno. Zvolte Vložit > Nový symbol.

- 4 Symbol pojmenujte. Ve volbě Typ vyberte Filmový klip a pak klepněte na OK.
- 5 V časové ose klepněte na snímek 1 ve vrstvě 1 a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Touto akcí se snímky (a případné vrstvy a jejich názvy) okopírované z hlavní časové osy vloží do časové osy tohoto symbolu filmového klipu. Z veškerých animací, tlačítek nebo interaktivity z okopírovaných snímků se nyní stane samostatná animace (symbol filmového klipu), kterou můžete opakovaně používat.

- 6 Chcete-li se vrátit do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na tlačítko Back (Zpět).
- Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
- V panelu úprav klepněte nad vymezenou plochou na název scény.

Duplikování symbolů

Duplikování symbolu umožňuje použít existující symbol jako výchozí bod pro vytvoření jiného symbolu.

Chcete-li vytvořit verze symbolu s jiným vzhledem, můžete použít také instance.

Duplikování symbolu pomocí panelu Knihovna

- Vyberte soubor v panelu Knihovna a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte možnost Duplikovat.
- Z nabídky panelu Knihovna vyberte Duplikovat.

Duplikování symbolu vybráním instance

- 1 Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše.
- 2 Zvolte Změnit > Symbol > Duplikovat symbol.

Symbol se duplikuje a instance se nahradí instancí duplikovaného symbolu.

Úpravy symbolů

Když symbol upravíte, Flash zaktualizuje všechny jeho instance v dokumentu. Symbol můžete upravit následujícími způsoby:

- V kontextu s ostatními objekty ve vymezené ploše, pomocí příkazu Upravit na místě. Ostatní objekty jsou ztlumené, aby byly odlišeny od symbolu, který upravujete. Název symbolu, který upravujete, je uveden v panelu úprav v horní části vymezené plochy, vpravo od názvu aktuální scény.
- V samostatném okně, pomocí příkazu Upravit v novém okně. Provádění úprav symbolu v samostatném okně umožňuje zobrazit zároveň symbol i hlavní časovou osu. Název symbolu, který upravujete, je uveden v panelu úprav v horní části vymezené plochy.

Symbol můžete upravit tím, že okno přepnete ze zobrazení vymezené plochy na zobrazení pouze samotného symbolu, s použitím režimu úprav symbolu. Název symbolu, který upravujete, je uveden v panelu úprav v horní části vymezené plochy, vpravo od názvu aktuální scény.

Když symbol upravíte, Flash zaktualizuje všechny jeho instances v celém dokumentu tak, že se v nich projeví provedené úpravy. Při úpravách symbolu můžete používat libovolné kreslicí nástroje, importovat multimediální prvky nebo vytvářet instance jiných symbolů.

• Vztažný bod symbolu (bod určený souřadnicemi 0, 0) můžete změnit kteroukoli metodou pro úpravy symbolů.

Upravení symbolu na místě

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Poklepejte na instanci symbolu ve vymezené ploše.
- Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Upravit na místě.
- Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše a zvolte možnost Úpravy > Upravit na místě.
- 2 Symbol upravte.
- 3 Chcete-li změnit vztažný bod, přetáhněte symbol ve vymezené ploše. Polohu vztažného bodu označuje zaměřovací kříž.
- 4 Chcete-li opustit režim úprav na místě a vrátit se do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na tlačítko Back (Zpět).
- Z nabídky Scéna v panelu úprav vyberte název aktuální scény.
- Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
- Poklepejte vně obsahu symbolu.

Upravte symbol v novém okně

- 1 Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a zvolte možnost Upravit v novém okně.
- 2 Symbol upravte.
- **3** Chcete-li změnit vztažný bod, přetáhněte symbol ve vymezené ploše. Polohu vztažného bodu označuje zaměřovací kříž.
- 4 Klepnutím na pole Zavřít v pravém horním rohu (Windows) nebo levém horním rohu (Macintosh) nové okno zavřete a klepnutím v okně hlavního dokumentu se vraťte do režimu úprav hlavního dokumentu.

Úpravy symbolu v režimu úprav symbolu

- 1 Jedním z následujících úkonů vyberte symbol:
- Poklepejte na ikonu symbolu v panelu Knihovna.
- Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a z kontextové nabídky zvolte možnost Upravit.
- Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše a zvolte Úpravy > Upravit symboly.
- Vyberte symbol v panelu Knihovna a z nabídky panelu Knihovna vyberte Upravit, nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na symbol v panelu Knihovna a vyberte Upravit.
- 2 Symbol upravte.
- **3** Chcete-li opustit režim úprav symbolu a vrátit se do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na tlačítko Zpět vlevo v panelu úprav v horní části vymezené plochy.
- Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
- V panelu úprav nad vymezenou plochou klepněte na název scény.
- Poklepejte vně obsahu symbolu.

Práce s instancemi symbolu

Vytváření instancí

Poté, co vytvoříte symbol, můžete vytvářet jeho instance v celém dokumentu, dokonce i uvnitř jiných symbolů. Když symbol pozměníte, Flash zaktualizuje všechny jeho instance.

Instance můžete v inspektoru Vlastnosti pojmenovat. Pomocí názvu instance můžete na instanci odkazovat v jazyku ActionScript. Chcete-li instance ovládat pomocí jazyka ActionScript^{*}, dejte každé instanci v jedné časové ose jedinečný název. Další informace najdete v části o zpracování událostí v příručce Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash a v části Zpracování událostí v příručce *ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře*.

Chcete-li použít efekty barvy, přiřadit akce, nastavit režim zobrazení grafiky nebo změnit chování nových instancí, použijte inspektor Vlastnosti. Chování instance je stejné jako chování samotného symbolu, pokud neurčíte jinak. Veškeré změny, které provedete, mají vliv jen na instanci, ne na samotný symbol.

Vytvoření instance symbolu

1 Vyberte vrstvu v časové vrstvě. Flash může umísťovat instance jen do klíčových snímků, a to vždy jen v aktivní vrstvě. Pokud nevyberete žádný klíčový snímek, Flash přidá instanci do prvního klíčového snímku vlevo od aktuálního snímku.

Poznámka: Klíčový snímek je snímek, ve kterém v animaci definujete nějakou změnu. Další informace viz "Vkládání snímků do časové osy" na stránce 184.

- 2 Zvolte Okno > Knihovna.
- 3 Přetáhněte symbol z knihovny do vymezené plochy.
- **4** Pokud jste vytvořili instanci grafického symbolu a chcete přidat určitý počet snímků, které budou grafický symbol obsahovat, zvolte možnost Vložit > Časová osa > Snímek.

Vlastní pojmenování instance

- 1 Vyberte instanci ve vymezené ploše.
- 2 Zvolte Okno > Vlastnosti a zadejte název v poli Název instance.

Úpravy vlastností instance

Každá instance symbolu má své vlastní vlastnosti, které jsou nezávislé na symbolu. Můžete změnit odstín, průhlednost a jas instance, nově definovat chování instance (například změnit grafiku ve filmový klip) nebo určit, jak se má animace přehrávat uvnitř instance grafiky. Také můžete instanci zkosit, pootočit nebo změnit její velikost, aniž byste tím ovlivnili samotný symbol.

Kromě toho můžete instanci filmového klipu nebo tlačítka pojmenovat, abyste mohli jeho vlastnosti měnit s použitím jazyka ActionScript. Další informace najdete v části o třídách v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash nebo v části Objekty a třídy v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 3.0*. Chcete-li upravit vlastnosti instance, použijte inspektor Vlastnosti (Okno > Vlastnosti).

Vlastnosti instance se ukládají spolu s ní. Když symbol upravíte nebo navážete instanci na jiný symbol, budou se na danou instanci stále aplikovat veškeré vlastnosti, které jste změnili.

Změna barvy a průhlednosti instance

Každá instance symbolu může mít svůj vlastní barevný efekt. K nastavení voleb barvy a průhlednosti pro instance slouží inspektor Vlastnosti. Nastavení v inspektoru Vlastnosti mají vliv také na bitmapy umístěné v symbolech.

Když změníte barvu a průhlednost instance v určitém snímku, Flash tyto změny provede, jakmile daný snímek zobrazí. Chcete-li provádět postupné změny barvy, aplikujte doplnění pohybu. Při doplňování barvy se zadají různá nastavení efektu v počátečním a koncovém klíčovém snímku instance a pak se tato nastavení doplní, aby se barvy instance průběžně měnily.





Doplňováním tak lze postupně změnit barvu nebo průhlednost instance.

Poznámka: Pokud aplikujete efekt barvy na symbol filmového klipu, který má více snímků, Flash aplikuje daný efekt na každý snímek v symbolu filmového klipu.

- 1 Vyberte instanci ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
- 2 V Inspektoru vlastností vyberte jednu z následujících možností z nabídky Styl v části Efekt barvy:

Jas Nastavuje relativní světlost nebo tmavost obrazu, měřenou na stupnici od černé (–100 %) po bílou (100 %). Chcete-li upravit jas, klepněte na trojúhelník a táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu do příslušného pole.

Odstín Obarví instanci stejným odstínem. Chcete-li nastavit sytost odstínu v procentech od zcela průhledné (0 %) po zcela sytou (100 %), použijte jezdec odstínu v inspektoru Vlastnosti. Chcete-li odstín upravit, klepněte na trojúhelník a táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu do příslušného pole. Chcete-li vybrat barvu, zadejte hodnoty červené, zelené a modré do příslušných polí, nebo klepněte na ovládací prvek barvy a požadovanou barvu vyberte v dialogovém okně pro výběr barvy.

Alfa Upravuje průhlednost instance, od zcela průhledné (0 %) po zcela sytou (100 %). Chcete-li upravit hodnotu alfa, klepněte na trojúhelník a táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu do příslušného pole.

Další volby Samostatně upraví pro určitou instanci hodnoty červené, zelené a modré barvy a průhlednosti. To se nejvíce hodí k vytváření a animování jemných barevných efektů na takových objektech, jako jsou bitmapy. Pomocí

ovládacích prvků vlevo můžete hodnotu barvy nebo průhlednosti snížit o určitou hodnotu v procentech. Pomocí ovládacích prvků vpravo můžete hodnotu barvy nebo průhlednosti snížit nebo zvýšit o konstatní hodnotu.

Aktuální hodnoty červené, zelené, modré a alfa se vynásobí hodnotami v procentech a pak se přidají ke konstantním hodnotách v pravém sloupci, čímž vzniknou nové hodnoty. Pokud je například aktuální hodnota červené barvy 100, pak nastavením levého jezdce na 50 % a pravého jezdce na 100 % vznikne nová hodnota červené ve vyši 150 ([100 x .5] + 100 = 150).

Poznámka: Další nastavení v panelu Efekt implementuje funkci (a * y + b) = x, kde a je hodnota v procentech uvedená v levé sadě polí, y je barva původní bitmapy, b je hodnota v procentech uvedená v pravé sadě polí a x je výsledný efekt (od 0 do 255 pro RGB a od 0 do 100 pro hodnotu alfa neboli průhlednost).

Barvu instance můžete také změnit s použitím objektu ColorTransform jazyka ActionScript. Podrobné informace o objektu Color najdete v tématu ColorTransform v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0) nebo v dokumentu *ActionScript 3.0 Language and Components Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

Další témata nápovědy

"Přidávání klasického doplnění do instancí, skupin nebo textu" na stránce 227

Vzájemné prohození dvou instancí

Chcete-li ve vymezené ploše zobrazit jinou instanci a přitom zachovat všechny vlastnosti původní instance, jako například barevné efekty nebo akce tlačítka, přiřaďte instanci jiný symbol.

Předpokládejme například, že vytváříte komiks se symbolem krysy pro zvolenou postavu, ale pak se rozhodnete tuto postavu změnit na kočku. Můžete symbol krysy nahradit symbolem kočky, takže zaktualizovaná postava by se zobrazila ve všech snímcích přibližně ve stejné poloze.

Přiřazení jiného symbolu určité instanci

- 1 Vyberte instanci ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
- 2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Zaměnit.
- **3** Vyberte symbol, který chcete použít namísto symbolu momentálně přiřazeného dané instanci. Chcete-li vybraný symbol zduplikovat, klepněte na Duplikovat symbol a pak klepněte na OK.

Duplikování umožňuje založit nový symbol na symbolu, který už v knihovně existuje, což minimalizuje nutnost kopírování v příadě, že vytváříte několik symbolů, které se jen mírně navzájem liší.

Nahrazení všech instancí symbolu

Symbol se stejným názvem, jaký má symbol, který chcete nahradit, přetáhněte z jednoho panelu Knihovna do panelu Knihovna pro soubor FLA, který upravujete, a klepněte na Nahradit. Pokud máte v knihovně složky, nový symbol je nutno přetáhnout do stejné složky, v jaké je symbol, který chcete nahradit.

Další témata nápovědy

"Vytváření tlačítek" na stránce 174

Změna typu instance

Chcete-li změnit chování instance v aplikaci Flash, změňte typ instance. Pokud například instance grafiky obsahuje animaci, kterou chcete přehrávat nezávisle na hlaví časové ose, předefinujte instanci grafiky na instanci filmového klipu.

- 1 Vyberte instanci ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
- 2 Z nabídky v inspektoru Vlastnosti vyberte Grafika, Tlačítko nebo Filmový klip.

Nastavení opakovaní pro instance grafiky

K nastavení způsobu přehrávání sekvencí animace v rámci instance grafiky ve vaší aplikaci Flash použijte volby v inspektoru Vlastnosti.

Animovaný grafický symbol je svázaný s časovou osou dokumentu, ve kterém je symbol vložen. Naopak, symbol filmového klipu má svou vlastní nezávislou časovou osu. Jelikož animované grafické symboly používají stejnou časovou osu jako hlavní dokument, zobrazuje se jejich animace v režimu úprav dokumentu. Symboly filmových klipů se ve vymezené ploše zobrazují jako statické objekty a v prostředí pro úpravy dokumentů Flash se nezobrazují jako animace.

- 1 Vyberte instanci grafiky ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
- 2 Vyberte možnost Snímek po snímku v nabídce Možnosti v části Opakování v Inspektoru vlastností:

Opakovat Zopakuje všechny sekvence animace obsažené v aktuální instanci pro tolik snímků, v kolika se daná instance vyskytuje.

Přehrát jednou Sekvence animace se přehraje od snímku, který určíte, až do konce animace a pak se přehrávání ukončí.

Jeden snímek Zobrazí jeden snímek ze sekvence animace. Určete, který snímek chcete zobrazit.

3 Chcete-li specifikovat první snímek grafického symbolu pro zobrazení při opakování, zadejte číslo snímku do textového pole První. Možnost Jeden snímek rovněž využívá číslo snímku, které zde zadáte.

Přerušení vazby mezi symbolem a instancí

Chcete-li přerušit vazbu mezi instancí a symbolem a vytvořit z instance kolekci neseskupených tvarů a čar, musíte instanci *rozdělit*. Tato funkce je užitečná, chcete-li instanci zásadně změnit, aniž byste ovlivnili kteroukoli jinou instanci. Pokud po rozdělení instance pozměníte zdrojový symbol, provedené změny se u této instance neprojeví.

- 1 Vyberte instanci ve vymezené ploše.
- 2 Zvolte Změnit > Rozdělit. Touto akcí se instance rozdělí na své dílčí grafické elementy.
- 3 K pozměnění těchto elementů použijte nástroje pro kreslení a malování.

Získávání informací o instancích ve vymezené ploše

V inspektoru Vlastnosti a panelu Informace se zobrazují následující informace o instancích vybraných ve vymezené ploše:

V inspektoru Vlastnosti si můžete prohlédnout chování a nastavení instance – pro instance všech typů: nastavení barevných efektů, umístění a velikost; pro grafiky: režim opakování a první snímek obsahující danou grafiku; pro tlačítka: název instance (pokud je určen) a volbu sledování; pro filmové klipy: název instance (pokud je určen). V inspektoru Vlastnosti se poloha udává pomocí souřadnic *x* a *y* buď vztažného bodu symbolu, nebo levého horního rohu symbolu, podle toho, která volba je vybraná v panelu Informace.

- V panelu Informace můžete zjistit velikost a umístění instance, polohu jejího vztažného bodu, její hodnoty červené (R), zelené (G) a modré barvy (B) a hodnotu alfa (A) (pokud má instance výplň plnou barvou) a také polohu ukazatele. V panelu Informace se poloha také udává pomocí souřadnic *x* a *y* buď vztažného bodu symbolu, nebo levého horního rohu symbolu, podle toho, která volba je vybraná. Chcete-li zobrazit souřadnice vztažného bodu, klepněte v panelu Informace na prostřední čtvereček v mřížce souřadnic. Chcete-li zobrazit souřadnice levého horního rohu, klepněte v mřížce souřadnic na levý horní čtvereček.
- V Průzkumníku filmu si můžete zobrazit obsah aktuálního dokumentu včetně instancí a symbolů.

Veškeré akce přiřazené tlačítku nebo filmovému klipu jsou uvedeny v panelu Akce.

Získání informací o instanci

- 1 Vyberte instanci ve vymezené ploše.
- 2 Zobrazte inspektor Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) nebo panel, který chcete použít:
 - Chcete-li zobrazit panel Informace, zvolte Okno > Informace.
 - Chcete-li zobrazit Průzkumník filmu, zvolte Okna > Průzkumník filmu.
 - Chcete-li zobrazit panel Akce, zvolte Okna > Akce.

Zobrazení definice vybraného symbolu v Průzkumníku filmu

- 1 V horní části Průzkumníku filmu klepněte na tlačítko Zobrazit tlačítka, filmové klipy a grafiky.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a zvolte možnost Zobrazit instance symbolu a Přejít na definici symbolu; nebo tyto volby vyberte z nabídky v pravém horním rohu Průzkumníka filmu.

Přechod na scénu obsahující instance vybraného symbolu

- 1 Zobrazte definice symbolů.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a zvolte možnost Zobrazit prvky filmu a Přejít na definici symbolu; nebo tyto volby vyberte z nabídky v pravém horním rohu Průzkumníka filmu.

Práce s knihovnou

Práce s knihovnami

Knihovna v dokumentu Flash slouží k ukládání multimediálních zdrojů, které vytvoříte ve vývojovém prostředí Flash nebo importujete pro použití v dokumentu. Vektorové kresby nebo text můžete vytvářet přímo v programu Flash, také můžete importovat vektorovou grafiku, bitmapy, video a zvuk a vytvářet symboly. Symbol je grafika, tlačítko, filmový klip nebo text, který jednou vytvoříte a pak ho můžete mnohokrát opakovaně použít. Také můžete pomocí ActionScriptu přidávat multimediální obsah do dokumentu dynamicky.

Knihovna také obsahuje případné komponenty, které jste do dokumentu přidali. Komponenty se v knihovně zobrazují jako zkompilované klipy.

Knihovnu kteréhokoli dokumentu Flash můžete během práce v programu Flash otevřít a tím zpřístupnit její položky pro aktuální dokument.

Ve své aplikaci Flash můžete vytvářet trvalé knihovny, které jsou k dispozici při každém spuštění programu Flash. Flash také zahrnuje několik vzorových knihoven obsahujících tlačítka, grafiky, filmové klipy a zvuky. Položky knihovny můžete exportovat jako soubor SWF na nějaké URL a tím vytvořit za běhu sdílenou knihovnu. Tak lze vytvořit odkaz na položky knihovny z dokumentů Flash, které importují symboly s použitím sdílení za běhu.

V panelu Knihovna (Okna > Knihovna) se zobrazuje rolovací seznam s názvy všech položek knihovny, který vám umožňuje, abyste si při práci mohli tyto prvky prohlížet a uspořádat. Ikona vedle názvu položky v panelu Knihovna označuje typ souboru dané položky.

Další témata nápovědy

"Práce s textovým modulem TLF (Text Layout Framework)" na stránce 262

"Používání importovaných kreseb" na stránce 62

"Zvuk" na stránce 303

"Video" na stránce 313

"Symboly, instance a položky knihovny" na stránce 157

Otevření knihovny v jiném souboru Flash

1 Z aktuálního dokumentu zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.

2 Vyhledejte soubor Flash, jehož knihovnu chcete otevřít, a klepněte na Otevřít.

Knihovna vybraného souboru se otevře v aktuálním dokumentu a v horní části panelu Knihovny se zobrazí název souboru. Chcete-li položky z knihovny vybraného souboru použít v aktuálním dokumentu, přetáhněte je do jeho panelu Knihovna nebo na vymezenou plochu.

Změna velikosti panelu Knihovna

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Táhněte za pravý dolní roh panelu.
- Klepnutím na tlačítko Široké zobrazení můžete panel Knihovna zvětšit, aby byly vidět všechny sloupce.
- Klepnutím na tlačítko Úzké zobrazení můžete panel Knihovna zúžit.

Změna šířky sloupců

Umístěte ukazatel mezi záhlaví sloupců a tažením změňte jejich velikost.

Pořadí sloupců změnit nelze.

Práce se složkami v panelu Knihovna

Položky v panelu Knihovna můžete uspořádat s použitím složek. Když vytvoříte nový symbol, uloží se do vybrané složky. Pokud není žádná složka vybraná, symbol se uloží v kořenové složce knihovny.

Vytvořit novou složku

Dole v paletě Knihovna klepněte na tlačítko Nová složka

Otevření nebo zavření složky

Poklepejte na složku nebo ji vyberte a pak z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Rozbalit složku nebo Sbalit složku.

Otevření nebo zavření všech složek

Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Rozbalit všechny složky nebo Sbalit všechny složky.

Přemísťování položek mezi složkami

Přetáhněte položku z jedné položky do jiné.

Pokud v cílovém místě existuje stejnojmenná položka, Flash zobrazí výzvu, abyste ji nahradili položkou, kterou přemísťujete.

Třídění položek v panelu Knihovna

V jednotlivých sloupcích panelu Knihovna je uveden název položky, její typ, počet jejích výskytů v souboru, stav navázání a identifikátor (pokud je položka přiřazena sdílené knihovně nebo je exportovaná pro ActionScript) a také datum poslední její změny.

Položky v panelu Knihovna můžete alfanumericky řadit podle kteréhokoli sloupce. Položky se řadí v rámci složek.

Klepněte na záhlaví sloupce, podle kterého chcete položky seřadit. Klepnutím na trojúhelníkové tlačítko vpravo od záhlaví sloupců můžete pořadí položek obrátit.

Práce se společnými knihovnami

Pomocí ukázkových společných knihoven začleněných do programu Flash můžete do dokumentů přidávat tlačítka nebo zvuky. Také můžete vytvářet vlastní společné knihovny, které pak můžete používat pro jakékoli dokumenty, které vytvoříte.

Použití položky ze společné knihovny v dokumentu

- 1 Zvolte Okna > Společné knihovny a z podnabídky vyberte požadovanou knihovnu.
- 2 Požadovanou položku přetáhněte ze společné knihovny do knihovny pro aktuální dokument.

Vytvoření společné knihovny pro aplikaci SWF

- 1 Vytvořte soubor Flash s knihovnou obsahující symboly, které chcete zahrnout do společné knihovny.
- 2 Do složky knihoven na úrovni uživatele na vašem pevném disku umístěte soubor Flash.
 - V systému Windows[®] je cesta C:\Documents and Settings*jméno_uživatele*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Libraries\.
 - V systému Windows[®] Vista[®] je cesta C:\Users*jméno_uživatele*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Libraries\.
 - V systému Mac OS je cesta [pevný disk]/Users/*jméno_uživatele*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/*jazyk*/Configuration/Libraries/.

Další témata nápovědy

"Konfigurační složky instalované s programem Flash" na stránce 404

Konflikty mezi položkami knihoven

Pokud naimportujte nebo zkopírujete položku knihovny do dokumentu, který už obsahuje jinou položku se stejným názvem, zvolte, zda se má existující položka nahradit novou položkou. Tato volba je dostupná u všech metod importu nebo kopírování položek knihoven.

Dialogové okno Vyřešit položky knihovny se zobrazí, když se pokusíte umístit položky, které jsou v konfliktu s existujícími položkami v dokumentu. Ke konfliktu dojde, když ze zdrojového dokumentu zkopírujete položku, která už existuje v cílovém dokumentu, přičemž tyto položky mají odlišné datum změny. Konfliktům názvů můžete zabránit tím, že položky v knihovně dokumentu uspořádáte do složek. Toto dialogové okno se zobrazí také tehdy, když do vymezené plochy ve vašem dokumentu vložíte symbol nebo komponentu, jejíž kopii už máte s jiným datem poslední změny, než jaké má symbol nebo komponenta, které vkládáte.

Pokud zvolíte, že se existující položky nemají nahradit, Flash se pokusí použít existující položku namísto konfliktní položky, kterou vkládáte. Pokud například zkopírujete symbol s názvem Symbol 1 a kopii vložíte do vymezené plochy dokumentu, který už obsahuje symbol s názvem Symbol 1, Flash vytvoří instanci existujícího Symbolu 1.

Pokud zvolíte, že se existující položky mají nahradit, Flash nahradí existující položky (a všechny jejich instance) novými položkami se stejným názvem. Pokud import nebo kopírování zrušíte, pak se tato operace zruší pro všechny položky (ne jen pro ty, které jsou v konfliktu s položkami v cílovém dokumentu).

Vzájemně se mohou nahrazovat jen položky knihoven stejného typu. To znamená, že zvuk s názvem Test nemůžete nahradit bitmapou s názvem Test. V takových případech se do knihovny přidají nové položky, které mají k názvu připojené slovo "kopie".

Poznámka: Nahrazení položek knihovny touto metodou je nevratné. Před prováděním složitých operací vkládání, při kterých se konflikty názvů řeší náhradou existujících položek knihoven, uložte záložní kopii souboru FLA.

Pokud se při importu nebo kopírování položek knihovny do dokumentu objeví dialogové okno Vyřešit konflikt knihovny, vyřešte konflikt názvů.

Řešení konfliktů názvů mezi položkami knihoven

- V dialogovém okně Vyřešit konflikt knihovny proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li existující položky v cílovém dokumentu zachovat, klepněte na Nenahrazovat existující položky.
 - Chcete-li existující položky a jejich instance nahradit novými stejnojmennými položkami, klepněte na Nahradit existující položky.

Práce s položkami knihoven

Když vyberete některou položku v panelu Knihovna, v horní části panelu Knihovna se objeví náhled této položky. Pokud je vybraná položka animovaná nebo je to zvukový soubor, můžete pro náhled použít tlačítko Spustit v okně náhledu knihovny nebo Ovladač.

Použití položky knihovny v aktuálním dokumentu

Přetáhněte položku z panelu Knihovna na vymezenou plochu.

Položka se přidá do aktuální vrstvy.

Převedení objektu ve vymezené ploše na symbol v knihovně

Přetáhněte položku z vymezené plochy do aktuálního panelu Knihovna.

Použití položky knihovny z aktuálního dokumentu v jiném dokumentu

Položku přetáhněte z panelu Knihovna nebo z vymezené plochy do panelu Knihovna nebo vymezené plochy jiného dokumentu.

Kopírování položek knihovny z jiného dokumentu

1 Vyberte dokument, který obsahuje položky knihovny.

- 2 Vyberte položky knihovny v panelu Knihovna.
- **3** Zvolte Úpravy > Kopírovat.
- 4 Vyberte dokument, do kterého chcete položky knihovny zkopírovat.
- 5 Vyberte panel Knihovna cílového dokumentu.
- **6** Zvolte Úpravy > Vložit.

Úpravy položky knihovny

- 1 Vyberte položku v panelu Knihovna.
- 2 Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte jednu z následujících voleb:
- Chcete-li upravit položku v programu Flash, vyberte Upravit.
- Chcete-li položku upravit v jiné aplikaci, zvolte Upravit pomocí a pak vyberte externí aplikaci.

Poznámka: Při spuštění podporovaného externího editoru Flash otevře původní importovaný dokument.

Přejmenování položky knihovny

Pokud změníte název položky knihovny importovaného souboru, název souboru zůstane beze změny.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Poklepejte na název položky.
- Vyberte položku a pak z nabídky Panel pro panel Knihovna zvolte Přejmenovat.
- Klepněte na položku pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Přejmenovat.
- 2 Zadejte nový název položky do textového pole.

Odstranění položky knihovny

Když odstraníte položku z knihovny, všechny instance nebo výskyty této položky v dokumentu budou rovněž odstraněny.

* Vyberte položku a v dolní části panelu Knihovna klepněte na ikonu koše.

Vyhledání nepoužitých položek knihovny

Chcete-li dokument uspořádát, můžete v něm vyhledat nepoužité položky knihovny a odstranit je.

Poznámka: Nepoužité položky knihovny není nutné odstraňovat, pokud chcete zmenšit velikost souboru dokumentu Flash, protože nepoužité položky knihoven se do souboru SWF nezahrnou. Do souboru SWF se ale zahrnou položky navázané pro export.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Nepoužité položky.
- · Položky knihovny můžete uspořádat podle sloupce Počet využití, který ukazuje, zda je položka použitá.

Další témata nápovědy

"Sdílení položek knihovny" na stránce 172

Aktualizace importovaných souborů v knihovně

Pokud pomocí externího editoru upravíte soubory importované do programu Flash, například bitmapy nebo zvukové soubory, můžete tyto soubory aktualizovat v programu Flash, aniž byste je museli znovu importovat. Také můžete aktualizovat symboly importované z externích dokumentů Flash. Při aktualizaci naimportovaného souboru se jeho obsah nahradí obsahem externího souboru.

- 1 Vyberte naimportovaný soubor v panelu Knihovna.
- 2 Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Aktualizovat.

Kopírování položek knihoven mezi dokumenty

Položky knihovny můžete ze zdrojového dokumentu zkopírovat do cílového dokumentu různými způsoby: Při vytváření nebo za běhu dokumentů můžete symboly sdílet mezi dokumenty jako položky sdílených knihoven.

Pokud se pokusíte zkopírovat položky, které mají stejný název jako existující položky v cílovém dokumentu, můžete v dialogovém okně Vyřešit konflikt knihovny zvolit, zda se existující položky mají přepsat, nebo zda se mají zachovat a nové položky se mají přidat s upravenými názvy. Položky knihoven si uspořádejte do složek, abyste minimalizovali konflikty názvů při kopírování položek mezi dokumenty.

Přenesení položky knihovny zkopírováním a vložením

- 1 Ve vymezené ploše ve zdrojovém dokumentu vyberte požadovanou položku.
- 2 Zvolte Úpravy > Kopírovat.
- 3 Aktivujte cílový dokument.
- 4 Chcete-li položku vložit doprostřed viditelné pracovní plochy, umístěte ukazatel na vymezenou plochu a zvolte možnost Úpravy > Vložit doprostřed. Chcete-li položku vložit do stejné polohy, jakou má ve zdrojovém dokumentu, zvolte možnost Úpravy > Vložit na stejné místo.

Přenesení položky knihovny přetažením

 Když je otevřený cílový dokument, vyberte požadovanou položku v panelu Knihovna zdrojového dokumentu a přetáhněte ji do panelu Knihovna cílového dokumentu.

Přenesení položky knihovny otevřením knihovny zdrojového dokumentu v cílovém dokumentu

- 1 Když je cílový dokument aktivní, zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.
- 2 Vyberte zdrojový dokument a klepněte na položku Otevřít.
- **3** Požadovanou položku přetáhněte z knihovny zdrojového dokumentu do vymezené plochy nebo do knihovny cílového dokumentu.

Další témata nápovědy

"Práce se složkami v panelu Knihovna" na stránce 167

- "Vytváření tlačítek" na stránce 174
- "Sdílení položek knihovny" na stránce 172

Sdílení položek knihovny

O položkách sdílených knihoven

Položky sdílených knihoven umožňují používat položky ze zdrojového dokumentu v několika cílových dokumentech:

- U položek sdílených za běhu se položky ze zdrojového dokumentu navážou v cílovém dokumentu jako externí soubory. Položky sdílené za běhu se načítají do cílového dokumentu během jeho přehrávání – to znamená za běhu. Zdrojový dokument obsahující sdílené položky nemusí být při vytváření cílového dokumentu dostupný ve vaší lokální síti. Zdrojový dokument musí být zaslán na URL místa pro sdílené položky, aby tak byl dostupný pro cílový dokument za běhu.
- U položek sdílených při vytváření dokumentů můžete libovolný symbol v dokumentu aktualizovat nebo nahradit jakýmkoli jiným symbolem dostupným ve vaší lokální síti. Symbol můžete zaktualizovat v cílovém dokumentu během jeho vytváření. Symbol v cílovém dokumentu si zachová svůj název a vlastnosti, ale jeho obsah se zaktualizuje nebo nahradí obsahem symbolu, který vyberete.

Používání položek sdílených knihoven vám může pomoci optimalizovat postup práce a správu datových zdrojů dokumentu.

Práce s položkami sdílenými za běhu

Použití položek knihoven sdílených za běhu zahrnuje dva postupy: Za prvé autor zdrojového dokumentu definuje sdílenou položku ve zdrojovém dokumentu a zadá řetězec identifikátoru položky a URL (*pouze HTTP nebo HTTPS*) místa, na které se zdrojový dokument zašle.

Za druhé autor cílového dokumentu definuje sdílenou položku v cílovém dokumentu a zadá stejný řetězec identifikátoru a URL, které jsou pro sdílenou položku použité ve zdrojovém dokumentu. Nebo může autor cílového dokumentu přetáhnout sdílené položky ze zaslaného zdrojového dokumentu do knihovny cílového dokumentu. Verze ActionScriptu určená v Nastavení publikování musí být stejná jako ve zdrojovém dokumentu.

Při každém z obou postupů je nutno zdrojový dokument zaslat na URL místa určeného pro sdílené položky, aby tak byl dostupný pro cílový dokument.

Definování položek sdílených za běhu ve zdrojovém dokumentu

Chcete-li definovat vlastnosti sdílení pro nějakou položku ve zdrojovém dokumentu a zpřístupnit ji pro navázání na cílové dokumenty, použijte dialogové okno Vlastnosti symbolu nebo dialogové okno Vlastnosti navázání.

- 1 Když je otevřený zdrojový dokument, zvolte Okno > Knihovna:
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V panelu Knihovna vyberte symbol filmového klipu, tlačítka nebo grafiky a v panelu Knihovna z nabídky Panel vyberte Vlastnosti. Klepněte na Další volby.
- Vyberte symbol písma, zvuku nebo bitmapy a z nabídky panelu Knihovna vyberte Navázání.
- **3** Z nabídky Navázání vyberte Exportovat pro sdílení za běhu, aby se položka zpřístupnila pro navázání na cílový dokument.
- **4** Zadejte identifikátor symbolu. Identifikátor je nutno zadat bez mezer. Je to vlastně název, který Flash používá k identifikaci položky při navázání na cílový dokument.

Poznámka: Flash také používá identifikátor navázání k identifikaci filmového klipu nebo tlačítka použitého jako objekt v jazyku ActionScript. Další informace najdete v části o práci s filmovými klipy v příručce Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash a v části Práce s filmovými klipy v příručce ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře.

Při publikování souboru SWF musíte soubor SWF poslat na určenou URL, aby byly sdílené položky dostupné pro cílové dokumenty.

Vazba ze zdrojového dokumentu na položky sdílené za běhu

Připojení ke sdílené položce můžete vytvořit zadáním její adresy URL nebo přetažením položky do cílového dokumentu.

Navázání sdílené položky na cílový dokument zadáním identifikátoru a URL

- 1 V cílovém dokumentu zvolte Okno > Knihovna.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V panelu Knihovna vyberte filmový klip, tlačítko, grafický symbol, bitmapu nebo zvuk a z nabídky panelu Knihovna vyberte možnost Vlastnosti. Klepněte na Další volby.
- Vyberte symbol písma a z nabídky panelu Knihovna vyberte Navázání.
- **3** Z nabídky Navázání vyberte možnost Importovat pro sdílení za běhu, aby se vytvořila vazba na položku ve zdrojovém dokumentu.
- **4** Zadejte identifikátor symbolu, bitmapy nebo zvuku, který je stejný jako identifikátor použitý pro symbol ve zdrojovém dokumentu. Identifikátor je nutno zadat bez mezer.
- 5 Zadejte adresu URL místa, kam se zašle zdrojový soubor SWF obsahující sdílené položky, a klepněte na tlačítko OK.

Navázání sdílené položky na cílový dokument přetažením

- 1 V cílovém dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte Soubor > Otevřít.
- Zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.
- 2 Vyberte zdrojový dokument a klepněte na Otevřít.
- **3** Z panelu Knihovna zdrojového dokumentu přetáhněte sdílenou položku do panelu Knihovna nebo do vymezené plochy v cílovém dokumentu.

Vypnutí sdílení pro symbol v cílovém dokumentu

- 1 V cílovém dokumentu vyberte navázaný symbol v panelu Knihovna a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Pokud je daná položka filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol, z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti.
- Pokud je daná položka symbol písma, z nabídky panelu Knihovna vyberte Navázání.
- 2 Odznačte možnost Importovat pro sdílení za běhu a klepněte na tlačítko OK.

Aktualizace nebo nahrazování symbolů

Filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol v dokumentu můžete aktualizovat nebo nahradit libovolným jiným symbolem v souboru FLA dostupném ve vaší lokální síti. Původní název a vlastnosti symbolu v cílovém dokumentu zůstanou zachovány, ale obsah symbolu se nahradí obsahem vybraného symbolu. Do cílového dokumentu se zkopírují také veškeré datové zdroje, které vybraný symbol využívá.

1 Když je dokument otevřený, vyberte filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol a z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti.

- 2 Pokud nejsou oblasti Navázání a Zdroj v dialogovém okně Vlastnosti symbolu viditelné, klepněte na Další volby.
- 3 Chcete-li vybrat nový soubor FLA, klepněte na Procházet.
- **4** Vyhledejte soubor FLA obsahující symbol, který chcete použít k aktualizaci nebo nahrazení vybraného symbolu v panelu Knihovna, a klepněte na Otevřít.
- 5 Vyhledejte symbol a klepněte na tlačítko OK.
- **6** V dialogovém okně Vlastnosti symbolu z nabídky Zdroj vyberte Před publikováním vždy aktualizovat a klepněte na OK.

Vytváření tlačítek

Na úvod

Když začínáte pracovat s tlačítky, je důležité uvědomit si následující základní principy aplikace Flash:

- V aplikaci Flash existuje řada různých způsobů, jak vytvářet tlačítka.
- Chování tlačítka se skládá ze dvou částí. První z nich odpovídá tomu, jak tlačítko samotné reaguje na přejetí či klepnutí. Druhá určuje, k jaké akci má při klepnutí na tlačítko dojít v souboru aplikace Flash.
- Tlačítka mívají obvykle různé stavy Nahoře, Dole a Přes. Tlačítko tak může mít odlišný vzhled při najetí kurzorem myši a při klepnutí.
- K provádění akcí tlačítek v aplikaci Flash je vždy třeba použít jazyk ActionScript.
- Existují dvě verze jazyka ActionScript, verze 2.0 a 3.0. Tyto verze nejsou navzájem kompatibilní. Je třeba zvolit jednu verzi, kterou budou v daném souboru aplikace Flash používat všechna tlačítka.
- Chcete-li otestovat funkčnost tlačítka, použijte příkaz Ovládání > Testovat film > Testovat. Náhled stavů symbolu tlačítka lze zobrazit na scéně pomocí příkazu Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka. Tímto způsobem můžete zobrazit stavy symbolu tlačítka, aniž byste museli použít příkaz Ovládání > Testovat film > Testovat.

Způsoby vytváření tlačítek

V aplikaci Flash existuje několik různých způsobů, jak vytvářet tlačítka, přičemž každý z nich má své výhody i nevýhody v závislosti na situaci. Mezi nejběžnější způsoby patří:

• Použití symbolu tlačítka

Symboly tlačítek obsahují zvláštní interní časovou osu, díky níž můžete snadno vytvořit vizuálně odlišné stavy tlačítka Nahoře, Dole a Přes. Symboly tlačítek automaticky mění svůj stav v závislosti na kurzoru myši. Pokud používáte jiný typ symbolu, je třeba k vytvoření různých stavů tlačítka použít jazyk ActionScript.

• Použití symbolu filmového klipu

Použití symbolu filmového klipu umožňuje větší variabilitu vzhledu tlačítka, protože filmové klipy mohou obsahovat prakticky jakýkoli typ obsahu včetně animace. Filmové klipy automaticky neobsahují stav Nahoře, Dole a Přes.

• Použití komponenty Button jazyka ActionScript 3.0

Tato komponenta obsahuje předpřipravený kód jazyka ActionScript 3.0, který implementuje změny stavu a který lze použít pro standardní i přepínací tlačítko. Podrobné informace o práci s touto komponentou najdete v části Použití komponenty Button v příručce *Používání komponent jazyka Adobe ActionScript 3.0*. Příklady nejčastějších způsobů využití komponenty Button najdete v článku AS3 Button Component Quick Start (Začínáme s komponentou AS3 Button).

Použití součásti typu tlačítko umožňuje navázat tlačítko na jiné komponenty, abyste mohli sdílet a zobrazovat příslušná data v aplikaci. Komponenty typu tlačítko také zahrnují předem vestavěné funkce, jako je podpora usnadnění přístupu, a lze je přizpůsobovat. Mezi komponenty typu tlačítko patří Button (tlačítko), RadioButton (přepínací tlačítko) a CheckBox (zaškrtávací políčko).

• Použití komponenty Button jazyka ActionScript 2.0

Tato komponenta obsahuje předpřipravený kód jazyka ActionScript 2.0, který implementuje změny stavu a který lze použít pro standardní i přepínací tlačítko. Podrobné informace o práci s touto komponentou najdete v části Komponenta Button.

Vytvoření symbolu tlačítka

Symboly tlačítek jsou zvláštním typem interaktivního filmového klipu o čtyřech snímcích. Když při vytváření symbolu vyberte typ tlačítko, aplikace Flash vytvoří časovou osu se čtyřmi snímky. První tři snímky zobrazují tři možné stavy tlačítka (nahoře, přes a dole) a čtvrtý snímek definuje aktivní oblast tlačítka. Časová osa symbolu tlačítka se nepřehrává lineárně jako běžná časová osa, ale reaguje na pohyb ukazatele myši a provádění akcí tak, že přeskočí na příslušný snímek.

Chcete-li, aby bylo tlačítko interaktivní, umístěte instanci symbolu tlačítka do vymezené plochy a přiřaďte této instanci požadované akce. Akce se přiřazují hlavní časové ose souboru Flash. Pokud se tlačítko nachází ve filmovém klipu, lze akce přiřadit časové ose filmového klipu. Nepřidávejte akce do časové osy symbolu tlačítka.

Každý snímek v časové ose symbolu tlačítka má specifickou funkci:

- První snímek je pro stav Nahoře a představuje tlačítko vždy, když na něm není umístěn ukazatel.
- Druhý snímek je pro stav Přes a představuje vzhled tlačítka, když na něm je umístěn ukazatel.
- Třetí snímek je pro stav Dole a představuje vzhled tlačítka, když na něj klepnete.
- Čtvrtý snímek odpovídá stavu Zásah a definuje oblast, která reaguje na klepnutí myší. Tato oblast je při přehrávání souboru SWF v přehrávači Flash Player vždy neviditelná.

Vytvoření symbolu tlačítka:

- 1 Zvolte Úpravy > Zrušit výběr všeho nebo klepněte na prázdnou oblast ve vymezené ploše, aby nebylo ve vymezené ploše nic vybráno.
- 2 Zvolte Vložit > Nový symbol, nebo stiskněte Ctrl+F8 (Windows) nebo Apple+F8 (Macintosh).
- **3** V dialogovém okně Vytvořit nový symbol zadejte název nového symbolu tlačítka. Jako typ symbolu vyberte volbu Button (tlačítko).

Flash přepne do režimu úprav symbolu. V časové ose se zobrazí čtyři po sobě jdoucí snímky označené jako Nahoře, Přes, Dole a Zásah. První snímek, Nahoře, je prázdný klíčový snímek.

4 Chcete-li vytvořit obraz pro stav tlačítka Nahoře, vyberte v časové ose snímek Nahoře a pak použijte kreslicí nástroje, naimportujte grafiku nebo umístěte instanci jiného symbolu ve vymezené ploše.

Uvnitř tlačítka můžete použít grafické symboly nebo symboly filmových klipů, nikoli však další symbol tlačítka.

5 V časové ose klepněte na snímek Přes a pak zvolte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
Aplikace Flash vloží do časové osy klíčový snímek, který duplikuje obsah předchozího snímku Nahoře.

- **6** Ponechejte snímek Přes vybraný a změnou nebo úpravou obrazu tlačítka ve vymezené ploše vytvořte požadovaný vzhled stavu Přes.
- 7 Zopakujte kroky 5 a 6 pro snímky Dole a Zásah.

Úprava snímku Zásah je volitelná. Obsah snímku Zásah není při přehrávání na vymezené ploše vidět, ale vložené grafiky definují oblast tlačítka, která reaguje na klepnutí. To je užitečné, pokud na sebe jednotlivé grafické prvky tlačítka nenavazují a pro uživatele tak může být klepnutí na tlačítko obtížnější.

Grafika pro snímek Zásah musí být plná plocha, alespoň tak velká, aby se do ní vešly všechny grafické prvky snímků Nahoře, Dole a Přes. Může být také větší než viditelné tlačítko. Pokud neurčíte snímek Zásah, použije se místo něho obraz stavu Nahoře.

Chcete-li vložit tlačítko, které reaguje na klepnutí nebo přechod v jiné oblasti vymezené plochy (rozdělený efekt přechodu), umístěte grafiku snímku Zásah jinam než ostatní grafiky snímků tlačítka.

- 8 Chcete-li některému stavu tlačítka přiřadit zvuk, vyberte snímek daného stavu v časové ose, zvolte Okno > Vlastnosti a pak z nabídky Zvuk v inspektoru vlastností vyberte požadovaný zvuk. V nabídce Zvuk se zobrazují pouze dříve importované zvuky.
- 9 Po dokončení zvolte Úpravy > Upravit dokument. Tím se vrátíte do hlavní časové osy souboru Flash. Chcete-li vytvořit instanci tlačítka, které jste vytvořili ve vymezené ploše, přetáhněte symbol tlačítka z panelu Knihovna do vymezené plochy.

Výukové lekce a příklady vztahující se k symbolům tlačítek

Přestože je v některých položkách zobrazena aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Video: Buttons symbols and interactivity in Flash CS4 (Symboly tlačítek a interaktivita v aplikaci Flash CS4) (ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Výuková lekce: Button symbols in Flash (Symboly tlačítek v aplikaci Flash) (ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Příklad: ActionScript 3.0 for a button to open a web page (Otevření webové stránky tlačítkem pomocí jazyka ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Příklad: ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline (Odskok na různé scény v časové ose tlačítky pomocí jazyka ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Příklad: ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time (Více tlačítek na scéně současně a jazyk ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Dokument TechNote: How to create a simple button (Jak vytvořit jednoduché tlačítko) (Adobe.com)

Další témata nápovědy

"Používání zvuků v programu Flash" na stránce 303

Zapínání, úpravy a testování symbolů tlačítek

Aplikace Flash standardně ponechává symboly tlačítek během jejich vytváření vypnutá, abyste je mohli snadněji vybírat a pracovat s nimi. Když je tlačítko vypnuté, klepnutí na tlačítko má za následek jeho vybrání. Když je tlačítko zapnuté (povolené), reaguje na události myši, které jste určili, jako kdyby se přehrával soubor SWF. Povolená tlačítka lze stejně vybírat. Při práci ponechejte tlačítka vypnutá, a pokud budete potřebovat rychle otestovat jejich vizuální chování při přechodu či klepnutí, zapněte je.

Zapínání a vypínání tlačítek na scéně

Zvolte Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka. Vedle příkazu se zobrazí znaménko zaškrtnutí, které indikuje, že jsou tlačítka zapnutá. Opětovným zvolením tohoto příkazu tlačítka vypnete.

Veškerá tlačítka na scéně budou nyní reagovat změnou stavu. Když na tlačítko umístíte ukazatel, Flash zobrazí snímek Přes; když klepnete uvnitř aktivní oblasti tlačítka, Flash zobrazí snímek Dole.

Vybrání, přemístění nebo upravení zapnutého tlačítka

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Tažením nástrojem pro výběr vytvořte kolem tlačítka rámeček výběru.
- · Tlačítko můžete přemístit pomocí kláves se šipkami.
- Pokud není inspektor vlastností vidět, zvolte Okno > Vlastnosti, abyste mohli tlačítko v inspektoru vlastností upravit, nebo na tlačítko poklepejte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Macintosh).

Testování tlačítka

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zvolte Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka. Najeďte ukazatelem na zapnuté tlačítko, abyste ho otestovali. Tímto způsobem můžete tlačítka testovat ve vývojovém prostředí.
- Vyberte tlačítko v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Spustit v okně náhledu knihovny.
- Vyberte položky Ovládání > Testovat scénu nebo Ovládání > Testovat film > Testovat. Tímto způsobem můžete tlačítko testovat v přehrávači Flash Player.

Instance filmových klipů uvnitř symbolů tlačítek nejsou ve vývojovém prostředí Flash viditelné. K jejich zobrazení je nutné použít příkaz Testovat scénu nebo Testovat film.

Vytvoření tlačítka filmového klipu

Vytvoření tlačítka s použitím filmového klipu umožňuje přidat do tlačítka více snímků nebo složitější animaci. Tlačítka založená na filmových klipech ale mají větší velikost souboru než symboly tlačítek.

Následující zdroje poskytují podrobné pokyny k vytváření tlačítek s použitím symbolů filmových klipů:

- Výukový kurz: Movie Clip Buttons (Tlačítka založená na filmových klipech) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)
- Video: Creating a Movie Clip Button (Vytvoření tlačítka založeného na filmovém klipu) (ActionScript 2.0, Kirupa.com)

Řešení potíží s tlačítky

Následující zdroje vám mohou pomoci vyřešit nejčastější potíže s tlačítky:

- Dokument TechNote: Flash Button Resources (Zdroje týkající se tlačítek aplikace Flash) (Adobe.com)
- Video: Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols (Řešení potíží se symboly tlačítek v jazyce ActionScript 2.0) (Kirupa.com)

Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

Změny měřítka s použitím 9 řezů umožňují určit, jak se mají změny velikosti aplikovat na určité oblasti filmového klipu. Pomocí změn měřítka s 9 řezy můžete zajistit, že po změně velikosti se bude filmový klip zobrazovat správně. Při normální změně měřítka aplikace Flash změní velikost všech částí filmového klipu stejně, a to jak ve vodorovném, tak ve svislém směru. U mnoha filmových klipů může tato stejnoměrná změna velikosti způsobit, že grafika klipu bude vypadat zvláštně, zejména v rozích a podél okrajů obdélníkových klipů. To je často případ filmových klipů, které se používají jako prvky uživatelského rozhraní, například jako tlačítka.

Filmový klip se vizuálně rozdělí na devět částí pomocí překrytí mřížkou a měřítko každé z těchto devíti oblastí se mění nezávisle. Aby se zachovala vizuální integrita filmového klipu, měřítko rohů se nemění, zatímco ostatní části obrazu se podle potřeby zvětší nebo zmenší (na rozdíl od jejich protažení).

Když se na symbol filmového klipu aplikuje změna měřítka s 9 řezy, objeví se v náhledovém okně panelu Knihovna se zobrazenými vodítky. Pokud je zapnutá funkce Povolit živý náhled (Ovládání > Povolit živý náhled) při změně velikosti instancí filmového klipu ve vymezené ploše, zobrazí se aplikování změny měřítka s 9 řezy ve vymezené ploše.

Poznámka: Změnu měřítka s 9 řezy nelze aplikovat na grafické symboly ani na symboly tlačítek. Velikost bitmap uvnitř klipů, na které jste aplikovali změny měřítka s 9 řezy, se mění normálně, bez deformování v důsledku použití 9 řezů, zatímco velikost ostatního obsahu filmového klipu se změní podle vodítek pro změny měřítka s 9 řezy.

Poznámka: Změna měřítka s 9 řezy se někdy označuje jako scale 9.

Klip, na který jste aplikovali změny měřítka s 9 řezy, v sobě může obsahovat vnořené objekty, ale jen u objektů určitých typů se při aplikování změny měřítka s 9 řezy změní jejich velikost uvnitř klipu správně. Chcete-li vytvořit filmový klip s vnořenými objekty, jejichž velikost se také správně mění, když na klip aplikujete změny měřítka s 9 řezy, musí tyto vnořené objekty být tvary, objekty kresby, skupiny nebo grafické symboly.



Symbol s aplikovanou změnou měřítka s 9 řezy v panelu Knihovna a zvětšený ve vymezené ploše

Výukové video o změně měřítka s 9 řezy najdete na webu:

- www.adobe.com/go/vid0204_cz
- www.adobe.com/go/vid0205_cz

Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy

Standardně jsou vodítka mřížky řezů umístěna v 25 % (neboli v jedné čtvrtině) šířky a výšky symbolu od jeho okraje. V režimu úprav symbolu se zobrazují jako tečkované čáry přes symbol. Když je v pracovní ploše tažením posouváte, vodítka mřížky řezů se nepřitahují. Když je symbol ve vymezené ploše, vodítka se nezobrazují.

Symboly, na které jste aplikovali změnu měřítka s 9 řezy, nelze upravovat na místě ve vymezené ploše. Musíte je upravovat v režimu úprav symbolu.

Poznámka: Instance vytvořené ze symbolu filmového klipu, na který jste aplikovali změnu měřítka s 9 řezy, lze transformovat, ale neměli byste je upravovat. Výsledky úprav těchto instancí mohou být nepředvídatelné.

Výukové video o změně měřítka s 9 řezy najdete na webu:

- www.adobe.com/go/vid0204_cz
- www.adobe.com/go/vid0205_cz

Aplikování změny měřítka s 9 řezy na existující symbol filmového klipu

- 1 Když je otevřený zdrojový dokument, zvolte Okna > Knihovna.
- 2 V panelu Knihovna vyberte symbol filmového klipu, tlačítka nebo grafiky.
- 3 Z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti.
- 4 Zvolte Zapnout vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy.

Úpravy symbolu filmového klipu se změnou měřítka s 9 řezy

- 1 Jedním z následujících úkonů přepněte do režimu úprav symbolu:
- Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Upravit.
- Vyberte symbol v panelu Knihovna, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Upravit.
- Poklepejte na symbol v panelu Knihovna.
- 2 Chcete-li vodorovná nebo svislá vodítka přesunout, přetáhněte je myší. Nová poloha vodítka se projeví v aktualizovaném náhledu v panelu Knihovna pro daný symbol.

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti umožňuje optimalizovat výkon při přehrávání tím, že určíte, aby se statický filmový klip (například obraz pozadí) nebo symbol tlačítka za běhu ukládal jako bitmapa do vyrovnávací paměti. Přehrávač Flash Player standardně překresluje všechny vektorové položky na scéně v každém snímku. Uložením filmového klipu nebo symbol tlačítka jako bitmapy do vyrovnávací paměti lze předejít neustálému překreslování dané položky přehrávačem Flash Player, protože daný obraz je bitmapa a jeho pozice na scéně se nemění. Tím lze dosáhnout značného zvýšení výkonu vykreslování.

Pokud například vytváříte animaci se složitým pozadím, vytvořte filmový klip, který bude obsahovat všechny položky umístěné v pozadí. Poté v inspektoru vlastností u filmového klipu pozadí vyberte Ukládat do vyrovnávací paměti jako bitmapu. Během přehrávání se pozadí bude vykreslovat jako bitmapa uložená s použitím aktuální barevné hloubky obrazovky. Přehrávač Flash Player vykreslí bitmapu na scéně rychle a pouze jednou, díky čemuž lze dosáhnout rychlejšího a plynulejšího přehrávání animace.

Bez ukládání bitmap do vyrovnávací paměti může být přehrávání animace příliš pomalé.

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti umožňuje použít filmový klip a automaticky ho zastavit na místě. Pokud se nějaká oblast změní, bitmapa uložená ve vyrovnávací paměti se zaktualizuje s použitím vektorových dat. Tento proces minimalizuje počet překreslování, které musí přehrávač Flash Player provádět, a zajišťuje tak plynulejší a rychlejší přehrávaňí.

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti za běhu používejte jen u statických, složitých filmových klipů, ve kterých se mění poloha klipu (ale ne obsah) v každém snímku animace. Zlepšení výkonu přehrávání díky použití ukládání bitmap do vyrovnávací paměti za běhu je patrné jen u filmových klipů se složitým obsahem. Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti za běhu u jednoduchých filmových klipů výkon nezlepšuje.

Další informace o tom, kdy povolit ukládání do vyrovnávací paměti, naleznete v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Guy Watson napsal pro web Flash Developer Center podrobný článek o ukládání bitmap do vyrovnávací paměti s názvem Using Bitmap Caching in Flash (Používání ukládání bitmap do vyrovnávací paměti v aplikaci Flash).

Výukové video Optimizing animations and FLA files (Optimalizace animací a souborů FLA) (7:24) (CS3) rovněž nabízí několik tipů ohledně ukládání bitmap do vyrovnávací paměti.

Poznámka: Volbu Použít ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti můžete používat jen pro symboly filmových klipů a tlačítek.

Za následujících okolností se nepoužívá bitmapa (ani když je vybraná volba Použít ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti), ale namísto toho se vykresluje symbol filmového klipu nebo tlačítka s použitím vektorových dat:

- Bitmapa je příliš velká (větší než 2880 obrazových bodů v kterémkoli z obou směrů).
- Přehrávač Flash Player bitmapě nemůže přidělit dostatek paměti (dojde k chybě kvůli nedostatku paměti).

Nastavení ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pro filmový klip

- 1 Ve vymezené ploše vyberte symbol filmového klipu nebo tlačítka.
- 2 V inspektoru Vlastnosti zvolte Použít ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti.

Symboly a ActionScript

Jazyk ActionScript[®] umožňuje ovládat symboly za běhu. S použitím skriptu jazyka ActionScript můžete ve svých souborech FLA vytvářet interakci a další možnosti, které nejsou pouze se samotnou časovou osou možné.

Řízení instancí a symbolů pomocí jazyka ActionScript

K řízení instancí filmových klipů a tlačítek používejte jazyk ActionScript[®]. Aby se dala instance filmového klipu nebo tlačítka používat s jazykem ActionScript, musí mít jedinečný název. Skript jazyka ActionScript můžete napsat sami nebo můžete použít předdefinované chování, které je zahrnuto v aplikaci Flash.

Další informace najdete v části o zpracování událostí v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash* a v části Zpracování událostí v dokumentu *ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře*.

Další témata nápovědy

"Úpravy symbolů" na stránce 160

Řízení instancí pomocí chování

V souborech FLA, u kterých je nastavení publikování ActionScriptu nastaveno na ActionScript 2.0, můžete instance filmových klipů a grafik v dokumentu řídit pomocí chování, aniž byste museli psát skripty v ActionScriptu. Chování jsou předem napsané skripty v jazyce ActionScript, které vám umožňují přidávat kódy v ActionScriptu do vašich dokumentů, aniž byste tyto kódy museli sami psát. U ActionScriptu 3.0 nejsou chování k dispozici.

Pomocí chování můžete upravit polohu instance v pořadí překrývání ve snímku a také můžete načíst nebo odstranit z paměti, přehrát, zastavit, duplikovat nebo přetáhnout filmový klip, případně ho navázat na určitou adresu URL.

Kromě toho lze pomocí chování načíst do filmového klipu externí grafiku nebo animovanou masku.

Flash obsahuje chování uvedená v následující tabulce.

Chování	Účel	Nutno vybrat nebo zadat
Načíst grafiku	Do filmového klipu nebo obrazovky načte externí soubor JPEG.	Cestu a název souboru JPEG. Název instance filmového klipu nebo obrazovky, kam se má grafika načíst.
Načíst externí filmový klip	Do cílového filmového klipu nebo obrazovky načte externí soubor SWF.	URL externího souboru SWF. Název instance filmového klipu nebo obrazovky, kam se má soubor SWF načíst.
Duplikovat filmový klip	Duplikuje filmový klip nebo obrazovku.	Název instance filmového klipu, který se má duplikovat. Posun polohy kopie od polohy originály v obrazových bodech na ose x a na ose y.
Přejít na snímek nebo návěští a přehrát	Přehraje filmový klip od určitého snímku.	Název instance cílového klipu, který se má přehrát. Číslo nebo popis snímku, který se má přehrát.
Přejít na a zastavit na snímku nebo návěští	Zastaví filmový klip a případně přesune přehrávací hlavu na určitý snímek.	Název instance cílového klipu, který se má zastavit. Číslo nebo popis snímku, který se má zastavit.
Zcela dopředu	Přenese cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání zcela navrch.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Posunout dopředu	Posune cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání o jednu pozici výš.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Zcela dozadu	Přenese cílový filmový klip v pořadí překrývání zcela dospodu.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Posunout dozadu	Posune cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání o jednu pozici níž.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Začít přetažení filmového klipu	Zahájí přetažení filmového klipu.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Zastavit přetažení filmového klipu	Zastaví právě probíhající přetažení.	
Zrušit zavedení filmového klipu	Odstraní z přehrávače Flash Player filmový klip načtený pomocí akce loadMovie().	Název instance filmového klipu.

Další témata nápovědy

"Řízení zvuků pomocí chování" na stránce 311

"Řízení přehrávání videa pomocí chování" na stránce 332

Přidávání a konfigurace chování

Ujistěte se, že pracujete se souborem FLA, u kterého je nastavení publikování ActionScriptu nastaveno na ActionScript 2.0 nebo starší.

- 1 Vybráním objektu, například tlačítka, chování spusťte.
- 2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko Přidat (+) a vyberte požadované chování z podnabídky Filmový klip.
- 3 Vyberte filmový klip, který chcete pomocí chování řídit.
- 4 Vyberte relativní nebo absolutní cestu.
- **5** V případě potřeby vyberte nebo zadejte vstupní nastavení parametrů chování a klepněte na OK. Výchozí nastavení chování se zobrazují v panelu Chování.
- **6** V části Událost klepněte na Při uvolnění (výchozí událost) a z nabídky vyberte událost myši. Chcete-li použít událost Při uvolnění, ponechte volbu nezměněnou.

Další témata nápovědy

"Relativní cesty" na stránce 193

"Absolutní cesty" na stránce 192

Vytváření vlastních chování

Chcete-li si napsat vlastní chování, vytvořte soubor XML obsahující kód v ActionScriptu 2.0, který bud provádět požadované chování, a soubor uložte do složky chování na vašem lokálním počítači. Chování se ukládají na následujícím místě:

- Windows XP: C:\Documents and Settings*jméno_uživatele*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3*jazyk*\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users*uživatelské jméno*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3*jazyk*\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/jméno_uživatele/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/jazyk/Configuration/Behaviors/

Než začnete vytvářet svá vlastní chování, prostudujte si soubory chování XML, abyste pochopili jejich syntax a také kód v ActionScriptu, který slouží k jejich vytvoření. Pokud nemáte s psaním chování zkušenosti, seznamte se s tagy XML používanými k vytváření elementů uživatelského rozhraní (jako jsou dialogová okna) a s jazykem ActionScript, což je programovací jazyk, ve kterém se chování vytvářejí. Chcete-li se dozvědět více o jazyce XML, který se používá k tvorbě elementů uživatelského rozhraní, prostudujte si dokument *Extending Flash* (Rozšíření programu Flash). Chcete-li se seznámit s jazykem ActionScript, najdete příslušné informace v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 3.0 nebo Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.

Také si můžete z webové stránky Adobe Flash Exchange stáhnout chování vytvořená jinými uživateli programu Flash. Stránky Adobe Exchange najdete na adrese: www.adobe.com/go/flash_exchange_cz.

- 1 Pomocí editoru XML otevřete soubor XML existujícího chování a příhodně ho přejmenujte podle toho, jaké chování chcete vytvořit.
- 2 Zadejte novou hodnotu atributu category v tagu behavior_definition v souboru XML.

Následující kód XML vytvoří v panelu Chování Flash kategorii s názvem myCategory, pod kterou bude dané chování uvedeno.

<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory" authoringEdition="pro" name="behaviorName">

- **3** Zadejte novou hodnotu atributu název v tagu behavior_definition. Ta bude sloužit jako název chování, až se toto chování zobrazí ve vývojovém prostředí Flash.
- 4 (Volitelně) Pokud vaše vlastní chování potřebuje dialogové okno, zadejte parametry s použitím tagů <properties> a <dialog>.

Chcete-li si prostudovat tagy a parametry používané k vytváření vlastních dialogových oken, přečtěte si dokument *Extending Flash* (Rozšíření programu Flash).

5 Do tagu <actionscript > vložte kód v jazyku ActionScript tvořící požadované chování.

Pokud s jazykem ActionScript teprve začínáte, seznamte se s dokumenty *Učíme se jazyk ActionScript 3.0* a *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Například (ze souboru chování Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>

<![CDATA[ //load Movie Behavior

if($target$ == Number($target$)){

loadMovieNum($clip$,$target$);

} else {

$target$.loadMovie($clip$);

}

//End Behavior

]]>

</actionscript>
```

6 Soubor uložte a chování otestujte.

Další témata nápovědy

"Přerušení vazby mezi symbolem a instancí" na stránce 165

Kapitola 7: Časové osy a animace

Práce s časovými osami

Snímky a klíčové snímky

Stejně jako u filmu se v dokumentech programu Adobe^{*} Flash^{*} Professional CS5 časové úseky dělí na jednotlivé snímky. V časové ose lze s těmito snímky manipulovat, a tím uspořádat a spravovat obsah svého dokumentu. Snímky se do časové osy vkládají v takovém pořadí, v jakém chcete, aby se objekty na snímcích objevovaly ve výsledném obsahu.

Klíčový snímek je snímek, ve kterém se v časové ose zobrazí nová instance symbolu. Také to může být snímek, který obsahuje kód v jazyce ActionScript[®] sloužící k řízení určitého aspektu dokumentu. Můžete také do časové osy přidat *prázdný klíčový snímek* jako zástupce pro symboly, které chcete přidat později, nebo můžete snímek explicitně ponechat prázdný.

Klíčový snímek vlastnosti je snímek, ve kterém definujete změnu vlastností objektu animace. Flash umí automaticky *doplňovat* hodnoty vlastností mezi klíčové snímky vlastnosti, aby vznikly plynulé animace. Tím, že klíčové snímky vlastnosti umožňují animování bez nutnosti kreslit každý jednotlivý snímek, značně usnadňují vytváření animací. Řada snímků, která obsahuje doplňovanou animaci, se nazývá *doplnění pohybu*.

Doplněný snímek je libovolný snímek, který je součástí doplnění pohybu.

Statický snímek je libovolný snímek, který součástí doplnění pohybu není.

Uspořádáním klíčových snímků a klíčových snímků vlastnosti v časové ose ovládáte pořadí událostí v dokumentu a jeho animaci.

Další témata nápovědy

"Časová osa" na stránce 17

"Základy animace" na stránce 195

"Doplnění pohybu" na stránce 200

Vkládání snímků do časové osy

- Pokud chcete vložit nový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Snímek.
- Chcete-li vytvořit nový klíčový snímek, zvolte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek, případně pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na snímek, kam chcete vložit klíčový snímek, a z kontextové nabídky vyberte Vložit klíčový snímek.
- Chcete-li vytvořit nový prázdný klíčový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek, nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na snímek, na který chcete umístit klíčový snímek, a vyberte Vložit prázdný klíčový snímek.

Výběr snímků v časové ose

Flash nabízí dvě různé metody vybírání snímků v časové ose. Při použití výběru založeného na snímcích (výchozí nastavení) vybíráte v časové ose jednotlivé snímky. Při použití výběru založeného na rozsahu se při klepnutí na libovolný snímek určité sekvence vybere celá sekvence snímků, od jednoho klíčového snímku po další klíčový snímek. Vybírání na základě rozpětí můžete nastavit v předvolbách programu Flash.

- Jeden snímek vyberte klepnutím na snímek. Pokud je povoleno Určení výběru snímků na základě rozsahu, stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a současně klepněte tlačítkem myši do snímku.
- Více sousedících snímků vyberte klepnutím na další snímky s klávesou Shift.
- Více nesousedících snímků vyberte klepnutím na další snímky se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- Chcete-li vybrat všechny snímky v časové ose, zvolte Úpravy > Časová osa > Vybrat všechny snímky.
- Chcete-li vybrat celý rozsah statických snímků, poklepejte na snímek mezi dvěma klíčovými snímky. Pokud je povoleno Určení výběru snímků na základě rozsahu, klepněte tlačítkem myši do sekvence.

Určení výběru snímků na základě rozsahu

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby.
- 2 Zvolte kategorii Všeobecné.
- 3 V části časové osy zvolte Výběr založený na rozpětí.
- 4 Klepněte na OK.

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte snímek nebo sekvenci a zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Vyberte snímek nebo sekvenci, kterou chcete nahradit, a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.
- · Klepněte s klávesou Alt a přetáhněte klíčový snímek na místo, kam ho chcete vložit.

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

 Vyberte snímek nebo sekvenci a zvolte Úpravy > Časová osa > Odstranit snímek, případně pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na snímek nebo sekvenci a z kontextové nabídky vyberte Odstranit snímek.

Okolní snímky zůstanou nezměněné.

Přemístění klíčového snímku nebo sekvence snímků a jejího obsahu

Přetáhněte klíčový snímek nebo sekvenci na požadované místo.

Změna délky sekvence statického snímku

 Přetáhněte počáteční nebo koncový snímek rozsahu se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vlevo nebo vpravo.

Chcete-li změnit délku sekvence v animaci složené z jednotlivých snímků, prostudujte si část "Vytváření animací snímek po snímku" na stránce 236.

Převedení klíčového snímku na běžný snímek

 Vyberte klíčový snímek a zvolte Úpravy > Časová osa > Vymazat klíčový snímek, případně pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na klíčový snímek nebo sekvenci a z kontextové nabídky vyberte Vymazat klíčový snímek.

Obsah (který se zobrazuje ve vymazané ploše) vymazaného snímku a všech snímků až po následující klíčový snímek se nahradí obsahem snímku, který je těsně před vymazaným klíčovým snímkem.

Vytvořte a organizujte vrstvy

Vrsty vám pomáhají s uspořádáním kreseb ve vašem dokumentu. Můžete kreslit a upravovat objekty v jedné vrstvě, aniž by to mělo vliv na jinou vrstvu. V oblastech vymezené plochy, kde ve vrstvě nic není, jsou skrz vidět vrstvy ležící pod ní.

Chcete-li kreslit, malovat nebo jinak modifikovat vrstvu nebo složku, aktivujte požadovanou vrstvu tím, že ji vyberete v časové ose. Ikona tužky vedle názvu vrstvy nebo složky v časové ose značí, že je vrstva nebo složka aktivní. V určitém okamžiku může být aktivní jen jedna vrstva (přestože lze vybrat i více vrstev najednou).

Když vytvoříte dokument Flash, obsahuje jen jednu vrstvu. Abyste mohli uspořádat kresby, animace a další prvky v dokumentu, přidejte do něho další vrstvy. Vrstvy také můžete skrýt, zamknout nebo změnit jejich pořadí. Počet vrstev, které lze vytvořit, je omezen pouze velikostí paměti vašeho počítače, přičemž vrstvy velikost publikovaného souboru SWF nezvětšují. Velikost souboru zvětšují pouze objekty, které do vrstev vložíte.

Abyste mohli vrstvy lépe spravovat, vytvořte si složky vrstev a do nich umístěte jednotlivé vrstvy. V časové ose můžete složky vrstev rozbalovat a sbalovat bez ovlivnění toho, co vidíte ve vymezené ploše. Používejte samostatné vrstvy nebo složky pro zvukové soubory, ActionScript, popisy snímků a komentáře snímků. Budete je tak moci rychleji vyhledat, až je budete chtít upravit.

Abyste mohli lépe vytvářet složité efekty, používejte speciální vrstvy vodítek, které usnadňují kreslení a úpravy, a také vrstvy masek.

Existuje pět typů vrstev, které můžete používat v programu Flash:

- Normální vrstvy obsahují většinu kreseb v souboru FLA.
- Vrstvy masek obsahují objekty používané jako masky k ukrytí vybraných částí vrstev pod nimi. Další informace viz "Používání vrstev masek" na stránce 237.
- Vrstvy masek jsou vrstvy pod vrstvou masek, které přiřazujete k vrstvě masek. Viditelná je pouze část vrstvy masky, která není zakryta maskou. Další informace viz "Používání vrstev masek" na stránce 237.
- Vrstvy vodítek obsahují tahy, které mohou být použity pro vedení uspořádání objektů v dalších vrstvách nebo pohybu klasických animací na jiných vrstvách. Další informace viz "Vrstvy vodítek" na stránce 189 a "Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty" na stránce 229.
- Vodicí vrstvy jsou vrstvy přiřazené k vrstvě vodítek. Objekty na vodicích vrstvách mohou být uspořádány nebo animovány podél tahů ve vodicí vrstvě. Vodicí vrstvy mohou obsahovat statické kresby a klasická doplnění, ale nikoliv doplnění pohybu.

Normální vrstvy, vrstvy masek, maskované vrstvy a vrstvy vodítek mohou obsahovat doplnění pohybu nebo inverzní kinematické kosti. Když jsou tyto položky prezentována na jedné z uvedených vrstev, existují omezení typů obsahu, který je možné přidat do vrstev. Další informace viz "Doplnění pohybu" na stránce 200 a "Používání inverzní kinematiky" na stránce 239.

Další témata nápovědy

"Změna vzhledu časové osy" na stránce 18

Vytvoření vrstvy

Když vytvoříte novou vrstvu, zobrazí se nad vybranou vrstvou. Nově přidaná vrstva se stane aktivní vrstvou.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V dolní části časové osy klepněte na tlačítko Nová vrstva
- Zvolte Vložit > Časová osa > Vrstva.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte Vložit vrstvu.

Vytvoření složky vrstev

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte vrstvu nebo složku vrstev v časové ose a zvolte Vložit > Časová osa > Složka vrstev.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte Vložit složku. Nová složka se zobrazí nad vybranou vrstvou nebo složkou.
- V dolní části časové osy klepněte na ikonu Nová složka 🧾. Nová složka se zobrazí nad vybranou vrstvou nebo složkou.

Uspořádání vrstev a složek vrstev

Chcete-li uspořádat dokument, upravte pořadí vrstev a složek v časové ose.

Složky vrstev napomáhají lépe organizovat postup práce tím, že umožňují uspořádat vrstvy do stromové struktury. Chcete-li zobrazit vrstvy obsažené ve složce bez vlivu na to, jaké vrstvy jsou viditelné ve vymezené ploše, rozbalte nebo sbalte požadovanou složku. Složky mohou obsahovat vrstvy a také další složky, takže můžete vrstvy uspořádat velmi podobně jako soubory na počítači.

Ovládací prvky vrstev v časové ose ovlivňují všechny vrstvy ve složce. Například při uzamčení složky vrstev se zamknou všechny vrstvy v dané složce.

- Chcete-li vrstvu nebo složku vrstev přesunout do určité složky vrstev, přetáhněte její název na název cílové složky.
- Chcete-li změnit pořadí vrstev nebo složek, přetáhněte jednu nebo více vrstev nebo složek v časové ose do požadované polohy.
- · Chcete-li rozbalit nebo sbalit složku, klepněte na trojúhelník vlevo od názvu složky.
- Chcete-li rozšířit nebo sbalit všechny složky, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Rozbalit všechny složky nebo Sbalit všechny složky.

Přejmenování vrstvy nebo složky

Názvy nových vrstev se standardně přiřazují podle pořadí, ve kterém byly vytvořeny. Vrstva 1, Vrstva 2 a tak dále. Vrstvy přejmenujte, aby názvy lépe odrážely jejich obsah.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Poklepejte na název vrstvy nebo skupiny v časové ose a zadejte nový název.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti. Zadejte nový název do textového pole Název a klepněte na OK.
- V časové ose vyberte vrstvu nebo složku a zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy. Zadejte nový název do textového pole Název a klepněte na OK.

Vybrání vrstvy nebo složky

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na název vrstvy nebo složky v časové ose.
- Klepněte na libovolný snímek v časové ose vrstvy, kterou chcete vybrat.
- Vyberte ve vymezené ploše objekt, který je umístěn ve vrstvě, kterou chcete vybrat.
- · Chcete-li vybrat sérii sousedních vrstev nebo složek, klepněte v časové ose na jejich názvy s klávesou Shift.
- Chcete-li vybrat více nesousedících vrstev nebo složek, klepněte v časové ose na jejich názvy se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Kopírování vrstvy

- 1 Chcete-li vybrat celou vrstvu, klepněte na její název v časové ose.
- 2 Chcete-li vytvořit vrstvu, klepněte na tlačítko Vložit vrstvu.
- 3 Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky.
- 4 Klepněte na novou vrstvu a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Kopírování obsahu složky vrstev

- 1 Složku sbalte (klepnutím na trojúhelník vlevo od názvu složky v časové ose) a klepnutím na její název ji celou vyberte.
- 2 Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky.
- 3 Chcete-li vytvořit složku, zvolte Vložit > Časová osa > Složka vrstev.
- 4 Klepněte na novou složku a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Odstranění vrstvy nebo složky

- 1 Chcete-li vybrat vrstvu nebo složku, klepněte na její název v časové ose nebo na libovolný snímek v dané vrstvě.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V časové ose klepněte na tlačítko Odstranit vrstvu.
- Přetáhněte vrstvu nebo skupinu na tlačítko Odstranit vrstvu.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte Odstranit vrstvu.

Poznámka: Když odstraníte složku vrstev, odstraní se všechny vrstvy, které jsou v ní zahrnuté, i všechen jejich obsah.

Zamykání a odemykání jedné nebo více vrstev nebo složek

- Chcete-li zamknout vrstvu nebo složku, klepněte do sloupce Zamknout vpravo od jejího názvu. Chcete-li vrstvu nebo složku odemknout, klepněte do sloupce Zamknout znovu.
- Chcete-li zamknout všechny vrstvy a složky, klepněte na ikonu zámku. Chcete-li všechny vrstvy a složky odemknout, klepněte na ni znovu.
- · Chcete-li zamknout nebo odemknout více vrstev nebo složek, táhněte ve sloupci Zamknout.
- Chcete-li zamknout všechny *ostatní* vrstvy nebo složky, klepněte s klávesou Alt ve sloupci Zamknout vpravo od názvu vrstvy nebo složky. Chcete-li všechny vrstvy a složky odemknout, klepněte do sloupce Zamknout s klávesou Alt znovu.

Zobrazování vrstev a složek vrstev

Zobrazení nebo skrytí vrstvy nebo složky

Červené přeškrtnutí vedle názvu vrstvy nebo složky v časové ose značí, že je vrstva nebo složka skrytá. V Nastavení publikování můžete zvolit, zda mají být při publikování souboru SWF zahrnuty i skryté vrstvy.

- Chcete-li vrstvu nebo složku skrýt, klepněte do sloupce s ikonou oka vpravo od názvu vrstvy nebo složky v časové ose. Chcete-li vrstvu nebo složku zobrazit, klepněte do něj znovu.
- Chcete-li skrýt všechny vrstvy a složky v časové ose, klepněte na ikonu oka. Chcete-li všechny vrstvy a složky zobrazit, klepněte na ni znovu.
- · Chcete-li zobrazit nebo skrýt více vrstev nebo složek, táhněte ve sloupci s ikonou oka.
- Chcete-li skrýt všechy vrstvy a složky s výjimkou akuální vrstvy nebo složky, klepněte s klávesou Alt do sloupce s
 ikonou oka vpravo od názvu vrstvy nebo složky. Chcete-li všechny vrstvy a složky zobrazit, klepněte do něj s
 klávesou Alt znovu.

Zobrazení obsahu vrstvy ve formě obrysů

Chcete-li rozlišit, do které vrstvy určitý objekt patří, zobrazte všechny objekty ve vrstvě jako barevné obrysy.

- Chcete-li všechny objekty v určité vrstvě zobrazit jako obrysy, klepněte do sloupce Obrys vpravo od názvu vrstvy. Chcete-li zobrazení obrysů vypnout, klepněte do něj znovu.
- Chcete-li zobrazit objekty ve všech vrstvách jako obrysy, klepněte na ikonu obrysu. Chcete-li zobrazení obrysů ve všech vrstvách vypnout, klepněte na ni znovu.
- Chcete-li zobrazit objekty ve všech vrstvách *s výjimkou* akuální vrstvy jako obrysy, klepněte s klávesou Alt do sloupce Obrys vpravo od názvu vrstvy. Chcete-li zobrazení obrysů ve všech vrstvách vypnout, klepněte do něj s klávesou Alt znovu.

Změna barvy obrysu vrstvy

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V časové ose poklepejte na ikonu vrstvy (vlevo od názvu vrstvy).
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.
- V časové ose vyberte vrstvu a zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy.
- 2 V dialogovém okně Vlastnosti vrstvy klepněte na pole Barva obrysu, vyberte novou barvu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Barvu obrysu vrstvy používají také cesty pohybu na vrstvě.

Vrstvy vodítek

Chcete-li při kreslení snadněji zarovnávat objekty, vytvořte si vrstvy vodítek a objekty v ostatních vrstvách zarovnejte podle objektů, které si vytvoříte ve vrstvách vodítek. Vrstvy vodítek se neexportují ani se nezobrazují v publikovaném souboru SWF. Vrstvou vodítek může být kterákoli vrstva. Vrstvy vodítek jsou označené ikonou vodítka vlevo od názvu vrstvy.

Další témata nápovědy

"Zarovnávání objektů" na stránce 129

"Doplnění pohybu" na stránce 200

"Používání inverzní kinematiky" na stránce 239

"Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty" na stránce 229

Vytvoření vrstvy vodítek

Vyberte vrstvu, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Vodítko. Chcete-li vrstvu změnit zpět v normální vrstvu, vyberte volbu Vodítko znovu.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodítek

Chcete-li ovládat pohyb objektů v klasické doplněné animaci, vytvořte vrstvu vodítek pohybu.

Nemůžete přetáhnout vrstvy doplnění pohybu nebo inverzní kinematické vrstvy pozic na vrstvu vodítek.

Přetáhněte normální vrstvu na vrstvu vodítek. Toto převádí vrstvu vodítek do vrstvy vodítek pohybu a spojte normální vrstvu k nové vrstvě vodítek pohybu..

Poznámka: Aby nedošlo k náhodnému převedení vrstvy vodítek, umístěte všechny vrstvy vodítek pod ostatní vrstvy.

Několik časových os a úrovní

Aplikace Flash[®] Player má pořadí úrovní. Každý dokument Flash má hlavní časovou osu, která se v přehrávači Flash Player nachází na úrovni 0. Pomocí příkazu loadMovie můžete načítat další dokumenty programu Flash(soubory SWF) do přehrávače Flash Player na různých úrovních.

Pokud načtete dokumenty do vyšších úrovní než 0, dokumenty se na sebe naskládají jako kresby na průhledném papíru; když není na vymezené ploše žádný obsah, můžete skrz vidět obsah níže ležících úrovní. Pokud načtete dokument do úrovně 0, nahradí hlavní časovou osu. Každý dokument načtený do některé úrovně v přehrávači Flash Player má svou vlastní časovou osu.

Časové osy si mohou navzájem posílat zprávy pomocí jazyka ActionScript. Například akce v posledním snímku jednoho filmového klipu může vydat pokyn ke spuštění jinému klipu. Chcete-li pomocí skriptu jazyka ActionScript ovládat časovou osu, musíte použít cílovou cestu, která určuje umístění časové osy.

Další informace naleznete v metodě MovieClip.loadMovie v dokumentu Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0.

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Po vytvoření instance filmového klipu v dokumentu Flash má filmový klip vlastní časovou osu. Každý symbol ve filmovém klipu má svou vlastní časovou osu. Časová osa filmového klipu je vnořena v hlavní časové ose dokumentu. Také můžete instanci filmového klipu vnořit do symbolu jiného filmového klipu.

Při vytvoření filmového klipu v dokumentu Flash nebo jeho vnoření do jiného filmového klipu se vnořený klip stane dceřinou položkou tohoto klipu nebo dokumentu, ze kterého se stane rodičovská položka. Vztahy mezi vnořenými filmovými klipy jsou hierarchické: modifikace rodičovského klipu se projeví i v dceřiném klipu. Kořenová časová osa pro každou úroveň je rodičem všech filmových klipů na její úrovni, a protože je to nejvrchnější časová osa, nemá žádného rodiče. V panelu Průzkumník filmu můžete výběrem možnosti Zobrazit definice symbolů z nabídky panelu zobrazit hierarchii vnořených filmových klipů v dokumentu.

Pochopit hierarchii filmových klipů můžete na příkladu hierarchie na počítači: pevný disk má kořenový adresář (nebo složku) a podadresáře. Kořenový adresář je něco podobného jako hlavní (neboli kořenová) časová osa dokumentu Flash: je rodičem všeho ostatního. Podadresáře jsou analogií jednotlivých filmových klipů.

Hierarchie filmových klipů v programu Flash můžete využít k uspořádání vzájemně příbuzných objektů. Můžete například vytvořit dokument Flash obsahující auto, které jede přes vymezenou plochu. Můžete použít symbol filmového klipu, který představuje auto, a nakonfigurovat doplnění pohybu přes vymezenou plochu.

Chcete-li přidat kola, která se otáčí, můžete vytvořit filmový klip kola automobilu a z něho vytvořit dvě instance, které pojmenujete frontWheel a backWheel. Tato kola pak můžete umístit na časovou osu filmového klipu auta – ne na hlavní časovou osu. Jakožto na potomky car se na frontWheel a backWheel vztahují veškeré změny, které aplikujete na car; kola se tedy pohybují spolu s autem, které se díky doplněnému pohybu přesouvá přes vymezenou plochu.

Aby se obě instance kola otáčely, můžete nakonfigurovat doplnění pohybu, který otáčí symbolem kola. I poté, co frontWheel a backWheel změníte, budou i nadále ovlivňována doplněným pohybem v jejich rodičovském klipu, kterým je car; kola se otáčí, ale zároveň se spolu s car, které je jejich rodičovským klipem, přesouvají přes vymezenou plochu.

Další témata nápovědy

"Symboly, instance a položky knihovny" na stránce 157

Práce se scénami

Chcete-li dokument tématicky uspořádat, můžete použít scény. Můžete například vyčlenit scény pro úvod, hlášení při načítání nebo závěrečné titulky. Přestože má používání scén i některé nevýhody, existují určité situace, ve kterých se projeví jen málo těchto nevýhod, například při vytváření dlouhých animací. Použitím scén se vyhnete nutnosti spravovat velký počet souborů FLA, protože všechny scény se nacházejí v jednom souboru FLA.

Použití scén je podobné jako použití několika souborů FLA dohromady k vytvoření větší prezentace. Každá scéna má svou časovou osu. Snímky jsou v dokumentu očíslovány postupně ve všech scénách. Pokud například dokument obsahuje dvě scény po deseti snímcích, pak snímky ve scéně 2 mají čísla 11 až 20. Scény se v dokumentu přehrávají v pořadí, ve kterém jsou uvedeny v panelu Scéna. Když přehrávací hlava dojde k poslednímu snímku scény, pokračuje další scénou.

Nevýhody scény

Při publikování souboru SWF se časové osy jednotlivých scén zkombinují do jediné osy v souboru SWF. Po zkompilování se soubor SWF chová tak, jako byste vytvořili soubor FLA s použitím jediné scény. V důsledku tohoto chování mají scény některé nevýhody:

- Při použití scén je někdy složité se v dokumentech vyznat při úpravách, zvlášť pokud na dokumentu pracuje více autorů. Každý, kdo používá dokument FLA, může být nucen prohledat v souboru FLA několik scén, než najde požadovaný kód a zdroje. Místo toho zvažte možnost načtení externího obsahu SWF nebo použití filmových klipů.
- Při použití scén často vznikají velké soubory SWF. Použití scén vás podněcuje k tomu, že do jednoho souboru FLA umístíte více obsahu, takže výsledné soubory FLA a SWF jsou větší.
- Scény nutí uživatele progresivně stáhnout celý soubor SWF, i když nemají v úmyslu ho celý sledovat. Když nepoužijete scény, uživatelé mohou při postupném procházení vašeho souboru SWF sami určovat, jaký obsah si chtějí stáhnout.
- Kombinováním scén s jazykem ActionScript mohou vznikat neočekávané výsledky. Protože časové osy jednotlivých scén jsou zkomprimované do jediné časové osy, mohou se při použití jazyka ActionScript a scén vyskytovat chyby, které vyžadují zvláštní, komplikované odladění.

Řízení přehrávání scény

Chcete-li přehrávání dokumentu po každé scéně ukončit nebo přerušit, nebo pokud chcete uživatelům umožnit procházení dokumentu nelineárním způsobem, použijte ActionScript. Další informace viz "ActionScript" na stránce 351.

Zobrazení panelu Scéna

Zvolte Okno > Další panely > Scéna.

Přidání scény

Zvolte Vložit > Scéna nebo v panelu Scéna klepněte na tlačítko Přidat scénu 1.

Odstranění scény

V panelu Scéna klepněte na tlačítko Odstranit scénu m.

Změna názvu scény

Poklepejte na název scény v panelu Scéna a zadejte nový název.

Duplikování scény

V panelu Scéna klepněte na tlačítko Duplikovat scénu 4.

Změna pořadí scény v dokumentu

Název scény přetáhněte v panelu Scéna na požadované místo.

Zobrazení určité scény

Zvolte Zobrazení > Jít na a pak z podnabídky vyberte název požadované scény.

Časové osy a ActionScript

Skript jazyka ActionScript[®] umožňuje ovládat časovou osu za běhu. S použitím skriptu jazyka ActionScript můžete ve svých souborech FLA vytvářet interakci a další možnosti, které nejsou pouze se samotnou časovou osou možné.

Absolutní cesty

Absolutní cesta začíná názvem úrovně, do které je dokument načten, a pokračuje seznamem zobrazení až po cílovou instanci. Můžete použít zástupce _root, který odkazuje na nejvrchnější časovou osu aktuální úrovně. Například akce ve filmovém klipu california, která odkazuje na filmový klip oregon by mohla použít absolutní cestu _root.westCoast.oregon.

První dokument otevřený v přehrávači Flash Player se načte do úrovně 0. Každému dalšímu načtenému dokumentu musíte přidělit číslo úrovně. Při použití absolutního odkazování v jazyku ActionScript na načtený dokument použijte odkaz ve formě_levelx, kde *x* je číslo úrovně, do které je dokument načtený. Například první dokument otevřený v přehrávači Flash Player se jmenuje _level0, zatímco dokument načtený do úrovně 3 se jmenuje _level3.

Aby mezi sebou mohly komunikovat dokumenty na různých úrovních, musíte v cílové cestě použít název úrovně. Následující příklad ukazuje, jak by instance portland adresovala instanci atlanta umístěnou ve filmovém klipu s názvem georgia (georgia je na stejné úrovni jako oregon):

_level5.georgia.atlanta

Můžete použít zástupce _root, který odkazuje na hlavní časovou osu aktuální úrovně. Pro hlavní časovou osu zástupce _root zastupuje _level0, když na ni míří odkaz filmového klipu, který je také na úrovni _level0. Pro dokument načtený do úrovně _level5 je zástupce _root totéž jako _level5, když na něj míří odkaz filmového klipu, který je také na úrovni 5. Pokud například načtete filmové klipy southcarolina a florida oba na stejnou úroveň, akce vyvolaná z instance southcarolina by mohla použít následující absolutní cestu k odkazu na instanci florida:

_root.eastCoast.florida

Relativní cesty

Relativní cesta závisí na vztahu mezi řídicí časovou osou a cílovou časovou osou. Relativní cesty mohou adresovat cíle jen v rámci své vlastní úrovně v přehrávači Flash Player. Nemůžete například použít relativní cestu v akci na úrovni _level0, která míří na časovou osu na úrovni _level5.

V relativní cestě použijte klíčové slovo this k odkazu na aktuální časovou osu v aktuální úrovni; zástupce _parent použijte k označení rodičovské časové osy aktuální časové osy. Zástupce _parent můžete použít opakovaně k přechodu o jednu úroveň výš v hierarchii filmových klipů v rámci téže úrovně přehrávače Flash Player. Například _parent . _parent řídí filmový klip v hierarchii o dvě úrovně výš. Nejvrchnější časová osa na libovolné úrovni v přehrávači Flash Player je jedinou časovou osou s hodnotou _parent, která je nedefinovaná.

Akce v časové ose instance charleston, umístěné o jednu úroveň níž než southcarolina, by mohla k odkazování na instanci southcarolina použít následující cílovou cestu:

_parent

K odkazu na instanci eastCoast (o jednu úroveň výš) z akce v charleston můžete použít následující relativní cestu:

_parent._parent

K odkazu na instanci atlanta z akce v časové ose instance charleston můžete použít následující relativní cestu:

_parent._parent.georgia.atlanta

Relativní cesty jsou užitečné pro opakované používání skriptů. K filmovému klipu například můžete připojit následující skript, který zvětší svého rodiče o 150 %:

```
onClipEvent (load) {_parent._xscale
= 150;_parent._yscale = 150;
}
```

Tento skript lze opakovaně použít tak, že ho připojíte k libovolné instanci klipu.

Poznámka: Flash Lite 1.0 a 1.1 podporují připojování skriptů pouze k tlačítkům. Připojování skriptů k filmovým klipům není podporováno.

Ať už použijete absolutní nebo relativní cestu, označujete proměnnou v časové ose nebo vlastnost objektu tečkou (.), za kterou následuje název proměnné nebo vlastnosti. Například následující příkaz nastavuje proměnnou name v instanci form na hodnotu "Gilbert":

_root.form.name = "Gilbert";

Používání absolutních a relativních cílových cest

Pomocí ActionScriptu lze zasílat zprávy od jedné časové osy jiné časové ose. Časové ose obsahující akci se říká *řídicí časová osa* a časové ose, která akci přijímá, se říká *cílová časová osa*. Například v posledním snímku jedné časové osy by mohla být akce, která říká jiné časové ose, aby se spustila. Chcete-li vytvořit odkaz na cílovou časovou osu, musíte použít cílovou cestu, která udává umístění filmového klipu v seznamu zobrazení.

Následující příklad ukazuje hierarchii dokumentu s názvem westCoast na úrovni 0, která obsahuje tři filmové klipy: california, oregon a washington. Každý z těchto filmových klipů obsahuje dva další filmové klipy.

```
_level0
westCoast
california
sanfrancisco
bakersfield
oregon
portland
ashland
washington
olympia
ellensburg
```

Stejně jako na webovém serveru lze každou časovou osu v programu Flash adresovat dvěma způsoby: pomocí absolutní cesty nebo pomocí relativní cesty. Absolutní cesta instance je vždy úplnou cestou od názvu úrovně bez ohledu na to, která časová osa akci vyvolá; například absolutní cesta k instanci california je _level0.westCoast.california. Relativní cesta se liší při vyvolání z různých míst; například relativní cesta k instancicalifornia z instance sanfrancisco je _parent, ale z instance portland to je parent. parent.california.

Další témata nápovědy

"Strukturování souborů FLA" na stránce 448

"Uspořádání skriptu jazyka ActionScript v aplikaci" na stránce 450

Určování cílových cest

Chcete-li řídit filmový klip, načtený soubor SWF nebo tlačítko, musíte zadat cílovou cestu. Můžet ji zadat ručně, s použitím dialogového okna Vložit cílovou cestu nebo vytvořením výrazu, který se vyhodnotí na cílovou cestu. Chcete-li zadat cílovou cestu pro filmový klip nebo tlačítko, musíte klipu nebo tlačítku přiřadit název instance. Načtený dokument nevyžaduje název instance, protože jako název instance používáte jeho číslo úrovně (například _level5).

Přiřazení názvu instance k filmovému klipu nebo tlačítku

- 1 Ve vymezené ploše vyberte filmový klip nebo tlačítko.
- 2 V inspektoru Vlastnosti zadejte název instance.

Určení cílové cesty s použitím dialogového okna Vložit cílovou cestu

1 Vyberte instanci filmového klipu, snímku nebo tlačítka, ke kterému chcete přiřadit akci.

Ta se stane řídicí časovou osou.

- 2 V panelu Akce (Okna > Akce) přejděte vlevo do panelu nástrojů Akce a vyberte akci nebo metodu, která vyžaduje cílovou cestu.
- 3 Klepněte na pole parametru nebo místo ve skriptu, kam chcete vložit cílovou cestu.
- 4 Klepněte na tlačítko Vložit cílovou cestu ⊕ nad oknem Skript.
- 5 Jako režim cílové cesty vyberte Absolutní nebo Relativní.
- 6 Ze seznamu zobrazení Vložit cílovou cestu vyberte filmový klip a klepněte na OK.

Zadání cílové cesty ručně

1 Vyberte instanci filmového klipu, snímku nebo tlačítka, ke kterému chcete přiřadit akci.

Ta se stane řídicí časovou osou.

- 2 V panelu Akce (Okna > Akce) přejděte vlevo do panelu nástrojů Akce a vyberte akci nebo metodu, která vyžaduje cílovou cestu.
- 3 Klepněte na pole parametru nebo místo ve skriptu, kam chcete vložit cílovou cestu.
- 4 V panelu Akce zadejte absolutní nebo relativní cílovou cestu.

Použití výrazu jako cílové cesty

1 Vyberte instanci filmového klipu, snímku nebo tlačítka, ke kterému chcete přiřadit akci.

Ta se stane řídicí časovou osou.

- 2 V panelu Akce (Okna > Akce) přejděte vlevo do panelu nástrojů Akce a vyberte akci nebo metodu, která vyžaduje cílovou cestu.
- **3** Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V poli parametru zadejte výraz, který se vyhodnotí na cílovou cestu.
- Klepnutím vložte do skriptu textový kurzor. Pak v kategorii Funkce v panelu nástrojů Akce poklepejte na funkci targetPath. Funkce targetPath převede odkaz na filmový klip do podoby řetězce.
- Klepnutím vložte do skriptu textový kurzor. Pak v kategorii Funkce v panelu nástrojů Akce vyberte funkci eval.
 Funkce eval převede řetězec do podoby odkazu na filmový klip, jehož pomocí lze vyvolávat metody, jako je play.

Následující skript přiřadí proměnné i hodnotu 1. Pak pomocí funkce eval vytvoří odkaz na filmový klip a přiřadí ho proměnné x. Proměnná x je nyní odkazem na instanci filmového klipu a může vyvolávat metody objektu MovieClip.

```
i = 1;
x = eval("mc"+i);
x.play();
// this is equivalent to mc1.play();
```

Také můžete pomocí funkce eval vyvolávat metody přímo, jak to ukazuje následující příklad:

eval("mc" + i).play();

Základy animace

Typy animací

Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 poskytuje několik způsobů vytváření animací a speciálních efektů. Každý způsob vám dává různé možnosti, jak vytvořit působivý animovaný obsah.

Flash podporuje následující typy animace:

Doplnění pohybu Doplnění pohybu můžete použít k nastavení vlastností objektu, například polohy a průhlednosti, v jednom snímku a poté znovu v jiném snímku. Flash pak interpoluje hodnoty vlastnosti v mezilehlých snímcích. Doplnění pohybu je užitečné u animací, které obsahují plynulý pohyb nebo transformaci objektu. Doplnění pohybu se v časové ose zobrazují jako souvislý rozsah snímků, které lze ve výchozím nastavení vybrat jako jediný objekt. Doplnění pohybu mají mnoho možností a jejich vytvoření je snadné.

Klasická doplnění Klasická doplnění jsou jako doplnění pohybu, jejich vytvoření je však složitější. Klasická doplnění umožňují některé speciální animované efekty, které nejsou u doplnění založených na rozsahu možné.

Pozice inverzní kinematiky Pozice inverzní kinematiky umožňují roztáhnout nebo ohnout objekty tvarů a propojit skupiny instancí symbolů, abyste dosáhli jejich společného přirozenějšího pohybu. Objekt tvaru nebo propojené instance můžete různými způsoby umístit do oddělených snímků a Flash interpoluje pozice v mezilehlých snímcích.

Doplnění tvaru Při doplňování tvaru nakreslíte tvar v jednom snímku v časové ose a v jiném snímku tento tvar změníte nebo nakreslíte jiný. Flash poté interpoluje přechodné tvary pro mezilehlé snímky, a tím vytvoří animaci, ve které přechází jeden tvar do druhého.

Animace snímek po snímku Tato technika animace umožňuje, abyste pro každý snímek v časové ose určili jinou grafiku. Pomocí této techniky můžete vytvořit efekt snímků filmu přehrávaných v rychlém sledu. Tato technika je vhodná pro složité animace, u nichž je potřeba, aby se v každém snímku nacházely odlišné grafické prvky.

V následujícím výukovém videu jsou jednotlivé typy animace vysvětleny podrobněji: Understanding tweens (Vysvětlení doplnění) (2:36).

Další témata nápovědy

"Doplnění pohybu" na stránce 200 "Práce s klasickými doplněními" na stránce 225 "Používání inverzní kinematiky" na stránce 239 "Doplnění tvarů" na stránce 234 "Animace po jednotlivých snímcích" na stránce 236

O kmitočtu snímků

Kmitočet snímků, to znamená rychlost, kterou se animace přehrává, se měří v počtu snímků za sekundu (fps). Při kmitočtu snímků, který je příliš pomalý, animace vypadá, že se zastavuje a rozbíhá; kmitočet snímků, který je příliš rychlý, rozostří detaily animace. Kmitočet snímků 24 fps je pro nové dokumenty Flash nastaven jako výchozí a obvykle poskytuje nejlepší výsledky na webu. Standardní kmitočet snímků filmu je také 24 fps.

Na plynulost přehrávání má vliv složitost animace a rychlost počítače, který animaci přehrává. Chcete-li stanovit optimální kmitočet snímků, otestujte své animace na různých počítačích.

Protože určujete pouze jeden kmitočet snímků pro celý dokument Flash, nastavte tento kmitočet ještě před zahájením vytváření animace.

Další témata nápovědy

"Vytvoření nového dokumentu" na stránce 44

Identifikace animací v časové ose

Flash rozlišuje v časové ose doplňovanou animaci od animace snímek po snímku tím, že v každém snímku s obsahem zobrazuje odlišné indikátory.

V časové ose se zobrazují následující indikátory obsahu snímku:

Rozsah snímků s modrým pozadím označuje *doplnění pohybu*. Černý bod v prvním snímku rozsahu označuje, že k rozsahu doplnění je přiřazený cílový objekt. Černé kosočtverečky označují poslední snímek a libovolné jiné klíčové snímky vlastnosti. Klíčové snímky vlastnosti jsou snímky, které obsahují změny vlastnosti výslovně definované uživatelem. Chcete-li zvolit, jaké typy klíčových snímků vlastnosti se mají zobrazovat, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na rozsah doplnění pohybu a z kontextové nabídky zvolte příkaz Zobrazit klíčové snímky > *typ vlastnosti*. Flash ve výchozím nastavení zobrazuje všechny typy klíčových snímků vlastnosti. Všechny ostatní snímky v rozsahu obsahují interpolované hodnoty doplňovaných vlastností cílového objektu.

• • •

. .

- Prázdný bod v prvním snímku označuje, že cílový objekt doplnění pohybu byl odstraněn. Rozpětí doplnění stále obsahuje klíčové snímky vlastnosti a lze na něj aplikovat nový cílový objekt.
- Rozsah snímků se zeleným pozadím označuje *vrstvu pozice* inverzní kinematiky (IK). Vrstvy pozice obsahují *pozice* a armatury IK. Každá pozice se v časové ose objeví jako černý kosočtvereček. Flash interpoluje polohy armatury ve snímcích mezi pozicemi.
- Černá tečka na počátku klíčového snímku s černou šipkou a modrým pozadím označuje klasické doplnění.

• >----- •

.

 Přerušovaná čára označuje, že klasické doplnění je porušené nebo neúplné, například v případě, že konečný klíčový snímek chybí.

• -----

. . .

• černá tečka na počátku klíčového snímku s černou šipkou a světle zeleným pozadím označuje doplnění tvaru.



Černý bod označuje jednotlivý klíčový snímek. Světle šedé snímky, které následují po jediném klíčovém snímku vlastnosti, mají stejný obsah beze změn. Tyto snímky obsahují svislou černou čáru a na posledním snímku rozsahu prázdný obdélník.



• Malé a označuje, že je k tomuto snímku přiřazená akce snímku pomocí panelu Akce.

a 0

• Červený příznak označuje, že snímek obsahuje popis.

animace

• Dvojité zelené lomítko označuje, že snímek obsahuje komentář.

∥animace →

· Zlatá kotva označuje, že snímek je pojmenovanou kotvou.

animace

O vrstvách v animaci

Každá scéna v dokumentu Flash se může skládat z libovolného počtu vrstev časové osy. Vrstvy a složky vrstev slouží k uspořádání obsahu sekvence animace a samostatných animovaných objektů. Pokud je uspořádáte do vrstev a složek, nedojde při jejich vzájemném překrytí k vymazání, propojení nebo rozdělení na segmenty. Chcete-li vytvořit animaci, která zahrnuje doplňovaný pohyb více než jednoho symbolu nebo textového pole zároveň, umístěte každý objekt do samostatné vrstvy. Jednu vrstvu můžete použít jako vrstvu pozadí obsahující statické kresby a další vrstvy mohou obsahovat vždy jeden samostatný animovaný objekt.

Při vytvoření doplnění pohybu převede Flash vrstvu obsahující objekt, který jste vybrali pro doplnění, na vrstvu doplnění. V časové ose se vedle názvu vrstvy doplnění zobrazuje ikona doplnění.

Pokud se ve stejné vrstvě jako doplňovaný objekt nacházejí ještě další objekty, Flash přidá podle potřeby nové vrstvy nad nebo pod původní vrstvu. Objekty, které se v původní vrstvě nacházely pod doplňovaným objektem, budou přesunuty do nové vrstvy pod původní vrstvou. Objekty, které se v původní vrstvě nacházely nad doplňovaným objektem, budou přesunuty do nové vrstvy nad původní vrstvou. Flash tyto nové vrstvy vloží mezi existující vrstvy v časové ose. Tímto způsobem Flash zachová původní pořadí překrývání všech grafických objektů na vymezené ploše.

Vrstva doplnění může obsahovat pouze rozsahy doplnění (skupiny sousedních snímků obsahujících doplnění), statické snímky a prázdné, obyčejné nebo klíčové snímky. Každý rozsah doplnění může obsahovat pouze jeden cílový objekt a volitelně cestu pohybu pro cílový objekt. Protože ve vrstvě doplnění nelze kreslit, vytvořte další doplnění a statické snímky v jiné vrstvě a poté je přetáhněte do vrstvy doplnění. Chcete-li do vrstvy doplnění umístit skripty snímků, vytvořte je v jiné vrstvě a poté je přetáhněte do vrstvy doplnění. Skript snímku může být umístěný pouze ve snímku, který není obsažený v samotném rozsahu doplnění pohybu. Obecně se doporučuje mít všechny skripty snímků na samostatné vrstvě, která obsahuje pouze skript jazyka ActionScript.

Pokud má dokument několik vrstev, může být obtížné sledovat a upravovat objekty v jedné nebo několika z nich. Tato úloha je snadnější, pokud pracujete vždy jen s obsahem jedné vrstvy. Chcete-li skrýt nebo zamknout vrstvy, se kterými momentálně nepracujete, klepněte na ikonu oka nebo zámku vedle názvu vrstvy v časové ose. Složky vrstev vám umožňují uspořádat vrstvy do spravovatelných skupin.

Rozmístění objektů do vrstev pro doplňovanou animaci

Při aplikování doplnění pohybu na objekt přesune Flash tento objekt do jeho vlastní vrstvy doplnění. Rozmístění objektů do jejich vlastních oddělených vrstev můžete ale také provést sami. Můžete například zvolit, že objekty sami rozmístíte při uspořádávání obsahu. Ruční rozmístění je také užitečné při aplikování animace na objekty; současně můžete také přesně ovládat způsob jejich přesouvání z jedné vrstvy do druhé.

Když použijete příkaz Rozmístit do vrstev (Změnit > Časová osa > Rozmístit do vrstev), aplikace Flash každý vybraný objekt rozmístí do nové samostatné vrstvy. Všechny objekty, které nevyberete (včetně objektů v jiných snímcích), zůstanou ve své původní vrstvě.

Příkaz Rozmístit do vrstev můžete aplikovat na libovolný prvek ve vymezené ploše včetně grafických objektů, instancí, bitmap, videoklipů a rozdělených textových bloků.

Další témata nápovědy

"O vrstvách v animaci" na stránce 198

"Doplnění pohybu" na stránce 200

O nových vrstvách vytvořených příkazem Rozmístit do vrstev

Nové vrstvy vytvořené během operace Rozmístit do vrstev dostávají názvy podle názvu prvku, který každá z nich obsahuje:

- Nová vrstva obsahující položku knihovny (například symbol, bitmapu nebo videoklip) dostane stejný název, jaký má příslušná položka.
- Nová vrstva obsahující pojmenovanou instanci dostane název instance.
- Nová vrstva obsahující znak z rozděleného textového bloku dostane název tohoto znaku.
- Nová vrstva obsahující grafický objekt (který nemá žádný název) dostane název Vrstva1 (nebo Vrstva2, atd.), protože grafické objekty nemají názvy.

Flash vloží nové vrstvy pod všechny vybrané vrstvy. Nové vrstvy jsou uspořádané shora dolů v pořadí, ve kterém byly vybrané prvky původně vytvořeny. Vrstvy v rozděleném textu se uspořádají v pořadí znaků, buď zleva doprava, nebo zprava doleva, nebo shora dolů. Předpokládejme, že jste rozdělili text *FLASH* a rozmístili ho do vrstev. Nové vrstvy F, L, A, S a H jsou uspořádány shora dolů, kde vrstva F je nejvyšší vrstva. Tyto vrstvy se objeví ihned pod vrstvou, která tento text původně obsahovala.

Rozmísťování objektů do vrstev

- 1 Vyberte objekty, které chcete rozmístit do samostatných vrstev. Objekty se mohou nacházet v jedné vrstvě nebo v několika vrstvách, včetně nesousedních.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zvolte Změnit > Časová osa > Rozmístit do vrstev.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na jeden z vybraných objektů a zvolte Rozmístit do vrstev.

Další zdroje

K dispozici jsou následující články o práci s animací v aplikaci Flash:

- Creating a simple animation in Flash (Vytvoření jednoduché animace v aplikaci Flash) (Adobe.com)
- Animation Learning Guide for Flash Professional (Výuková příručka animace pro aplikaci Flash Professional) (Adobe.com)
- Motion migration guide for Flash Professional (Průvodce migrací pohybu pro aplikaci Flash Professional) (Adobe.com)
- Creating animation in ActionScript 3.0 (Vytvoření animace v jazyce ActionScript 3.0) (Adobe.com)

Doplnění pohybu

O doplňované animaci

Doplnění je animace, která je vytvořena tehdy, když do dvou různých snímků zadáte různé hodnoty té samé vlastnosti objektu. Flash vypočítá hodnoty této vlastnosti mezi těmito dvěma snímky. Označení doplnění (tween) vzniklo ze slova "mezi (in between)".

Například můžete ve snímku 1 umístit na levou stranu scény filmový klip a ve snímku 20 tento filmový klip přesunout na pravou stranu scény. Když vytvoříte doplnění, Flash dopočítá všechny polohy filmového klipu mezi těmito dvěma zadanými polohami (vlevo a vpravo). Výsledkem je animace, v níž se mezi snímky 1 a 20 filmový klip přesune z levé strany scény doprava. V každém mezilehlém snímku posune Flash filmový klip o jednu dvacetinu celkové vzdálenosti.

Mezi typy objektů, které lze zahrnuje, patří filmové klipy, grafiky, symboly tlačítek a textová pole. Lze zahrnout následující vlastnosti těchto objektů:

- Poloha X a Y v 2D prostoru
- Poloha Z v 3D prostoru (pouze pro filmové klipy)
- Otočení v 2D prostoru (okolo osy Z)
- Otočení okolo osy X, Y a Z v 3D prostoru (pouze pro filmové klipy)

Pro 3D pohyb je potřeba, aby byl soubor FLA v nastavení publikování nastavený na ActionScript 3.0 a Flash Player 10.

- Zkosení podle osy X a Y
- Změna velikosti podle osy X a Y
- Barevné efekty

Mezi barevné efekty jsou zahrnuty alfa (průhlednost), jas, odstín a pokročilá nastavení barev. Barevné efekty lze doplnit pouze na symbolech. Chcete-li doplnit barevný efekt na textu, převeďte text na symbol.

• Vlastnosti filtrů (neobsahuje filtry aplikované na grafické symboly)

Rozsah doplnění je seskupení snímků v časové ose, ve které se v průběhu času může změnit jedna nebo více vlastností objektu ve vymezené ploše. Rozsah doplnění se v časové ose zobrazuje jako skupina snímků v jedné vrstvě s modrým pozadím. Toto rozpětí doplnění lze vybrat jako jeden objekt a přetáhnout z jednoho umístění v časové ose do jiného i do jiné vrstvy. V každém rozpětí doplnění může být animován pouze jeden objekt na vymezené ploše. Tomuto objektu se říká *cílový objekt* rozsahu doplnění.

Klíčový snímek vlastnosti je snímek v rozsahu doplnění, ve kterém explicitně definujete jednu nebo více hodnot vlastností pro cílový objekt doplnění. Každá definovaná vlastnost má vlastní klíčové snímky vlastnosti. Pokud v jediném snímku nastavíte více než jednu vlastnost, jsou umístěny klíčové snímky vlastnosti pro každou z těchto vlastností v tomto snímku. V Editoru pohybu lze zobrazit každou vlastnost rozsahu doplnění a její klíčové snímky vlastnosti se budou zobrazovat.

U předchozího příkladu, v němž se filmový klip mezi snímky 1 a 20 přesune z levé strany scény doprava, jsou klíčovými snímky vlastnosti snímky 1 a 20. K definování explicitních hodnot vlastností, které chcete animovat, můžete použít Inspektor vlastností, Editor pohybu, panel Transformace nebo různé nástroje na panelu nástrojů. Tyto hodnoty vlastností se zadávají do požadovaných snímků a Flash následně přidá do rozsahu doplnění požadované klíčové snímky vlastnosti. Flash interpoluje hodnoty těchto vlastností ve snímcích mezi vytvořenými klíčovými snímky vlastnosti.

Poznámka: Počínaje od verze Flash Professional CS4 se koncepty pojmů "klíčový snímek" a "klíčový snímek vlastnosti" změnily. Pojem klíčový snímek označuje snímek v časové ose, ve kterém se instance symbolu poprvé objevuje na ploše. Samostatný termín "klíčový snímek vlastnosti", který byl zaveden ve verzi Flash CS4, odkazuje na to, že je pro vlastnost v konkrétním čase nebo snímku definována hodnota v doplnění pohybu.

Pokud doplněný objekt při doplnění změní svou polohu ve vymezené ploše, je k rozsahu doplnění přiřazena cesta pohybu. Tato cesta pohybu označuje cestu, po které se doplňovaný objekt přesunuje po vymezené ploše. Cestu pohybu můžete ve vymezené ploše upravovat pomocí nástrojů dílčí výběr, změnit kotevní bod, odstranit kotevní bod a volná transformace a pomocí příkazů nabídky Změnit. Pokud nedoplňujete polohu, neobjeví se ve vymezené ploše žádná cesta pohybu. Můžete také existující cestu aplikovat jako cestu pohybu tím, že tuto cestu vložíte v časové ose do rozsahu doplnění.

Doplňovaná animace je užitečný a efektivní způsob vytváření pohybu a změn v průběhu času při zachování minimální velikosti souboru. U doplňované animace se do souboru FLA a publikovaného souboru SWF ukládají pouze zadané hodnoty klíčových snímků vlastnosti.

Před vytvářením doplňované animace je vhodné se obeznámit s následujícími koncepty Flash:

- Kreslení na vymezené ploše
- Vrstvy časové osy a pořadí překrývaní objektů v rámci jedné vrstvy i mezi vrstvami
- Přemísťování a transformace objektů ve vymezené ploše a v inspektoru vlastností
- · Používání časové osy včetně životnosti objektů a výběru objektů v konkrétním čase
- Symboly. Mezi doplnitelné symboly jsou zahrnuty filmové klipy, tlačítka, grafiky a text.
- Volitelně: Úpravy bézierových křivek pomocí nástrojů výběr a dílčí výběr. Tyto nástroje lze použít k úpravám cest doplnění pohybu.

Další informace o těchto pojmech najdete v seznamu odkazů na konci stránky.

Další témata nápovědy

"Kreslení" na stránce 92

"Vytvořte a organizujte vrstvy" na stránce 186

"Transformace objektů" na stránce 122

"Práce s časovými osami" na stránce 184

- "Práce se symboly" na stránce 157
- "Změňte čáry a tvary" na stránce 119

"Doplnění náběhu a doběhu" na stránce 221

"Doplnění tvarů" na stránce 234

"Rozdělování skupin a objektů" na stránce 130

Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními

Flash pro vytváření pohybu podporuje dva rozdílné typy doplnění. *Doplnění pohybu*, které byly uvedeny v programu Flash CS4 Professional, mají mnoho možností a jejich vytvoření je snadné. Doplnění pohybu umožňuje nejvyšší stupeň kontroly animace. *Klasická doplnění*, která zahrnují všechna doplnění vytvořená v dřívějších verzích Flash, se vytvářejí složitěji. Zatímco doplnění pohybu nabízí mnohem více kontroly doplnění, klasická doplnění poskytují jisté specifické možnosti, které mohou někteří uživatelé využívat. Rozdíly mezi doplněním pohybu a klasickým doplněním zahrnují následující:

- Klasická doplnění používají klíčové snímky. Klíčové snímky jsou snímky, ve kterých se objeví nová instance objektu. K doplnění pohybu může být přiřazena pouze jedna instance objektu a namísto klíčových snímků používají klíčové snímky vlastnosti.
- Doplnění pohybu se v celém rozsahu doplnění skládá jen z jednoho cílového objektu.
- Doplnění pohybu a klasické doplnění umožňují pouze doplnění specifických typů objektů. Použití doplnění pohybu převede všechny nepovolené typy objektů na filmový klip, když je doplnění vytvořeno. Použití klasického doplnění je převede na grafické symboly.
- Doplnění považuje text za doplnitelný typ a nepřevádí textové objekty na filmové klipy. Klasická doplnění převádí text na grafické symboly.
- V rozsahu doplnění pohybu nejsou povoleny skripty snímků. Klasická doplnění skripty snímků povolují.
- V rámci rozsahu doplnění pohybu se žádné skripty objektů na cíli doplnění nemohou měnit.
- Rozsahy doplnění pohybu lze v časové ose roztáhnout nebo lze změnit jejich velikost. Chovají se jako jediný objekt. Klasická doplnění se skládají ze skupiny snímků v časové ose, z nichž každý snímek lze individuálně vybrat.
- Chcete-li vybrat jednotlivé snímky v rozsahu doplnění, klepněte na snímky se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- U klasických doplnění lze náběhy/doběhy aplikovat na skupinu snímků mezi klíčovými snímky uvnitř doplnění. Náběhy/doběhy lze aplikovat v rámci celé délky rozsahu doplnění pohybu. Budete-li aplikovat náběh a doběh pouze na určité snímky doplnění pohybu, je třeba vytvořit vlastní křivku náběhu/doběhu.
- Klasické doplnění můžete použít k animaci mezi dvěma různými barevnými efekty, například odstín a alfa průhlednost. Doplnění pohybu může použít jeden barevný efekt na jedno doplnění.
- Pro animování 3D objektů lze použít pouze doplnění pohybu. Nemůžete animovat 3D objekt pomocí klasického doplnění.
- Jako přednastavení pohybu lze ukládat pouze doplnění pohybu.
- Pomocí doplnění pohybu nemůžete přehazovat symboly nebo nastavovat číslo snímku grafického symbolu a
 zobrazovat jej tak ve vlastnosti klíčového snímku. Animace, které zahrnují tyto techniky, vyžadují klasické
 doplnění.

Další zdroje

K dispozici jsou následující články a zdroje týkající se rozdílů mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními:

- Creating a simple animation in Flash (Vytvoření jednoduché animace v aplikaci Flash) (Adobe.com)
- Motion migration guide for Flash Professional (Průvodce migrací pohybu pro aplikaci Flash Professional) (Adobe.com)
- Užitečný příspěvek o modelu pohybu v aplikaci Flash a rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními zveřejnila Jen DeHaan na svém blogu na webu Flashthusiast.com.

Aplikování přednastavených pohybů

Přednastavené pohyby jsou předkonfigurovaná doplnění pohybu, která můžete aplikovat na objekt ve vymezené ploše. Jednoduše vyberete objekt a klepnete na tlačítko Aplikovat na panelu Přednastavení pohybu.

Pomocí přednastavení pohybů se lze rychle naučit základy přidávání animace v aplikaci Flash. Jakmile pochopíte, jak přednastavení fungují, bude vytváření vlastních animací ještě jednodušší.

Můžete vytvářet a ukládat vlastní přednastavení. Mohou to být upravené stávající přednastavení pohybu i vlastní doplnění, která jste si sami vytvořili.

Panel Přednastavení pohybu umožňuje také import a export přednastavení. Přednastavení můžete sdílet se svými kolegy nebo využít přednastavení sdílená členy tvůrčí komunity Flash.

Používání přednastavení může výrazně ušetřit čas při návrhu a vývoji projektů, zejména pokud často používáte podobné typy doplnění.

Poznámka: Přednastavení pohybu mohou obsahovat pouze doplnění pohybu. Klasická doplnění nelze ukládat jako přednastavení pohybu.

Následující výuková videa ukazují používání přednastavení pohybu. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Working with motion presets (Práce s přednastaveními pohybu) (3:29)
- Using Motion Presets (Používání přednastavení pohybu) (3:25)
- Everyday Timesavers: Web Motion Presets (Úspora času pro každý den: Web Přednastavení pohybu) (3:32)

Další témata nápovědy

"Vytvoření doplnění pohybu" na stránce 206

"Úpravy cesty pohybu doplnění" na stránce 208

Zobrazení náhledu přednastavení pohybu

U každého přednastavení pohybu v programu Flash je zahrnut náhled, který lze zobrazit v panelu Přednastavení pohybu. Náhled vám umožňuje vytvořit si představu o tom, jak animace vypadá, když ji aplikujete na objekt v souboru FLA. K vlastním přednastavením, která jste vytvořili nebo importovali, můžete přidat vlastní náhled.

- 1 Otevřete panel Přednastavení pohybu.
- 2 Ze seznamu vyberte přednastavení pohybu.

V podokně náhledu v horní části panelu se přehraje náhled.

3 Přehrávání náhledu zastavíte klepnutím mimo panel Přednastavení pohybu.

Aplikování přednastavení pohybu

Když je na vymezené ploše vybrán doplnitelný objekt (instance symbolu nebo textové pole), můžete přednastavení aplikovat klepnutím na tlačítko Aplikovat. Na objekt lze aplikovat vždy pouze jedno přednastavení. Pokud na stejný objekt aplikujete druhé přednastavení, nahradí druhé přednastavení první.

Po aplikování přednastavení na objekt na vymezené ploše už mezi doplněním vytvořeným v časové ose a panelem Přednastavení doplnění není žádná vazba. Pokud v panelu Přednastavení pohybu odstraníte nebo přejmenujete přednastavení, nebude to mít žádný vliv na doplnění, která byla předtím s tímto přednastavením vytvořena. Pokud v panelu uložíte nové přednastavení přes stávající, nebude to mít žádný vliv na doplnění, která byla předtím s původním přednastavením vytvořena.

Každé přednastavení pohybu obsahuje určitý počet snímků. Když přednastavení aplikujete, rozsah doplnění vytvořený v časové ose obsahuje tento počet snímků. Pokud již bylo na cílový objekt aplikováno doplnění odlišné délky, rozsah doplnění se upraví tak, aby odpovídalo délce přednastavení pohybu. Po aplikování přednastavení můžete upravit délku rozsahu doplnění v časové ose.

Přednastavení pohybu, která obsahují 3D pohyb, lze aplikovat pouze na instance filmových klipů. Doplněné 3D vlastnosti nebudou aplikovány na grafické symboly, symboly tlačítek nebo textová pole. 2D nebo 3D přednastavení pohybu můžete aplikovat na libovolný 2D nebo 3D filmový klip.

Poznámka: Přednastavení pohybu, které animuje polohu osy z 3D filmového klipu, způsobí, že filmový klip zdánlivě změní i svou polohu kolem os x a y. Je to z toho důvodu, že pohyb podél osy z se řídí neviditelnými přímkami perspektivy, které vychází z 3D úběžného bodu (ten se nastavuje v inspektoru vlastností instance 3D symbolu) k okrajům vymezené plochy.

Aplikování přednastavení pohybu:

- 1 Na vymezené ploše vyberte doplnitelný objekt. Pokud aplikujete přednastavení pohybu na objekt, který nelze doplnit, zobrazí se dialogové okno umožňující převést tento objekt na symbol.
- 2 V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení.
- 3 Klepněte na panelu na tlačítko Aplikovat nebo zvolte z nabídky panelu příkaz Aplikovat v aktuálním umístění.

Pohyb je aplikován tak, že začíná v aktuální pozici filmového klipu na vymezené ploše. Pokud je k přednastavení přiřazena cesta pohybu, objeví se na vymezené ploše cesta pohybu.

Chcete-li aplikovat přednastavení tak, aby v aktuální pozici objektu na vymezené ploše končilo, klepněte se stisknutou klávesou Shift na tlačítko Aplikovat nebo vyberte z nabídky panelu příkaz Ukončit v aktuálním umístění.

Přednastavení pohybu můžete také aplikovat na více vybraných snímků na samostatných vrstvách; každý vybraný snímek ale musí obsahovat pouze jediný doplnitelný objekt.

Uložení doplnění jako vlastního přednastavení pohybu

Pokud vytvoříte vlastní doplnění nebo změníte doplnění aplikované z panelu Přednastavení pohybu, lze doplnění uložit jako nové přednastavení pohybu. Nové přednastavení se objeví v panelu Přednastavení pohybu ve složce Vlastní přednastavení.

Uložení vlastního doplnění jako přednastavení:

- 1 Vyberte jednu z následujících položek:
- Rozpětí doplnění v časové ose
- Objekt na scéně, na který bylo aplikováno vlastní doplnění.
- · Cestu pohybu na vymezené ploše
- 2 Klepněte na tlačítko Uložit výběr jako v panelu Přednastavení pohybu nebo v kontextové nabídce výběru zvolte příkaz Uložit jako přednastavení pohybu.

Nové přednastavení se objeví v panelu Přednastavení pohybu. Flash uloží přednastavení jako soubor XML. Soubory se ukládají do následujících složek:

- Windows: <pevný disk>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

Poznámka: Uložení, odstranění nebo přejmenování vlastních přednastavení nelze vrátit zpět.

Další témata nápovědy

"Vytváření doplnění pohybu" na stránce 205

Import přednastavení pohybu

Přednastavení pohybu se ukládají jako soubory XML. Importem souboru XML doplnění jej přidáte do panelu Přednastavení pohybu.

- 1 V nabídce panelu Přednastavení pohybu zvolte Importovat.
- 2 V dialogovém okně Otevřít vyhledejte soubor XML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Flash otevře soubor XML a přidá přednastavení pohybu do panelu.

Export přednastavení pohybu

Přednastavení pohybu můžete exportovat jako soubor XML, který lze sdílet s ostatními uživateli aplikace Flash.

- 1 V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení.
- 2 V nabídce panelu zvolte Exportovat.
- 3 V dialogovém okně Uložit jako zadejte název a umístění souboru XML a klepněte na tlačítko Uložit.

Odstranění přednastavení pohybu

Přednastavení můžete z panelu Přednastavení pohybu odstranit. Při odstranění přednastavení Flash odstraní soubor XML z disku. Přednastavení, která byste mohli ještě někdy potřebovat, doporučujeme nejprve exportovat.

- 1 V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení, které chcete odstranit.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V nabídce panelu zvolte Odstranit.
- V panelu klepněte na tlačítko Odstranit položku.

Vytvoření náhledu vlastního přednastavení

Pro každé vlastní vytvořené představení lze vytvořit také jeho náhled. Náhled vytvoříte uložením souboru SWF, který ukazuje doplňovanou animaci, do stejného adresáře jako soubor XML přednastavení pohybu.

- 1 Vytvořte doplňovanou animaci a uložte ji jako vlastní přednastavení.
- 2 Vytvořte soubor FLA, který obsahuje pouze ukázku doplnění. Uložte soubor FLA se zcela stejným názvem, jaký má vlastní přednastavení.
- 3 Příkazem Publikovat vytvořte ze souboru FLA soubor SWF.
- **4** Umístěte soubor SWF do stejné složky, ve které se nachází soubor XML vlastního přednastavení pohybu. Tyto soubory se ukládají do následujících složek:
- Windows: <pevný disk>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

Při výběru vlastního doplnění v panelu Přednastavení pohybu se nyní bude zobrazovat náhled.

Vytváření doplnění pohybu

Doplnění jsou aplikována na instance symbolů a textová pole. Doplnit lze pouze instance symbolu a textová pole. Všechny ostatní typy objektů jsou při aplikování doplnění zahrnuty do symbolu. Instance symbolu mohou obsahovat vnořené symboly, které lze samostatně doplnit v jejich vlastní časové ose. Nejmenší stavební jednotka vrstvy doplnění je rozsah doplnění. Rozpětí doplnění ve vrstvě doplnění může obsahovat pouze jednu instanci symbolu. Instance symbolu se označuje jako cílová instance rozsahu doplnění. Při přidání druhého symbolu do rozsahu doplnění dochází k nahrazení původního symbolu doplnění. Cílový objekt doplnění můžete změnit přetažením jiného symbolu z knihovny na rozsah doplnění v časové ose. Symbol lze z vrstvy doplnění odstranit, aniž by došlo k odstranění nebo přerušení doplnění. Později pak můžete k doplnění přidat jinou instanci symbolu. Také můžete změnit typ cílového symbolu doplnění pohybu.

Jednotlivé klíčové snímky vlastnosti můžete upravovat ve vymezené ploše, v inspektoru vlastností nebo v Editoru pohybu. Používání Editoru pohybu je při vytváření mnoha typů jednoduchých doplnění pohybu volitelné.

Když k objektu nebo sadě objektů ve vrstvě přidáte doplnění, aplikace Flash tuto vrstvu převede na vrstvu doplnění nebo vytvoří novou vrstvu, aby zachovala pořadí překrývání objektů ve vrstvě. K tomu používá tato pravidla:

- · Pokud ve vrstvě neexistují jiné objekty, než ty ve výběru, změní se vrstva na vrstvu doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstvy zcela dole (pod všemi ostatními objekty), vytvoří se vrstva nad původní vrstvou, aby mohla obsáhnout nevybrané položky, a vrstvou doplnění se stane původní vrstva.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstvy zcela nahoře (nad všemi ostatními objekty), vytvoří se nová vrstva, do ní se přemístí výběr a tato vrstva se stane vrstvou doplnění.
- Pokud je výběr uprostřed pořadí překrývání vrstvy (nad i pod výběrem existují nevybrané objekty), vytvoří se dvě vrstvy. Jedna bude obsahovat nová doplnění a druhá, umístěná nad ní, nevybrané položky horní části pořadí překrývání. Nevybrané položky dolní části pořadí překrývání zůstanou pod nově vloženými vrstvami, v původní vrstvě.

Vrstva doplnění může obsahovat rozsahy doplnění i statické snímky a kód jazyka ActionScript. Snímky vrstvy doplnění obsahující rozsah doplnění ale mohou obsahovat pouze doplňované objekty. Chcete-li do stejného snímku přidat další objekty, umístěte je do samostatných vrstev.

Pokud doplnění obsahuje pohyb, na vymezené ploše se zobrazí cesta pohybu. Cesta pohybu označuje polohu doplňovaného objektu v jednotlivých snímcích. Do vrstvy doplnění/inverzní kinematiky nelze přidat vodítko pohybu.

Následující výukové lekce ukazují techniky k vytváření doplnění pohybu:

- Video: Creating motion tweens (Vytváření doplnění pohybu) (2:04, Adobe TV)
- Video: Creating motion tweens: Part 1 (Vytváření doplnění pohybu: 1. část) (10:53, Adobe TV)
- Video: Creating motion tweens: Part 2 (Vytváření doplnění pohybu: 2. část) (5:55, Adobe TV)
- Video: Create Animation in Flash CS4 (Vytváření animace v aplikaci Flash CS4) (5:34, Adobe TV)
- Video: Flash Downunder: Motion Tweening (Flash u protinožců Doplňování pohybu) (29:57, Adobe TV)
- Video: Layers TV: Episode 71: Animated text (Layers TV 71. díl: Animovaný text) (20:19, Adobe TV)

Informace o doplňování kostí inverzní kinematiky naleznete v tématu "Animace armatury" na stránce 247.

Další témata nápovědy

"Úpravy křivek vlastnosti v Editoru pohybu" na stránce 217

"Animace armatury" na stránce 247

"3D grafika" na stránce 148

Vytvoření doplnění pohybu

1 Na vymezené ploše vyberte jeden nebo více objektů, které chcete doplnit.

Objekt může být umístěn v následujících typech vrstev: normální, vodítko, maska a maskovaná.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte příkaz Vložit > Doplnění pohybu.
 - Klepněte na výběr nebo aktuální snímek pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vytvořit doplnění pohybu.

Pokud se nejedná o doplnitelný typ objektu nebo je vybráno více objektů, bude zobrazeno dialogové okno. Toto dialogové okno umožňuje převod výběru na symbol filmového klipu. Pokračujte převedením výběru na filmový klip.

Pokud byl tento doplňovaný objekt jedinou položkou vrstvy, převede aplikace Flash vrstvu s objektem na vrstvu doplnění. Pokud jsou ve vrstvě i jiné objekty, zachová aplikace Flash původní pořadí překrývání objektů vložením příslušných vrstev a doplňovaný objekt umístí do jeho vlastní vrstvy.

Pokud byl původní objekt umístěn pouze v prvním snímku časové osy, bude délka rozsahu doplnění rovna jedné sekundě trvání. Pokud je kmitočet 24 snímků za sekundu, rozsah bude obsahovat 24 snímků. Pokud je kmitočet nižší než pět snímků za sekundu, je rozsah pět snímků. Pokud se původní objekt nacházel ve více sousedních snímcích, rozsah doplnění obsahuje počet snímků, které zabíral původní objekt.

Pokud se původně jednalo o normální vrstvu, stane se z ní vrstva doplnění. Pokud se původně jednalo o vrstvu vodítka nebo masky nebo maskovanou vrstvu, stane se z ní vrstva vodítka doplnění, vrstva masky doplnění nebo maskovaná vrstva doplnění.

- **3** Táhněte libovolným koncem rozsahu doplnění v časové ose, abyste rozsah zkrátili nebo prodloužili na požadovanou délku.
- 4 Chcete-li k doplnění přidat pohyb, umístěte přehrávací hlavu do snímku v rozsahu doplnění a poté přetáhněte objekt ve vymezené ploše do nové polohy.

Na vymezené ploše se objeví cesta pohybu, která označuje cestu z polohy v prvním snímku rozsahu doplnění do nové polohy. Protože jste explicitně definovali vlastnosti X a Y objektu, budou do snímku obsahujícího přehrávací hlavu přidány klíčové snímky vlastnosti pro X a Y. Klíčové snímky vlastnosti se v rozsahu doplnění zobrazují jako malé kosočtverečky.

Časová osa ve výchozím nastavení zobrazuje klíčové snímky vlastnosti všech typů vlastností. Chcete-li zvolit, jaké typy klíčových snímků vlastnosti se mají zobrazovat, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na rozsah doplnění a zvolte příkaz Zobrazit klíčové snímky > *typ vlastnosti*.

5 Chcete-li určit další polohu objektu, umístěte přehrávací hlavu do jiného snímku v rozsahu doplnění a přetáhněte objekt na scéně do jiné polohy.

Cesta pohybu se přizpůsobí tak, aby zahrnovala všechny určené polohy.

6 K doplnění 3D natočení nebo pozice použijte nástroj 3D natočení nebo 3D posunutí. Nezapomeňte umístit přehrávací hlavu ve snímku tam, kde chcete přidat jako první klíčový snímek vlastnosti 3D.

Poznámka: Chcete-li vytvořit více doplnění najednou, umístěte doplnitelné objekty do více vrstev, všechny je vyberte a zvolte příkaz Vložit > Doplnění pohybu. Stejným způsobem můžete na více objektů aplikovat také přednastavení pohybu.

Doplnění nepolohové vlastnosti v inspektoru vlastností

Inspektor vlastností slouží k úpravám hodnot jakékoli vlastnosti na doplnění v aktuálním snímku.

- 1 Vyberte objekt ve vymezené ploše.
- 2 Vyberte příkaz Vložit > Doplnění pohybu.

Pokud je nutné objekt převést na symbol, klepněte v zobrazeném dialogovém okně na tlačítko OK. Flash převede objekt na symbol filmového klipu.

Když doplnění aplikujete na objekt, který existuje pouze v jediném klíčovém snímku, přesune se přehrávací hlava na poslední snímek nového doplnění. V ostatních případech zůstává přehrávací hlava na stejném místě.

3 Umístěte přehrávací hlavu do snímku rozsahu doplnění, kde chcete určit hodnotu vlastnosti.

Přehrávací hlavu můžete umístit do kteréhokoli jiného snímku rozsahu doplnění. Doplnění začíná s hodnotami vlastností určenými v prvním snímku rozsahu doplnění, který je vždy klíčovým snímkem vlastnosti.

4 U vybraného objektu na vymezené ploše nastavte hodnotu nepolohové vlastnosti, například alfa průhlednost, zkosení atd Hodnotu lze nastavit pomocí inspektoru vlastností nebo pomocí jednoho z nástrojů na panelu nástrojů.

Z aktuálního snímku rozsahu se stane klíčový snímek vlastnosti.

Chcete-li v rozsazích doplnění zobrazovat různé typy klíčových snímků vlastnosti, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na rozsah doplnění a z kontextové nabídky zvolte příkaz Zobrazit klíčové snímky > *typ vlastnosti*.

- 5 Přesouváním přehrávací hlavy lze sledovat doplnění ve vymezené ploše.
- 6 Chcete-li přidat další klíčové snímky vlastnosti, přesuňte přehrávací hlavu do požadovaného snímku rozsahu a v inspektoru vlastností nastavte hodnotu vlastnosti.

Poznámka: Pomocí Editoru pohybu můžete také doplňovat vlastnosti v rámci celého doplnění. Další informace naleznete v tématu "Úpravy křivek vlastnosti v Editoru pohybu" na stránce 217.

Přidání dalšího doplnění do stávající vrstvy doplnění

Do stávající vrstvy doplnění lze přidat další doplnění.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Přidejte do vrstvy prázdný klíčový snímek (Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek), přidejte do tohoto klíčového snímku nějaké položky a pak minimálně jednu z těchto položek doplňte.
- Vytvořte doplnění v samostatné vrstvě a poté rozsah přetáhněte do požadované vrstvy.
- Přetáhněte statický snímek z jiné vrstvy do vrstvy doplnění a poté k objektu ve statickém snímku přidejte doplnění.
- Vložte do vrstvy doplnění prázdný klíčový snímek a poté do tohoto snímku přidejte objekt přetažením z knihovny nebo vložením ze schránky. K tomuto objektu poté můžete přidat doplnění.

Poznámka: Cílový objekt doplnění pohybu můžete kopírovat do schránky v libovolném snímku rozsahu doplnění.

Úpravy cesty pohybu doplnění

Cestu pohybu doplnění lze upravovat následujícími způsoby:

- změnou polohy objektu v libovolném snímku rozpětí doplnění,
- přesunutím celé cesty pohybu do jiného umístění na vymezené ploše,
- změnou tvaru nebo velikosti cesty pomocí nástrojů výběr, dílčí výběr nebo volná transformace,
- · změnou tvaru nebo velikosti cesty pomocí panelu Transformace nebo inspektoru vlastností,
- použitím příkazů v nabídce Změnit > Transformovat,
- · aplikováním vlastního tahu jako cesty pohybu,
- použitím Editoru pohybu.

Pomocí volby Vždy zobrazovat cesty pohybu můžete zobrazit všechny cesty pohybu ve všech vrstvách na vymezené ploše zároveň. Toto zobrazení může být užitečné, pokud navrhujete více animací na různých cestách pohybu, které se navzájem protínají. Když je vybrána cesta pohybu nebo rozsah doplnění, lze vybrat tuto volbu z nabídky voleb inspektoru vlastností.

Další témata nápovědy

"Úpravy křivek vlastnosti v Editoru pohybu" na stránce 217

Změna polohy doplňovaného objektu

Nejjednodušším způsobem úprav cesty pohybu je přesunutí cílové instance doplnění v libovolném snímku rozsahu doplnění. Pokud snímek ještě klíčový snímek vlastnosti neobsahuje, Flash do něj jeden přidá.

- 1 Umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete přesunout cílovou instanci.
- 2 Nástrojem výběr přetáhněte cílovou instanci do nového umístění na vymezené ploše.

Cesta pohybu se aktualizuje tak, aby zahrnovala nové umístění. Všechny ostatní klíčové snímky vlastnosti na cestě pohybu zůstanou ve svém původním umístění.

Změna umístění cesty pohybu na vymezené ploše

Můžete přetáhnout celou cestu pohybu ve vymezené ploše nebo nastavit její umístění v inspektoru vlastností.

- 1 V panelu nástrojů klepněte na nástroj výběr.
- 2 Vyberte cestu pohybu jedním z následujících úkonů:
- Klepněte na cestu pohybu. Aplikace Flash zobrazí vlastnosti doplnění pohybu v inspektoru vlastností. Neklepejte na cílovou instanci doplnění.
- Přetáhněte rámeček kolem cesty pohybu i cílové instance, abyste je vybrali obě.
- 3 Přesuňte cestu pohybu jedním z následujících úkonů:
- · Přetáhněte cestu do požadovaného umístění na vymezené ploše.
- V inspektoru vlastností nastavte hodnoty X a Y cesty. Hodnoty X a Y platí pro levý horní roh ohraničovacího rámečku cesty pohybu.
- Přesuňte cestu pohybu pomocí šipek.

Poznámka: Chcete-li přesunout cílovou instanci doplnění a cestu pohybu určením umístění cesty pohybu, vyberte obě a v inspektoru vlastností zadejte polohu X a Y. Chcete-li přesunout doplněný objekt, který žádnou cestu pohybu nemá, vyberte ho a v inspektoru vlastností zadejte polohu X a Y.

Úpravy tvaru cesty pohybu nástroji výběr a dílčí výběr

Nástroje výběr a dílčí výběr můžete použít ke změně tvaru cesty pohybu. Pomocí nástroje výběr můžete přetažením změnit tvar segmentu. Klíčové snímky vlastností v doplnění se zobrazí na cestě jako řídicí body. Pomocí nástroje Dílčí výběr můžete na cestě zobrazit řídicí body a Bézierova táhla, které odpovídají jednotlivým klíčovým snímkům vlastnosti poloha. Tato táhla můžete použít ke změně tvaru cesty okolo klíčových snímků vlastnosti poloha.

Když vytváříte nelineární cesty pohybu jako je například kruh, můžete nechat doplňovaný objekt při pohybu po této cestě otáčet. Abyste zachovali stálou orientaci vzhledem k cestě, vyberte v inspektoru vlastností volbu Orientovat podle cesty.



Doplněné objekty neorientované v cestě pohybu (vlevo) a orientované v cestě pohybu (vpravo)

- 1 V panelu nástrojů klepněte na nástroj výběr.
- 2 Klepněte na vymezenou plochu mimo cestu doplnění a cílovou instanci doplnění tak, aby ani jedna z nich nebyla vybrána.
- **3** Přetažením libovolného segmentu cesty pohybu nástrojem výběr změňte tvar cesty. Segment předtím nevybírejte klepnutím.
- 4 Chcete-li na cestě zobrazit řídicí body Bézierovy křivky bodu klíčového snímku vlastnosti, klepněte na nástroj dílčí výběr a poté klepněte na cestu.

Body klíčových snímků vlastnosti se na cestě pohybu objeví jako malé řídicí body (čtverečky).

- 5 Chcete-li přesunout řídicí bod, přetáhněte ho nástrojem dílčí výběr.
- 6 Chcete-li upravit křivku cesty okolo řídícího bodu, přetáhněte táhla řídícího bodu Bezierovy křivky nástrojem dílčí výběr.

Pokud nedojde k rozšíření táhel, můžete táhla rozšířit přetáhnutím za řídicí bod se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Macintosh).

Úpravy cesty pohybu nástrojem Volná transformace

- 1 V panelu nástrojů klepněte na nástroj Volná transformace.
- 2 Nástrojem libovolná transformace klepněte na cestu pohybu. Neklepejte na cílovou instanci doplnění.
- 3 Pomocí nástroje Volná transformace změňte velikost, zkosení nebo otočení cesty.

Poznámka: Libovolné transformace můžete na cestě provádět také tak, že ji vyberete nástrojem dílčí výběr a poté stiskněte klávesu CTRL (Windows) nebo Apple (Macintosh). Stisknutím klávesy zobrazíte stejné ovládací prvky jako u nástroje Volná transformace. Následně můžete tažením se stisknutou klávesou provádět transformace.

Odstranění cesty pohybu z doplnění

- 1 Vyberte ve vymezené ploše cestu pohybu poklepáním nástrojem výběr.
- 2 Stiskněte klávesu Delete.

Kopírování cesty pohybu jako tahu

- 1 Vyberte ve vymezené ploše poklepáním cestu pohybu.
- 2 Vyberte příkaz Úpravy > Kopírovat.

Poté můžete vložit cestu do jiné vrstvy jako tak nebo jako cestu pohybu pro jiné doplnění pohybu.

Použití vlastního tahu jako cesty pohybu

Tah ze samostatné vrstvy nebo časové osy lze použít jako cestu pohybu doplnění.

1 Vyberte tah ve vrstvě oddělené od vrstvy doplnění a zkopírujte ho do schránky.

Tah nesmí být zavřený. Lze použít pouze nepřerušené tahy.

- 2 V časové ose vyberte rozsah doplnění.
- 3 Ponechejte rozsah doplnění vybraný a vložte tah.

Flash aplikuje tah jako novou cestu vybraného rozsahu doplnění. Cílová instance doplnění se nyní bude přesouvat podél nového tahu.

4 Chcete-li obrátit cílový a koncový bod doplnění, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na rozsah doplnění a v kontextové nabídce rozsahu doplnění vyberte příkaz Cesta pohybu > Obrátit cestu.

Používání pohyblivých klíčových snímků vlastnosti

Pohyblivé klíčové snímky vlastnosti jsou klíčovými snímky, které nejsou spojeny se specifickým snímkem v Časové ose. Aplikace Flash nastavuje polohu pohyblivých klíčových snímků tak, aby rychlost pohybu byla v celém doplnění konzistentní.

Pohyblivé klíčové snímky jsou dostupné pouze pro prostorové vlastnosti X, Y a Z. Jsou užitečné, když upravíte cestu pohybu na Scéně přetažením doplněných objektů do jiných míst v různých snímcích. Úprava cest pohybu tímto způsobem často vytváří segmenty, ve kterých je pohyb rychlejší nebo pomalejší než segmenty jiné. Tak tomu je proto, že počet snímků v segmentu cestu je vyšší nebo nižší než segmenty jiné.

Použití pohyblivých klíčových snímků vlastnosti je užitečné pro vytvoření rychlosti animace konzistentní v celém doplnění. Když jsou klíčové snímky vlastnosti nastaveny na pohyb, aplikace Flash nastaví pozici klíčových snímků vlastnosti v rozpětí doplnění tak, aby se doplněné objekty přesouvaly ve stejné vzdálenosti v každém snímku doplnění. Poté můžete použít náběh/výběh a upravit pohybu tak, aby zrychlení na počátku a konci doplnění mělo realistický vzhled.

Když vložíte vlastní cestu do doplnění, aplikace Flash nastavuje klíčové snímky vlastnosti na pohyblivé již ve výchozím nastavení.

Povolení pohyblivých klíčových snímků pro celé doplnění:

 Klepněte na rozsah doplnění v časové ose se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a v kontextové nabídce vyberte volbu Cesta pohybu > Přepnout klíčové snímky na pohyblivé.

Povolení pohybu pro pohyblivé klíčové snímky vlastnosti v doplnění:

 Klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na klíčové snímky vlastnosti v panelu Editoru pohybu a v místní nabídce vyberte pohyb. Další informace o Editoru pohybu viz "Úpravy křivek vlastnosti v Editoru pohybu" na stránce 217.

Když jsou klíčové snímky vlastnosti nastaveny na pohyblivé, zobrazí se jako oblé tečky namísto čtverečků v Editoru pohybu.

Poznámka: Pokud povolíte pohyblivé klíčové snímky pro rozsah doplnění a pak je vypnete, klíčové snímky si uchovají své umístění v rozsahu, který je výsledkem povolení pohybu.


Cesta pohybu s vypnutými pohyblivými klíčovými snímky. Povšimněte si nerovnoměrného rozložení snímků, což vede k nerovnoměrné rychlosti pohybu.



Stejná cesta pohybu se zapnutými pohyblivými klíčovými snímky vede k rovnoměrnému rozložení snímků po cestě a rovnoměrné rychlosti pohybu.

Práce s rozsahem doplnění v časové ose

Když v aplikaci Flash vytváříte animaci, je často vhodné si nejdříve nastavit v časové ose rozsahy doplnění. Když si určíte úvodní uspořádání objektů ve vrstvách a snímcích, můžete pak doplnění dokončit úpravou doplněných vlastností v inspektoru vlastností nebo Editoru pohybu.

Chcete-li vybrat rozpětí doplnění a snímky v časové ose, proveďte jeden z následujících úkonů:

- · Chcete-li vybrat celý rozsah doplnění, klepněte na něj.
- Chcete-li vybrat více rozsahů doplnění, včetně nesousedních, přidržte klávesu Shift a klepněte na všechny požadované rozsahy.
- Chcete-li vybrat v rozsahu doplnění jeden snímek, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) v rozsahu na tento snímek.
- Chcete-li vybrat více sousedních snímků v rozpětí, táhněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo klávesou Apple (Macintosh) v rozpětí.
- Potřebujete-li vybrat snímky z více rozsahů doplnění v různých vrstvách, vyberte je tažením přes více vrstev se stisknutou klávesou Ctrl.
- Chcete-li v rozsahu doplnění vybrat jediný klíčový snímek vlastnosti, klepněte na tento klíčový snímek vlastnosti se stisknutou klávesou Ctrl. Pak ho můžete přetáhnout do nového umístění.

Další témata nápovědy

"Úpravy křivek vlastnosti v Editoru pohybu" na stránce 217

Přesunutí, duplikování a odstranění rozsahu doplnění

· Chcete-li přesunout rozsah do nového umístění ve stejné vrstvě, přetáhněte ho.

Poznámka: Zamknutí vrstvy zabraňuje úpravám na vymezené ploše, ale ne v časové ose. Přesunutím rozsahu na jiný rozsah zmizí překryté snímky druhého rozsahu.

Chcete-li přesunout rozsah doplnění do jiné vrstvy, přetáhněte rozsah do požadované vrstvy nebo jej zkopírujte a vložte do nové vrstvy..

Rozsah doplnění můžete přetáhnout do stávající normální vrstvy, vrstvy doplnění, vrstvy vodítka, vrstvy masky a maskované vrstvy. Pokud je nová vrstva normální prázdná vrstva, stane se z ní vrstva doplnění.

- Chcete-li rozsah duplikovat, přetáhněte rozsah se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Apple (Macintosh) do nového umístění v časové ose nebo rozsah zkopírujte a vložte.
- Chcete-li rozsah odstranit, vyberte rozsah a z kontextové nabídky rozsah zvolte příkaz Odstranit snímky nebo Vymazat snímky.

Úpravy sousedních rozsahů doplnění

• Chcete-li přesunout dělicí čáru mezi dvěma sousedními rozsahy doplnění, přetáhněte ji.

Obě doplnění se přepočítají.

• Chcete-li oddělit počáteční a koncový snímek dvou sousedních rozsahů doplnění, přetáhněte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Apple (Macintosh) počáteční snímek druhého rozsahu.

Tímto způsobem lze mezi dvěma rozsahy vytvořit místo pro další snímky.

 Chcete-li rozdělit rozsah doplnění na dva samostatné rozsahy, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na jeden snímek v rozsahu a poté z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Rozdělit pohyb.

Oba rozsahy doplnění mají stejnou cílovou instanci.

Poznámka: Pohyb nelze rozdělit, pokud je vybrán více než jeden snímek. Pokud byl na rozdělené doplnění aplikován náběh/doběh, nemusí se tato dvě menší doplnění pohybovat úplně stejně jako původní doplnění.

 Chcete-li spojit dva sousední rozsahy, vyberte oba rozsahy a z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Spojit pohyby.

Úpravy délky rozsahu doplnění

· Chcete-li změnit délku animace, přetáhněte levý nebo pravý okraj rozsahu doplnění.

Přetažením okraje jednoho rozsahu do snímků druhého rozsahu dojde k nahrazení snímků druhého rozsahu.

 Chcete-li, aby se doplňovaný objekt nacházel na scéně i mimo doplnění, přetáhněte se stisknutou klávesou Shift počáteční nebo koncový snímek jeho rozsahu doplnění. Aplikace Flash přidá snímky na konec rozsahu a tyto snímky nebude doplňovat.

Můžete také vybrat snímek za rozsahem doplnění ve stejné vrstvě a stisknout klávesu F6. Aplikace Flash rozšíří rozsah doplnění a do vybraného snímku přidá klíčový snímek vlastnosti pro všechny vlastnosti. Pokud stisknete klávesu F5, přidá aplikace Flash snímky, nepřidá ale k vybranému snímku klíčový snímek vlastnosti.

Poznámka: Chcete-li přidat statické snímky na konec rozsahu, který přímo sousedí s jiným rozsahem, musíte nejdříve pro nové snímky vytvořit volné místo přesunutím sousedícího rozsahu.

Přidání a odstranění snímků v rozsahu doplnění

- Chcete-li odstranit snímky z rozsahu, tažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vyberte snímky a z kontextové nabídky rozsah zvolte příkaz Odstranit snímky.
- Chcete-li vyjmout snímky z rozsahu, tažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vyberte snímky a poté z kontextové nabídky rozsah zvolte příkaz Vyjmout snímky.
- Chcete-li vložit snímky do stávajícího rozsahu doplnění, tažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vyberte snímky, které chcete nahradit, a z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Vložit snímky.

Prostým vložením celého rozsahu do jiného rozsahu se nahradí celý druhý rozsah.

Nahrazení a odstranění cílové instance doplnění

Chcete-li nahradit cílovou instanci rozsahu doplnění, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte rozsah a přetáhněte nový symbol z panelu Knihovna na scénu.
- Vyberte nový symbol v panelu Knihovna a cílovou instanci doplnění na vymezené ploše a zvolte Upravit > Symbol
 Zaměnit symbol.
- Vyberte rozsah a vložte instanci symbolu nebo text ze schránky.

Chcete-li odstranit cílovou instanci rozsahu doplnění, aniž by bylo odstraněno doplnění, vyberte rozsah a stiskněte klávesu Delete.

Zobrazování a úpravy klíčových snímků vlastnosti rozsahu doplnění

- Chcete-li zobrazit snímky obsahující klíčové snímky vlastnosti v rozsahu pro různé vlastnosti, vyberte rozsah, z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Zobrazit klíčové snímky a poté z podnabídky zvolte typ vlastnosti.
- Chcete-li klíčový snímek vlastnosti z rozsahu odstranit, vyberte tento klíčový snímek vlastnosti klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh), pak klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na klíčový snímek vlastnosti a pro typ vlastnosti, pro kterou chcete odstranit klíčový snímek, vyberte příkaz Vymazat klíčový snímek.
- Chcete-li do rozsahu přidat klíčové snímky pro určitou vlastnost, vyberte klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) jeden nebo více snímků v rozsahu. Pak klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Vložit klíčový snímek > *typ vlastnosti*. Flash přidá do vybraných snímků klíčové snímky vlastnosti. Klíčový snímek vlastnosti lze také přidat nastavením vlastnosti cílové instance ve vybraném snímku.
- Chcete-li do rozsahu přidat klíčový snímek vlastnosti pro všechny typy vlastností, umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete klíčový snímek přidat, a zvolte příkaz Vložit > Časová osa > Klíčový snímek nebo stiskněte klávesu F6.
- Chcete-li obrátit směr pohybu doplnění, zvolte z kontextové nabídky rozsahu příkaz Cesta pohybu > Obrátit cestu.
- Chcete-li změnit rozsah doplnění na statické snímky, vyberte rozsah a z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Odstranit doplnění.
- Chcete-li převést rozsah doplnění na animaci po jednotlivých snímcích, vyberte rozsah a z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Převést na animaci po jednotlivých snímcích.
- Chcete-li přesunout klíčový snímek vlastnosti do jiného snímku ve stejném rozsahu doplnění nebo do jiného rozsahu doplnění, použijte klepnutí s klávesou Ctrl (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na klíčový snímek vlastnosti a vyberte jej, pak přetáhněte klíčový snímek vlastnosti do nového umístění.

 Chcete-li zkopírovat klíčový snímek vlastnosti do jiného umístění v rozsahu doplnění, použijte klepnutí s klávesou Ctrl (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na klíčový snímek vlastnosti a vyberte jej, pak přetáhněte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Macintosh) klíčový snímek vlastnosti do nového umístění.

Přidání nebo odebrání klíčových snímků 3D vlastnosti do doplnění

 Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo klepněte s klávesou Ctrl (Macintosh) do rozsahu doplnění v Časové ose a vyberte 3D doplnění z místní nabídky.

Pokud rozsah doplnění neobsahuje žádné 3D klíčové snímky vlastnosti, Flash přidejte je ke stávajícím polohám X a Y a klíčovému snímku vlastnosti otočení. Pokud rozsah doplnění již obsahuje 3D klíčové snímky vlastnosti, Flash odeberte je.

Kopírování a vložení doplnění pohybu

Doplněné vlastnosti můžete kopírovat z jednoho rozsahu doplnění do druhého. Doplněné vlastnosti se aplikují na nový cílový objekt, ale umístění cílového objektu se nezmění. Díky tomu můžete doplnění aplikovat z jedné oblasti vymezené plochy na objekt v jiné oblasti, aniž byste museli nový cílový objekt přemístit.

- 1 Vyberte rozsah doplnění obsahující doplněné vlastnosti, které chcete kopírovat.
- 2 Vyberte Úpravy > Časová osa > Kopírovat pohyb.
- 3 Vyberte rozsah doplnění, který přijme kopírované doplnění.
- 4 Vyberte Úpravy > Časová osa > Vložit pohyb.

Flash aplikuje doplněné vlastnosti na cílový rozsah doplnění a upraví délku rozsahu doplnění tak, aby se shodovala s kopírovaným rozsahem doplnění.

Chcete-li doplnění pohybu zkopírovat do panelu Akce nebo ho použít v jiném projektu jako kód jazyka ActionScript[®], použijte příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.

Kopírování a vložení vlastností pohybu doplnění

Můžete kopírovat vlastnosti z vybraného snímku do jiného ve stejném rozsahu doplnění nebo v jiném rozsahu doplnění. Hodnoty vlastností se přidají pouze do snímků, které byly při vložení vlastností vybrány. Kopírované hodnoty vlastností barevných efektů, filtrů a 3D vlastností jsou vloženy pouze v případě, že na doplněné objekty v tomto snímku již byly tyto barevné efekty, filtry nebo 3D vlastnosti dříve aplikovány. Vlastnosti 2D polohy nelze vkládat do 3D doplnění.

- 1 Chcete-li vybrat v rozsahu doplnění jeden snímek, klepněte na snímek se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- 2 Klepněte na vybraný snímek pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) a z kontextové nabídky zvolte příkaz Kopírovat vlastnosti.
- **3** Vyberte jeden snímek pro přijetí zkopírované vlastnosti klepnutím s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na snímek.

Cílový snímek musí být v rozsahu doplnění.

- 4 Chcete-li vložit zkopírované vlastnosti do vybraného snímku, postupujte následujícím způsobem:
- Chcete-li vložit všechny kopírované vlastnosti, klepněte na snímek cílového rozsahu doplnění pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vložit vlastnosti.
- Chcete-li vložit pouze některé kopírované vlastnosti, klepněte na snímek cílového rozsahu doplnění pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vložit vlastnosti jinak. Vyberte vlastnosti, které chcete vložit, v zobrazeném dialogovém okně a klepněte na tlačítko OK.

Flash pro každou vkládanou vlastnost ve vybraném snímku vytvoří klíčový snímek vlastnosti a znovu interpoluje doplnění pohybu.

Převeďte rozsah doplnění mezi animací snímek po snímku

Můžete převést rozsah doplnění pohybu do animace snímek po snímku. V animaci snímek po snímku obsahuje každý snímek samostatné klíčové snímky (nikoliv klíčové snímky vlastností), který každý obsahuje samostatnou instanci animovaného symbolu. Animace po jednotlivých snímcích neobsahuje interpolované hodnoty vlastností. Další informace viz "Animace po jednotlivých snímcích" na stránce 236.

Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do rozsahu doplnění, který chcete převést a vyberte z místní nabídky položku Převést na animaci snímek po snímku.

Kopírování pohybu pomocí skriptu v jazyce ActionScript 3.0

U dokumentů Flash, které používají skript jazyka ActionScript 3.0, můžete vlastnosti definující doplnění pohybu v časové ose zkopírovat jako ActionScript 3.0 a tento pohyb aplikovat na jiný symbol. Tuto akci můžete provést buď v panelu Akce nebo ve zdrojových souborech (jako jsou například soubory tříd).

Pomocí tříd fl.motion můžete skript jazyka ActionScript generovaný programem Flash přizpůsobit pro svůj určitý projekt. Další informace viz třídy fl.motion v dokumentu *ActionScript 3.0 Language and Components Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

Příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0 může zachytit následující vlastnosti doplnění pohybu:

- Poloha
- Změna velikosti
- Zkosení
- Natočení
- Bod transformace
- Barva
- Režim prolnutí
- Orientace vůči cestě
- · Nastavení bitmapového ukládání do vyrovnávací paměti
- Náběh a doběh
- Filtry
- 3D natočení a poloha
- 1 Vyberte v časové ose rozsah doplnění nebo ve vymezené ploše objekt obsahující doplnění pohybu, které chcete kopírovat.

Pro zkopírování v kódu jazyka ActionScript 3.0 lze vybrat pouze jeden rozsah doplnění nebo doplněný objekt.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte položky Úpravy > Časová osa > Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.
- Klepněte ve vymezené ploše na rozsah doplnění nebo doplněnou instanci pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.

Flash zkopíruje do vaší systémové schránky kód skriptu jazyka ActionScript 3.0, který popisuje vybrané doplnění pohybu. Kód popisuje doplnění jako animaci snímek po snímku.

Chcete-li kopírovaný kód použít, vložte ho do panelu Akce dokumentu Flash, který obsahuje instanci symbolu, do kterého chcete kopírované doplnění vložit. Zrušte komentář řádku, který volá funkci addTarget(), a nahraďte text <instance name goes here> v tomto řádku názvem instance symbolu, který chcete animovat.

Chcete-li pojmenovat instanci symbolu, který chcete pomocí vkládaného skriptu jazyka ActionScript animovat, vyberte tuto instanci ve vymezené ploše a název zadejte v inspektoru vlastností.

Název instance doplnění pohybu můžete také pojmenovat tak, že v časové ose vyberete rozsah doplnění a název pro toto doplnění pohybu zadáte v inspektoru vlastností. Pak můžete v kódu jazyka ActionScript 3.0 odkazovat na tento rozsah doplnění.

Další informace o animování pomocí jazyka ActionScript 3.0 viz třídy fl.motion v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent*.

Úpravy křivek vlastnosti v Editoru pohybu

Panel Editor pohybu slouží k zobrazování všech vlastností doplnění a jejich klíčových snímků vlastnosti. Poskytuje také nástroje, pomocí kterých lze doplnění upřesňovat a přidávat k nim podrobnosti. Editor pohybu zobrazuje vlastnosti aktuálně vybraného doplnění. Jakmile v časové ose vytvoříte doplnění, umožňuje vám Editor pohybu několika různými způsoby doplnění řídit.

Poznámka: Používání Editoru pohybu je u mnoha typů běžných, jednoduchých doplnění pohybu volitelné. Editor pohybu je navržen tak, aby usnadňoval vytváření složitějších doplnění pohybu. Nepoužívá se u klasických doplnění.

Panel Editoru pohybu umožňuje:

- nastavovat hodnoty jednotlivých klíčových snímků vlastnosti,
- · přidávat nebo odstraňovat klíčové snímky vlastnosti pro jednotlivé vlastnosti,
- přesunovat klíčové snímky vlastnosti do jiných snímků v doplnění,
- · kopírovat a vkládat křivky vlastností z jedné vlastnosti do druhé,
- uspořádat klíčové snímky pro jednotlivé vlastnosti obráceně,
- · obnovit jednotlivé vlastnosti nebo kategorie vlastností,
- jemnější určení tvaru křivek doplnění většiny jednotlivých vlastností pomocí ovládacích prvků Bezierovy křivky (Vlastnosti X, Y a Z ovládací prvky Bezierovy křivky nemají.),
- přidávat nebo odstraňovat filtry nebo barevné efekty a upravovat jejich nastavení,
- přidávat k jednotlivým vlastnostem a kategoriím vlastností odlišné přednastavené náběhy/doběhy,
- vytvářet vlastní křivky náběhu/doběhu,
- přidávat vlastní náběhy/doběhy k jednotlivým doplněným vlastnostem a skupinám vlastností,
- povolovat pohyblivost pro jednotlivé klíčové snímky vlastnosti pro vlastnosti X, Y a Z; přesunutím klíčového snímku vlastnosti, který je pohyblivý, do jiných snímků nebo mezi jednotlivé snímky lze vytvořit plynulou animaci.

	A				B	C D
		-		-		
Vlastnost	Hodnota	_	Náběh/doběh	Klič	ový sn	Graf
						1 5 10 15 20
🔻 Základní pohyb			🗹 🛛 Bez náběhu/době… I ▼]	6	
х	<u>69</u> ob		🗹 🛛 Bez náběhu/době… I ▼] (♦ 🕨	
Y	<u>75.4</u> ob		🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻] (♦ 🕨	
Natočení Z	<u>0</u> .°		🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻] (♦	<u> </u>
▼ Transformace			🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻)	6	
Zkosení X	<u>0</u> °		🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻] (\	-0
Zkosení Y	<u>0</u> .°		🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻] (♦	<u> </u>
Měřítko X	<u>100</u> %	ĕĕ	🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻] (♦	100
Měřítko Y	100 %	ĕĕ	☑ Bez náběhu/době…I ▼) (>	100
Efekt barvy					닉눈	
Filtry				=	님	
▶ Náběhy/doběhy				=2	닉	
30 2	00 🛄 2	4				
				E	FG	

Editor pohybu

A. Hodnoty vlastnosti B. Tlačítko Obnovit hodnoty C. Přehrávací hlava D. Oblast křivky vlastnosti E. Tlačítko přechodu na předchozí křivku F. Tlačítko Přidat nebo odebrat předchozí snímek G. Tlačítko přechodu na následující křivku

Když vyberete rozsah doplnění v časové ose nebo doplňovaný objekt a cestu pohybu na vymezené ploše, Editor pohybu zobrazuje křivky vlastností doplnění. Editor pohybu zobrazuje křivky vlastností na mřížce, která představuje snímky časové osy, ve které dochází k vybranému doplnění. Přehrávací hlava se v časové ose i v Editoru pohybu objevuje vždy ve stejném čísle snímku.

Editor pohybu představuje hodnoty doplněné vlastnosti pomocí dvourozměrného grafu pro každou vlastnost. Každá vlastnost má vlastní graf. Vodorovná osa každého grafu představuje čas (zleva doprava), svislá osa představuje změnu hodnoty vlastnosti. Každý klíčový snímek vlastnosti pro specifickou vlastnosti se na křivce vlastnosti pro danou vlastnost zobrazuje jako řídicí bod. Pokud je na křivku vlastnosti aplikována křivka náběhu/doběhu, objeví se v oblasti křivky vlastnosti druhá křivka jako přerušovaná čára. Přerušovaná křivka ukazuje, jaký bude mít náběh/doběh na hodnoty vlastnosti vliv.

Některé vlastnosti nelze doplnit, protože mohou po dobu životnosti objektu v časové ose nabývat pouze jedné hodnoty. Jako příklad může sloužit vlastnost Kvalita filtru Úkos s přechodem. Tyto vlastnosti lze v Editoru pohybu nastavit, nemají ale grafy.

Tvar většiny křivek vlastností můžete v Editoru pohybu přesně řídit tím, že přidáte klíčové snímky vlastnosti a křivku upravíte pomocí standardních ovládacích prvků Bezierovy křivky. U vlastností X, Y a Z můžete na grafu přidávat a odebírat řídicí body z křivek vlastností, nemůžete ale používat ovládací prvky Bézierovy křivky. Při změně řídícího bodu křivky vlastnosti se změny okamžitě objeví ve vymezené ploše.

Editor pohybu umožňuje na libovolnou křivku vlastnosti aplikovat náběh nebo doběh. Pomocí aplikování náběhu nebo doběhu v Editoru pohybu můžete vytvářet určité typy komplexních efektů animací, aniž byste museli vytvářet komplexní cesty pohybu. Křivky náběhu/doběhu jsou grafy, které ukazují způsob interpolace hodnot doplňované vlastnosti v čase. Aplikováním křivky náběhu/doběhu na křivku vlastnosti můžete velice snadno vytvářet komplexní pohyby.

Některé vlastnosti mají minimální nebo maximální hodnoty, které nelze překročit (například u průhlednosti alfa je to 0 až 100 %). U grafů těchto vlastností nelze aplikovat hodnoty mimo přijatelný rozsah.

Následující výuková videa ukazují používání Editoru pohybu:

- Getting Started: Using the Motion Editor (Začínáme: Používání Editoru pohybu) (3:40)
- Using the Motion Editor (Používání Editoru pohybu) (6:08)

Další témata nápovědy

"Kreslení nástrojem pero" na stránce 105

"Doplnění náběhu a doběhu" na stránce 221

Nastavení zobrazování Editoru pohybu

V Editoru pohybu můžete určit, které křivky vlastností se budou zobrazovat a velikost zobrazení křivek jednotlivých vlastností. Větší křivky vlastností se snadněji upravují.

- Chcete-li upravit, které vlastnosti se v Editoru pohybu zobrazí, klepnutím na trojúhelník u kategorie vlastností tuto kategorii rozšiřte nebo sbalte.
- Chcete-li řídit počet snímků doplnění zobrazeného v Editoru pohybu, zadejte počet snímků, které chcete zobrazovat, ve spodní části Editoru pohybu do pole Zobrazitelné snímky. Maximálním počtem snímků je celkový počet snímků ve vybraném rozsahu doplnění.
- Chcete-li přepnout křivku vlastnosti mezi rozšířeným a sbaleným zobrazením, klepněte na tento název vlastnosti. Rozšířené zobrazení poskytuje pro úpravy křivky vlastnosti daleko více prostoru. Pomocí polí Graph Size a Expanded Graph Size ve spodní části Editoru pohybu můžete velikost sbalených nebo rozšířených zobrazení upravit.
- Chcete-li povolit nebo zakázat tipy nástrojů v oblasti grafu, vyberte z nabídky panelu příkaz Zobrazovat tipy nástrojů v panelu možností.
- Chcete-li do doplnění přidat nový barevný efekt nebo filtr, klepněte v řádku kategorie vlastnosti na tlačítko Přidat a zvolte, kterou položku chcete přidat. Nová položka se okamžitě objeví v Editoru pohybu.

Úpravy tvaru křivek vlastnosti

Editor pohybu umožňuje přesně řídit tvar každé křivky vlastnosti doplnění, s výjimkou vlastností X, Y a Z. U všech ostatních vlastností můžete křivku každého grafu upravovat pomocí standardních ovládacích prvků Bézierovy křivky. Způsob používání těchto ovládacích prvků je podobný způsobu úpravy tahů pomocí nástroje výběr nebo pero. Hodnotu vlastnosti zvýšíte přesunutím segmentu křivky nebo řídícího bodu nahoru, přesunutím dolů hodnotu snížíte.

Pokud pracujete s křivkami vlastností přímo, můžete:

- · vytvářet komplexní křivky pro komplexní doplňované efekty
- · upravovat hodnoty vlastností v klíčových snímcích vlastností
- zvyšovat nebo snižovat hodnoty vlastností v rámci celé křivky vlastnosti
- přidávat dodatečné klíčové snímky vlastnosti do doplnění
- nastavovat jednotlivé klíčové snímky vlastnosti na pohyblivé nebo nepohyblivé

V Editoru pohybu se vlastnosti základního pohybu X, Y a Z od ostatních vlastností liší. Tyto tři vlastnosti jsou spojeny dohromady. Snímek v rozsahu doplnění, který je klíčovým snímkem vlastnosti pro jednu z těchto vlastností, musí být klíčovým snímkem vlastnosti pro všechny tři vlastnosti. Kromě toho nelze řídicí body na křivkách vlastností X, Y a Z upravovat pomocí ovládacích prvků Bézierovy křivky.

Řídicími body křivek vlastností mohou být buď hladké nebo rohové řídicí body. Když křivka vlastnosti prochází rohovým bodem, vytvoří úhel. Když křivka vlastnosti prochází hladkým bodem, vytvoří hladkou křivku. Typ řídicího bodu v křivce vlastnosti pro vlastnosti X, Y a Z závisí na typu odpovídajícího řídicího bodu v cestě pohybu na vymezené ploše.

Vlastnosti doplnění X, Y a Z je obecně nejlepší upravovat pomocí úpravy cesty pohybu na vymezené ploše. Editor pohybu používejte pro menší nastavení hodnot těchto vlastností nebo pro přesunutí jejich klíčových snímků vlastnosti do jiných snímků rozsahu doplnění.

- Chcete-li změnit tvar křivkového segmentu mezi dvěma řídicími body, táhněte za segment. Když táhnete za křivkový segment, vyberou se řídicí body na obou koncích segmentu. Pokud jsou vybrány hladké řídicí body, objeví se jejich táhla Bezierovy křivky.
- Chcete-li křivku vlastnosti obnovit na statickou nedoplňovanou hodnotu vlastnosti, klepněte v oblasti grafu pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) a zvolte příkaz Obnovit vlastnost.
- Chcete-li obnovit celou kategorii vlastností na statické nedoplňované hodnoty, klepněte na tlačítko Obnovit hodnoty pro tuto kategorii.
- Chcete-li obrátit směr doplnění vlastnosti, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na oblast grafu vlastnosti a zvolte příkaz Uspořádat klíčové snímky obráceně.
- Chcete-li křivku vlastnosti zkopírovat z jedné vlastnosti do druhé, klepněte v oblasti grafu křivky pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) a zvolte příkaz Kopírovat křivku. Chcete-li křivku vložit do jiné vlastnosti, klepněte v oblasti grafu vlastnosti a zvolte příkaz Vložit křivku. Křivky můžete také kopírovat mezi vlastními náběhy/doběhy a mezi vlastními náběhy/doběhy a vlastnostmi.

Práce s klíčovými snímky vlastnosti

Tvar křivky vlastnosti můžete upravovat přidáním, odstraněním nebo úpravou klíčových snímků vlastnosti v rámci každého grafu.

• Chcete-li přidat klíčový snímek vlastnosti do křivky vlastnosti, umístěte přehrávací hlavu do požadovaného snímku a u vlastnosti klepněte v Editoru pohybu na tlačítko Přidat nebo odebrat klíčový snímek.

Můžete také na graf ve snímku, do kterého chcete přidat klíčový snímek vlastnosti, klepnout se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Můžete také klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na křivku vlastnosti a zvolit příkaz Přidat klíčový snímek.

Chcete-li odebrat klíčový snímek vlastnosti z křivky vlastnosti, musíte klepnout se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na řídicí bod pro klíčový snímek vlastnosti v křivce vlastnosti.

Můžete také klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na řídicí bod a zvolit Odebrat klíčový snímek.

• Chcete-li řídicí bod přepnout mezi režimem rohového bodu a hladkého bodu, klepněte na řídicí bod se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Když je řídicí bod v režimu hladkého bodu, zpřístupní se táhla Bézierovy křivky a křivka vlastnosti prochází bodem jako hladká křivka. Když je řídicí bod v režimu rohového bodu, vytvoří křivka vlastnosti při průchodu řídicím bodem úhel. Pro rohové body se táhla Bezierovy křivky nezpřístupňují.

Chcete-li nastavit bod do režimu hladkého bodu, klepněte pravým tlačítkem Ctrl (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na řídicí bod a vyberte Vyhladit bod, Vyhladit vpravo, Vyhladit vlevo. Abyste bod nastavili na režim rohového bodu, zvolte Rohový bod.

EDITOR POHYBU	_		
Vlastnost	Hodnota	Náběh/doběh	Klíčový sn Graf
			1 5 10 15 20
Základní pohyb		🗹 🛛 Bez náběhu/době… I ▼	<u>♦</u>
▼ Transformace		🗹 🛛 Bez náběhu/době I 🔻 🔿	5
Zkosení X	Ũ.o	(Bez náběhu/době…l ▼)	-20
40	200 🛄 24		3 ×

Křivka vlastnosti zobrazující hladký bod (snímek 8) a rohový bod (snímek 17)

• Chcete-li přesunout klíčový snímek vlastnosti do jiného snímku, přetáhněte jeho řídicí bod.

Klíčový snímek vlastnosti nelze přetáhnout kolem klíčových snímků, které jsou před nebo za ním.

Chcete-li klíčový snímek vlastnosti pro prostorové vlastnosti X, Y a Z přepnout mezi pohyblivým a nepohyblivým režimem, klepněte na klíčový snímek vlastnosti v Editoru pohybu pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh). Další informace o pohyblivých klíčových snímcích viz "Úpravy cesty pohybu doplnění" na stránce 208.

Pohyblivost jednotlivého klíčového snímku vlastnosti můžete v Editoru pohybu také vypnout přetažením pohyblivého klíčového snímku na svislý oddělovač snímku.

 Chcete-li propojit přiřazené páry vlastností X a Y, klepněte na tlačítko Hodnoty vlastností propojení X a Y pro některou z vlastností, které chcete propojit. Když zadáte hodnotu pro některou propojenou vlastnost, jsou jejich hodnoty omezené, aby se zachoval poměr mezi těmito vlastnostmi. Mezi příklady přiřazených vlastností X a Y jsou zahrnuty vlastnosti Měřítko X a Měřítko Y a vlastnosti filtru Vržený stín, Rozostření X a Rozostření Y.

Výukové lekce a příklady

Následující videa a články poskytují další podrobné informace o práci s Editorem pohybu.

- Video: The Motion Editor in Flash CS4 (Editor pohybu v aplikaci Flash CS4) (5:08, Adobe TV)
- Video: Getting Started: 14 Using the Motion Editor (Začínáme: 14 Používání Editoru pohybu) (3:40, Adobe TV)
- Video: Using the Motion Editor (Používání Editoru pohybu) (6:08, Adobe TV)
- Video: Quickly Access Your Animation Properties (Rychlý přístup k vlastnostem animace) (4:17, Adobe TV)

Doplnění náběhu a doběhu

Náběh a doběh jsou postupy upravující způsob, kterým Flash vypočítává hodnoty vlastnosti mezi klíčovými snímky vlastnosti v doplnění. Bez náběhu a doběhu vypočítává Flash tyto hodnoty tak, že je změna hodnoty v každém snímku stejná. Pomocí náběhu a doběhu můžete upravit rychlost změny hodnot a tím získat přirozenější nebo komplexnější animace.

Náběh a doběh jsou matematické křivky, které jsou aplikovány na hodnoty vlastnosti doplnění. Výsledný efekt doplnění je důsledkem kombinace rozsahu hodnot vlastností v doplnění a křivky náběhu/doběhu.

Pokud například přes plochu animujete obrázek auta, působí pohyb realističtěji tehdy, pokud se auto rozjíždí ze zastavení, pomalu nabírá rychlost a potom se na druhé straně vymezené plochy pomalu zastaví. Bez náběhu a doběhu by se auto ze zastavení ihned rozjelo na plnou rychlost a poté se na druhé straně vymezené plochy okamžitě zastavilo. Pokud použijete náběh a doběh, můžete na auto aplikovat doplnění pohybu a poté toto doplnění pomalu spustit i zastavit.

						6	4 150%	
20 40 60 8	0 100 120 14	40 160 180 200 220	240 260 280	300 320 3	40 360 380	400 420 4	40 460 48	0 500 520
		+						
•			• • •				· · · ·	
		5.14 <u>- 9</u> 27						
ITOR POHYBU						_	_	×)) =+
istnost	Hodnota	Náběh/doběh	Klíčový sn.	Graf				11
				1 5	10	15	20	
Základní pohyb		🗹 🛛 Bez náběhu/době				T		-
×	205 4 ab							
^	203.4 00		N P					
v	122.7 ob	✓ Bez náběhu/době						
- 52 MA			and a set of the set o	- 120				
				0				
Natočení Z	0 •	I TI UCZ HOUCHU/UUUC	COLUMN AND A REAL PROPERTY					
Natočení Z	0.0			••••••				
Natočení Z Transformace	0.0	Bez náběhu/době						
Natočení Z Transformace Efekt barvy	0.0	Bez náběhu/době		••••••				
Natočení Z Transformace Efekt barvy Filtry	0.0	Bez náběhu/době						

Cesta pohybu bez náběhu a doběhu Všimněte si rovnoměrného rozmístění snímků podél cesty.



Ta samá cesta pohybu s aplikovaným náběhem/doběhem Stop a Start (Medium). Všimněte si koncentrace snímků na obou koncích cesty, které vytváří realističtější zrychlení a zpomalení auta.

Náběh a doběh můžete aplikovat v inspektoru vlastností nebo v Editoru pohybu. Náběhy a doběhy aplikované v inspektoru vlastností mají vliv na všechny vlastnosti, které jsou součástí doplnění. Náběhy/doběhy aplikované v Editoru pohybu mohou mít vliv na jedinou vlastnost, skupinu vlastností nebo na všechny vlastnosti doplnění.

Náběh/doběh mohou být jednoduché nebo komplexní. Flash zahrnuje řadu přednastavených náběhů/doběhů, které můžete aplikovat a získat tak jednoduché nebo komplexní efekty. V Editoru pohybu také můžete vytvářet vlastní křivky náběhu/doběhu.

Jeden z mnoha běžných způsobů použití náběhu/doběhu nastane poté, co jste upravili cestu pohybu ve vymezené ploše a povolili, aby pohyblivé klíčové snímky nastavily v každém segmentu cesty konstantní rychlost pohybu. Pak můžete pomocí náběhu/doběhu přidat realističtější zrychlení a zpomalení na konci a začátku cesty.

Když křivku náběhu/doběhu aplikujete na křivku vlastnosti, objeví se v oblasti grafu křivky vlastnosti vizuální překrytí této křivky. Protože toto překrytí ukazuje křivku vlastnosti i křivku náběhu/doběhu ve stejné oblasti grafu, můžete tak lépe pochopit, jaké výsledné doplnění se při testování animace ve vymezené ploše zobrazuje.

Protože křivky náběhu/doběhu v Editoru pohybu mohou být komplexní, můžete pomocí nich ve vymezené ploše vytvořit komplexní pohyb a přitom ve vymezené ploše nemusíte vytvářet komplexní cesty pohybu. Kromě prostorových vlastností X, Y a Z můžete křivky náběhu/doběhu také použít k vytvoření doplnění některé jiné vlastnosti.

Jen DeHaan na svém webu Flashthusiast.com uveřejnila užitečný článek o úpravách a použití vlastních náběhů a doběhů a také článek o náběhu a doběhu mezi klíčovými snímky.

Náběh a doběh všech vlastností doplnění v inspektoru vlastností

Když náběh/doběh aplikujete pomocí inspektoru vlastností, má náběh/doběh vliv na všechny vlastnosti, které jsou zahrnuty v doplnění. Inspektor vlastností aplikuje křivku náběhu/doběhu Jednoduchá (pomalá); ta je také k dispozici v Editoru pohybu.

- 1 Vyberte doplnění v časové ose nebo cestu pohybu ve vymezené ploše.
- 2 Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte náběh/doběh, který chcete aplikovat.
- 3 Do pole Ease Value zadejte hodnotu míry náběhu/doběhu.

Náběh/doběh jednotlivých vlastností v Editoru pohybu

Na individuální vlastnost nebo kategorii vlastností můžete v Editoru pohybu aplikovat přednastavený náběh/doběh.

					× >>
EDITOR POHYBU					*≣
Vlastnost	Hodnota	Náběh/doběh	Klíčov	ý sn	Graf
					1 5 10 15 20
Základní pohyb		✓ Bez náběhu/době… I ▼		ŝ	
Transformace		🗹 🛛 Bez náběhu/době… I ▼		6	
Efekt barvy			-,	÷	
Filtry			Ę	÷	
▼ Náběhy/doběhy			-,	÷	
1-Jednoduché (pom	. <u>0</u> .				
2-Jednoduché (stře	50				
3-Jednoduché (rych	<u>50</u>				
4-Jednoduché (nejr	<u>50</u>				
5-Zastavit a spustit	50				
6-Zastavit a spustit	50				Q
7-Zastavit a spustit	50				
8-Zastavit a spustit	50				
9-Odskok	4				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
10-Odskok dovnitř	4				0
11-Pružina	5				
12-Sinusoida	<u>3.</u>				0
13-Pilovitá vlna	3.				_0
14-Obdélníková vlna	3				0
15-Náhodná	25				MARA RADAN R
16-Tlumená vlna	3.				
17-Vlastní	<u>0</u> .%		4.4	•	
30 200	<u> </u>				

Tvary křivek náběhu/doběhu, které jsou zahrnuty v programu Flash.

Chcete-li používat náběh/doběh v Editoru pohybu, přidejte náběh/doběh do seznamu náběhů/doběhů, které jsou pro vybrané doplnění k dispozici, a potom tyto náběhy/doběhy aplikujte na zvolené vlastnosti. Když náběh/doběh aplikujete na určitou vlastnost, objeví se na oblasti grafu této vlastnosti překrývající přerušovaná křivka. Přerušovaná křivka ukazuje, jaký bude mít tato křivka náběhu/doběhu vliv na skutečné hodnoty této vlastnosti doplnění.

- Chcete-li náběh/doběh přidat do seznamu náběhů/doběhů dostupných pro vybrané doplnění, klepněte v Editoru pohybu v části Náběh/doběh na tlačítko Přidat a poté vyberte náběh/doběh, který chcete přidat.
- Chcete-li náběh/doběh přidat k jednotlivé vlastnosti, vyberte náběh/doběh z nabídky Vybraný náběh/doběh pro tuto vlastnost.
- Chcete-li náběh/doběh přidat k celé kategorii vlastností (jako jsou pohyb, transformace, barevný efekt nebo filtry), vyberte typ náběhu/doběhu z nabídky Vybraný náběh/doběh pro kategorii vlastnosti.
- Chcete-li náběh/doběh pro vlastnost nebo kategorii vlastností zapnout nebo vypnout, klepněte na zaškrtávací políčko Zapnout nebo vypnout náběh/doběh pro vlastnost nebo kategorii vlastností. Tímto postupem rychle uvidíte, jaký účinek má náběh/doběh na křivky vlastností.
- Chcete-li náběh/doběh odebrat ze seznamu dostupných doplnění, klepněte v Editoru pohybu v části Posunutí na tlačítko Odstranit náběh/doběh a poté vyberte z rozbalovací nabídky náběh/doběh.

Úpravy křivek náběhu/doběhu v Editoru pohybu

V Editoru pohybu můžete upravovat vlastnosti přednastavených křivek náběhu/doběhu a vytvářet vlastní křivky náběhu/doběhu.

 Chcete-li upravit přednastavenou křivku náběhu/doběhu, nastavte hodnotu náběhu/doběhu v poli u názvu náběhu/doběhu.

U jednoduchých křivek náběhu/doběhu je tato hodnota procento, které vyjadřuje míru aplikace křivky náběhu/doběhu na křivku vlastnosti. Kladné hodnoty zvyšují náběh/doběh na konci křivky. Záporné hodnoty zvyšují náběh/doběh na začátku křivky.

U vlnových křivek náběhu/doběhu, jako jsou sinusová nebo pilovitá křivka, tato hodnota vyjadřuje počet půlperiod vlny.

Chcete-li přednastavený náběh/doběh upravit, musíte ho nejdříve přidat do seznamu dostupných náběhů/doběhů v Editoru pohybu pomocí tlačítka Přidat v části Náběh/doběh.

 Chcete-li upravit vlastní křivku náběhu/doběhu, přidejte instanci vlastní křivky náběhu/doběhu do seznamu náběhů/doběhů a potom tuto křivku upravte pomocí stejných postupů jako jsou postupy pro úpravy libovolné jiné Bezierovy křivky v aplikaci Flash. Počáteční hodnota této křivky náběhu/doběhu musí být vždy rovna 0 %.

Křivku také můžete zkopírovat z jedné křivky a vložit ji do druhé (včetně do vlastních náběhů/doběhů v samostatných doplněních pohybu).

Práce s klasickými doplněními

Klasická doplnění se podobají doplněním pohybu, s výjimkou toho, že je jejich vytvoření složitější a že umožňují určité typy animovaných efektů, které není možné pomocí doplnění pohybu vytvořit.

O klasických doplněních

Klasická doplňovaná animace se v aplikaci Flash podobá doplněním pohybu; vytváří se ale složitěji a je méně flexibilní. Na druhou stranu ale klasická doplnění nabízí některé typy kontroly animace, které doplnění pohybu nenabízí. Další informace o těchto rozdílech viz téma "Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními" na stránce 201. Informace o migraci z klasických doplňovaných animací na doplnění pohybu najdete v příručce Motion migration guide for Flash Professional (Migrační příručka pohybu pro aplikaci Flash Professional) na webu Adobe Flash Developer Center.

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na stránce ukázek aplikace Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. K dispozici jsou následující ukázky:

- Animovaný vržený stín: Chcete-li zobrazit tuto ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip s ukázkami a přejděte do složky Graphics\AnimatedDropShadow.
- Animace a přechody: Chcete-li zobrazit tuto ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip s ukázkami a přejděte do složky Graphics\AnimationAndGradients.

Další témata nápovědy

"O doplňované animaci" na stránce 200

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro klasická doplnění

Změny v animaci jsou definované v *klíčovém snímku*. Když vytvoříte animaci snímek po snímku, každý snímek je klíčovým snímkem. V doplňované animaci definujete klíčové snímky ve významných bodech v animaci a Flash vytvoří obsah snímků mezi nimi. Interpolované snímky doplňované animace se zobrazují jako světle modré nebo světle zelené se šipkou nakreslenou mezi klíčovými snímky. Protože dokumenty Flash uchovávají tvary v každém klíčovém snímku, vytvářejte klíčové snímky pouze v těch bodech kresby, kde se něco mění.

Klíčové snímky jsou vyznačeny v časové ose: plný kroužek představuje klíčový snímek s uloženým obsahem a prázdný kroužek před snímkem představuje prázdný klíčový snímek. Následující snímky přidávané do stejných vrstev mají stejný obsah jako klíčový snímek.

V klasických doplněních lze upravovat pouze klíčové snímky. Doplněné snímky můžete prohlížet, ale nemůžete je přímo upravovat. Chcete-li upravit doplněné snímky, změňte jeden z definujících klíčových snímků nebo vložte nový klíčový snímek mezi počáteční a koncový klíčový snímek. Pokud chcete přidat položky do aktuálního klíčového snímku, přetáhněte položky z panelu Knihovna na vymezenou plochu.

Chcete-li zobrazit a upravit více než jeden snímek najednou, použijte průsvitky.

Postup vytváření klíčových snímků

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte snímek v časové ose a vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na snímek v časové ose a vyberte Vložit klíčový snímek.

Vkládání snímků do časové osy

- Pokud chcete vložit nový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Snímek.
- Chcete-li vytvořit nový klíčový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek, nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na snímek, na který chcete umístit klíčový snímek, a vyberte Vložit klíčový snímek.
- Chcete-li vytvořit nový prázdný klíčový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek, nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na snímek, na který chcete umístit klíčový snímek, a vyberte Vložit prázdný klíčový snímek.

Odstranění nebo změna snímku nebo klíčového snímku

- Chcete-li odstranit snímek, klíčový snímek nebo sekvenci snímků, vyberte je a klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte Odstranit snímky. Okolní snímky zůstanou nezměněné.
- Chcete-li přemístit klíčový snímek nebo sekvenci snímků a jejich obsah, vyberte je a přetáhněte je do požadované polohy.
- Chcete-li prodloužit trvání klíčového snímku, přetáhněte ho na poslední snímek nové sekvence se stisknutou klávesou Alt.
- Chcete-li kopírovat a vložit snímek nebo sekvenci snímků, vyberte je a zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Vyberte snímek nebo sekvenci, které chcete nahradit, a vyberte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.
- Chcete-li klíčový snímek převést na běžný snímek, vyberte příslušný klíčový snímek a zvolte Změnit > Časová osa
 Vymazat klíčový snímek, nebo na něj klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a
 vyberte Vymazat klíčový snímek. Vymazaný klíčový snímek a všechny snímky až po následný klíčový snímek se
 nahradí obsahem snímku předcházejícího vymazaný klíčový snímek.
- Chcete-li kopírovat klíčový snímek nebo sekvenci snímků přetažením, vyberte je a přetáhněte je se stisknutou klávesou Alt do nové polohy.
- Chcete-li změnit délku doplněné sekvence, přetáhněte počáteční nebo koncový klíčový snímek doleva nebo doprava.
- Chcete-li přidat položku knihovny do aktuálního klíčového snímku, přetáhněte ji z panelu Knihovna na vymezenou plochu.
- Chcete-li obrátit sekvenci animace, vyberte příslušné snímky v jedné nebo více vrstvách a zvolte Změnit > Časová osa > Obrátit snímky. Klíčové snímky musí být na začátku nebo na konci sekvence.

Přidávání klasického doplnění do instancí, skupin nebo textu

Klasická doplnění můžete používat i k doplnění změn vlastností instancí, skupin a textu. Aplikace Flash může doplnit polohu, velikost, natočení a zkosení instancí, skupin a textu. Kromě toho může aplikace Flash doplnit barvu instancí a textu a vytvořit tak postupné posuny barev, případně nechat instanci postupně objevit nebo zmizet.

Abyste mohli doplnit barvu skupin nebo textu, musíte je nejdříve převést na symboly. Abyste mohli animovat jednotlivé znaky v bloku textu samostatně, musíte nejdříve umístit každý znak do samostatného textového bloku.

Pokud aplikujete klasické doplnění a pak změníte počet snímků mezi oběma klíčovými snímky nebo přemístíte skupinu nebo symbol v některém z klíčových snímků, aplikace Flash snímky automaticky znovu doplní.

Výukové video o klasických doplněních najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0125_cz.

Textovou výukovou lekci o klasických doplněních najdete pod názvem Create a Timeline Animation (Vytvoření animace časové osy) na stránce výukových lekcí aplikace Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na webové stránce ukázek Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. K dispozici jsou následující ukázky:

- Animovaný vržený stín: Chcete-li zobrazit ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip s ukázkami a přejděte do složky Graphics\AnimatedDropShadow.
- Animace a přechody: Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Graphics\AnimationAndGradients.

Další témata nápovědy

"Vytváření symbolů" na stránce 158

"O doplňované animaci" na stránce 200

Vytvoření klasického doplnění

- 1 Klepnutím na název vrstvy změňte tuto vrstvu na aktivní a vyberte prázdný klíčový snímek ve vrstvě, ve které má animace začít. Tento snímek bude prvním snímkem klasického doplnění.
- 2 Chcete-li do tohoto prvního snímku klasického doplnění přidat obsah, proveďte jeden z následujících kroků:
- Vytvořte grafický objekt pomocí nástroje pero, elipsa, obdélník, tužka nebo štětec a pak ho převeďte na symbol.
- Ve vymezené ploše vytvořte instanci, skupinu nebo textový blok.
- Přetáhněte instanci symbolu z panelu Knihovna.

Poznámka: Chcete-li vytvořit doplnění, musíte mít ve vrstvě pouze jednu položku.

- 3 Vytvořte druhý klíčový snímek, kterým má animace končit, a nechte nový klíčový snímek vybraný.
- 4 Chcete-li změnit položku v zakončujícím snímku, proveďte libovolné z následujících úkonů:
- Přemístěte položku do nové polohy.
- Změňte velikost, natočení nebo zkosení položky.
- Změňte barvu položky (pouze instance nebo textový blok). Chcete-li doplnit barvu jiných prvků než instancí nebo textových bloků, použijte doplnění tvarů.
- 5 Klasické doplnění vytvoříte jedním z následujících postupů:
- Klepněte v rozsahu snímků doplnění na libovolný snímek a vyberte příkaz Vložit > Klasické doplnění.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na kterýkoli snímek v rozsahu snímků doplnění a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vytvořit klasické doplnění.

Pokud jste v kroku 2 vytvořili grafický objekt, aplikace Flash automaticky převede tento objekt na symbol a nazve ho *doplnění1*.

- **6** Pokud jste ve čtvrtém kroku změnili velikost položky, vyberte v inspektoru vlastností v části Doplnění položku Měřítko a doplňte velikost vybrané položky.
- 7 Chcete-li vytvořit realističtější dojem pohybu, aplikujte na klasické doplnění náběh/doběh. Chcete-li na klasické doplnění aplikovat náběh/doběh, určete hodnotu náběhu a doběhu pro každé vytvářené klasické doplnění v inspektoru vlastností v části Doplnění v poli Náběh/doběh. Chcete-li ovládat rychlost klasického doplnění přesněji, použijte dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu.

Chcete-li nastavit rychlost změny mezi doplňovanými snímky, přetáhněte hodnotu v poli Náběh/doběh nebo nějakou hodnotu zadejte:

- Chcete-li klasické doplnění zahájit pomalu a ke konci animace doplnění zrychlovat, zadejte zápornou hodnotu mezi -1 a -100.
- Chcete-li klasické doplnění zahájit rychle a ke konci animace doplnění zpomalovat, zadejte kladnou hodnotu mezi -1 a -100.
- Chcete-li v rozsahu snímků doplnění vytvořit složitější změny rychlosti, otevřete klepnutím na tlačítko Upravit vedle pole Náběh/doběh dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu.

Standardně je rychlost změny mezi doplňovanými snímky konstantní. Náběh/doběh vytváří přirozenější dojem zrychlení nebo zpomalení postupným nastavením rychlosti změny.

- 8 Chcete-li vybranou položku během doplnění otáčet, vyberte v inspektoru vlastností volbu z nabídky Otočit:
- Chcete-li zabránit otáčení, vyberte Žádné (výchozí nastavení).
- · Chcete-li objekt otočit jednou ve směru vyžadujícím nejmenší pohyb, vyberte Automaticky.
- Chcete-li otočit objekt určeným směrem, zadejte číslo určující počet otáček a vyberte Doprava (po směru hodinových ručiček) nebo Doleva (proti směru hodinových ručiček).

Poznámka: Otáčení v kroku 8 se provede navíc k případnému natočení, které jste aplikovali na konečný snímek v kroku 4.

- **9** Pokud používáte cestu pohybu a chcete orientovat účaří doplňovaného prvku podle cesty pohybu, vyberte v inspektoru vlastností volbu Orientovat podle cesty.
- 10 Chcete-li synchronizovat animaci instance grafického symbolu s hlavní časovou osou, vyberte v inspektoru vlastností volbu Synch.

Poznámka: Volba Synch. i volba Změnit > Časová osa > Synchronizovat symboly znovu přepočítávají počet snímků v doplnění, aby souhlasil s počtem snímků, který je pro ně vyhrazený v časové ose. Volbu Synch. použijte tehdy, pokud počet snímků v sekvenci animace uvnitř symbolu není celým násobkem počtu snímků, které instance grafiky v dokumentu zabírá.

11 Pokud používáte cestu pohybu a chcete připojit doplňovaný prvek k cestě pohybu podle jeho vztažného bodu, vyberte Přitahovat.

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

Vodítko pohybu vrstvy umožňuje nakreslit cesty, podél nichž je možné animovat doplňované instance, skupiny nebo textové bloky. Můžete navázat více vrstev na vrstvu vodítka pohybu a nechat více objektů sledovat stejnou cestu. Z normální vrstvy, která je navázaná na vrstvu vodítka pohybu, se stává vrstva řízená vodítkem.



V tomto příkladě jsou dva objekty v samostatných vrstvách připojeny k téže cestě pohybu.

Výukové video o klasických doplněních najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0125_cz.

Textovou výukovou lekci o klasických doplněních najdete pod názvem Create a Timeline Animation (Vytvoření animace časové osy) na webové stránce výukových lekcí aplikace Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na webové stránce ukázek Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. K dispozici jsou následující ukázky:

- Animovaný vržený stín: Chcete-li zobrazit ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip s ukázkami a přejděte do složky Graphics\AnimatedDropShadow.
- Animace a přechody: Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Graphics\AnimationAndGradients.

Vytvoření cesty pohybu pro klasickou doplňovanou animaci

1 Vytvořte sekvenci klasické doplňované animace.

Pokud v inspektoru vlastností vyberete volbu Orientovat podle cesty, účaří doplňovaného prvku se orientuje podle cesty pohybu. Pokud vyberete Přitahovat, vztažný bod doplňovaného prvku se přitahuje na cestu pohybu.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy, která obsahuje klasické doplnění, a zvolte příkaz Přidat vodítko klasického pohybu.

Aplikace Flash nad vrstvu klasického doplnění přidá vrstvu vodítka pohybu a název klasické vrstvy doplnění odsadí, aby ukázala, že je spojená s vrstvou vodítka pohybu.

Poznámka: Pokud v časové ose již vrstvu vodítka máte, můžete vrstvu obsahující klasické doplnění přetáhnout pod vrstvu vodítka a tím vrstvu vodítka převést na vodítko pohybu a svázat s ním klasické doplnění.



Vrstva vodítka pohybu nad vrstvou, která obsahuje klasické doplnění.

3 Chcete-li vodit klasické doplnění, přidejte do vrstvy vodítka pohybu cestu: Vyberte vrstvu vodítka pohybu a nakreslete požadovanou cestu pomocí nástroje pero, tužka, čára, kruh, obdélník nebo štětec.

Také můžete do vrstvy vodítka pohybu vložit tah.

4 Chcete-li objekt, který doplňujete, přitáhnout k počátku čáry v prvním snímku a na konec čáry v posledním snímku, přetáhněte ho tam.



Obrázek auta přitáhnutý na počátek tahu vodítka

Poznámka: Přitahování bude nejlépe fungovat tehdy, když symbol přetáhnete za jeho transformační bod.

5 Chcete-li vrstvu vodítka pohybu a cestu skrýt, aby byl při práci viditelný pouze pohyb objektu, klepněte ve vrstvě vodítka pohybu do sloupce s ikonou oka.

Při přehrávání animace skupina nebo symbol sleduje cestu pohybu.

Navázání vrstev na vrstvu vodítka pohybu

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Přetáhněte stávající vrstvu pod vrstvu vodítka pohybu. Vrstva pod vrstvou vodítka pohybu je odsazená. Všechny objekty v této vrstvě se automaticky přitahují k cestě pohybu.
- Vytvořte novou vrstvu pod vrstvou vodítka pohybu. Objekty, které doplníte v této vrstvě, se automaticky doplňují podél cesty pohybu.
- Vyberte vrstvu pod vrstvou vodítka pohybu. Zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy a vyberte Vodítko.

Oddělení vrstev od vrstvy vodítka pohybu

- Vyberte vrstvu, kterou chcete oddělit, a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Přetáhněte vrstvu nad vrstvu vodítka pohybu.
- Zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy a jako typ vrstvy vyberte Normální.

Vložení vlastností klasického doplnění

Příkaz Vložit pohyb umožňuje klasické doplnění zkopírovat a vložit pouze určité vlastnosti, které chcete aplikovat na jiný objekt.

- 1 V časové ose vyberte snímky obsahující klasické doplnění, které chcete kopírovat. Snímky, které vyberete, musejí být obsaženy ve stejné vrstvě, nemusejí ale zahrnovat pouze klasické doplnění. Výběr může zahrnovat doplnění, prázdné snímky, případně dvě nebo více doplnění.
- 2 Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat pohyb.
- 3 Vyberte instanci symbolu, na který chcete uplatnit zkopírované klasické doplnění.
- **4** Vyberte položky Úpravy > Časová osa > Vložit pohyb jinak. Vyberte určité vlastnosti klasického doplnění, které chcete do instance symbolu vložit. Vlastnosti klasického doplnění jsou tyto:

Poloha X Vzdálenost, na kterou se objekt přemístí ve směru x.

Poloha Y Vzdálenost, na kterou se objekt přemístí ve směru y.

Vodorovné měřítko Poměr mezi aktuální velikostí objektu a jeho přirozenou velikostí ve vodorovném směru (X).

Svislé měřítko Určuje poměr mezi aktuální velikostí objektu a jeho přirozenou velikostí ve svislém směru (Y).

Natočení a zkosení Natočení a zkosení objektu. Tyto vlastnosti se musí na objekt aplikovat společně. Zkosení je hodnota natočení ve stupních, a když aplikujete natočení i zkosení, obě vlastnosti se navzájem ovlivňují.

Barva Na daný objekt se aplikují všechny hodnoty barvy, například Odstín, Jas a Alfa.

Filtry Všechny hodnoty a změny filtrů pro vybraný rozsah snímků. Pokud se na objekt aplikují filtry, vloží se filtr s veškerými hodnotami nedotčenými a jeho stav (povolený nebo zakázaný) se aplikuje na nový objekt také.

Režim prolnutí Aplikuje režim prolnutí objektu.

Nahradit vlastnosti měřítka cíle Pokud je tato volba nezaškrtnutá, znamená to, že všechny vlastnosti budou vloženy relativně vzhledem k cílovému objektu. Když je zaškrtnutá, změní tato volba vlastnosti měřítka cíle.

Nahradit vlastnosti otočení a zkosení cíle Pokud je tato volba nezaškrtnutá, znamená to, že všechny vlastnosti budou vloženy relativně vzhledem k cílovému objektu. Když je zaškrtnutá, vložené vlastnosti změní stávající vlastnosti otočení a velikosti objektu.

Potřebné informace snímků, doplnění a symbolů se vloží tak, aby tyto prvky odpovídaly původnímu, kopírovanému doplnění.

Chcete-li zkopírovat klasické doplnění symbolu do panelu Akce nebo je použít v jiném projektu jako kód jazyka ActionScript, použijte příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.

Aplikování vlastního nastavení náběhu/doběhu na klasická doplnění

Dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu zobrazuje graf představující míru pohybu během času. Vodorovná osa představuje snímky a svislá osa představuje procentuální hodnotu změny. První klíčový snímek je uveden jako 0 % a poslední klíčový snímek je uveden jako 100 %.

Sklon křivky grafu představuje rychlost změny objektu. Když je křivka vodorovná (beze sklonu), rychlost je nulová; když je křivka svislá, vyskytla se mžiková rychlost změny.



Graf Vlastní nastavení náběhu/doběhu zobrazující konstantní rychlost

Další ovládací prvky pro dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu

Zaškrtávací políčko Použít jedno nastavení pro všechny vlastnosti Ve výchozím nastavení je toto políčko zaškrtnuté; zobrazená křivka se použije pro všechny vlastnosti a rozbalovací nabídka Vlastnosti je vypnutá. Není-li zaškrtávací políčko zaškrtnuté, rozbalovací nabídka Vlastnosti je zapnutá a každá vlastnost má samostatnou křivku definující rychlost této vlastnosti.

Rozbalovací nabídka Vlastnosti Je zapnutá pouze tehdy, když není vybrané zaškrtávací políčko Použít jedno nastavení pro všechny vlastnosti. Když je zapnutá, pro každou z pěti vlastností zobrazených v nabídce se ponechává samostatná křivka. Když vyberete určitou vlastnost z nabídky, zobrazí se její příslušná křivka. Jedná se o následující vlastnosti:

Poloha Určuje nastavení vlastního náběhu/doběhu pro polohu animovaného objektu na vymezené ploše.

• **Natočení** Určuje nastavení vlastního náběhu/doběhu pro otáčení animovaného objektu. Například můžete doladit, jak rychle nebo pomalu se animovaný znak na vymezené ploše otočí kolem dokola, než se obrátí k uživateli.

• **Změna velikosti** Určuje nastavení vlastního náběhu/doběhu pro změnu velikosti animovaného objektu. Například můžete snadněji přizpůsobit změnu velikosti objektu, aby to vypadalo, že se vzdaluje od pozorovatele, pak se přiblíží a pak se znovu vzdálí.

• Barva Určuje nastavení vlastního náběhu/doběhu pro přechody barev aplikované na animovaný objekt.

• **Filtry** Určuje nastavení vlastního náběhu/doběhu pro filtry aplikované na animovaný objekt. Například můžete řídit nastavení náběhu/doběhu vrženého stínu, který simuluje změnu směru zdroje světla.

Tlačítka Spustit a Zastavit Umožňují zobrazit náhled animace na vymezené ploše s použitím všech aktuálních křivek rychlosti definovaných v dialogovém okně Vlastní nastavení náběhu/doběhu.

Tlačítko Obnovit Umožňuje obnovit křivku rychlosti do výchozího lineárního stavu.

Poloha vybraného řídicího bodu Numerická hodnota v pravém dolním rohu dialogového okna vyjadřuje klíčový snímek a polohu vybraného řídicího bodu. Pokud není vybraný žádný řídicí bod, nezobrazuje se žádná hodnota.

Chcete-li k čáře přidat řídicí bod, jednou klepněte na diagonální čáru. Chcete-li dosáhnout přesného stupně ovládání pohybu objektu, přetáhněte polohy řídicích bodů.

S použitím indikátorů snímků (představovaných čtvercovými táhly) klepněte na místo, kde má objekt zpomalit nebo zrychlit. Klepnutím na čvercové táhlo řídicího bodu se tento řídicí bod vybere a na jeho obou stranách se zobrazí tangenciální body. Prázdné kroužky představují tangenciální body. Přetáhněte řídicí bod nebo jeho tangenciální body myší nebo k jejich přemístění použijte klávesy se šipkami.

Standardně se řídicí body přitahují na mřížku. Přitahování můžete vypnout stiskem klávesy X při přetahování řídicího bodu.

Klepnutím na oblast křivky mimo všech řídicích bodů se do křivky v tomto bodě přidá nový řídicí bod, aniž by se změnil tvar křivky. Klepnutím mimo křivku a řídicí body se aktuálně vybraný řídicí bod odznačí.

Přidání vlastního náběhu/doběhu

- 1 V časové ose vyberte vrstvu, na kterou jste aplikovali klasické doplnění.
- 2 Klepněte na tlačítko Upravit vedle jezdce Náběh/doběh v inspektoru Vlastnosti snímku.
- **3** (Volitelně) Chcete-li zobrazit křivku pro určitou vlastnost, odznačte Použít jedno nastavení pro všechny vlastnosti a vyberte vlastnost v nabídce.
- 4 Chcete-li přidat řídicí bod, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na diagonální čáru.
- 5 Chcete-li zvýšit rychlost objektu, přetáhněte řídicí bod nahoru; chcete-li zpomalit rychlost objektu, přetáhněte ho dolů.
- 6 Pokud chcete dále nastavit křivku náběhu/doběhu a doladit hodnotu náběhu/doběhu doplnění, přetáhněte vrcholová táhla.
- 7 Chcete-li zobrazit animaci ve vymezené ploše, klepněte na tlačítko přehrávání v levém dolním rohu.
- 8 Nastavujte ovládací prvky, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Poznámka: Pokud aplikujete na snímek vlastní nastavení náběhu/doběhu s použitím dialogového okna Vlastní nastavení náběhu/doběhu, je v okně úprav zobrazujícím hodnotu náběhu/doběhu uvedeno '--'. Pokud aplikujete na snímek hodnotu náběhu/doběhu s použitím okna Úpravy nebo rozbalovacího jezdce, graf Vlastní nastavení náběhu/doběhu se nastaví na ekvivalentní křivku a je zaškrtnuté políčko Použít jedno nastavení pro všechny vlastnosti.

Kopírování a vkládání křivky náběhu/doběhu

- Chcete-li kopírovat aktuální křivku náběhu/doběhu, stiskněte Ctrl+C (Windows) nebo Apple+C (Macintosh).
- Chcete-li vložit zkopírovanou křivku do jiné křivky náběhu/doběhu, stiskněte Ctrl+V (Windows) nebo Apple+V (Macintosh).

Křivku náběhu/doběhu můžete kopírovat a vkládat. Zkopírovaná křivka zůstává k dispozici, dokud neukončíte aplikaci Flash.

Nepodporované křivky náběhu/doběhu

Určité typy křivek náběhu/doběhu nejsou podporované. Žádná část grafu nemůže představovat nelineární křivku (například kruh).

Dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu automaticky zabraňuje přemístění řídicího bodu nebo tangenciálního táhla do polohy, která by způsobila vykreslení neplatné křivky:

- Všechny body musí existovat na grafu. Řídicí body nelze přemístit mimo hranice grafu.
- Všechny segmenty křivky musí existovat v rozmezí grafu. Tvar křivky se zploští, aby se zabránilo jejímu rozšíření za hranice grafu.

Doplnění tvarů

O doplnění tvarů

Při doplňování tvaru nakreslíte vektorový tvar v jednom snímku v časové ose a v jiném snímku tento tvar změníte nebo nakreslíte jiný. Flash poté interpoluje přechodné tvary pro mezilehlé snímky, a tím vytvoří animaci, ve které přechází jeden tvar do druhého.

Doplnění tvaru nejlépe pracuje s jednoduchými tvary. Vyhněte se tvarům s výřezy nebo negativními tvary mezi nimi. Experimentujte s tvary, které chcete použít pro stanovení výsledků. Můžete použít tipy tvarů a sdělit tak, Flashkteré body na počátku tvaru by měly odpovídat specifickým bodům na koncovém tvaru.

Můžete také doplnit pozici a barvu tvarů v rámci doplnění tvaru.

Chcete-li aplikovat doplnění tvarů do skupin, instancí nebo bitmapových obrazů, tyto prvky rozdělte.

Chcete-li aplikovat doplnění tvarů na text, převeďte text na objekty dvojím rozdělením tohoto textu.

Následující výuková videa ukazují vytváření doplnění tvarů. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Creating animations using shape tweens (Vytváření animací s použitím doplnění tvarů) (5:36)
- Creating shape tweens (Vytváření doplnění tvarů) (3:47)

Vytvoření doplnění tvaru

Následující kroky ukazují, jak vytvářet doplnění tvaru ze snímku 1 do snímku 30 Časové osy. Můžete však vytvářet doplnění v jakékoliv části Časové osy, kterou si vyberete.

- 1 Ve snímku 1 vykreslete obdélník nástrojem Obdélník.
- 2 Zvolte snímek 30 ve stejné vrstvě a přidejte prázdný klíčový snímek vybráním položky Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek nebo stiskněte klávesu F7.
- 3 Na Scéně nakreslete kruh nástrojem ovál do snímku 30.

Nyní byste měli mít klíčový snímek ve snímku 1 se čtvercem a klíčový snímek ve snímku 30 s kruhem.

- 4 V Časové ose vyberte jeden ze snímků mezi dvěma klíčovými snímky ve vrstvě obsahující dva tvary.
- 5 Zvolte Vložit > Doplnění tvaru.

Aplikace Flash interpoluje tvary ve všech snímcích mezi dvěma klíčovými snímky.

- 6 Chcete-li zobrazit doplnění, přetáhněte počátek přehrávání přes snímky v Časové ose, nebo stiskněte klávesu Enter.
- 7 Chcete-li doplnit pohyb kromě tvaru, přesuňte tvar ve snímku 30 do umístění na Scéně, které se liší od umístění tvaru ve snímku 1.

Zobrazte náhled animace stisknutím klávesy Enter.

- 8 Chcete-li doplnit barvu tvaru, vytvořte tvar ve snímku 1 odlišné barvy, než jakou má tvar ve snímku 30.
- 9 Chcete-li přidat náběh/výběh k doplnění, vyberte jeden snímek mezi dvěma klíčovými a zadejte hodnotu do pole Náběh/výběh v Inspektoru vlastností.

Zadejte zápornou hodnotu a vytvořte náběh na počátku doplnění. Zadejte kladnou hodnotu a vytvořte výběh na konci doplnění.

Řízení změn tvaru s použitím pomocných bodů tvaru

Chcete-li nastavit složitější nebo nepravděpodobné změny tvaru, můžete použít pomocné body tvaru. Pomocné body tvaru identifikují body, které by si měly odpovídat v počátečním a konečném tvaru. Pokud například doplňujete kresbu tváře, která mění výraz, můžete použít pomocný bod tvaru pro označení každého oka. Pak místo toho, aby se z tváře při změně tvaru stala beztvará změť, každé oko zůstane rozpoznatelné a během transformace se mění samostatně.



Pomocné body tvaru obsahují písmena (od a do z) pro identifikaci bodů, které si odpovídají v počátečním a koncovém tvaru. Můžete použít až 26 pomocných bodů tvaru.

Pomocné body tvaru jsou žluté v počátečním klíčovém snímku, zelené v koncovém klíčovém snímku a červené, když nejsou na křivce.

Nejlepších výsledků při doplňování tvarů dosáhnete, když se budete řídit těmito pravidly:

- U složitého doplňování tvarů nedefinujte pouze počáteční a koncový tvar, místo toho vytvořte přechodné tvary a doplňte je.
- Ujistěte se, že jsou pomocné body tvaru logické. Pokud například používáte tři pomocné body tvaru pro trojúhelník, tyto body musejí být v původním trojúhelníku a v doplňovaném trojúhelníku ve stejném pořadí. Toto pořadí nemůže být *abc* v prvním klíčovém snímku a *acb* v druhém.
- Pomocné body tvaru fungují nejlépe, když je začnete umísťovat v levém horním rohu tvaru a pokračujete v pořadí proti směru hodinových ručiček.

Používání pomocných bodů tvaru

- 1 Vyberte první klíčový snímek v sekvenci s doplňováním tvaru.
- 2 Zvolte Změnit > Tvar > Přidat pomocný bod tvaru. Počáteční pomocný bod tvaru se zobrazí někde na tvaru jako červený kroužek označený písmenem *a*.
- 3 Přesuňte pomocný bod tvaru do bodu, který chcete označit.
- 4 Vyberte poslední klíčový snímek v sekvenci doplnění. Koncový pomocný bod tvaru se zobrazí někde na tvaru jako zelený kroužek s písmenem *a*.
- **5** Přemístěte pomocný bod tvaru do takového bodu v koncovém tvaru, který by měl odpovídat prvnímu bodu, který jste označili.
- **6** Chcete-li si prohlédnout, jak pomocné body tvaru mění doplnění tvarů, přehrajte si znovu animaci. Chcete-li doladit doplnění, pomocné body tvaru podle potřeby přesouvejte.
- 7 Chcete-li přidat další pomocné body tvaru, tento postup opakujte. Nové pomocné body se zobrazují s následujícími písmeny (*b*, *c* a tak dále).

Zobrazení všech pomocných bodů tvaru

Zvolte Zobrazení > Zobrazit pomocné body tvaru. Vrstva a klíčový snímek obsahující pomocné body tvaru musejí být aktivní, jinak příkaz Zobrazit pomocné body tvaru nebude dostupný.

Odstranění pomocného bodu tvaru

Přetáhněte ho mimo vymezenou plochu.

Odstranění všech pomocných bodů tvaru

Zvolte Změnit > Tvar > Odstranit všechny pomocné body.

Animace po jednotlivých snímcích

Vytváření animací snímek po snímku

Animace snímek po snímku mění obsah scény v každém snímku a je nejvhodnější pro složité animace, ve kterých se obraz mění v každém snímku místo pouhého přemísťování přes scénu. Animace snímek po snímku zvětšuje velikost souboru rychleji než doplňovaná animace. V animaci snímek po snímku Flash ukládá hodnoty pro každý úplný snímek.

Chcete-li vytvořit animaci snímek po snímku, definujte každý snímek jako klíčový snímek a pro každý snímek vytvořte odlišný obraz. Každý nový klíčový snímek nejprve obsahuje stejný obsah jako klíčový snímek, který ho předchází, takže můžete upravovat snímky v animaci postupně.



- 1 Klepnutím na název vrstvy změňte tuto vrstvu na aktivní a vyberte v ní snímek, ve kterém má animace začít.
- 2 Pokud ještě snímek není klíčovým snímkem, vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
- **3** Vytvořte kresbu pro první snímek sekvence. Použijte kreslicí nástroje, vložte grafiku ze schránky nebo importujte soubor.
- 4 Chcete-li přidat nový klíčový snímek, jehož obsah je stejný jako obsah prvního klíčového snímku, klepněte na další snímek vpravo ve stejném řádku a vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek, nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte Vložit klíčový snímek.
- 5 Pokud chcete vytvořit další přírůstkovou animaci, pozměňte obsah tohoto snímku na vymezené ploše.
- **6** Svou sekvenci animace snímek po snímku dokončíte opakováním kroků 4 a 5 tolikrát, kolikrát je potřeba k vytvoření požadovaného pohybu.
- 7 Chcete-li otestovat sekvenci animace, vyberte možnosti Ovládání > Přehrát nebo klepněte na tlačítko Přehrát na ovladači (Okno > Panely nástrojů > Ovladač).

Používání průsvitek

Obvykle se na vymezené ploše zobrazuje vždy jen jeden snímek sekvence animace najednou. Při umísťování a úpravě animace snímek po snímku vám pomůže, když zobrazíte dva nebo více snímků na vymezené ploše zároveň. Snímek pod přehrávací hlavou se zobrazuje v plné barvě, zatímco okolní snímky jsou ztlumené, proto to vypadá, jako by každý snímek byl nakreslen na listu z průsvitného pauzovacího papíru a listy byly navršené jeden na druhém. Ztlumené snímky nelze upravovat.

Současné zobrazení několika snímků animace na vymezené ploše

Klepněte na tlačítko Průsvitka 1. Všechny snímky mezi značkami První průsvitka a Poslední průsvitka (v záhlaví časové osy) jsou na sobě navrstvené jako jeden snímek v okně dokumentu.

Správa zobrazování průsvitek

- Chcete-li zobrazit snímky na průsvitkách jako obrysy, klepněte na tlačítko Obrysy průsvitek 👈.
- Chcete-li změnit polohu některé značky průsvitky, přetáhněte její ukazatel do nové polohy. (Normálně se značky průsvitky přesouvají spolu s ukazatelem aktuálního snímku.)
- Chcete-li povolit úpravy všech snímků mezi značkami průsvitky, klepněte na tlačítko Upravit více snímků 1.
 Obvykle vám použití průsvitek umožňuje upravovat pouze aktuální snímek. Můžete ale zobrazit obsah každého snímku mezi značkami průsvitek a každý z nich zpřístupnit pro úpravy, bez ohledu na to, který je aktuálním snímkem.

Poznámka: Jsou-li zapnuté průsvitky, nezobrazují se zamknuté vrstvy (označené ikonou visacího zámku). Chcete-li zabránit velkému množství matoucích obrazů, zamkněte nebo skryjte vrstvy, které nechcete zobrazovat na průsvitkách.

Změna zobrazení značek průsvitek

Klepněte na tlačítko Změnit značky průsvitek [1] a vyberte položku:

Vždy zobrazovat značky Zobrazí značky průsvitek v záhlaví časové osy, ať jsou průsvitky zapnuté, nebo vypnuté.

Ukotvit průsvitky Zamkne značky průsvitek v jejich aktuální poloze v záhlaví časové osy. Obvykle je rozsah průsvitek relativní vzhledem k ukazateli aktuálního snímku a značkám průsvitek. Ukotvení značek průsvitek zabraňuje jejich přemístění spolu s ukazatelem aktuálního snímku.

2 průsvitky Zobrazí dva snímky na obou stranách aktuálního snímku.

5 průsvitek Zobrazí pět snímků na obou stranách aktuálního snímku.

Průsvitky pro všechny Zobrazí všechny snímky na obou stranách aktuálního snímku.

Používání vrstev masek

O vrstvách masek

Pracujete-li s efekty bodového světla a s přechody, použijte vrstvu masky k vytvoření otvoru, kterým jsou viditelné spodnější vrstvy. Položkou masky může být vyplněný tvar, textový objekt, instance grafického symbolu nebo filmový klip. Seskupením více vrstev pod jedinou vrstvu masky můžete vytvořit složité efekty.

Chcete-li vytvořit dynamické efekty, vrstvu masky animujte. Pro vyplněný tvar použitý jako maska použijte doplnění tvaru; pro textový objekt, grafickou instanci nebo filmový klip použijte doplnění pohybu. Pokud použijete instanci filmového klipu jako masku, animujte masku podél cesty pohybu.

Chcete-li vytvořit vrstvu masky, umístěte položku masky na vrstvu, kterou chcete použít jako masku. Položka masky nemá výplň ani tah, místo toho funguje jako okno, které odkrývá oblast navázaných vrstev pod ní. Zbytek vrstvy masky zakrývá vše kromě toho, co je vidět položkou masky. Vrstva masky může obsahovat pouze jednu položku masky. Vrstva masky nemůže být uvnitř tlačítka, není také možné aplikovat masku na jinou masku.

Chcete-li vytvořit vrstvu masky z filmového klipu, použijte ActionScript. Vrstvu masky vytvořenou pomocí jazyka ActionScript je možné aplikovat pouze na jiný filmový klip. Další informace najdete v tématu o používání filmových klipů jako masek v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Poznámka: Na vrstvy masky nelze použít 3D nástroje a jako vrstvy masky nelze používat vrstvy, které obsahují 3D objekty. Další informace o 3D nástrojích viz část "3D grafika" na stránce 148.

Následující výuková videa ukazují vytváření a animaci vrstev masek: Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Layers TV Episode 21: Masks in Flash (Layers TV 21. díl: Masky v aplikaci Flash) (9:25)
- Creating and Animating Masks (Vytváření a animace masek) (CS3) (2:12)

Práce s vrstvami masek

Vrstvy masek můžete použít k odkrytí částí obrázku nebo grafiky ve spodní vrstvě. Chcete-li vytvořit masku, určíte, že příslušná vrstva je vrstva masky, a do této vrstvy nakreslíte nebo umístíte vyplněný tvar. Jako masku můžete použít libovolný vyplněný tvar, včetně skupin, textu a symbolů. Vrstva masky odkrývá oblast navázaných vrstev pod vyplněným tvarem.

Další témata nápovědy

"Doplnění pohybu" na stránce 200

Vytvoření vrstvy masky

1 Vyberte nebo vytvořte vrstvu obsahující objekty, které se mají zobrazovat uvnitř masky.

- 2 Chcete-li vytvořit novou vrstvu nad ní, vyberte Vložit > Časová osa > Vrstva. Vrstva masky vždy maskuje vrstvu bezprostředně pod sebou; vrstvu masky vytvořte na správném místě.
- **3** Ve vrstvě masky umístěte vyplněný tvar, text nebo instanci symbolu. Flash ignoruje bitmapy, přechody, průhlednost, barvy a styly čar ve vrstvě masky. Jakákoli vyplněná oblast v masce je zcela průhledná; jakákoli nevyplněná oblast je neprůhledná.
- 4 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy masky v časové ose a vyberte Maska. Ikona vrstvy masky označuje vrstvu masky. Vrstva bezprostředně pod ní je navázaná na vrstvu masky a její obsah je vidět vyplněnou oblastí na masce. Název maskované vrstvy je odsazený a její ikona se změní na ikonu maskované vrstvy.
- 5 Chcete-li zobrazit efekt masky v programu Flash, zamkněte vrstvu masky a maskovanou vrstvu.

Maskování dalších vrstev po vytvoření vrstvy masky

- Proveďte jeden z následujících kroků:
- Přetáhněte stávající vrstvu přímo pod vrstvu masky.
- Vytvořte novou vrstvu kdekoli pod vrstvou masky.
- Zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy a vyberte Maskovaná.

Oddělení vrstev od vrstvy masky

- Vyberte vrstvu, kterou chcete oddělit, a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Přetáhněte vrstvu nad vrstvu masky.
- Zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy a vyberte Normální.

Animování vyplněného tvaru, textového objektu nebo instance grafického symbolu ve vrstvě masky

- 1 V časové ose vyberte vrstvu masky.
- 2 Chcete-li odemknout vrstvu masky, klepněte do sloupce zámku.
- **3** Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Pokud je objektem masky vyplněný tvar, aplikujte na objekt doplnění tvarů.
- Pokud je objektem masky textový objekt nebo instance grafického symbolu, aplikujte na objekt doplnění pohybu.
- 4 Po dokončení animace klepněte do sloupce zámku pro příslušnou vrstvu masky a tím znovu vrstvu zamkněte.

Animování filmového klipu ve vrstvě masky

- 1 V časové ose vyberte vrstvu masky.
- 2 Chcete-li upravit filmový klip na místě a zobrazit časovou osu filmového klipu, poklepejte na filmový klip ve vymezené ploše.
- 3 Na filmový klip aplikujte doplnění pohybu.
- 4 Po dokončení animace se klepnutím na tlačítko Zpět vraťte do režimu úprav dokumentu.
- 5 Chcete-li vrstvu znovu zamknout, klepněte do sloupce zámku pro příslušnou vrstvy masky.

Používání inverzní kinematiky

O inverzní kinematice

Inverzní kinematika (IK) je metoda animace objektu nebo sady objektů, která s použitím propojené struktury *kostí* vytváří vzájemné vztahy mezi objekty. Díky kostem lze s minimálním úsilím vytvářet složitější a přirozenější pohyb instancí symbolů a objektů tvarů. Inverzní kinematika vám například umožňuje daleko jednodušeji vytvořit animaci postavy – jako jsou ruce, nohy nebo výraz tváře.

Kosti můžete přidávat do samostatných instancí symbolů nebo dovnitř jednotlivého tvaru. Při pohybu jedné kosti se ostatní připojené kosti přesouvají ve vztahu ke kosti, která pohyb inicializovala. Při animaci pomocí inverzní kinematiky stačí určit pouze počáteční a konečnou pozici objektů. S inverzní kinematikou můžete vytvářet přirozený pohyb daleko jednodušeji.



Tvar s přidanou armaturou kostí IK.



Skupina několika symbolů s připojenou armaturou kostí IK.

Řada kostí se nazývá armatura. Hierarchie propojení kostí v armatuře je založena na vztahu nadřazený/podřízený. Armatura může být lineární nebo větvená. Větve armatury, které pochází ze stejné kosti, se nazývají větve stejné úrovně. Bod, ve kterém se jedna kost připojuje ke druhé, se nazývá spoj.

Inverzní kinematiku můžete v aplikaci Flash používat dvěma způsoby. Při prvním způsobu propojíte řadu instancí symbolů tím, že jednotlivé instance mezi sebou propojíte přidáním kostí. Kosti umožňují, aby se řetězec instancí symbolů přesouval společně. Můžete mít například sadu filmových klipů, kde každý z těchto klipů představuje rozdílné části lidského těla. Realisticky se pohybující ruku můžete vytvořit tím, že vzájemně propojíte trup, nadloktí, předloktí a dlaň s prsty. Můžete vytvořit větvenou armaturu, která bude zahrnovat obě ruce, obě nohy a hlavu.

Při použití druhého způsobu IK přidáte armaturu dovnitř objektu tvaru. Tvar lze vytvořit ve slučovacím režimu kreslení nebo v režimu kreslení objektu. Pomocí kostí můžete části tvaru přesouvat a animovat bez toho, že by bylo třeba kreslit odlišné verze tvaru nebo vytvářet doplnění tvaru. Například přidáním kostí do jednoduché kresby hada umožníte, aby se had pohyboval a kroutil realisticky.

Při přidání kostí do instancí symbolů nebo tvarů přesune program Flash tuto instanci nebo tvar a k nim přiřazenou armaturu do nové vrstvy v časové ose. Tato nová vrstva se nazývá *vrstva pozice*. Každá vrstva pozice může obsahovat pouze jednu armaturu a k ní přiřazené instance nebo tvar.

Flash zahrnuje pro práci s IK dva nástroje. Pomocí nástroje kost můžete přidávat instance symbolů a tvarů. Pomocí nástroje vázat můžete nastavovat vztahy mezi jednotlivými kostmi a řídicími body objektů tvarů.

Armatury a k nim přiřazené symboly nebo tvary můžete animovat buď v časové ose, nebo pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0. Animace v časové ose je založena na definování různých pozic armatury v různých snímcích. Flash interpoluje polohy armatury v mezilehlých snímcích. Informace o animování armatur pomocí skriptu jazyka ActionScript viz třídy fl.ik v dokumentu *ActionScript 3.0 Language and Components Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

Poznámka: Chcete-li používat inverzní kinematiku, musí být pro váš soubor FLA v nastavení publikování na kartě Flash dialogového okna Nastavení publikování určen ActionScript 3.0 jako nastavení skriptu.

Další témata nápovědy

"Režimy kreslení a grafické objekty" na stránce 95

Další zdroje

Následující výuková videa ukazují používání inverzní kinematiky. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Using inverse kinematics (Používání inverzní kinematiky) (7:30) (Adobe.com)
- Flash Downunder The Bone tool and the Deco Tool (Flash u protinožců Nástroj Kost a nástroj Deco) (22:00) (Adobe.com)
- Animating bones (inverse kinematics) (Animace kostí inverzní kinematika) (2:41) (Adobe.com)

Přidání kostí do symbolů

Kosti IK můžete přidávat do filmových klipů, grafik a instancí tlačítek. Před použitím musíte text nejdříve převést na symbol.

Poznámka: Text můžete také rozdělit (pomocí příkazu Změnit > Rozdělit) na jednotlivé tvary a použít kosti s jednotlivými tvary.

Když přidáte do instancí symbolů kosti, vytvoříte řetězec propojených instancí. Tento postup je jiný, než když kosti používáte s tvary, kde se z tvaru stane kontejner pro kosti. V závislosti na vašich potřebách může být propojený řetězec instancí symbolů tvořen jednoduchým lineárním řetězcem nebo větvenou strukturou. Zatímco pro tvar hada by stačil i lineární řetězec, lidská postava vyžaduje pro každý úd větvenou strukturu.

Než přidáte kosti, uspořádejte instance symbolů na vymezené ploše přibližně do konfigurace, ve které je chcete mít. I když lze jejich relativní polohy upravit po přidání kostí, může vám tento krok později ušetřit čas. Před přidáním kostí mohou být instance symbolů v různých vrstvách. Po přidání kostí je Flash přesune do nové vrstvy.

1 Vytvořte ve vymezené ploše instance symbolů.

Uspořádejte před přidáním kostí instance symbolů ve vymezené ploše do přibližně takové prostorové konfigurace, ve které je chcete mít.

2 Z panelu nástrojů vyberte nástroj kost 🦨.

Nástroj kost lze také vybrat stisknutím klávesy X.

3 Máte-li vybraný nástroj kost, klepněte na instanci symbolu, ze které chcete udělat kořen nebo hlavu armatury. Poté ji propojte s instancí kořene přetažením na samostatnou instanci symbolu.

Kost se objeví během tažení. Při uvolnění tlačítka myši se mezi dvěma instancemi symbolů zobrazí pevná kost. Každá kost má hlavici (zaoblený konec) a zadní část (zašpičatěný konec).

Když vytváříte kost přetažením z jedné instance do druhé, klepněte na první instanci v určitém bodě, ve kterém chcete kost k instanci připojit. Uvolněním tlačítka myši nad určitým bodem na druhé instanci určíte, kde chcete kost připojit. Tyto body připojení můžete také upravit později. Každá instance symbolu může mít pouze jeden bod připojení.

První kost v armatuře je kořenová kost. Kolem hlavice této kosti je zobrazen kruh.

Flash ve výchozím nastavení přemístí transformační bod každé instance symbolu do umístění spojů, které byly vytvořeny připojením jednotlivých kostí. U kořenové kosti se transformační bod přemístí do hlavice kosti. U poslední kosti větve se transformační bod přemístí do zadní části kosti. Automatické přemisťování transformačního bodu můžete zakázat v předvolbách na záložce Kresba (Upravit > Předvolby).

4 Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti na další instanci symbolu, kterou chcete do armatury přidat.

Ukazatel myši se změní, když se nachází nad hlavicí nebo zadní částí existující kosti. Chcete-li si usnadnit přetahování zadní části nové kosti na specifické požadované umístění, můžete zapnout volbu Přitahovat na objekty (Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na objekty).

Objekty s kostmi propojujte v takovém pořadí, abyste vytvořili požadované vztahy nadřazenosti a podřízenosti. Pokud například přidáváte kosti do řady filmových klipů, které představují ruku, nakreslete první kost od ramene po loket, druhou kost od lokte po zápěstí a třetí kost od zápěstí po dlaň s prsty.

Během přidávání kostí k instancím přesunuje Flash každou instanci do nové vrstvy v časové ose. Tato nová vrstva se nazývá *vrstva pozice*. Ve vrstvě pozice jsou umístěny všechny kosti a instance symbolů přiřazené k příslušné armatuře. Každá vrstva pozice může obsahovat pouze jednu armaturu. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů ve vymezené ploše, přidá Flash novou vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

5 Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, určete klepnutím na hlavici existující kosti místo, kde má větev začínat, a přetažením vytvořte první kost této nové větve.

Armatura může obsahovat tolik větví, kolik je potřeba.

Poznámka: Větev se může k jiné větvi připojit pouze v jejím kořenu.

Po vytvoření armatury IK můžete měnit polohu instancí kostí nebo symbolů přetažením. Přetažením kosti přemístíte její přiřazenou instanci bez toho, aniž by se instance vzhledem ke své kosti otáčela. Přetažením instance můžete instanci přesouvat i otáčet vzhledem k její kosti. Přetažení instance ve středu větve způsobí, že se nadřazené kosti propojí s otáčením spoje. Podřízená kost se bude přesouvat bez otáčení spoje.

Nové instance z různých vrstev můžete do armatury přidávat i poté, co jste vytvořili armaturu a všechny k ní přiřazené instance symbolů byly přemístěny do vrstvy pozice. Přetáhněte novou kost do nové instance a Flash tuto instanci přemístí do vrstvy pozice armatury.

Přidání kostí do tvarů

Druhým způsobem, jak lze používat armatury IK, je s objekty tvarů. U tvarů můžete do jednoho tvaru přidat více kostí. Tím se tento způsob liší od instancí symbolů, u kterých může mít každá instance pouze jednu kost. Lze také přidat kosti do tvarů, které byly vytvořeny v režimu kreslení objektu. Kosti můžete přidat do jednotlivého tvaru nebo do skupiny tvarů. V obou případech musí být všechny tvary vybrány dříve, než přidáte první kost. Jakmile do výběru přidáte kosti, převede Flash všechny tvary a kosti do *objektu tvaru IK* a tento objekt přesune do nové vrstvy pozice.

Po převodu tvaru na tvar IK již tento tvar nelze slučovat s ostatními tvary mimo tvar IK.

1 Vytvořte ve vymezené ploše jeden nebo více vyplněných tvarů.

Tyto tvary mohou obsahovat více barev i tahů. Tvary upravte, aby se co nejvíce přiblížily své výsledné podobě. Po přidání kostí do tvaru jsou možnosti úprav tohoto tvaru omezenější.

2 Ve vymezené ploše vyberte celý tvar.

Pokud tvar obsahuje více oblastí barev nebo tahů, ujistěte se, zda jste vybrali celý tvar. Výběr celého tvaru zajistíte tím, že kolem tvaru přetáhnete rámeček výběru.

3 V panelu nástrojů vyberte nástroj kost 🦑.

Nástroj kost lze také vybrat stisknutím klávesy X.

4 Klepněte s nástrojem kost dovnitř tvaru a táhněte do jiného umístění uvnitř tvaru.

Kost se objeví během tažení. Při uvolnění tlačítka myši se mezi body klepnutí a uvolnění tlačítka myši zobrazí pevná kost. Každá kost má hlavici (zaoblený konec) a zadní část (zašpičatěný konec).

První kost v armatuře je kořenová kost. Kolem hlavice této kosti je zobrazen kruh. Při přidávání první kosti klepněte na umístění uvnitř tvaru, kde chcete mít kořen armatury. Umístění hlavice a zadní části kosti můžete také upravit později.

Po přidání první kosti Flash tvar převede na objekt tvaru IK a přemístí ho do nové vrstvy v časové ose. Tato nová vrstva se nazývá *vrstva pozice*. Ve vrstvě pozice jsou umístěny všechny kosti a objekt tvaru IK přiřazené k příslušné armatuře. Každá vrstva pozice může obsahovat pouze jednu armaturu. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů ve vymezené ploše, přidá Flash novou vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

Po převedení tvaru na tvar IK již není možné do tvaru přidávat nové tahy. Můžete stále přidávat a odebírat řídicí body z existujících tahů tvaru. Tvar IK má svůj vlastní vztažný bod, transformační bod i ohraničovací rámeček.

5 Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti do jiného umístění uvnitř tvaru.

Ukazatel myši se změní, když se nachází nad hlavicí nebo zadní částí existující kosti.

Druhá kost se stane podřízenou kostí kořenové kosti. Oblasti tvaru s kostmi propojujte v takovém pořadí, abyste vytvořili požadované vztahy nadřazenosti a podřízenosti. Pokud například přidáváte kosti do tvaru, který představuje ruku, nakreslete první kost od ramene po loket, druhou kost od lokte po zápěstí a třetí kost od zápěstí po ruku.

6 Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, určete klepnutím na hlavici existující kosti místo, kde má větev začínat, a přetažením vytvořte první kost této nové větve.

Armatura může obsahovat tolik větví, kolik je potřeba.

Poznámka: Větev se může k jiné větvi připojit pouze v jejím kořenu.

7 Chcete-li armaturu přemístit, vyberte pomocí nástroje výběr objekt tvaru IK a poté přesuňte libovolné kosti přetažením.

Úpravy armatur a objektů IK

Existuje mnoho způsobů úprav kostí po jejich vytvoření. Můžete změnit polohu kostí a k nim přiřazených objektů, přesunout kost uvnitř objektu, změnit délku kosti, odstranit kosti a upravit objekty obsahující kosti.

Armatury IK lze upravovat pouze ve vrstvě pozice, která obsahuje původní polohu v prvním snímku, ve kterém se armatura objeví v časové ose. Pokud byla v novějších snímcích vrstvy pozice poloha armatury změněna, nelze změny ve struktuře kostí provést. Chcete-li upravit armaturu, odstraňte všechny dodatečné pozice za prvním snímkem armatury v Časové ose.

Pokud pouze měníte pozici armatury za účelem animace, můžete provést změny pozice v libovolném snímku vrstvy pozice. Flash převede snímek na snímek pozice.

Výběr kostí a přiřazených objektů

• Chcete-li vybrat jednotlivou kost, klepněte na kost pomocí nástroje výběr.

V inspektoru vlastností se objeví vlastnosti kosti. Klepnutím s klávesou Shift můžete také vybrat více kostí.

- Chcete-li výběr přesunout na sousedící kosti, klepněte v inspektoru vlastností na tlačítka pro výběr nadřazené nebo podřízené kosti nebo další nebo předchozí kosti na stejné úrovni.
- · Chcete-li vybrat všechny kosti v armatuře, poklepejte na kost.

V inspektoru vlastností se objeví vlastnosti všech kostí.

- Chcete-li vybrat celou armaturu a zobrazit její vlastnosti i vrstvu pozice, klepněte na snímek ve vrstvě pozice, který tuto armaturu obsahuje.
- Chcete-li vybrat tvar IK, klepněte na tento tvar.

V inspektoru vlastností se objeví vlastnosti tohoto tvaru IK.

• Chcete-li vybrat instanci symbolu připojenou ke kosti, klepněte na tuto instanci.

V inspektoru vlastností se objeví vlastnosti této instance.

Změna polohy kostí a přiřazených objektů

- · Chcete-li změnit polohu lineární armatury, přetáhněte některou kost v armatuře.
- Pokud je armatura připojena k instancím symbolů, můžete také přetáhnout instanci. Tímto způsobem můžete instanci otáčet vzhledem k její kosti.
- Chcete-li změnit polohu větve armatury, přetáhněte některou kost ve větvi.

Přesunovat lze všechny kosti ve větvi. Kosti v jiných větvích armatury nelze přesunovat.

- Chcete-li otočit kost i s podřízenými kostmi, aniž byste přesunuli nadřazenou kost, táhněte kostí se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li tvar IK přesunout do nového umístění ve vymezené ploše, vyberte tento tvar a změňte v inspektoru vlastností jeho vlastnosti X a Y.

Odstraňování kostí

Chcete-li odstranit jednotlivou kost a všechny její podřízené kosti, klepněte na tuto kost a stiskněte klávesu Delete.
 Více kostí pro odstranění vyberete klepnutím na jednotlivé kosti se stisknutou klávesou Shift.

Chcete-li z tvaru IK nebo z armatury symbolu odstranit všechny kosti, vyberte tento tvar nebo libovolnou instanci

 Chcete-li z tvaru IK nebo z armatury symbolu odstranit vsechny kosti, vyberte tento tvar nebo libovolnou instanci symbolu v armatuře a zvolte příkaz Změnit > Rozdělit.

Tvary IK budou obnoveny na normální tvary.

Přesun kostí vzhledem k přiřazenému tvaru nebo symbolu

- Chcete-li přesunout umístění libovolného konce kosti uvnitř tvaru IK, přetáhněte tento konec kosti nástrojem dílčí výběr.
- Chcete-li přesunout umístění spoje, hlavice nebo koncové části kosti uvnitř instance symbolu, přesuňte transformační bod instance pomocí panelu Transformace (Okno > Transformovat).

Kost se přesune s transformačním bodem.

• Chcete-li přesunout jednotlivou instanci symbolu, aniž byste nepřesunuli žádné další propojené instance, přetáhněte instanci se stisknutou klávesou Alt (Windows), Apple (Macintosh) nebo ji přetáhněte pomocí nástroje Volná transformace.

Kosti připojené k instanci se prodlouží nebo zkrátí, aby se přizpůsobily novému umístění instance.

Úprava tvaru IK

Řídicí body obrysu ve tvaru IK můžete přidávat, odstraňovat a upravovat pomocí nástroje dílčí výběr.

- Chcete-li změnit polohu kosti, aniž byste změnili tvar IK, přesuňte koncový bod kosti.
- Chcete-li zobrazit řídicí body hranice tvaru IK, klepněte na tah tvaru.
- Chcete-li přesunout řídicí bod, přetáhněte řídicí bod.
- Chcete-li přidat nový řídicí bod, klepněte na část tahu, která žádné řídicí body neobsahuje. Můžete také použít nástroj přidat kotevní bod v panelu nástrojů.
- Chcete-li odstranit existující řídicí bod, vyberte tento bod klepnutím a poté stiskněte klávesu Delete.

Můžete také použít nástroj odstranit kotevní bod v panelu nástrojů.

Vázání kostí k bodům tvarů

V závislosti na konfiguraci tvaru IK můžete dojít ke zjištění, že tah tvaru se při přesouvání armatury nedeformuje tak, jak byste si představovali.

Ve výchozím nastavení jsou řídicí body tvaru připojeny k nejbližší kosti. Pomocí nástroje vázat můžete upravit propojení mezi jednotlivými kostmi a řídicími body tvaru. Tímto způsobem můžete ovládat deformaci tahu při každém pohybu kosti tak, abyste dosáhli lepších výsledků.

Můžete vázat více řídicích bodů na kost a více kostí na řídicí bod. Klepnete-li s nástrojem vázat na řídicí bod nebo kost, zobrazíte propojení mezi kostmi a řídicími body. Poté můžete propojení mnoha různými způsoby změnit.

Chcete-li zvýraznit řídicí body připojené ke kosti, klepněte na kost s nástrojem vázat Q.

Zatímco propojené body jsou zvýrazněny žlutě, vybraná kost se zobrazí červeně. řídicí body, které jsou připojené pouze k jedné kosti, budou zobrazeny jako čtverce. řídicí body připojené k více než jedné kosti budou zobrazeny jako trojúhelníky.

 Chcete-li do vybrané kosti přidat řídicí body, klepněte se stisknutou klávesou Shift na řídicí bod, který není zvýrazněný.

Přetáhnutím se stisknutou klávesou Shift můžete také vybrat více řídicích bodů a přidat je do vybrané kosti.

 Chcete-li řídicí body z kosti odstranit, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh) na řídicí bod, který je zvýrazněn žlutě.

Více řídicích bodů z vybrané kosti můžete také odstranit přetažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh). Chcete-li zvýraznit kosti připojené k řídicím bodům, klepněte na řídicí bod s nástrojem vázat 2.

Zatímco propojené kosti jsou zvýrazněny žlutě, vybraný řídicí bod se zobrazí červeně.

- Chcete-li do vybraného řídicího bodu přidat jiné kosti, klepněte na kost se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li z vybraného řídicího bodu kost odstranit, klepněte na žlutě zvýrazněnou kost se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh)

Nastavení omezení pohybu IK

Abyste vytvořili realističtější pohyb armatur IK, můžete ovládat svobodu pohybu specifických kostí. Například dvě kosti tvořící součást ruky lze omezit tak, aby se loket nemohl ohnout nesprávným směrem.

Každá kost IK při vytvoření ve výchozím nastavení obsahuje přiřazenou pevnou délku. Kosti lze otáčet okolo spoje nadřazené kosti a podél os x a y, není je však možné přesunout takovým způsobem, při kterém by bylo třeba měnit délku nadřazené kosti.

Lze povolit, zakázat a omezit otočení kosti a její pohyb podél osy x nebo y. Otáčení kosti je ve výchozím nastavení povoleno a pohyb podél os x a y je zakázán. Povolíte-li pohyb podél os x a y, může se kost neomezeně přesouvat podél osy x nebo y a nadřazená kost se tomuto pohybu přizpůsobuje změnou své velikosti.

Chcete-li vytvořit dojem váhy kosti, můžete také omezit rychlost jejího pohybu.

Když jsou vybrány jedna nebo více kostí, můžete tyto vlastnosti nastavit v inspektoru vlastností.

• Chcete-li povolit pohyb vybrané kosti podél osy x nebo y a měnit délku její nadřazené kosti, vyberte v části Spoj: Posun X nebo Spoj: Posun Y inspektoru vlastností možnost Povolit.

Objeví se dvouhlavá šipka kolmo na kost na spoji, která označuje povolený pohyb podél osy x. Objeví se dvouhlavá šipka rovnoběžná s kostí na spoji, která označuje povolený pohyb podél osy y. Pokud pro kost povolíte posunutí x a y, poloha kosti se při zakázaném otáčení kosti jednodušeji mění.

- Chcete-li omezit míru pohybu podél osy x nebo y, vyberte v části Spoj: Posun x nebo Spoj: Posun y inspektoru vlastností možnost Omezit a zadejte hodnotu minimální a maximální vzdálenosti, o kterou lze kost přesunout.
- Chcete-li otáčení vybrané kosti okolo spoje zakázat, zrušte zaškrtnutí políčka Povolit v části Spoj: Otáčení inspektoru vlastností.

Toto políčko je zaškrtnuto ve výchozím nastavení.

• Chcete-li omezit otáčení kosti, zadejte v části Spoj: Otáčení inspektoru vlastností minimální a maximální počet stupňů otáčení.

Stupně otáčení se vztahují k nadřazené kosti. Nad spojem kosti se zobrazí oblouk, který označuje stupně volnosti otáčení.

- Má-li být vybraná kost vzhledem ke své nadřazené kosti stacionární, otáčení a posun os x a y vypněte.
 Kost se stane pevnou kostí a řídí se pohybem své nadřazené kosti.
- Chcete-li omezit rychlost pohybu vybrané kosti, zadejte v inspektoru vlastností hodnotu do pole Joint Speed.
 Rychlost spoje kosti propůjčuje dojem hmotnosti. Maximální hodnota 100 % je rovna neomezené rychlosti.

Přidání pružnosti do kostí

K přidání pružnosti do kostí IK lze používat dvě vlastnosti kostí. Vlastnosti kostí Síla a Tlumení začleňují do systému kostí IK dynamické fyzikální vlastnosti a poskytují jim reálný fyzický pohyb. Tyto vlastnosti umožňují snazší vytváření fyzikálně vylepšených animací. Vlastnosti Síla a Tlumení dodávají animaci kostí pohyblivost jako u skutečných kostí, kterou je možné výrazně upravit. Tyto vlastnosti je vhodné nastavit před přidáním pozice do vrstvy pozice.

Síla Tuhost pružiny. Vyšší hodnoty vytváří tužší pružinový efekt.

Tlumení Rychlost oslabování pružinového efektu. Vyšší hodnoty způsobují rychlejší oslabování pružnosti. Nulová hodnota způsobuje zůstatkovou pružnost v její plné síle v průběhu snímků vrstvy pozic.

Chcete-li zapnout pružnost, vyberte jednu nebo více kostí a v oddílu Pružina Inspektoru vlastností nastavte hodnoty Síla a Tlumení. Čím vyšší bude síla, tím méně bude pružina pružit. Tlumení určuje rychlost snižování síly efektu pružiny, takže čím vyšší hodnotu bude mít, tím rychleji animace skončí.

Jestliže chcete vlastnosti Síla a Tlumení vypnout, vyberte na časové ose vrstvu pozic a v oddílu Pružina Inspektoru vlastností zrušte zaškrtnutí políčka Zapnout. Tato možnost umožňuje zobrazení definovaných pozic na ploše ve vrstvě pozic, bez efektu vlastností pružnosti.

Následující faktor ovlivňuje konečný vzhled animace kostí, pokud pracujete s vlastnostmi pružení. Experimentujte s nastavením každé z těchto možností, dokud nedosáhnete požadovaného konečného vzhledu.

- Hodnota vlastnosti Síla.
- Hodnota vlastnosti Tlumení.
- · Počet snímků mezi pozicemi ve vrstvě pozic.
- Celkový počet snímků ve vrstvě pozic.
- Počet snímků mezi koncovou pozicí a posledním snímkem vrstvy pozic.

Animace armatury

Animace armatur IK se od animace jiných objektů v programu Flash liší. U armatur vytvoříte klíčový snímek jednoduše tak, že přidáte snímky do vrstvy pozice a změníte polohu armatury ve vymezené ploše. Klíčové snímky ve vrstvách pozice se nazývají *pozice*. Protože se armatury IK obvykle používají pro účely animací, chová se každá vrstva pozice automaticky jako vrstva doplnění.

Vrstvy pozice IK se ale od vrstev doplnění liší, protože jedinými vlastnostmi, které lze doplnit, je poloha kosti ve vrstvě pozice. Chcete-li doplnit jiné vlastnosti objektu IK, jako například umístění, transformaci, barevné efekty nebo filtry, uzavřete armaturu a její přidružené objekty do filmového klipu nebo grafického symbolu. Pak můžete tyto vlastnosti symbolu animovat pomocí příkazu Vložit > Doplnění pohybu a panelu Editor pohybu.

Také můžete armatury IK animovat pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0 za běhu. Pokud chcete armaturu animovat pomocí skriptu jazyka ActionScript, nelze ji animovat v časové ose. Armatura může mít pouze jednu pozici ve vrstvě pozice a tato pozice musí být v prvním snímku, ve kterém se armatura ve vrstvě pozice objeví.

Následující výukové video ukazuje animaci armatury:

• Animating bones (inverse kinematics) (Animace kostí – inverzní kinematika) (2:41)

Další témata nápovědy

"Doplnění pohybu" na stránce 200
Animace armatury v časové ose

Armatury IK existují ve vrstvě pozice v časové ose. Chcete-li animovat armatury v časové ose, vložte pozice klepnutím pravým tlačítkem na snímek ve vrstvě pozice a vyberte možnost Vložit pozici. Změňte konfiguraci armatury pomocí nástroje výběr. Flash automaticky interpoluje polohy kostí ve snímcích mezi pozicemi.

1 Abyste vytvořili prostor pro animaci, kterou chcete vytvořit, přidejte v časové ose snímky do vrstvy pozice armatury.

Snímky přidáte klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Option (Macintosh) na snímek ve vrstvě pozice vpravo od existujících snímků a volbou příkazu Vložit snímek. Snímky můžete přidat nebo odstranit kdykoli později.

Snímky můžete také přidat přetáhnutím posledního snímku vrstvy pozice doprava.

- 2 Chcete-li do snímku ve vrstvě pozice přidat pozici, proveďte to některým z následujících způsobů:
- Umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete pozici přidat, a poté změňte polohu armatury ve vymezené ploše.
- Klepněte na snímek ve vrstvě pozice pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Option (Macintosh) a zvolte příkaz Vložit pozici.
- Umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete pozici přidat, a poté stiskněte klávesu F6.

Flash pozici vloží do vrstvy pozice v aktuálním snímku. Novou pozici ve snímku označuje značka pozice ve tvaru kosočtverce.

- 3 Dokončete animaci přidáním dalších pozic do jednotlivých snímků podle potřeby.
- 4 Pokud chcete změnit délku animace v časové ose, přidejte nebo odeberte snímky přetáhnutím posledního snímku vrstvy pozice doprava nebo doleva. Flash změní polohu snímků pozice úměrně ke změně v délce trvání vrstvy a interpoluje mezilehlé snímky.

Po dokončení si můžete zobrazit náhled animace, ve které již budou polohy armatury interpolované mezi snímky pozice, přetáhnutím přehrávací hlavy v časové ose.

Kdykoliv můžete polohu armatury ve snímcích pozice změnit nebo přidat nové snímky pozice.

Převod armatury na filmový klip nebo grafický symbol za účelem dalších doplňovaných efektů

Chcete-li na vlastnosti objektu IK aplikovat jiné doplňované efekty než je poloha kosti, je třeba tento objekt uzavřít do filmového klipu nebo grafického symbolu.

Uzavření armatury IK na časové ose do filmového klipu nebo grafického symbolu:

1 Vyberte armaturu IK a všechny její přidružené objekty.

U tvaru IK stačí jednoduše klepnout na tento tvar. U propojených sad instancí symbolů můžete klepnout na vrstvu pozice v časové ose nebo kolem všech propojených symbolů ve vymezené ploše přetáhnout výběrový rámeček.

- 2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na výběr a z kontextové nabídky zvolte příkaz Převést na symbol.
- **3** V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název symbolu a z nabídky Typ vyberte možnost Filmový klip nebo Grafika. Klepněte na OK.

Flash symbol vytvoří i s jeho vlastní časovou osou, která bude obsahovat vrstvu pozice pro armaturu.

4 Chcete-li nový symbol použít na hlavní časové ose svého souboru FLA, přetáhněte tento symbol z panelu Knihovna na vymezenou plochu.

Nyní lze k nové instanci symbolu ve vymezené ploše přidávat efekty doplnění pohybu.

Symboly obsahující armatury IK můžete vnořovat do tolika vrstev jiných vnořených symbolů, do kolika je potřebujete vnořit k vytvoření požadovaného efektu.

Příprava armatury k animaci za běhu pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0

Armatury IK, které jsou propojené s tvary nebo instancemi filmových klipů, lze ovládat pomocí skriptu jazyka ActionScript nelze ovládat armatury, které jsou připojené ke grafikám nebo instancím symbolů tlačítek.

Skriptem jazyka ActionScript lze ovládat pouze armatury s jedinou pozicí. Armatury s více než jednou pozicí lze ovládat pouze v časové ose.

1 Vyberte nástrojem výběr snímek ve vrstvě pozice, který obsahuje armaturu.

Vlastnosti armatury zobrazuje inspektor vlastností.

2 V inspektoru vlastností zvolte z nabídky Typ možnost Za běhu.

Nyní lze hierarchii pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0 ovládat za běhu.

Ve výchozím nastavení je název armatury v inspektoru vlastností stejný jako název vrstvy pozice. Při odkazování na armaturu ve skriptu jazyka ActionScript používejte tento název. Název můžete změnit v inspektoru vlastností.

Přidávání náběhu/doběhu do animace IK

Když pro přidání animace do armatury IK používáte pozice, můžete nastavit rychlost animace ve snímcích kolem jednotlivých pozic. Nastavením rychlosti můžete vytvořit realističtější pohyb. Ovládání zrychlení/zpomalení pohybu u snímků pozic se nazývá *náběh/doběh*.

Když například pohnete rukou, na začátku pohybu se zrychlí a na konci zpomalí. Pokud do vrstvy pozice IK v časové ose přidáte náběh/doběh, můžete armaturu před nebo po každém snímku pozice zrychlit nebo zpomalit.

Přidání náběhů/doběhů do snímků ve vrstvě pozice:

1 Klepněte na snímek mezi dvěma snímky pozice ve vrstvě pozice.

Aplikování náběhu/doběhu má vliv na snímky mezi snímky pozice vlevo a vpravo od vybraného snímku. Pokud vyberete snímek pozice, má náběh/doběh vliv na snímky mezi vybranou pozicí a další pozicí ve vrstvě.

2 Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte typ náběhu/doběhu.

Mezi dostupné náběhy/doběhy jsou zahrnuty čtyři náběhy typu *Jednoduché* a čtyři náběhy *Stop a Start*. Jednoduchý náběh/doběh zpomaluje zrychlení pohybu ve snímcích bezprostředně následujících za předchozím snímkem pozice *nebo* snímcích bezprostředně předcházejících následujícímu snímku pozice. Vlastnost Síla náběhu/výběhu ovládá, které snímky jsou opatřeny náběhem/výběhem a také stupeň tohoto efektu.

Náběhy/doběhy Stop a Start zpomalují pohyb ve snímcích ihned po předchozím snímku pozice a ve snímcích přímo před následujícím snímkem pozice ve vrstvě.

Každý ze dvou typů náběhu/doběhu má verzi Pomalý, Střední, Rychlý a Nejrychlejší. Pomalá verze má nejjemnější účinek, verze Nejrychlejší stupně má účinek nejvýraznější.

Při používání doplnění pohybu jsou v Editoru pohybu k dispozici ty samé typy náběhů/doběhů. Když je doplnění pohybu vybráno v časové ose, můžete křivku každého typu náběhu/doběhu vidět v Editoru pohybu.

3 Zadejte v inspektoru vlastností hodnotu míry náběhu/doběhu.

Ve výchozím nastavení je hodnota 0, neboli žádný náběh/doběh. Maximální hodnota je 100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky předcházející následujícímu snímku pozice. Minimální hodnota je -100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky bezprostředně následující za předcházejícím snímkem pozice.

Po dokončení si zobrazte náhled doplněného pohybu ve vymezené ploše přetažením přehrávací hlavy v časové ose mezi dvěma snímky pozice, na které jste náběh/doběh aplikovali.

Další témata nápovědy

"Doplnění náběhu a doběhu" na stránce 221

Kapitola 8: Filtry a prolnutí

O filtrech

Přehled filtrů

Filtry (grafické efekty) programu Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 umožňují přidat zajímavé vizuální efekty k textu, tlačítkům a filmovým klipům. Funkce jedinečná pro Flash je to, že můžete animovat filtry, které aplikujete s použitím doplnění pohybů.

Režimy prolnutí Flash umožňují vytvářet složené obrazy. *Skládání* je proces obměňování průhlednosti nebo barevné interakce dvou nebo více překrývajících se objektů. Režimy prolnutí také přidávají dimenzi řízení neprůhlednosti objektů a obrazů. Režimy prolnutí Flash je možné využívat k vytváření světel nebo stínů, které umožňují nechat prosvítat detaily spodnějšího obrazu nebo kolorovat odbarvený obraz.

Další zdroje

Výukové videolekce:

- Pixel Bender: Custom Filters (Pixel Bender: Vlastní filtry) (9:20) (Adobe.com)
- Flash Downunder Pixel Bender filters (Flash u protinožců Filtry Pixel Bender) (15:07) (Adobe.com)

Články:

Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash CS4 Professional) (Adobe.com)

Animované filtry

Filtry můžete animovat v časové ose. Objekty na samostatných klíčových snímcích spojené doplněním obsahují parametry pro odpovídající filtry doplňované na přechodných snímcích. Pokud existujícímu určitému filtru neodpovídá na opačném konci doplnění odpovídající filtr (filtr stejného typu), odpovídající filtr se automaticky přidá, aby bylo zaručeno, že se na konci sekvence animace efekt objeví.

S cílem zamezit nesprávné funkci doplnění pohybů v případě, že chybí filtr na jednom konci doplnění nebo že jsou filtry aplikovány na obou koncích v odlišném pořadí, Flash provede následující akce:

- Pokud aplikujete doplnění pohybu na filmový klip s aplikovanými filtry, pak při vložení klíčového snímku na opačném konci doplnění má filmový klip na posledním snímku doplnění automaticky stejné filtry se stejným pořadím překrývání, jaké měl na začátku doplnění.
- Pokud umístíte filmové klipy na dva různé snímky s odlišnými filtry aplikovanými na každý z nich a mezi oba snímky aplikujete doplnění pohybu, Flash nejprve zpracuje filmový klip s většinou filtrů. Pak Flash porovná filtry aplikované na první filmový klip s filtry, které používá druhý filmový klip. Pokud se ve druhém filmovém klipu nenajdou žádné odpovídající filtry, Flash vygeneruje zástupný filtr bez jakýchkoli parametrů a s barvou existujících filtrů.
- Existuje-li doplnění pohybu mezi dvěma klíčovými snímky a vy přidáte filtr do objektu v jednom klíčovém snímku, Flash při dosažení klíčového snímku na druhém konci doplnění automaticky přidá do filmového klipu zástupný filtr.

- Existuje-li doplnění pohybu mezi dvěma klíčovými snímky a vy odstraníte filtr z objektu v jednom klíčovém snímku, Flash při dosažení klíčového snímku na druhém konci doplnění automaticky odstraní z filmového klipu odpovídající filtr.
- Pokud na začátku a konci doplnění pohybu nastavíte parametry filtru nejednotně, Flash aplikuje na interpolované snímky nastavení filtru počátečního snímku. Nejednotné nastavení vznikne, když se mezi počátkem a koncem doplnění odlišně nastaví následující parametry: vyseknutí, vnitřní stín, vnitřní záře a typ záře s přechodem a úkosu s přechodem.

Pokud například vytvoříte doplnění pohybu s použitím filtru vrženého stínu a aplikujete vržený stín s vyseknutím na prvním snímku doplnění a vnitřní stín na poslední snímek doplnění, Flash nejednotné použití filtru v doplnění pohybu opraví. V tomto případě Flash aplikuje nastavení filtru použité na prvním snímku doplnění – vržený stín s vyseknutím.

O filtrech a výkonu přehrávače Flash Player

Typy, počet a kvalita filtrů, které aplikujete na objekty, může ovlivnit výkon souborů SWF při přehrávání. Čím více filtrů na objekt aplikujete, tím větší množství výpočtů Adobe[®] Flash[®] Player musí zpracovat, aby správně zobrazil vizuální efekty, které jste vytvořili. Adobe[®] doporučuje, abyste na daný objekt aplikovali omezený počet filtrů.

Každý filtr zahrnuje ovládací prvky, které umožňují nastavit sílu a kvalitu aplikovaného filtru. Použití nižšího nastavení zlepšuje výkon na pomalejších počítačích. Pokud vytváříte obsah pro přehrávání na široké škále počítačů nebo si nejste jisti výkonem počítačů, které má vaše publikum k dispozici, nastavte úroveň kvality Nízká; tím zajistíte maximální výkon přehrávání.

O filtrech jazyka Pixel Bender

Adobe Pixel Bender[™] je programovací jazyk vyvinutý společností Adobe, který umožňuje, aby uživatelé vytvářeli vlastní filtry, efekty a režimy prolnutí, které lze používat v aplikacích Flash a After Effects. Technologie Pixel Bender je nezávislá na hardwaru a byla navržena tak, aby ji bylo možno automaticky a efektivně spouštět na široké řadě architektur GPU a CPU.

Vývojáři využívající technologii Pixel Bender vytváří filtry tím, že napíší kód jazyka Pixel Bender a tento kód uloží do textového souboru s příponou pbj. Po vytvoření lze filtr jazyka Pixel Bender využívat v libovolném dokumentu Flash. Načítání filtru a používání ovladačů se provádí pomocí jazyka ActionScript^{*} 3.0.

Další informace o technologii Pixel Bender v jazyce ActionScript naleznete v příručce ActionScript 3.0 – příručka vývojáře.

Lee Brimelow na svém blogu na adrese http://theflashblog.com/?cat=44 uveřejnil několik užitečných příkladů využití technologie Pixel Bender.

Následující videa ukazují používání filtrů Pixel Bender v aplikci Flash Flash:

- Pixel Bender: Custom Filters (Pixel Bender: Vlastní filtry) (9:20)
- Flash Downunder Pixel Bender filters (Flash u protinožců Filtry Pixel Bender) (15:07)

Práce s filtry

Pokaždé, když k objektu přidáte nový filtr, se tento filtr přidá do seznamu aplikovaných filtrů pro tento objekt v inspektoru Vlastnosti. Na objekt můžete aplikovat více filtrů, také je možné odstraňovat filtry, které jste aplikovali dříve. Filtry můžete aplikovat pouze na objekty textu, tlačítek a filmových klipů.

Můžete vytvořit knihovnu nastavení filtrů, která umožňuje snadno na objekt aplikovat stejný filtr nebo sady filtrů. Aplikace Flash ukládá vytvořená přednastavení filtrů do části Filtry inspektoru vlastností v nabídce Filtry > Přednastavení.

		44 X
VLASTNOSTI		*
	<název instance=""> Filmový klip</název>	 >
Instance objektu:	Symbol 1 Zamě	nit
POLOHA A VELIKOST		
3D POLOHA A POHLED		
EFEKT BARVY		
ZOBRAZENÍ		
V FILTRY		
Vlastnost	Hodnota	
Odstranit vš Povolit vše Zakázat vše Vržený stín Rozostření Záře	echny	
Úkos Zářa s přesk	underm	
Zare's prech	louent	
UKOS S preci	houern	
Nastavit bai	vu	

Nabídka Přidat filtr v inspektoru vlastností

Aplikování nebo odstranění filtru

- 1 Vyberte objekt textu, tlačítka nebo filmového klipu, na který chcete aplikovat filtr nebo ze kterého chcete filtr odstranit.
- 2 V části Filtry v Inspektoru vlastností proveďte jednu z následujících operací:
- Chcete-li přidat filtr, klepněte na tlačítko Přidat filtr <u>u</u> a vyberte filtr. Experimentujte s nastavením, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.
- Chcete-li odstranit určitý filtr, vyberte ho v seznamu aplikovaných filtrů a klepněte na tlačítko Odstranit filtr (). Libovolná přednastavení můžete odstranit nebo přejmenovat.

Kopírování a vložení filtru

- 1 Vyberte objekt, ze kterého chcete zkopírovat filtr, a vyberte panel Filtry.
- 2 Vyberte filtr, který chcete kopírovat, a klepněte na tlačítko Schránka 💼, pak v místní nabídce vyberte položku Kopírovat vybrané. Chcete-li zkopírovat všechny filtry, vyberte Kopírovat vše.
- 3 Vyberte objekt, na který chcete filtr aplikovat, klepněte na tlačítko Schránka 🛍 a pak v místní nabídce vyberte Vložit.

Aplikování přednastaveného filtru na objekt

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat přednastavení filtru, a vyberte záložku Filtry.
- 2 Klepněte na tlačítko Přidat filtr <u> a</u> a vyberte položku Přednastavení.

3 Ze seznamu dostupných přednastavení ve spodní části nabídky přednastavení vyberte přednastavení filtru, které chcete aplikovat.

Poznámka: Pokud aplikujete přednastavení filtru na určitý objekt, Flash veškeré filtry aktuálně aplikované na vybrané objekty nahradí filtry použitými v přednastavení.

Zapnutí nebo vypnutí filtru aplikovaného na objekt

* Klepněte na ikonu zapnutí nebo vypnutí vedle názvu filtru v seznamu Filtr.

Poznámka: Chcete-li přepnout stav zapnutí ostatních filtrů v seznamu, podržte klávesu Alt a klepněte na ikonu zapnutí v seznamu Filtr. Pokud se stisknutou klávesou Alt klepnete na ikonu vypnutí, vybraný filtr se zapne a všechny ostatní filtry v seznamu se zakážou.

Zapnutí nebo zákaz všech filtrů aplikovaných na objekt

Klepněte na tlačítko Přidat filtr a vyberte položku Povolit vše nebo Zakázat vše.

Poznámka: Chcete-li zapnout nebo zakázat všechny filtry v seznamu, se stisknutou klávesou Ctrl klepněte na ikonu zapnutí nebo vypnutí v seznamu Filtr.

Vytváření knihoven přednastavených filtrů

Uložte si nastavení filtrů jako knihovny přednastavení, která můžete snadno aplikovat na objekty filmových klipů a textové objekty. Svá přednastavení filtrů můžete sdílet s ostatními uživateli, když jim poskytnete soubor konfigurace filtrů. Soubor konfigurace filtrů je soubor XML uložený v konfigurační složce Flash v následujícím umístění:

- Systém Windows XP: C:\Documents and Settings*jméno_uživatele*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Filters*název_filtru.xml*
- Systém Windows Vista: C:\Users*jméno_uživatele*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Filters*název_filtru.xml*
- Počítače Macintosh: pevný_disk/Users/*jméno_uživatele*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/*jazyk*/Configuration/Filters/*název_filtru.xml*

Vytvoření knihovny filtrů s přednastavenými hodnotami

- 1 Aplikujte filtr nebo filtry na objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko Přidat filtr <u>1</u> a přidejte nový filtr.
- 3 Vyberte filtr a klepněte na nabídku Přednastavení 🗐, pak vyberte volbu Uložit jako.
- 4 V dialogovém okně Uložit přednastavení jako zadejte název pro nastavení filtru a klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování přednastavení filtru

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat filtr 📊 a přidejte nový filtr.
- 2 Vyberte filtr a klepněte na nabídku Přednastavení 🗐, pak vyberte volbu Přejmenovat.
- 3 Poklepejte na název přednastavení, které chcete změnit.
- 4 Zadejte nový název přednastavení a klepněte na Přejmenovat.

Odstranění přednastavení filtru

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat filtr 🔄 a přidejte nový filtr.
- 2 Vyberte filtr a klepněte na nabídku Přednastavení 🗐, pak vyberte volbu Odstranit.

3 Vyberte přednastavení, které chcete odstranit, a klepněte na Odstranit.

Aplikování filtrů

Aplikování vrženého stínu

Filtr Vržený stín simuluje vzhled objektu vrhajícího stín na plochu.

Text ...

Text s aplikovaným filtrem Vržený stín

Ukázku vrženého stínu s klasickým doplněním naleznete na stránce ukázek Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip s ukázkami a přejděte do složky Graphics\AnimatedDropShadow.

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat vržený stín.
- 2 V části Filtry v inspektoru vlastností klepněte na tlačítko Přidat filtr <u> </u>a vyberte volbu Vržený stín.
- **3** Upravte nastavení filtru:
- Chcete-li nastavit šířku a výšku vrženého stínu, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
- Chcete-li změnit tmavost stínu, nastavte hodnotu Intenzita. Čím vyšší je tato číselná hodnota, tím je stín tmavší.
- Vyberte úroveň kvality pro vržený stín. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.
- Chcete-li nastavit úhel stínu, zadejte hodnotu.
- Chcete-li nastavit vzdálenost stínu od objektu, nastavte hodnotu Vzdálenost.
- Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit pouze vržený stín na vyseknutém obraze, vyberte Vyseknutí.
- · Chcete-li aplikovat stín uvnitř hranic objektu, vyberte Vnitřní stín.
- Chcete-li skrýt objekt a zobrazit pouze jeho stín, vyberte Skrýt objekt. Volba Skrýt objekt umožňuje snadněji vytvořit realistický stín.
- Chcete-li otevřít dialogové okno Výběr barvy a nastavit barvu stínu, klepněte na ovládací prvek barvy.

Vytvoření zkoseného vrženého stínu



Zkosení filtru Vržený stín pro vytvoření realističtěji vypadajícího stínu

- 1 Vyberte objekt se stínem, který chcete zkosit.
- 2 Duplikujte zdrojový objekt (vyberte Úpravy > Duplikovat).
- **3** Vyberte duplikovaný objekt a zkoste ho pomocí nástroje Volná transformace (Změnit > Transformovat > Otočit a zkosit).

- **4** Aplikujte filtr Vržený stín na duplikovaný filmový klip nebo textový objekt. (Filtr bude již aplikovaný, pokud objekt, který jste duplikovali, vržený stín už měl).
- 5 Pokud chcete skrýt duplikovaný objekt a přitom ponechat jeho stín viditelný, v panelu Filtry vyberte Skrýt objekt.
- 6 Chcete-li umístit duplikovaný objekt a jeho stín za původní objekt, který jste duplikovali, vyberte položky Změnit > Uspořádat > Posunout dozadu.
- 7 Upravujte nastavení filtru Vržený stín i úhel zkoseného vrženého stínu, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.

Aplikování rozostření

Filtr Rozostření změkčuje okraje a podrobnosti objektů. Aplikováním rozostření na objekt můžete zajistit, že bude vypadat, jako by byl za ostatními objekty nebo jako by byl v pohybu.

Text ..

Text s aplikovaným filtrem Rozostření

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat rozostření, a vyberte volbu Filtry.
- 2 Klepněte na tlačítko Přidat filtr <u>u</u> a vyberte volbu Rozostření.
- 3 Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
- · Chcete-li nastavit šířku a výšku rozostření, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
- Vyberte úroveň kvality pro rozostření. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.

Aplikování záře

Filtr Záře umožňuje aplikovat barvu kolem okrajů objektu.



Text s aplikovaným filtrem Záře

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat záři, a zvolte volbu Filtry.
- 2 Klepněte na tlačítko Přidat filtr <u>u</u> a vyberte volbu Záře.
- 3 Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
- Chcete-li nastavit šířku a výšku záře, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
- Chcete-li otevřít dialogové okno Výběr barvy a nastavit barvu záře, klepněte na ovládací prvek barvy.
- Chcete-li změnit ostrost záře, nastavte hodnotu Intenzita.
- Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit pouze záři na vyseknutém obraze, vyberte Vyseknutí.



Použití filtru Záře s volbou Vyseknutí

- Chcete-li aplikovat záři uvnitř hranic objektu, vyberte Vnitřní záře.
- Vyberte úroveň kvality pro záři. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.

Aplikování úkosu

Aplikování úkosu aplikuje na objekt zvýraznění, které způsobí, že objekt vypadá jako zakřivený nad povrch pozadí.



Text s aplikovaným úkosem

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat úkos, a zvolte volbu Filtry.
- 2 Klepněte na tlačítko Přidat filtr <u>u</u> a vyberte volbu Úkos.
- 3 Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
- Chcete-li nastavit typ úkosem, vyberte úkos v nabídce Typ.
- Chcete-li nastavit šířku a výšku úkosu, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
- Z rozbalovací palety barev vyberte barvu stínu a světla pro úkos.
- · Chcete-li nastavit krytí úkosu bez ovlivnění jeho šířky, nastavte hodnotu Intenzita.
- Chcete-li změnit úhel stínu, který vrhá okraj s úkosem, nastavte hodnotu Úhel.
- Chcete-li definovat šířku úkosu, zadejte hodnotu pro Vzdálenost.
- Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit na vyseknutém obraze pouze úkos, vyberte Vyseknutí.

Aplikování záře s přechodem

Aplikování záře s přechodem vytváří vzhled záře s přechodem barvy přes povrch záře. Záře s přechodem vyžaduje jednu barvu na počátku přechodu s nulovou hodnotou Alfa. Polohu této barvy nelze přesunout, ale můžete barvu změnit.



Text s aplikovanou září s přechodem

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat záři s přechodem.
- 2 V části Filtry v inspektoru vlastností klepněte na tlačítko Přidat filtr 📊 a vyberte volbu Záře s přechodem.
- 3 Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
- Z rozbalovací nabídky Typ vyberte typ záře, který chcete aplikovat na daný objekt.
- Chcete-li nastavit šířku a výšku záře, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
- Chcete-li nastavit krytí záře bez ovlivnění její šířky, nastavte hodnotu Intenzita.
- Chcete-li změnit úhel stínu, který vrhá záře, nastavte hodnotu Úhel.
- Chcete-li nastavit vzdálenost stínu od objektu, nastavte hodnotu Vzdálenost.

- Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit na vyseknutém obraze pouze záři s přechodem, vyberte Vyseknutí.
- Určete pro záři barvu přechodu. Přechod obsahuje dvě nebo více barev, které postupně blednou nebo se vzájemně prolínají. Barva, kterou vybíráte pro počátek přechodu, se označuje jako barva *alfa*.

Chcete-li změnit barvu v přechodu, vyberte jeden z ukazatelů barvy pod pruhem definice přechodu a zobrazte dialogové okno Výběr barvy klepnutím na barevný prostor, který se zobrazuje přímo pod pruhem přechodu. Posouváním těchto ukazatelů nastavujete úroveň a polohu dané barvy v přechodu.

Chcete-li do přechodu přidat další ukazatel, klepněte na pruh definice přechodu nebo pod něj. Chcete-li vytvořit přechod až s 15 přechody barev, přidejte příslušný počet ukazatelů barvy. Chcete-li změnit polohu ukazatele v přechodu, přetáhněte ukazatel podél pruhu definice přechodu. Chcete-li ukazatel odstranit, přetáhněte ho dolů mimo pruh definice přechodu.

 Vyberte úroveň kvality pro záři s přechodem. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.

Aplikování úkosu s přechodem

Aplikování úkosu s přechodem vytváří reliéfní vzhled, který způsobuje, že objekt vypadá jako vyvýšený nad povrchem pozadí, s přechodem barvy přes povrch úkosu. Úkos s přechodem vyžaduje jednu barvu uprostřed přechodu s nulovou hodnotou alfa.

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat úkos s přechodem.
- 2 V části Filtry v inspektoru vlastností klepněte na tlačítko Přidat filtr <u>u</u> a vyberte volbu Úkos s přechodem.
- 3 Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
 - Z rozbalovací nabídky Typ vyberte typ úkosu, který chcete aplikovat na daný objekt.
 - Chcete-li nastavit šířku a výšku úkosu, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
 - Chcete-li upravit hladkost úkosu bez ovlivnění jeho šířky, zadejte hodnotu pro sílu.
 - Chcete-li nastavit úhel zdroje světla, zadejte hodnotu pro Úhel.
 - Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit na vyseknutém obraze pouze úkos s přechodem, vyberte Vyseknutí.
 - Určete pro úkos barvu přechodu. Přechod obsahuje dvě nebo více barev, které postupně blednou nebo se vzájemně prolínají. Střední ukazatel ovládá barvu alfa přechodu. Můžete změnit barvu ukazatele alfa, ale nemůžete změnit polohu této barvy v přechodu.

Chcete-li změnit barvu v přechodu, vyberte jeden z ukazatelů barvy pod pruhem definice přechodu a zobrazte dialogové okno Výběr barvy klepnutím na barevný prostor, který se zobrazuje přímo pod pruhem přechodu. Úroveň a poloha této barvy v přechodu se nastavuje přesouváním těchto ukazatelů.

Chcete-li do přechodu přidat další ukazatel, klepněte na pruh definice přechodu nebo pod něj. Chcete-li vytvořit přechod až s 15 přechody barev, přidejte příslušný počet ukazatelů barvy. Chcete-li změnit polohu ukazatele v přechodu, přetáhněte ukazatel podél pruhu definice přechodu. Chcete-li ukazatel odstranit, přetáhněte ho dolů mimo pruh definice přechodu.

Aplikování filtru Přizpůsobit barvy

Filtr Přizpůsobit barvy slouží k jemnému řízení atributů barvy vybraného objektu, včetně kontrastu, jasu, sytosti a odstínu.

1 Vyberte objekt, u kterého chcete přizpůsobit barvy.

- 2 V části Filtry v inspektoru vlastností klepněte na tlačítko Přidat filtr <u> </u>a vyberte volbu Přizpůsobit barvy.
- 3 Zadejte hodnoty pro atributy barvy. Atributy a jejich odpovídající hodnoty jsou následující:

Kontrast Nastavuje světla, stíny a střední tóny obrazu.

Jas Nastavuje jas obrazu.

Sytost Nastavuje intenzitu barvy.

Odstín Nastavuje odstín barvy.

4 Chcete-li změnit všechna nastavení barvy na nulovou hodnotu a vrátit objekt do jeho původního stavu, klepněte na Obnovit filtr.

Další témata nápovědy

"Změna barvy a průhlednosti instance" na stránce 163

Režimy prolnutí

Režimy prolnutí

Režimy prolnutí umožňují vytvářet složené obrazy. *Skládání* je proces obměňování průhlednosti nebo barevné interakce dvou nebo více překrývajících se objektů. Prolnutí umožňuje vytvářet jedinečné efekty prolnutím barev v překrývajících se filmových klipech.

Režim prolnutí obsahuje následující prvky:

Míchaná barva Barva aplikovaná na režim prolnutí.

Krytí Stupeň průhlednosti aplikovaný na režim prolnutí.

Základní barva Barva obrazových bodů pod míchanou barvou.

Výsledná barva Výsledek aplikace efektu prolnutí na základní barvu.

Režimy prolnutí závisejí jak na barvě objektu, na který prolnutí aplikujete, tak na podkladové barvě. Adobe[®] doporučuje experimentovat s různými režimy prolnutí, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Normální Aplikuje barvu normálně, bez jakékoli interakce se základními barvami.

Vrstva Umožňuje skládat filmové klipy jeden na druhý bez ovlivnění jejich barev.

Ztmavit Nahradí pouze oblasti, které jsou světlejší než míchaná barva. Oblasti tmavší než míchaná barva se nezmění.

Násobit Vynásobí základní barvu míchanou barvou, čímž vzniknou tmavší barvy.

Zesvětlit Nahradí pouze obrazové body, které jsou tmavší než míchaná barva. Oblasti světlejší než míchaná barva se nezmění.

Závoj Vynásobí doplněk (inverzní barvu) míchané barvy základní barvou, což má za následek efekt vybělení.

Překrýt Vynásobí nebo závojem překryje barvy v závislosti na základních barvách.

Tvrdé světlo Vynásobí nebo závojem překryje barvy v závislosti na barvě režimu prolnutí. Výsledek je podobný jako při osvětlení objektu bodovým svítidlem.

Rozdíl Odečte buď míchanou barvu od základní barvy, nebo základní barvu od míchané barvy, podle toho, která má vyšší hodnotu jasu. Tento efekt je podobný barevnému negativu.

Přidat Obvykle se používá pro vytvoření efektu animovaného rozpuštění zesvětlením mezi dvěma obrazy.

Odečíst Obvykle se používá pro vytvoření efektu animovaného rozpuštění ztmavením mezi dvěma obrazy.

Invertovat Invertuje základní barvu.

Alfa Aplikuje masku alfa.

Vymazat Odstraní všechny obrazové body základní barvy včetně obrazových bodů v obrazu pozadí.

Poznámka: Režimy prolnutí Vymazat a Alfa vyžadují, aby se na nadřazený filmový klip aplikoval režim prolnutí Vrstva. Není možné změnit klip pozadí na Vymazat a aplikovat ho, protože by se tento objekt jevil jako neviditelný.

Příklady režimů prolnutí

Následující příklady znázorňují, jak různé režimy prolnutí ovlivňují vzhled obrazu. Výsledný efekt režimu prolnutí může být podstatně odlišný v závislosti na barvě spodního obrazu a na typu režimu prolnutí, který aplikujete.



Původní obraz



Násobit



Překrýt



Odečíst



Vrstva



Zesvětlit



Tvrdé světlo



Rozdíl



Ztmavit



Závoj



Přidat



Invertovat

Aplikování režimu prolnutí

Chcete-li aplikovat prolnutí na vybrané filmové klipy, použijte inspektor Vlastnosti.

Poznámka: Není možné aplikovat různé režimy prolnutí na různé grafické symboly, protože při publikování souboru SWF se více grafických symbolů slučuje do jediného tvaru.

- 1 Vyberte instanci filmového klipu (ve vymezené ploše), na kterou chcete aplikovat režim prolnutí.
- 2 Chcete-li upravit barvu a průhlednost instance filmového klipu, použijte rozbalovací nabídku Barva v panelu Vlastnosti.

- **3** Vyberte režim prolnutí pro filmové klipy z rozbalovací nabídky Prolnutí v panelu Vlastnosti. Režim prolnutí se aplikuje na vybranou instanci filmového klipu.
- 4 Ověřte, že režim prolnutí, který jste vybrali, je vhodný pro efekt, kterého se snažíte dosáhnout.

Experimentujte s nastavením barvy i průhlednosti filmového klipu a s různými režimy prolnutí, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Další témata nápovědy

"Změna barvy a průhlednosti instance" na stránce 163

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s prolnutími v aplikaci Flash:

Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash CS4 Professional) (Adobe.com)

Kapitola 9: Text

Práce s textovým modulem TLF (Text Layout Framework)

Nově ve verzi aplikace Flash Professional CS5 je možné přidat text do souboru FLA pomocí nového textového modulu nazývaného Text Layout Framework (TLF). Modul TLF podporuje širší pole bohatých vlastností rozvržení textu a dobré ovládání atributů textu. Textový modul TLF umožňuje lepší ovládání textu než předchozí textový modul, nyní nazývaný Klasický text.

Textový modul TLF poskytuje oproti modulu Klasický text následující vylepšení:

- Další styly znaků, zahrnující prokládání, ligatury, barevné zvýraznění, podtržení, přeškrtnutí, velikost písma, velikost číslic a další.
- Další styly odstavců, zahrnující podporu více sloupců s šířkou okrajů, možnosti zarovnání posledního řádku, okraje, odsazení, mezery mezi odstavci a hodnoty odsazení kontejnerů.
- Ovládání dalších atributů textu asijského typu, včetně zalomení Tate Chu Yoko, rozestupů Mojikumi, typu zalomení Kinsoku Shori a modelu řádkování.
- Na text modulu TLF lze použít atributy jako natočení ve 3D, barevné efekty a režimy prolnutí, bez jeho umístění do symbolu filmového klipu.
- Text může protékat přes několik textových kontejnerů. Tyto kontejnery se nazývají *řetězcové* nebo *navázané* textové kontejnery.
- Schopnost vytvořit text zprava doleva u skriptů pro arabské a hebrejské jazyky.
- Podporu obousměrného textu, kde text plynoucí zprava doleva může obsahovat prvky textu jdoucího zleva doprava. Tato schopnost je důležitá například při vkládání anglických slov nebo arabských číslic uvnitř textu v arabském nebo hebrejském jazyce.

Výukové video o práci s textem TLF je k dispozici na adrese www.adobe.com/go/lrvid5301_fl_cz.

Na úvod

Vytváříte-li text, je nezbytné pochopit následující základní principy práce s textem v aplikaci Flash:

- Text TLF představuje v aplikaci Flash Professional CS5 výchozí typ textu.
- Existují dva typy textových kontejnerů modulu TLF, bodový text a plošný text. Velikost bodového textového
 kontejneru závisí pouze na množství textu, který obsahuje. Velikost plošného textového kontejneru je nezávislá na
 množství textu, který obsahuje. Výchozí typ je bodový text. Chcete-li bodový textový kontejner změnit na plošný
 text, změňte jeho velikost pomocí nástroje pro výběr, nebo dvakrát klikněte na malý kroužek na pravém spodním
 rohu ohraničujícího rámečku kontejneru.
- Pro práci s textem TLF je nezbytné v nastavení publikování souboru FLA nastavit jazyk ActionScript 3.0 a
 přehrávač Flash Player 10 nebo novější. Další informace naleznete v části "Nastavení publikování" na stránce 411.
- Při použití textu TLF obsahuje Inspektor vlastností podle aktuálního typu výběru textu tři režimy zobrazení:
 - Režim textového nástroje Pokud byl v panelu Nástroje vybrán textový nástroj a v dokumentu aplikace Flash není vybrán žádný text.
 - Režim textového objektu Pokud je na ploše vybrán celý textový blok.

- Režim úprav textu Pokud je právě textový blok upravován.
- Podle toho, jakým způsobem se má text chovat za běhu, můžete vytvořit tři typy textových bloků:
 - Pouze ke čtení Po publikování do souboru SWF nelze text vybrat ani upravit.
 - Vybratelný Po publikování do souboru SWF lze text vybrat a zkopírovat do schránky, ale nelze jej upravit. Toto nastavení je pro text modulu TLF výchozí.
 - Upravitelný Po publikování do souboru SWF lze text vybrat i upravit.
- Text modulu TLF narozdíl od klasického textu nepodporuje písma PostScript Type 1. Podporuje pouze písma
 OpenType a TrueType. Při práci s textem modulu TLF nejsou písma PostScript v nabídce Text > Písmo dostupná.
 Všimněte si, že pokud bude u textového objektu modulu TLF použito písmo PostScript Type 1 pomocí jedné z
 dalších nabídek písem, nahradí aplikace Flash toto písmo písmem zařízení _sans. Při práci s klasickým textem jsou
 v nabídkách písma k dispozici všechna nainstalovaná písma PostScript.
- Text modulu TLF vyžaduje, aby byla za běhu aplikaci Flash Player dostupná konkrétní knihovna jazyka ActionScript. Pokud se tato knihovna v daném počítači nenachází, aplikace Flash Player ji automaticky stáhne. Další informace o knihovně naleznete v oddílu "Publikování souborů SWF s textem modulu TLF" na stránce 273.
- Text modulu TLF nelze použít jako masku. Chcete-li vytvořit masku s textem, použijte modul Klasický text.

Práce se znakovými styly

Znakové styly jsou atributy, které nejsou použity na celý odstavec nebo textový kontejner, ale pouze na jediný znak nebo na sadu znaků. Chcete-li nastavit znakové styly, použijte v Inspektoru vlastností textu části Znak a Rozšířený znak.

Část Znak v Inspektoru vlastností obsahuje následující vlastnosti textu:

Rodina Název písma. (Všimněte si, že text modulu TLF podporuje pouze písma OpenType a TrueType.)

Styl Normální, tučné nebo kurzíva. Styly umělá kurzíva a umělé tučné nejsou v textových objektech modulu TLF dostupné. Některá písma mohou rovněž obsahovat dodatečné styly, jako černé, tučná kurzíva a podobně.

Velikost Velikost znaků v obrazových bodech.

Proklad Svislá mezera mezi řádky textu. Ve výchozím nastavení je proklad vyjádřen procentuálně, ale lze jej vyjádřit také pomocí bodů.

Barva Barva textu.

Prostrkání Velikost rozestupu mezi vybranými znaky.

Zvýraznění Barva zvýraznění.

Vyrovnání párů Vyrovnání párů: Zvětšuje nebo zmenšuje mezeru mezi konkrétními páry znaků. Text modulu TLF automaticky vyrovnává páry znaků pomocí informací o vyrovnání párů, které jsou ve většině písem zabudovány.

Je-li zakázána možnost Volby asijského textu, je zobrazeno zaškrtávací pole Automatické vyrovnání párů. Je-li možnost Automatické vyrovnání párů zapnuta, je použita informace o vyrovnání párů z písma. Je-li možnost Automatické vyrovnání páru vypnuta, je informace o vyrovnání párů z písma ignorována a není použito žádné vyrovnání párů.

Pokud je zapnuta možnost Volby asijského textu, může položka Vyrovnání párů nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: U znaků latinky použije informace o vyrovnání páru zabudované do písma. U asijských znaků použije vyrovnání páru pouze na ty znaky, v nichž je zabudována informace o vyrovnání párů. Asijské znaky, které informace o vyrovnání párů neobsahují, jsou znaky Kanji, Hiragana a Katakana.
- Zapnuto: Vyrovnání párů je vždy zapnuto.

• Vypnuto: Vyrovnání párů je vždy vypnuto.

Vyhlazení Máte na výběr ze tří režimů vyhlazení.

- Použít písma zařízení: Určuje, že soubor SWF k zobrazení písem použije písma nainstalovaná do místního počítače.
 Písma zařízení jsou obvykle čitelná při většině velikostí písem. Tato volba nezvyšuje velikost souboru SWF, při zobrazení písem jste ale nuceni spoléhat na písma nainstalovaná do počítače uživatele. Při použití písem zařízení vybírejte pouze obvykle instalované rodiny písem.
- Čitelnost: Zejména u malých velikostí umožňuje vylepšit čitelnost písem. Chcete-li tuto volbu použít na konkrétní textový blok, vložte písmo použité tímto textovým objektem. Pokyny naleznete v části "Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286. (Tuto volbu nepoužívejte v případě, že máte v úmyslu text animovat. Použijte režim Animace.)
- Animace: Vytvoří hladší animaci, protože ignoruje informace o zarovnání i vyrovnání párů. Chcete-li tuto volbu
 použít na konkrétní textový blok, vložte písmo použité tímto textovým blokem. Pokyny naleznete v části "Vkládání
 písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286. Pokud určíte tuto volbu, pro lepší čitelnosti použijte
 text o velikost 10 bodů nebo více.

Natočení Umožňuje jednotlivé znaky natočit. Pokud určíte natočení u písem, která neobsahují informace o svislém rozvržení, může to vést k nežádoucím výsledkům.

Natočení může nabývat těchto hodnot:

- 0° Vynutí u všech znaků nulové natočení.
- 270° Natočení 270° je primárně určeno pro latinku se svislou orientací. Pokud toto natočení použijete na jiné typy textu (například na vietnamský nebo thajský), může to vést k nežádoucím výsledkům.
- Automaticky Určuje natočení o 90° proti směru hodinových ručiček pro znaky plné šířky a široké znaky, jak je stanoveno vlastnostmi kódování Unicode konkrétního znaku. Tato hodnota je obvykle používána s asijským textem k natočení pouze těch znaků, které natočení vyžadují. Toto natočení se používá pouze pro svislý text k vrácení znaků plné šířky a širokých znaků do svislé orientace bez ovlivnění jiných znaků.

Podtržení Umístí pod znaky vodorovnou čáru.

Přeškrtnutí Umístí na střed znaků svislou čáru.

Horní index Posune znaky mírně nad běžný řádek textu a zmenší velikost znaků. Horní index lze rovněž použít pomocí nabídky Posun účaří v oddílu Rozšířený znak Inspektoru vlastností textu modulu TLF.

Dolní index Posune znaky mírně pod běžný řádek textu a zmenší velikost znaků. Dolní index lze rovněž použít pomocí nabídky Posun účaří v oddílu Rozšířený znak Inspektoru vlastností textu modulu TLF.

Část Rozšířený znak obsahuje následující vlastnosti:

Odkaz Toto pole slouží k vytvoření hypertextového odkazu. Zadejte adresu URL, která bude v publikovaném souboru SWF za běhu načtena při klepnutí na znaky.

Cíl Společně s vlastností Odkaz slouží k určení okna, do něhož se adresa URL načte. Cíl může nabývat těchto hodnot:

- Hodnota "_self" určuje aktuální snímek v aktuálním okně.
- Hodnota "_blank" určuje nové okno.
- Hodnota "_parent" určuje nadřazený snímek aktuálního snímku.
- Hodnota "_top" určuje snímek nejvyšší úrovně v aktuálním okně.
- Vlastní Do pole Cíl můžete zadat libovolnou vlastní hodnotu řetězce. To provedete v případech, kdy znáte vlastní název okna prohlížeče nebo snímku, který bude otevřen při přehrávání souboru SWF.

Velikost písma Umožňuje určit způsob použití velkých a malých písem. Velikost písma může nabývat těchto hodnot:

- Výchozí: Použije výchozí typografickou velikost jednotlivých znaků.
- Velká písmena: Určuje, že všechny znaky používají glyfy ztvárněné velkým písmem.
- Malá písmena: Určuje, že všechny znaky používají glyfy ztvárněné malým písmem.
- Kapitálky na malé kapitálky: Určuje, že všechny kapitálky používají malé glyfy ztvárněné velkým písmem. Tato možnost vyžaduje, aby vybrané písmo obsahovalo glyfy s malými kapitálkami. Písma Adobe Pro mají tyto glyfy obvykle definovány.
- Malá písmena na malé kapitálky: Určuje, že všechna malá písmena používají malé glyfy ztvárněné velkým písmem. Tato možnost vyžaduje, aby vybrané písmo obsahovalo glyfy s malými kapitálkami. Písma Adobe Pro mají tyto glyfy obvykle definovány.

Skripty v hebrejském a persko-arabském jazyce jako je arabština nerozlišují velká a malá písmena a tímto nastavením nejsou ovlivněny.

Velikost číslic Umožňuje určit styl číslic, který se použije při práci s písmy OpenType, u nichž existuje možnost použít zarovnání i číslice starého stylu. Velikost číslic může nabývat těchto hodnot:

- Výchozí: Určuje výchozí velikost číslic. Výsledky závisí na používaném písmu. Znaky použijí nastavení určená návrhářem písma a nejsou použity žádné funkce.
- Zarovnat do řady: Číslice zarovnané do řady mají všechny výšku kapitálek a obvykle i pevnou šířku od strany textu, takže jsou v tabulkách zarovnány svisle do řady.
- Starý styl: Číslice ve starém stylu mají vzhled, který je považován za tradiční a klasický. Jsou k dispozici jen u
 některých druhů písma. Někdy se jedná o běžné číslice písma, daleko častěji jsou to doplňková nebo odborná
 písma. Číslice jsou rozloženy poměrně, takže (zejména u číslice jedna) nedochází k mezerám, k nimž dochází
 u zarovnaných číslic s pevnou šířkou. Číslice ve starém stylu jsou nejčastěji používány uvnitř textu. Na rozdíl od
 zarovnaných číslic do textu dobře zapadnou a nenarušují vizuální řádek těla textu. Jsou také velice dobře použitelné
 do titulků, protože nejsou tak rušivé jako zarovnané číslice. S výjimkou diagramů a tabulek jim proto mnoho
 typografických návrhářů dává přednost.

Šířka číslic Umožňuje určit, zda budou při práci s písmy OpenType, u nichž existuje možnost použít zarovnání i číslice starého stylu, použity proporcionální nebo tabulkové číslice. Šířka číslic může nabývat těchto hodnot:

- Výchozí: Specifikuje výchozí šířku číslic. Výsledky závisí na používaném písmu. Znaky použijí nastavení určená návrhářem písma a nejsou použity žádné funkce.
- Proporcionální: Specifikuje proporcionální číslice. Druhy písma určené k zobrazování obvykle obsahují
 proporcionální číslice. Celková šířka znaků je u těchto číslic založena na součtu šířky číslice a malého prázdného
 místa kolem ní. Například číslice 8 má větší šířku než číslice 1. Proporcionální číslice mohou používat zarovnání
 do řady nebo starý styl. Proporcionální číslice nejsou zarovnány svisle, a proto nejsou vhodné pro použití v
 tabulkách, diagramech nebo jiných svislých sloupcích.
- Tabulková: Určuje tabulkové číslice. Tabulkové číslice jsou numerické znaky, v nichž mají všechny znaky stejnou celkovou šířku znaku. Šířku znaku představuje součet šířky samotné číslice a prázdného místa na obou stranách. Tabulkové zarovnání (někdy také nazývané znaky s pevnou šířkou) umožňuje svislé zarovnání číslic v tabulkách, finančních výkazech nebo v jiných sloupcích čísel. Tabulkové číslice jsou obvykle zarovnány do řady; to znamená, že jsou umístěny na účaří a mají stejnou výšku jako velká písmena.

Hlavní účaří Tato možnost je dostupná pouze tehdy, když jsou v nabídce možnosti panelů Inspektoru vlastností textu zapnuty volby asijského textu. Určuje hlavní (také primární) účaří textu výslovně vybraného uživatelem (v protikladu k základně řádkování, která určuje zarovnání účaří celého odstavce). Hlavní účaří může nabývat těchto hodnot:

• Automaticky: Účaří je určeno na základě vybraného národního prostředí. Toto nastavení je výchozí volba.

- Latinka: U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Stoupající: Určuje stoupající účaří. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita horní část obrazu.
- Klesající: Určuje klesající účaří. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Ideogramický horní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- · Ideogramický střed: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický dolní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.

Účaří zarovnání Tato možnost je dostupná pouze tehdy, když jsou v nabídce možnosti panelů Inspektoru vlastností textu zapnuty volby asijského textu. Umožňuje v rámci odstavce určit rozdílná účaří pro text a grafiku. Pokud chcete například do řádku textu vložit ikonu, můžete určit zarovnání na základě horní nebo dolní části obrazu vzhledem k účaří textu.

- Použít hlavní: Určuje, že účaří zarovnání použije nastavení položky Hlavní účaří.
- Latinka: U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Stoupající: Určuje stoupající účaří. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita horní část obrazu.
- Klesající: Určuje klesající účaří. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Ideogramický horní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický střed: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický dolní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku. Toto nastavení je výchozí volba.

Ligatury Ligatury jsou typografické náhrady znaků u určitých párů písmen (například párů "fi" a "fl") dostupné v některých písmech. Ligatury obvykle nahrazují po sobě jdoucí znaky, které sdílejí společné komponenty. Jsou součástí obecnějších tříd glyfů nazývaných kontextové formy. U kontextových forem závisí konkrétní tvar písmena na kontextu, jako jsou sousedící písmena nebo vzdálenost od konce řádku. Všimněte si, že nastavení ligatur nemá žádný vliv na skripty, kde jsou ligatury nebo spojení mezi písmeny standardem a nejsou závislé na písmu. Tyto skripty zahrnují persko-arabské jazyky, jazyky Devanagari a některé další.

Vlastnost Ligatury může nabývat těchto hodnot:

A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
c. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
b. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Ligatury nejsou použity. B. Minimum ligatur C. Běžné ligatury D. Neobvyklé ligatury E. Exotické ligatury



Písmo založené na skriptu s minimem ligatur (nahoře) a s běžnými ligaturami (dole).

- Minimální: Minimum ligatur
- Běžné: Běžné nebo "standardní" ligatury. Toto nastavení je výchozí volba.
- Neobvyklé: Neobvyklé nebo "volitelné" ligatury.
- Exotické: Exotické nebo "historické" ligatury. Jsou obsaženy pouze v několika rodinách písem.

Konec Brání tomu, aby byla vybraná slova (například vlastní jména nebo slova, u nichž by při jejich rozdělení docházelo k nesprávnému čtení) na konci řádku zalamována. Nastavení položky Konec také slouží k zachování seskupení více znaků nebo skupin slov, například u seskupení iniciál nebo u jména a příjmení. Položka Konec může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Příležitosti k zalomení řádku vychází z vlastností znaku Unicode v písmu. Toto nastavení je výchozí volba.
- Vše: Považuje všechny znaky ve výběru jako povinné příležitosti k zalomení řádku.
- Jakýkoli: Jakýkoliv znak ve výběru je považován za příležitost k zalomení řádku.
- Bez konce: Nepovažuje žádný znak ve výběru za příležitost k zalomení řádku.

Posun účaří Tento ovládací prvek nastavuje posun účaří v procentech nebo pixelech. Kladné hodnoty posunují účaří znaků pod účaří zbývající části řádku, záporné hodnoty nad účaří. Z této nabídky lze také použít atributy Horní index a Dolní index. Výchozí hodnota je 0. Rozsah hodnot je +/- 720 bodů nebo procent.

Národní prostředí Národní prostředí je vlastnost znaků, která prostřednictvím vlastností písem OpenType v písmu ovlivňuje tvar glyfů. Například jazyky jako turečtina neobsahují ligatury jako fi a ff. Jiným příkladem je kapitalizovaná verze písmena "i" v turečtině, která se zobrazí jako velké písmeno i s tečkou a ne jako "I".

V Inspektoru vlastností textu modulu TLF je v části Kontejner a tok textu k dispozici samostatná vlastnost úrovně toku Národní prostředí. Vlastnost Národní prostředí části Kontejner a tok textu dědí všechny znaky, není-li na úrovni znaku tato vlastnost nastavena jinak.

Práce se styly odstavců

Chcete-li nastavit styly odstavců, použijte v Inspektoru vlastností textu části Odstavec a Rozšířený odstavec.

Část Odstavec v Inspektoru vlastností obsahuje následující vlastnosti textu:

Zarovnat Tuto vlastnost lze používat u vodorovného i svislého textu. Možnost Zarovnat podle začátku zarovná text podle počáteční hrany kontejneru (levá strana u textu zleva doprava). Možnost Zarovnat podle konce zarovná text podle koncové hrany kontejneru (pravá strana u textu zleva doprava).

Pokud je směr odstavce aktuálního výběru zprava doleva, obrátí se vzhled ikon zarovnání tak, aby označoval správný směr.

Okraje: Počátek a Konec Tato nastavení určují šířku levého nebo pravého okraje (v pixelech). Výchozí hodnota je 0.

Odsazení Určuje odsazení prvního slova vybraného odstavce (v pixelech).

Mezery: Před a po Určuje velikost mezery před a po odstavci (v pixelech).

Poznámka: Poznámka: Na rozdíl od tradičních aplikací rozvržení stránky platí, že pokud se hodnoty vzájemně přesahují, určená svislá mezera přijme vyšší hodnotu (sbalí se). Například máte dva odstavce, odstavec Para1 následovaný odstavcem Para2. Za odstavcem Para1 je prostor o velikosti 12 obrazových bodů (mezera za) a před odstavcem Para2 je prostor o velikosti 24 obrazových bodů (mezera před). Modul TLF vytvoří mezi odstavci mezeru 24 obrazových bodů, ne 36 obrazových bodů. Pokud odstavec začíná na horním okraji sloupce, nepřidá se před odstavec žádná mezera. V tomto případě můžete použít možnosti odsazení prvního účaří odstavce.

Zarovnání textu do bloku Zarovnání textu do bloku: Označuje, jakým způsobem je na text aplikováno zarovnání do bloku. Zarovnání textu do bloku může nabývat těchto hodnot:

- Proložení znaků: Rozloží zarovnání mezi znaky.
- · Proložení slov: Rozloží zarovnání mezi slovy. Toto nastavení je výchozí volba.

Směr Určuje směr odstavce. Nastavení směru jsou k dispozici pouze tehdy, pokud jsou v předvolbách zapnuty možnosti položky Zprava doleva. Toto nastavení bude použito pouze na aktuálně zvolený odstavec uvnitř textového kontejneru. Samostatnou vlastnost Směr lze u kontejneru nastavit v oddílu Kontejner a tok textu v Inspektoru vlastností textu modulu TLF. Směr může nabývat těchto hodnot:

- Zleva doprava: Směr textu zleva doprava. Tento směr je používaný u většiny jazyků. Toto nastavení je výchozí volba.
- Zprava doleva: Směr textu zprava doleva. Tento směr je používaný u středovýchodních jazyků, jako je arabština nebo hebrejština, a jazyků vycházejících z arabského písma, například jazyků Farsi nebo Urdu.

Volby Rozšířeného odstavce jsou dostupné jen v případě, že jsou volby asijských jazyků zapnuty ve vlastnostech nebo prostřednictvím nabídky Volby v Inspektoru vlastností textu modulu TLF.

Část Rozšířený odstavec obsahuje následující vlastnosti:

Mojikumi Tato vlastnost, někdy nazývaná pravidlo zarovnání, určuje, jakým způsobem bude použito zarovnání sloupce. Zarovnání použitá na základě tohoto nastavení mají vliv na mezery interpunkce i řádkování. Ve verzi pro latinku nabývají čárka a japonské tečky plné šířky znaku, ve východoasijské verzi ale pouze poloviční. Protože jsou řízeny tradičními východoasijskými typografickými pravidly, jsou mezery mezi po sobě jdoucími interpunkčními znaménky navíc zúženy. Další věc, které si je nutno v následujícím příkladě povšimnout, je řádkování použité na druhý řádek odstavců. Ve východoasijské verzi jsou dva poslední řádky zarovnány doleva. Ve verzi pro latinku jsou doleva zarovnány druhý a následující řádky.



Odstavce s pravidly zarovnání pro latinku (vlevo) a východoasijskými pravidly (vpravo).

Položka Mojikumi může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Použité zarovnání vychází z položky Národní prostředí vybrané v Inspektoru vlastností textu v části Znak a Tok. Toto nastavení je výchozí volba.
- Mezera: Používá pravidla zarovnání pro latinku.
- Východní Asie: Používá východoasijská pravidla zarovnání.

Text Kinsoku Shori Někdy se nazývá styl zarovnání. Tato vlastnost určuje možnosti manipulace se znaky kinsoku, což jsou japonské znaky, které nemohou být použity na začátku ani na konci řádku. Položka Text Kinsoku Shori může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Vychází z položky Národní prostředí vybrané v Inspektoru vlastností textu v části Kontejner a tok textu. Toto nastavení je výchozí volba.
- Přednost nejmenší úpravě: Založí zarovnání na rozšíření nebo kompresi řádku, a to podle toho, který z těchto postupů nabízí výsledek bližší požadované šířce.
- Kinsoku stlačení: Zakládá zarovnání řádku na kompresi znaku kinsoku na konci řádku. Znak kinsoku se rozšíří, pokud nestlačíte žádný znak kinsoku nebo pokud je mezera na konci řádku nedostatečná.
- Pouze roztažení: Založí zarovnání na rozšíření řádku.

Model řádkování Model řádkování je formát odstavce, který se skládá z povolených kombinací základny a směru řádkování.

Základna řádkování určuje účaří dvou po sobě jdoucích řádků, který mají být od sebe vzdáleny na délku určenou výškou řádku. Například u dvou po sobě jdoucích řádků v odstavci se základnou řádkování latinky je výška řádku vzdálenost mezi jejich příslušnými účaří latinky.

Směr řádkování určuje směr, v němž bude měřena výška řádku. Pokud má směr řádkování hodnotu Nahoru, představuje výška řádku vzdálenost účaří řádku od účaří předchozího řádku. Pokud má směr řádkování hodnotu Dolů, představuje výška řádku vzdálenost účaří řádku od účaří následujícího řádku.

Položka Model řádkování může nabývat těchto hodnot:

- Latinka nahoru: Základna řádkování je latinka, směr řádkování je nahoru. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří latinky daného řádku od účaří latinky předchozího řádku.
- Ideogramický z horní části nahoru: Základna řádkování je ideogramický horní okraj a směr řádkování je nahoru. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického horního okraje řádku od účaří ideogramického horního okraje předchozího řádku.
- Ideogramické od středu nahoru: Základna řádkování je ideogramický střed a směr řádkování je nahoru. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického středu řádku od účaří ideogramického středu předchozího řádku.
- Ideogramické z horní části dolů: Základna řádkování je ideogramický horní okraj a směr řádkování je dolů. V
 tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického horního okraje řádku od účaří ideogramického
 horního okraje následujícího řádku.
- Ideogramické od středu dolů: Základna řádkování je ideogramický střed a směr řádkování je dolů. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického středu řádku od účaří ideogramického středu následujícího řádku.
- Automaticky: Model řádkování vychází z položky Národní prostředí vybrané v Inspektoru vlastností textu v části Kontejner a tok textu. (Pro japonštinu, čínštinu a latinku má hodnotu Ideogramické – z horní části dolů, pro všechny ostatní jazyky hodnotu Ideogramický – z horní části nahoru). Toto nastavení je výchozí hodnota.

Práce s vlastnostmi Kontejneru a toku textu

Oddíl Kontejner a tok textu v Inspektoru vlastností textu modulu TLF řídí volby, které ovlivňují celý textový kontejner. Zahrnuje tyto vlastnosti:

Chování Tato volba řídí zvětšení kontejneru při nárůstu množství textu. Chování má tyto volby:

- Jeden řádek
- Víceřádkový: Tato volba je dostupná, pouze pokud je vybrán text typu plošný text. Když je vybrán text typu bodový text, volba není dostupná.
- Víceřádkový bez zalamování
- Heslo: Z důvodu zabezpečení hesla zobrazuje znaky jako tečky místo písmen. Tato volba je v nabídce dostupná, pouze pokud je nastaven Upravitelný typ textu (jak pro bodový tak i plošný text). Není dostupná u typů textu Pouze ke čtení nebo Vybratelný text.

Max. počet znaků Maximální počet znaků, které chcete povolit v textovém kontejneru. Povoleny pouze pro textové kontejnery, jejichž typ je nastaven na Upravitelný. Maximální hodnota je 65535.

Zarovnání Určuje zarovnání textu uvnitř kontejneru. Nastavení zahrnuje tyto možnosti:

- Nahoru: Zarovná text kontejneru svisle odshora dolů.
- Na střed: Vystředí řádky textu v kontejneru.
- Dolů: Zarovná řádky textu kontejneru svisle odspodu nahoru.
- Do bloku: Rovnoměrně rozdělí řádky textu svisle mezi horní a dolní část kontejneru.

Poznámka: Při nastavení směru textu na hodnotu Svisle se změní volby zarovnání odpovídajícím způsobem.

Počet sloupců Určuje počet sloupců textu uvnitř kontejneru. Tato vlastnost je povolena pouze pro kontejnery s plošným textem. Výchozí hodnota je 1. Maximální hodnota je 50.

Mezery mezi sloupci Určuje odstup (nebo mezery) mezi jednotlivými sloupci ve zvoleném kontejneru. Výchozí hodnota je 20. Maximální hodnota je 1000. Jednotka měření je nastavena podle jednotek pravítka v nastavení dokumentu.

Odsazení Určuje šířku okrajů mezi textem a vybraným kontejnerem. Odsazení lze nastavit pro všechny 4 okraje.

Barva okraje Barva tahu okolo vnější strany kontejneru. Výchozí nastavení je žádný okraj.

Šířka okraje Šířka tahu okolo vnější strany kontejneru. Povolena pouze pokud je zvolena volba Barva okraje. Maximální hodnota je 200.

Barva pozadí Barva pozadí za textem. Výchozí nastavení je Bez barvy.

Odsazení prvního řádku určuje zarovnání prvního řádku textu s horním okrajem textového kontejneru. Text lze například posunout o konkrétní vzdálenost pod horní okraj kontejneru. Při práci se znaky latinky je odsazení prvního řádku často uváděno jako odsazení prvního účaří. V tomto případě je účaří imaginární čára, na které leží většina znaků typu písma. Pokud pracujete s modulem TLF, může se účaří vztahovat k některé z následujících položek, v závislosti na použitém jazyku: latinka, stoupající, klesající, ideogramický horní okraj, ideogramický střed a ideogramický dolní okraj.

Odsazení prvního řádku může nabývat následujících hodnot:

- b: Určete vzdálenost v bodech mezi účařím prvního řádku textu a horním vsazením rámu. Toto nastavení povoluje pole k určení vzdálenosti bodu.
- Automaticky: Zarovná horní část řádku, podle nejvyššího glyfu, s horním okrajem kontejneru.
- Stoupající: Vzdálenost mezi horním vsazením textového kontejneru a účařím prvního řádku textu je výška nejvyššího glyfu písma (v latinkových písmech obvykle znak "d").
- Výška řádku: Vzdálenost mezi horním vsazením textového kontejneru a účařím prvního řádku textu (proklad).

Směr Používá se k určení směru textu u vybraného kontejneru buď zleva doprava nebo zprava doleva. U většiny jazyků se používá směr zleva doprava. Směr zprava doleva se používá u středovýchodních jazyků jako je arabština nebo hebrejština a u jazyků vycházejících z arabského písma, například jazyků Farsi nebo Urdu.

Při použití na úrovni odstavce řídí nastavení směru zleva doprava nebo zprava doleva směr textu, jakož i odsazení a interpunkci v odstavci. V případě použití na úrovni kontejneru řídí nastavení směru směr sloupce. Odstavce v kontejneru dědí atribut směru z kontejneru.

Národní prostředí Nastavuje vlastnost Národní prostředí na úrovni toku textu. Viz oddíl "Práce se znakovými styly" na stránce 263.

Natékání textu přes více kontejnerů

Vytváření vláken (neboli navazování) mezi textovými kontejnery je dostupné pouze u textu TLF (Text Layout Framework) a neplatí pro bloky klasického textu. Pokud jsou navázané kontejnery ve stejné časové ose, lze textové kontejnery navazovat mezi jednotlivými snímky nebo i uvnitř symbolů.

Postup navázání dvou a více textových kontejnerů:

- 1 Pomocí nástroje pro výběr nebo textového nástroje vyberte textový kontejner.
- 2 Klikněte na vstupní nebo výstupní bod vybraného textového kontejneru. (Poloha vstupního a výstupního bodu v textovém kontejneru je založena na směru toku textu a na svislém nebo vodorovném nastavení kontejneru. Pokud se například jedná o vodorovný text plynoucí zleva doprava, je vstupní bod vlevo nahoře a výstupní bod vpravo dole. U textu plynoucího zprava doleva bude vstupní bod vpravo nahoře a výstupní bod vlevo dole.)

Ukazatel se změní na ikonu načteného textu.

- **3** Poté proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li navázat stávající textový kontejner, umístěte nad cílový textový kontejner ukazatel myši. Kliknutím na textový kontejner vytvořte spojení mezi těmito dvěma kontejnery.
 - Chcete-li navázat nový kontejner, klikněte nebo táhněte v prázdné části plochy. Kliknutím bude vytvořen objekt stejné velikosti a tvaru jako původní; tažení umožňuje vytvořit pravoúhlý textový kontejner libovolné velikosti. Můžete rovněž přidat nový kontejner mezi dva spojené kontejnery.

Kontejnery jsou nyní navázány a text může natékat mezi nimi.

Chcete-li dva textové kontejnery rozpojit, proveďte jednu z následujících akcí:

- Umístěte kontejner do režimu úprav a dvakrát klikněte na vstupní nebo výstupní bod, který chcete rozpojit. Text "přeteče" do prvního z těchto dvou kontejnerů.
- Odstraňte jeden ze spojených textových kontejnerů.

Poznámka: Po vytvoření navázání získá druhý textový kontejner směr toku a národní prostředí prvního kontejneru. Po zrušení navázání se nastavení druhého kontejneru nevrátí zpět na nastavení před navázáním, ale naopak zůstává stejné.

Vytváření asijského textu

Chcete-li pracovat s vlastnostmi, které se vztahují na asijský text, povolte jedním z následujících úkonů volby asijského textu:

- Zatímco je na ploše vybraný text modulu TLF, vyberte v Inspektoru vlastností z nabídky možností panelu možnost Zobrazit asijské volby.
- Vyberte v předvolbách (Upravit > Předvolby) v části Text možnost Zobrazit volby asijského textu.

Mezi vlastnosti asijského textu patří tyto vlastnosti:

• Tate Chu Yoko: Vlastnost se ve spojení s asijským textem používá tam, kde je třeba ke správnému zobrazení svislého rozvržení otáčet znaky latinky do vodorovné polohy.



Znaky latinky ve svislém textu bez natočení Tate Chu Yoko (doleva) a s natočením Tate Chu Yoko (doprava).

- Hlavní účaří
- Účaří zarovnání
- Mojikumi
- Text Kinsoku Shori
- Model řádkování

Vytvoření rolovacího textu

Přidáním komponenty UIScrollBar do textového kontejneru můžete změnit textový kontejner modulu TLF na rolovací. Textový kontejner musí obsahovat následující nastavení:

- Typ textu musí být nastaven na hodnotu Upravitelný.
- · Chování kontejneru a toku textu musí být nastaveno na hodnotu Víceřádkové nebo Víceřádkové bez zalamování.

Změna textového kontejneru modulu TLF na rolovací:

• Přetáhněte instanci komponenty UIScrollBar z panelu Komponenty na jednu stranu textového kontejneru.

Komponenta UIScrollBar se přitáhne ke straně textového kontejneru.

Nastavení vodorovného rolování textového kontejneru:

- 1 Vyberte na ploše instanci komponenty UIScrollBar.
- 2 V Inspektoru vlastností v oddílu Parametry komponent nastavte směr komponenty UIScrollBar na hodnotu Vodorovný.
- 3 Přetáhněte instanci komponenty UIScrollBar do horní nebo spodní části textového kontejneru.

Komponenta UIScrollBar se přitáhne k horní nebo spodní části textového kontejneru.

Převod mezi Klasickým textem a textem modulu TLF

Pokud převádíte textový objekt z jednoho textového modulu do druhého, zachová aplikace Flash většinu formátování textu. Jelikož však mají textové moduly odlišné možnosti, může se formátování mírně lišit, včetně prokládání znaků a řádkování. Projděte text opatrně a znovu proveďte jakákoliv nastavení, která se změnila nebo ztratila.

Pokud potřebujete převést text z Klasického do textu modulu TLF, zkuste to raději provést jen jednou, než abyste text převáděli tam a zpět vícekrát. Totéž platí pro převod textu modulu TLF na Klasický text.

Při převodu textu mezi modulem TLF a Klasickým textem převádí aplikace Flash typy textu následujícím způsobem:

- Text modulu TLF pouze ke čtení > Klasický statický
- Vybratelný text modulu TLF > Klasický statický
- Upravitelný text modulu TLF > Klasický vstup

Publikování souborů SWF s textem modulu TLF

Aby všechny textové objekty modulu TLF fungovaly správně, spoléhají na konkrétní knihovnu jazyka ActionScript modulu TLF, rovněž zvanou knihovna sdílená za běhu neboli RSL (Runtime Shared Library). Během psaní poskytuje knihovnu aplikace Flash. Za běhu (po odeslání publikovaného souboru SWF na webový server) je tato knihovna poskytována následujícími způsoby:

- 1 V místním počítači: Přehrávač Flash Player kopii knihovny vyhledá v místním počítači, kde je prováděno přehrávání. Pokud soubor SWF nepoužívá na daném počítači text modulu TLF poprvé, má již počítač místní kopii knihovny ve vyrovnávací paměti aplikace Flash Player. Jakmile bude text TLF na Internetu nějakou dobu používán, bude mít místní kopii souboru knihovny většina počítačů koncových uživatelů.
- 2 Na webu Adobe.com: Pokud místní kopie není k dispozici, přehrávač Flash Player odešle na servery společnosti Adobe požadavek na kopii knihovny. Knihovnu je třeba stáhnout do každého počítače pouze jednou. Poté budou všechny další přehrávané soubory SWF v tom samém počítači používat kopii knihovny, která již byla stažena.

3 Přejděme k souboru SWF na webovém serveru. Pokud nejsou z nějakého důvodu servery společnosti Adobe dostupné, vyhledá přehrávač Flash Player knihovnu v adresáři webového serveru, kde je umístěn soubor SWF. Za účelem dosažení vyšší úrovně zálohování je nutné soubor knihovny na webový server ručně odeslat společně se souborem SWF. Další informace o souboru datových zdrojů naleznete níže.

Jestliže publikujete soubor SWF, který používá text modulu TLF, vytvoří aplikace Flash kromě souboru SWF další soubor nazvaný textLayout_X.X.X.XXX.swz (kde budou písmena X nahrazena číslem verze). Volitelně můžete zvolit odeslání tohoto souboru na webový server spolu se souborem SWF. Tato možnost je k dispozici pro výjimečný případ, kdy servery firmy Adobe nebudou z nějakého důvodu dostupné.

Pokud tyto datové zdroje zkompilujete do souboru SWF, můžete rovněž předejít tomu, aby přehrávač Flash Player musel provádět samostatné stažení datových zdrojů pro text TLF. Tuto akci lze provést v nastavení jazyka ActionScript souboru FLA. Je však třeba mít na paměti, že tyto datové zdroje výrazně zvýší velikost publikovaného souboru SWF a ve většině případů ani nejsou nezbytné.

Postup při kompilaci datových zdrojů jazyka ActionScript modulu TLF v publikovaných souborech SWF:

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
- 2 Klepněte na záložku Flash.
- 3 Pod nabídkou Skript klepněte na tlačítko Nastavení.
- 4 Klepněte na záložku Cesta knihovny.
- 5 Z nabídky Výchozí navázání vyberte položku Vnořený do kódu.
- V následující části jsou uvedena doporučení k manipulaci s knihovnou modulu TLF u různých scénářů nasazení
- Webový soubor SWF: Je-li to nutné, použijte výchozí chování k povolení aplikaci Flash Player stažení knihovny RSL.
- Soubor SWF založený na prostředí AIR: Zkompiluje knihovnu RSL do souboru SWF. Tímto způsobem nebude ovlivněna funkčnost textu aplikace AIR v případě nedostupnosti webu.
- Soubor SWF založený na prostředí iPhone: Modul TLF není vhodné používat na zařízení iPhone z důvodu omezení výkonu. Pokud jej použijete, zkompilujte kód modulu TLF do souboru SWF, protože zařízení iPhone nemůže načíst knihovny RSL.

Poznámka: Další informace o funkčnosti vyrovnávací paměti aplikace Flash Player naleznete na webu Vylepšování výkonu aplikace Flex pomocí vyrovnávací paměti aplikace Flash Player. Článek se zaměřuje na aplikaci Flash Builder, ale všechny informace o vyrovnávací paměti aplikace Flash Player platí rovněž pro aplikaci Flash Professional.

Nejsou-li datové zdroje jazyka ActionScript modulu TLF vloženy nebo nejsou dostupné na lokálním počítači, může se v přehrávání souboru SWF vyskytnout drobná prodleva, zatímco aplikace Flash Player stahuje datové zdroje. Můžete vybrat typ předběžného načtení souboru SWF, které aplikace Flash Player zobrazí během stahování datových zdrojů. Předběžné načtení vyberete nastavením metody předběžného načtení v nastavení jazyka ActionScript 3.0.

Nastavení metody předběžného načtení:

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
- 2 Na záložce Flash klikněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript 3.0.
- **3** V dialogovém okně Další nastavení jazyka ActionScript 3.0 vyberte z nabídky Metoda předběžného načtení požadovanou metodu. K dispozici jsou tyto metody:
 - Soubor SWF předběžného načtení: tato možnost je výchozí. Aplikace Flash vloží do publikovaného souboru SWF malý soubor SWF předběžného načtení. Během stahování datových zdrojů zobrazí předběžné načtení indikátor průběhu.
 - Vlastní cyklus předběžného načtení: toto nastavení použijte, pokud chcete použít vlastní soubor SWF předběžné načtení.

Nastavení metody předběžného načtení je dostupné, pouze pokud je volba Výchozí navázání nastavena na možnost Knihovna RSL (Runtime Shared Library).

Práce s klasickým textem

O klasickém textu

Jako klasický text je v aplikaci Flash Professional označován starší textový modul. Tento klasický textový modul je v aplikaci Flash Professional sice stále dostupný, byl však nahrazen novým textovým modulem TLF. Ve většině případů je vhodnější použít nový text TLF. Pokud pracujete s již existujícím obsahem, který obsahuje klasický text, nebo s pracovními postupy vyžadujícími klasický text, poskytnou vám tyto části nápovědy informace o práci s klasickým textem.

Pokud u jednotlivého textového objektu na ploše chcete určit, zda má používat klasický textový modul nebo textový modul TLF, vyberte tento textový objekt a poté v inspektoru vlastností textu vyberte požadovaný textový modul.

Poznámka: Textový modul používaný textovým objektem lze kdykoli změnit. Další informace o převodu klasického textu na text TLF najdete v části "Převod mezi Klasickým textem a textem modulu TLF" na stránce 273.

Klasický text můžete do aplikací vytvořených v aplikaci Flash zahrnout řadou různých způsobů. Můžete vytvořit textová pole obsahující *statický* text, který vytváříte při sestavování dokumentu. Můžete také vytvořit *dynamická* textová pole, která zobrazují aktualizující se text, například ceny akcií nebo novinové titulky, a *vstupní* textová pole, která umožňují uživatelům zadávat text pro formuláře nebo průzkumy.

Flash umožňuje mnoho způsobů práce s textem. Například můžete orientovat text vodorovně nebo svisle; nastavovat atributy, například písmo, velikost, styl, barvu a řádkování; kontrolovat pravopis; transformovat text otočením, zkosením nebo převrácením; vytvářet odkazy na text; změnit text na vybratelný; animovat text; řídit nahrazování písem; a používat písmo jako součást sdílené knihovny. Dokumenty Flash mohou používat pouze písma typu 1 PostScript*, TrueType* a rastrová písma (pouze Macintosh).

V textových polích můžete zachovávat bohaté formátování textu s použitím tagů a atributů HTML. Pokud použijete text HTML pro obsah dynamického nebo vstupního textového pole, text může obtékat obraz, například soubor SWF nebo JPEG nebo filmový klip. Další informace najdete v části o používání textu ve formátu HTML v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Podobně jako instance filmových klipů, také instance textových polí jsou objekty jazyka ActionScript[®], které mají vlastnosti a metody. Jakmile přidělíte textovému poli název instance, můžete s ním pracovat pomocí jazyka ActionScript. Nemůžete ale psát kód ActionScriptu uvnitř instance textu, protože instance textu nemají časové osy.

Můžete používat ActionScript k formátování vstupního a dynamického textu a k vytváření rolovacích textových polí. ActionScript obsahuje události pro dynamická a vstupní textová pole, jež můžete zachycovat a používat ke spouštění skriptů. Další informace o používání jazyku ActionScript k řízení textu naleznete v části o práci s textem a řetězci v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Další témata nápovědy

"O klasických textových polích" na stránce 275

O klasických textových polích

Můžete vytvářet tři typy klasických textových polí: statická, dynamická a vstupní.

· Statická textová pole zobrazují text, který nemění znaky dynamicky.

- · Dynamická textová pole zobrazují dynamicky aktualizovaný text, například ceny akcií nebo předpověď počasí.
- Vstupní textová pole umožňují uživatelům zadávat text ve formulářích nebo průzkumech.

Můžete vytvářet vodorovný text (s natékáním zleva doprava) nebo statický svislý text (s natékáním buď zprava doleva, nebo zleva doprava). Upozorňujeme, že jazyky s vodorovným obousměrným natékáním textu (hebrejština, arabština apod.) nejsou v klasických textových polích podporovány. Doporučujeme raději použít pole textu TLF.

Při vytváření statického textu můžete umístit text na jediný řádek, který se při psaní zvětšuje, nebo do pole s pevnou šířkou (u vodorovného textu) nebo s pevnou výškou (u svislého textu), které se automaticky zvětšuje a zalamuje text po slovech. Při vytváření dynamického nebo vstupního textu můžete umístit text na jediný řádek nebo vytvořit textové pole s pevnou šířkou a výškou.

Všechna klasická textová pole podporují kódování Unicode.

Aplikace Flash zobrazuje v rohu každého textového pole táhlo, které odlišuje typ textového pole:

• U statického vodorovného textu, který se rozšiřuje, se v pravém horním rohu textového pole zobrazuje kruhové táhlo.

Non est quod contemnas hoc

• U statického vodorovného textu, který má pevnou šířku, se v pravém horním rohu textového pole zobrazuje čtvercové táhlo.

Non est quod contemnas hoc

• U statického svislého textu, který má natékání zprava doleva a zvětšuje se, se zobrazuje kruhové táhlo v levém dolním rohu textového pole.



• U statického svislého textu, který má natékání zprava doleva a pevnou výšku, se zobrazuje čtvercové táhlo v levém dolním rohu textového pole.



• U statického svislého textu, který má natékání zleva doprava a zvětšuje se, se zobrazuje kruhové táhlo v pravém dolním rohu textového pole.



• U statického svislého textu, který má natékání zleva doprava a pevnou výšku, se zobrazuje čtvercové táhlo v pravém dolním rohu textového pole.



• U dynamických nebo vstupních textových polí, která se zvětšují, se v pravém dolním rohu textového pole zobrazuje kruhové táhlo.

Non est quod contemnas hoc

• U dynamického nebo vstupního textu, který má definovanou výšku a šířku, se v pravém dolním rohu textového pole zobrazuje čtvercové táhlo.

Non est quod contemnas hoc

• U dynamických rolovacích textových polí obsahujících klasický text se kruhové nebo čtvercové táhlo změní z prázdného na plný černý tvar.

Non est quod contemnas hoc

Chcete-li ve vymezené ploše vytvořit textová pole, která se při zadávání textu nezvětšují, se stisknutou klávesou Shift poklepejte na táhlo dynamického nebo vstupního textového pole. To vám umožní vytvořit textové pole o pevné velikosti a vyplnit je větším množstvím textu, než může zobrazit, díky použití rolujícího textu.

Po vytvoření textového pole textovým nástrojem použijte inspektor Vlastnosti k určení typu textového pole a k nastavení hodnot, které určují způsob zobrazení textového pole a jeho obsahu v souboru SWF.

Vytváření a úpravy textových polí

Text je ve výchozím nastavení vodorovný, statický text se ale může zarovnávat také svisle.

Při úpravách textu v programu Flash můžete používat většinu nejobvyklejších postupů z textových editorů. Příkazy Vyjmout, Kopírovat a Vložit můžete používat k přesunutí textu uvnitř souboru Flash i mezi aplikací Flash a jinými aplikacemi.

Další témata nápovědy

"Nastavení atributů klasického textu" na stránce 282

Přidání textu na vymezenou plochu

- 1 Vyberte textový nástroj T.
- 2 V nabídce Textový modul v horní části inspektoru vlastností textu vyberte možnost Klasický text.
- 3 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) určete typ textového pole výběrem typu textu z rozbalovací nabídky:

Dynamický text Vytvoří pole, které zobrazuje dynamicky aktualizovaný text.

Vstupní text Vytvoří pole, ve kterém mohou uživatelé zadávat text.

Statický text Vytvoří pole, které se nemůže aktualizovat dynamicky.

- **4** Pouze u statického textu: V inspektoru vlastností textu vyberte z nabídky Orientace textu směr orientace textu a tok. (výchozí nastavení je vodorovně).
- 5 Ve vymezené ploše proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li vytvořit textové pole, které zobrazuje text v jediném řádku, klepněte na místo, kde chcete začít psát text.
- Chcete-li vytvořit textové pole s pevnou šířkou (u vodorovného textu) nebo pevnou výškou (u svislého textu), umístěte ukazatel na místo, kde chcete začít psát text, a táhněte do požadované šířky nebo výšky.

Poznámka: Pokud vytvoříte textové pole, které se při psaní zvětšuje mimo okraje vymezené plochy, text se neztratí. Chcete-li znovu zpřístupnit táhlo, vložte zalomení řádků, přemístěte textové pole nebo vyberte Zobrazení > Pracovní plocha.

6 V inspektoru Vlastnosti vyberte atributy textu.

Změna velikosti textového pole

Přetáhněte táhlo pro změnu velikosti textového pole.

Modrý ohraničovací rámeček u vybraného textu umožňuje změnit velikost textového pole přetažením jednoho z jeho táhel. Statická textová pole mají čtyři táhla, která umožňují změnit velikost textového pole ve vodorovném směru. Dynamická textová pole mají osm táhel, která umožňují změnit velikost textového pole ve svislém nebo vodorovném směru nebo úhlopříčně.

Přepínání textového pole mezi pevnou šířkou (nebo pevnou výškou) a zvětšováním

Poklepejte na táhlo pro změnu velikosti.

Vybírání znaků v textovém poli

- 1 Vyberte textový nástroj T.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Tažením vyberte znaky.
- Poklepáním vyberte slovo.
- Klepnutím označte začátek výběru a klepnutím se stisknutou klávesou Shift označte konec výběru.
- Stiskem Ctrl+A (Windows) nebo Apple+A (Macintosh) vyberte všechen text v poli.

Vybírání textových polí

Nástrojem pro výběr klepněte na textové pole. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte více textových polí.

Nastavení voleb dynamického a vstupního textu

- 1 Klepněte na existující dynamické textové pole.
- 2 V inspektoru Vlastnosti zkontrolujte, zda se v rozbalovací nabídce zobrazuje Dynamické nebo Vstupní.
- **3** Zadejte název instance pro textové pole.
- 4 Určete výšku, šířku a umístění textu.
- **5** Vyberte písmo a styl.
- 6 V části Odstavec v Inspektoru vlastností zadejte jednu z následujících možnosti v nabídce Chování:

Jeden řádek Zobrazí text jako jeden řádek.

Víceřádkový Zobrazí text ve více řádcích.

Víceřádkový bez zalamování Zobrazí text ve více řádcích, které se zalamují pouze tehdy, pokud je posledním znakem zalomení, například Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

- 7 Chcete-li povolit, aby uživatelé mohli vybírat dynamický text, klepněte na Vybratelný 4. Zrušte označení této volby, pokud chcete zabránit uživatelům vybírat dynamický text.
- 8 Chcete-li zachovat bohaté formátování textu (například písma a hypertextové odkazy) s příslušnými tagy HTML, klepněte na Interpretovat text jako HTML \clubsuit .

- 9 Chcete-li u textového pole zobrazit černý okraj a bílé pozadí, klepněte na Zobrazit okraje okolo textu 📃.
- **10** (Volitelně) V poli Prom. zadejte název proměnné pro textové pole (tato volba se používá pouze při vytváření dokumentů pro Macromedia Flash Player 5 nebo starší od Adobe).

Počínaje programem Macromedia Flash MX (verze 6) se textovému poli přiřazuje název instance s použitím inspektoru Vlastnosti. Ačkoli můžete použít metodu názvu proměnné u dynamických textových polí pro zpětnou kompatibilitu s Macromedia Flash 5 a staršími verzemi, Adobe to nedoporučuje, protože nemůžete řídit další vlastnosti textového pole ani aplikovat nastavení kaskádových stylů.

11 (Volitelné) Klepnutím na možnost Vložit zobrazte dialogové okno Vkládání písem. Další informace najdete v části "Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286.

Nastavení předvoleb pro svislý text

- 1 Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a klepněte na kategorii Text v dialogovém okně Předvolby.
- 2 V části Svislý text nastavte libovolné z těchto voleb:

Výchozí orientace textu Automaticky nastaví u nových textových polí svislou orientaci.

Natékání textu zprava doleva Určuje, že se má stránka vyplnit řádky svislého textu zprava doleva.

Bez vyrovnání párů Zabrání aplikování vyrovnání párů na svislý text (vyrovnání párů zůstane povolené pro vodorovný text).

Transformace textu

Transformací textových polí můžete vytvářet textové efekty. Například můžete otáčet, zkosit a převracet textová pole a měnit jejich velikost. (Když měníte velikost textového pole jako objektu, v inspektoru Vlastnosti se neprojevuje zvětšení nebo zmenšení bodové velikosti.) Text v transformovaném textovém poli je nadále možné upravovat, podstatné transformace ale mohou zhoršit jeho čitelnost.

Text také můžete animovat s použitím efektů časové osy. Například můžete nechat text odskakovat, objevovat se, mizet nebo explodovat.

Další témata nápovědy

"Transformace objektů" na stránce 122

"Změna tvaru objektů" na stránce 119

Rozdělení klasického textu

Klasický text můžete rozdělit a umístit každý znak do samostatného textového pole. Pak můžete rychle rozmístit textová pole do samostatných vrstev a každé pole animovat. Není však možné rozdělit klasický text v rolovacích textových polích.

Text můžete také převést na složkové čáry a výplně a následně měnit jeho tvar, mazat ho a jinak s ním manipulovat stejně jako s grafikou. Stejně jako u libovolného jiného tvaru můžete tyto převedené znaky jednotlivě seskupovat nebo je měnit na symboly a animovat je. Po převedení textu na čáry a výplně jej již nelze upravovat.

Poznámka: U klasického textu se příkaz Rozdělit vztahuje pouze na obrysová písma (například na písma TrueType). Když rozdělíte bitmapová písma, zmizí z obrazovky. Písma PostScript lze rozdělit pouze v systémech Macintosh.

- 1 Nástrojem pro výběr 📐 klepněte na textové pole.
- 2 Vyberte Změnit > Rozdělit.

Každý znak ve vybraném textu se umístí do samostatného textového pole. Text zůstává na vymezené ploše ve stejné poloze.

3 Pokud chcete znaky ve vymezené ploše převést na tvary, vyberte znovu Změnit > Rozdělit.

Další témata nápovědy

"Rozmístění objektů do vrstev pro doplňovanou animaci" na stránce 198

"Časové osy a animace" na stránce 184

Vytvoření hypertextového odkazu v textu

- 1 Vyberte text nebo textové pole:
- Textovým nástrojem T vyberte text v textovém poli.
- Pokud chcete navázat veškerý text v textovém poli, nástrojem pro výběr k vyberte textové pole.
- 2 V textovém poli Vazba v Inspektoru vlastností (Okno > Vlastnosti) zadejte URL místa, na které chcete vytvořit vazbu textového pole.

Poznámka: Chcete-li vytvořit vazbu na e-mailovou adresu, použijte mailto: URL. Například zadejte mailto:adamsmith@example.com.

Vytvoření rolovacího klasického textu

Rolovací text lze v programu Flash vytvořit několika způsoby:

- Převeďte dynamická nebo vstupní textová pole na rolovací pomocí příkazů nabídky nebo táhla textového pole. Tímto způsobem se do textového pole nepřidá posuvník, ale uživatel bude moci posouvat text pomocí šipek (u textových polí nastavených jako vybratelných) a kolečka myši. Uživatel musí do textového pole nejprve klepnout, aby se aktivovalo.
- Změňte textové pole na rolovací přidáním komponenty ActionScript 3.0 UIScrollbar. Další informace viz téma "Používání komponenty UIScrollBar" v příručce *Používání komponent jazyka ActionScript 3.0*.
- V jazyce ActionScript 3.0 použijte vlastnosti scrollH a scrollV třídy TextField.
- Změňte textové pole na rolovací přidáním komponenty ActionScript 2.0 ScrollBar. Další informace najdete v tématu o komponentě UIScrollBar v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0 a jeho komponent*.
- V jazyce ActionScript 2.0 použijte vlastnosti objektu TextField scroll a maxscroll k řízení svislého rolování a vlastnosti hscroll a maxhscroll k řízení vodorovného rolování v textovém poli. Další informace najdete v příkladu o vytváření posouvajícího se textu v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Převedení dynamického textu na rolovací

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Se stisknutou klávesou Shift poklepejte na táhlo v pravé dolní části dynamického textového pole. Táhlo se změní z prázdného čtverečku (nerolovací) na vyplněný čtvereček (rolovací).
- S použitím nástroje pro výběr 🛉 vyberte dynamické textové pole a pak zvolte Text > Rolovací.
- Nástrojem pro výběr vyberte dynamické textové pole. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do pole dynamického textu a z kontextové nabídky vyberte Posouvatelný.

Kontrola pravopisu

Můžete provést kontrolu pravopisu textu v celém dokumentu Flash. Kontrolu pravopisu můžete také přizpůsobit.

Použití kontroly pravopisu

1 Vyberte Text > Kontrola pravopisu, aby se zobrazilo dialogové okno Kontrola pravopisu.

V poli v levém horním rohu jsou uvedena slova nenalezená ve vybraných slovnících a také typ prvku obsahující daný text (například textové pole nebo popis snímku).

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepnutím na Přidat do osobního slovníku přidejte slovo do svého osobního slovníku.
- Klepnutím na Ignorovat nechte slovo nezměněné. Klepněte na Ignorovat vše, chcete-li nechat všechny výskyty slova v dokumentu nezměněné.
- Zadejte slovo v poli Změnit na nebo vyberte slovo z rolovacího seznamu Návrhy. Pak klepnutím na Nahradit potvrďte změnu slova nebo klepnutím na Nahradit vše nechte změnit všechny výskyty slova v dokumentu.
- Klepnutím na Odstranit odstraňte slovo z dokumentu.
- 3 Chcete-li ukončit kontrolu pravopisu, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na Zavřít, pokud chcete ukončit kontrolu pravopisu předtím, než Flash dosáhne konce dokumentu.
- Pokračujte v kontrole pravopisu, dokud se nezobrazí upozornění, že Flash dosáhl konce dokumentu, a pak klepnutím na Ne ukončete kontrolu pravopisu (klepnutím na Ano můžete pokračovat v kontrole pravopisu od začátku dokumentu).

Přizpůsobení kontroly pravopisu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte Text > Nastavení kontroly pravopisu (tuto volbu použijte, pokud jste dosud nepoužili funkci kontroly pravopisu).
- V dialogovém okně Kontrola pravopisu (Text > Kontrola pravopisu) klepněte na Nastavení.
- 2 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Volby dokumentu Tyto volby použijte k určení prvků, které se mají zkontrolovat.

Slovníky Zobrazí seznam vestavěných slovníků. Pokud chcete zapnout kontrolu pravopisu, musíte vybrat alespoň jeden slovník.

Osobní slovník Zadejte cestu nebo klepněte na ikonu složky a vyhledejte dokument, který chcete použít jako osobní slovník (tento slovník můžete upravovat).

Upravit osobní slovník Přidává slova a fráze do vašeho osobního slovníku. V dialogovém okně Osobní slovník napište do příslušného textového pole každou novou položku na samostatný řádek.

Volby kontroly Tyto volby můžete použít k určení způsobu, kterým Flash pracuje s určitými typy slov a znaků při kontrole pravopisu.

Maskování textu s písmem zařízení

Můžete použít filmový klip k maskování textu s písmem zařízení v jiném filmovém klipu (nelze maskovat písma zařízení s použitím vrstvy masky ve vymezené ploše). Pokud má toto maskování filmového klipu fungovat, musí mít uživatel přehrávač Flash Player 6 (6.0.40.0) nebo novější.

Pokud použijete filmový klip k maskování textu s písmem zařízení, Flash použije jako maskovací tvar obdélníkový ohraničovací rámeček masky. To znamená, že pokud ve vývojovém prostředí Flash vytvoříte pro text s písmem zařízení masku pomocí filmového klipu jiného než obdélníkového tvaru, pak maska, která se objeví v souboru SWF, převezme tvar obdélníkového ohraničovacího rámečku masky, ne tvar samotné masky.

Další informace o používání filmových klipů jako masek najdete v části o používání filmových klipů jako masek v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Ukázku maskování písma zařízení naleznete na webové stránce ukázek Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Masking\DeviceFontMasking.

Kódování textu Unicode v aplikacích SWF

Aplikace Flash Player 7 a novější podporuje kódování textu Unicode pro soubory SWF ve formátu Flash Player. Tato podpora značně zlepšuje možnosti používat vícejazyčný text ve vašich souborech SWF, například dva jazyky uvnitř jediného textového pole. Libovolný uživatel s Flash Playerem 7 nebo novějším může prohlížet vícejazyčný text v aplikaci Flash Playeru 7 nebo novějšího bez ohledu na jazyk používaný operačním systémem, ve kterém je přehrávač spuštěný.

Další témata nápovědy

"Vytváření vícejazyčného textu" na stránce 293

Nastavení atributů klasického textu

O atributech klasického textu

Můžete nastavit písmo a atributy odstavce textu. Mezi atributy písma patří rodina písma, velikost v bodech, styl, barva, mezery mezi znaky, automatické vyrovnání párů a poloha znaku. Mezi atributy odstavce patří zarovnání, okraje, odsazení a řádkování.

U statického textu se obrysy písma exportují v publikovaném souboru SWF. U vodorovného statického textu můžete místo exportu obrysů písma použít písma zařízení.

U dynamického nebo vstupního textu Flash ukládá názvy písem a Flash Player v systému uživatele vyhledá totožná nebo podobná písma. Do dynamických nebo vstupních textových polí je také možné vkládat obrysy písma. Vkládání obrysů písma může zvětšit velikost souboru, ale zaručuje, že uživatelé budou mít správné informace písma.

Flash používá při tvorbě nového textu atributy textu, které jsou aktuálně nastavené v inspektoru Vlastnosti. Když vyberete existující text, pomocí inspektoru Vlastnosti můžete změnit písmo nebo atributy odstavce a dát pokyn, aby Flash místo vložení informací obrysu písma použil písma zařízení.

Další témata nápovědy

"Vytváření a úpravy textových polí" na stránce 277

Nastavení písma, velikosti v bodech, stylu a barvy

- 1 Nástrojem pro výběr 🔪 vyberte jedno nebo více textových polí ve vymezené ploše.
- 2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti > Vlastnosti) vyberte písmo z rozbalovací nabídky Písmo nebo zadejte název písma.

Poznámka: Písma _sans, _serif, _typewriter a písma zařízení lze použít pouze pro statický vodorovný text.

3 Zadejte hodnotu velikosti písma.

Velikost písma se nastavuje v bodech, bez ohledu na aktuální jednotky pravítka.

4 Chcete-li použít tučný styl nebo styl kurzíva, vyberte tento styl z nabídky Styl.

Pokud vybrané písmo tučný styl nebo styl kurzíva nezahrnuje, neobjeví se tento styl ani v nabídce. Z nabídky Text můžete vybrat styly Umělé tučné nebo Umělá kurzíva (Text > Styl > Umělé tučné nebo Umělá kurzíva). Operační systém přidá styly Umělé tučné a Umělá kurzíva do standardního stylu. Může se stát, že umělé styly nebudou vypadat stejně dobře, jako písma, která zahrnují skutečný tučný styl nebo styl kurzíva.

- **5** Chcete-li optimalizovat text, vyberte metodu vykreslení písma z rozbalovací nabídky Vyhlazení (přímo pod ovladačem Barva).
- 6 Chcete-li vybrat barvu výplně pro text, klepněte na ovladač barev a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte barvu z nabídky Barva.
- Do pole v levém horním rohu zadejte hexadecimální hodnotu barvy.
- Klepněte na Výběr barvy ③ a vyberte barvu ze systémového výběru barvy. (Při nastavování barvy textu používejte pouze plné barvy, ne přechody. Chcete-li aplikovat na text přechod, text rozdělte a převeďte na jeho složkové čáry a výplně.)

Nastavení mezer mezi znaky, vyrovnání párů a polohy znaků

Funkce Mezery mezi znaky vkládá mezi znaky volné místo jednotné velikosti. Mezery mezi znaky se používají k nastavení mezer u vybraných znaků nebo celých bloků textu.

Vyrovnání párů určuje velikost mezery mezi dvojicemi znaků. Mnoho písem má vestavěné informace vyrovnání párů. Například, *A* a *V* jsou k sobě často blíž než *A* a *D*. Flash poskytuje vodorovné prostrkání a vyrovnání párů (pro vodorovný text) a svislé prostrkání a vyrovnání párů (pro svislý text).

U svislého textu můžete vyrovnání párů standardně vypnout v předvolbách programu Flash. Pokud to uděláte a necháte volbu vyrovnání párů v inspektoru Vlastnosti vybranou, vyrovnání párů se aplikuje pouze na vodorovný text.

- 1 Textovým nástrojem T vyberte ve vymezené ploše jednu nebo více vět, slovních spojení nebo textových polí.
- 2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) nastavte následující volby:
- Chcete-li určit mezery mezi znaky (sledování a vyrovnávání), zadejte hodnotu do pole Mezery mezi znaky.
- Chcete-li použít informace vyrovnání párů vestavěné v písmu, vyberte Automatické vyrovnání párů.
- Chcete-li nastavit polohu znaku na horní nebo dolní index, klepněte na tlačítko Přepnout na horní index nebo Přepnout na dolní index. Výchozí polohu představuje možnost Normální. Normální umísťuje text na účaří, Horní index umísťuje text nad účaří (vodorovný text) nebo vpravo do účaří (svislý text) a Dolní index umísťuje text pod účaří (vodorovný text) nebo vlevo od účaří (svislý text).

Nastavení zarovnání, okrajů, odsazení a řádkování

Zarovnání určuje polohu každého řádku textu v odstavci vzhledem k okrajům textového pole. Vodorovný text se zarovnává vzhledem k levému a pravému okraji textového pole a svislý text se zarovnává vzhledem k hornímu a dolnímu okraji textového pole. Text lze zarovnat k jednomu okraji textového pole, na střed textového pole nebo k oběma okrajům textového pole (zarovnání do bloku).

Okraje určují velikost mezery mezi hranicí textového pole a jeho textem. Odsazení určuje vzdálenost mezi okrajem odstavce a začátkem prvního řádku.
Řádkování určuje vzdálenost mezi po sobě jdoucími řádky v odstavci. U svislého textu řádkování nastavuje mezeru mezi svislými sloupci.

Práce s vodorovným textem

- 1 Textovým nástrojem ${f T}$ vyberte ve vymezené ploše jedno nebo více textových polí.
- 2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) nastavte následující volby:
- Pokud chcete nastavit zarovnání, klepněte na zarovnání vlevo, na střed, vpravo nebo do bloku.
- Chcete-li nastavit levý nebo pravý okraj, zadejte hodnoty do textových polí Okraje v části Odstavec v Inspektoru vlastností.
- Chcete-li specifikovat odsazení, zadejte hodnotu do textového pole Odsazení v části Odstavec v Inspektoru vlastností.
- Chcete-li specifikovat řádkování, zadejte hodnotu do textového pole Řádkování v části Odstavec v Inspektoru vlastností.

Práce se svislým textem

- 1 Textovým nástrojem T vyberte ve vymezené ploše jedno nebo více textových polí.
- 2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) nastavte následující volby:
- Pokud chcete nastavit zarovnání, klepněte na zarovnání nahoru, na střed, dolů nebo do bloku.
- Chcete-li nastavit horní nebo dolní okraj, zadejte hodnoty do textových polí Okraje v části Odstavec v Inspektoru vlastností.
- Chcete-li specifikovat odsazení, zadejte hodnotu do textového pole Odsazení v části Odstavec v Inspektoru vlastností.
- Chcete-li specifikovat řádkování, zadejte hodnotu do textového pole Řádkování v části Odstavec v Inspektoru vlastností.

Vyhlazení klasického textu

Vyhlazení umožňuje vyrovnat okraje textu na obrazovce. Volby vyhlazení jsou účinné zejména pro vykreslování menších velikostí písma. Je-li vyhlazení zapnuté, ovlivní veškerý text v aktuálním výběru. Vyhlazení funguje stejným způsobem u textu všech bodových velikostí.

Vyhlazení je podporované pro statický, dynamický a vstupní text, pokud má uživatel Flash® Player 7 nebo novější. Pokud má uživatel starší verzi Flash Playeru, je podporováno pouze pro statický text.

Při použití malého textu v dokumentu Flash nezapomínejte na následující pravidla:

- U malých velikostí se zobrazuje zřetelněji text v bezpatkovém písmu, například Helvetica nebo Arial, než v písmu patkovém.
- Některé styly textu, například tučné písmo a kurzíva, mohou snížit čitelnost textu u malých velikostí.
- V určitých případech se text zobrazuje o něco menší než text o stejné bodové velikosti v jiných aplikacích.

Modul vykreslování textu Flash, který poskytuje zřetelné, velmi kvalitní vykreslování textu v dokumentech Flash (FLA) a publikovaných souborech SWF. Nastavení Vyhladit pro čitelnost změní text na čitelnější, zejména u malých velikostí písma. Vlastní vyhlazení umožňuje určit tloušťku a ostrost písem používaných v jednotlivých textových polích.

Velmi kvalitní vyhlazení se automaticky zapíná, kdykoli publikujete do přehrávače Flash Player 8 nebo novějšího a je vybraná volba Vyhladit pro čitelnost nebo Vlastní vyhlazení. Volba Vyhladit pro čitelnost může způsobit mírnou prodlevu při načítání souborů SWF aplikace Flash, zejména pokud v prvním snímku dokumentu aplikace Flash používáte čtyři nebo pět různých znakových sad. Velmi kvalitní vyhlazení může také zvýšit velikost paměti využívané přehrávačem Flash Player. Například použití čtyř nebo pěti písem může zvýšit využití paměti přibližně o 4 MB.

Pokud je publikování souboru nastaveno na volbu Adobe[®] Flash[®] Player 8 nebo novější a vaše vybraná volba vyhlazení je Vyhladit pro čitelnost nebo Vlastní vyhlazení, velmi kvalitní vyhlazení se aplikuje na následující položky:

· Netransformovaný text, který má změněné měřítko nebo je otočený

Poznámka: Přestože je možné měnit měřítko textu a otáčet ho, musí zůstat rovný (to znamená netransformovaný). Pokud například písma zkosíte nebo jinak upravíte tvary písma, volba Vyhladit pro čitelnost se automaticky vypne.

- Všechny rodiny písem (včetně tučného textu, kurzívy a tak dále)
- Velikosti zobrazení až do 255 bodů
- Export do většiny formátů souborů nepříslušících k programu Flash (GIF nebo JPEG)

Velmi kvalitní vyhlazení se zakazuje za následujících podmínek:

- Vybraná verze přehrávače Flash Player je Flash Player 7 nebo starší.
- · Je vybraná jiná volba vyhlazení než Vyhladit pro čitelnost nebo Vlastní vyhlazení.
- Text je zkosený nebo převrácený.
- Soubor FLA je exportovaný do souboru PNG.

Práce s vyhlazením textu

Flash poskytuje vylepšené rastrování písma, které umožňuje určit vlastnosti vyhlazení pro písma. Vylepšené možnosti vyhlazení jsou dostupné pouze pro soubory SWF publikované pro Flash Player 8 nebo novější. Pokud publikujete soubory pro starší verze Flash Playeru, můžete použít pouze funkci Vyhladit pro animaci.

Vyhlazení aplikujte raději pro každé textové pole než pro každý znak. Kromě toho, když otevřete existující soubory FLA v programu Flash 8 nebo novějším, text se automaticky neaktualizuje podle pokročilých voleb vyhlazení; musíte vybrat jednotlivá textová pole a ručně změnit nastavení vyhlazení.

Když otevřete soubor FLA vytvořený pro použití s Flash Playerem 7 nebo starším, inspektor Vlastnosti textu nastaví volbu vyhlazení na ekvivalentní volbu vyhlazení z verze Flash MX 2004. Pokud ale chcete použít pokročilé funkce vyhlazení, musíte aktualizovat obsah FLA pro Flash Player 8 nebo novější.

Výběr volby vyhlazení pro vybraný text

V inspektoru Vlastnosti zvolte z rozbalovací nabídky Vyhlazení jednu z následujících voleb:

Použít písma zařízení Určuje, že soubor SWF má k zobrazení písem použít písma instalovaná v lokálním počítači. Písma zařízení jsou obvykle čitelná při většině velikostí písem. Tato volba nezvětšuje velikost souboru SWF, při jejím použití se ale musíte spoléhat na zobrazení písma s použitím písem instalovaných v počítači uživatele. Při použití písem zařízení vybírejte pouze obvykle instalované rodiny písem.

Bitmapový text (žádné vyhlazení) Vypne vyhlazení a neposkytuje žádné vyhlazení textu. Text se zobrazuje s ostrými okraji a velikost výsledného souboru SWF se zvětší, protože se do souboru vkládají obrysy písma. Bitmapový text je v exportované velikosti ostrý, ale špatně se zvětšuje.

Vyhladit pro animaci Vytvoří hladší animaci, protože ignoruje informace zarovnání a vyrovnání párů. Tato volba vytvoří větší soubor SWF, protože se vkládají obrysy písma. Pokud určíte tuto volbu, pro lepší čitelnosti použijte text o velikost 10 bodů nebo více.

Vyhladit pro čitelnost Používá modul vykreslování textu Flash zlepšující čitelnost písma, zejména při malých velikostech. Tato volba vytvoří větší soubor SWF, protože se vkládají obrysy písma. Pokud chcete použít tuto volbu, musíte publikovat pro Flash Player 8 nebo novější (nepoužívejte tuto volbu, pokud máte v úmyslu animovat text; namísto toho použijte Vyhladit pro animaci).

Vlastní vyhlazení Umožňuje upravit vlastnosti písma. Volbu Ostrost můžete použít k určení hladkosti přechodu mezi okraji textu a pozadím. Volbu Tloušťka můžete použít, chcete-li určit, jak široká se má zobrazovat přechod vyhlazení písma (větší hodnoty způsobí, že znaky budou vypadat tlustší). Při použití volby Vlastní vyhlazení vznikne větší soubor SWF, protože se vkládají obrysy písma. Pokud chcete použít tuto volbu, musíte publikovat pro Flash Player 8 nebo novější

Aktualizace obsahu pro vyhlazení Flash 8 nebo novější

- 1 Otevřete soubor FLA vytvořený pro použití s Flash Playerem 7 nebo starším.
- 2 V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte z rozbalovací nabídky Verze volbu Flash Player 8 nebo Flash Player 9.
- 3 Vyberte textové pole, na které chcete aplikovat volbu Vyhladit pro čitelnost nebo Vlastní vyhlazení.
- **4** V inspektoru Vlastnosti vyberte z rozbalovací nabídky Metoda vykreslení písma volbu Vyhladit pro čitelnost nebo Vlastní vyhlazení.

Změna klasického textu na vybratelný

Pro statický vodorovný text nebo dynamický text můžete nastavit, že ho mohou vybírat uživatelé, kteří si prohlížejí vaši aplikaci Flash (vstupní text je vybratelný standardně). Jakmile uživatel vybere text, může ho kopírovat, vyjmout a pak vložit do samostatného dokumentu.

- 1 Textovým nástrojem T vyberte vodorovný text, který chcete změnit na vybratelný.
- 2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) vyberte Statický text nebo Dynamický text.
- 3 Klepněte na Vybratelný A.

Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu

Pokud přehráváte publikované soubory SWF na počítačích přes Internet, není zajištěno, že budou tyto počítače obsahovat použitá písma. Chcete-li se ujistit, že text bude mít zamýšlený vzhled, můžete vložit celá písma nebo konkrétní oddíly znaků písma. Vložením znaků do publikovaného souboru SWF zajistíte, že písmo bude pro soubor SWF dostupné nezávisle na počítači, který soubor přehrává. Po vložení písma jej můžete použít kdekoliv v publikovaném souboru SWF.

Nově ve verzi aplikace Flash Professional CS5 vloží aplikace Flash automaticky všechny znaky použité v jakýchkoliv textových objektech, které obsahují text. Vytvoření vlastního vloženého symbolu písma umožní textovým objektům používat další znaky, například při příjmu vstupu od uživatele za běhu aplikace nebo při úpravě textu pomocí jazyka ActionScript. Vložená písma nejsou nutná pro textové objekty, které mají vlastnost Vyhlazení nastavenou na možnost Použít písma zařízení. Určíte, která písma chcete vložit do souboru FLA, a aplikace Flash vloží písma při publikování souboru SWF.

Existují tři běžné situace, kdy vložení písem do souboru SWF zajistí správný vzhled textu:

- Při vytváření textových objektů v souboru FLA, které jsou součástí návrhu vyžadujícího jednotný vzhled textu.
- Při dynamickém generování textu v souboru FLA pomocí jazyka ActionScript.

Když vytváříte dynamický text pomocí jazyka ActionScript, musíte v jazyce ActionScript určit, které písmo chcete použít.

• Pokud soubor SWF obsahuje textové objekty a může být načten jiným souborem SWF, který nemá vložena požadovaná písma.

Dialogové okno Vložení písma umožňuje:

- · Spravovat všechna vložená písma na jednom místě.
- Vytvořit symboly písma pro každé vložené písmo.
- Vybrat u písma vlastní rozsahy vložených znaků, jakož i předdefinované rozsahy.
- Pracovat s textem modulu TLF (Text Layout Framework) i s klasickým textem a u obou používat vložená písma.
- Nadále pracovat se soubory FLA aplikace Flash Professional CS4 a staršími, jež obsahují písma vložená pomocí starší metody, která přiřazovala vložené znaky ke konkrétnímu textovému objektu. Když otevřete starší soubor FLA, lze v aplikaci Flash Professional CS5 a novějších upravovat tato starší vložená písma pomocí dialogového okna Vkládání písem.

Postup při vkládání znaků z písma do souboru SWF:

- 1 Zatímco máte v aplikaci Flash otevřen soubor FLA, otevřete dialogové okno Vkládání písem jedním z následujících postupů:
 - Vybrat text > Vkládání písem.
 - V nabídce možností panelu Knihovna vyberte položku Přidat písmo.
 - Pravým tlačítkem klikněte na prázdné místo ve stromovém zobrazení panelu Knihovna a vyberte položku Nové písmo.
 - V Inspektoru vlastností textu klikněte na tlačítko Vložit.
- 2 Není-li v dialogovém okně Vkládání písem požadované písmo již vybrané, klikněte na tlačítko Přidat (+) a přidejte nové vložené písmo do souboru FLA.

Pokud dialogové okno Vkládání písem otevřete z panelu Knihovna nebo z Inspektoru vlastností textu, zobrazí se v něm automaticky položka písma.

3 Na záložce Možnosti vyberte Rodinu a Styl písma, které chcete vložit.

Jestliže jste dialogové okno Vkládání písem otevřeli z Inspektoru vlastností textu nebo z panelu Knihovna, zobrazí se v něm automaticky písmo použité v aktuálním výběru.

- **4** V oddílu Rozsahy znaků vyberte rozsahy znaků, které chcete vložit. Čím více znaků vložíte, tím větší bude publikovaný soubor SWF.
- 5 Jestliže chcete vložit nějaké další konkrétní znaky, zadejte je do pole "Zahrnout také tyto znaky".
- **6** Chcete-li povolit přístup k vloženému symbolu písma pomocí kódu jazyka ActionScript, vyberte na kartě ActionScript položku Exportovat pro jazyk ActionScript.
- 7 Pokud vyberete položku Exportovat pro jazyk ActionScript, vyberte rovněž formát obrysů. U textových kontejnerů modulu TLF vyberte jako formát obrysů položku TLF (DF4). U klasických textových kontejnerů vyberte položku Klasický (DF3).

Je třeba vytvořit oddělené vložené symboly písem pro použití v modulu TLF a v klasických textových kontejnerech. Formát obrysů modulu TLF (DF4) není k dispozici pro písma PostScript typu 1. Modul TLF (DF4) vyžaduje aplikaci Flash Player verze 10 nebo novější. 8 Pokud chcete použít symbol písma jako sdílený datový zdroj, vyberte požadované volby na záložce ActionScript v oddílu Sdílení. Další informace o používání sdílených datových zdrojů naleznete v části "Sdílení položek knihovny" na stránce 172.

Postup při úpravě parametrů vloženého symbolu písma:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klikněte pravým tlačítkem na symbol písma na panelu Knihovna a vyberte položku Vlastnosti.
- Vyberte na ploše textový kontejner a v inspektoru Vlastnosti klikněte v oddílu Znak na tlačítko Vložit.
- Vyberte symbol písma na panelu Knihovna a v nabídce možností panelu zvolte položku Upravit vlastnosti.
- Dvakrát klikněte na ikonu symbolu písma na panelu Knihovna.
- Zvolte možnost Text > Vkládání písem a pak ve stromovém zobrazení na levé straně dialogového okna vyberte symbol písma, který chcete upravit.
- 2 Proveďte změny v dialogovém okně Vkládání písem a klikněte na tlačítko OK.

Stromové zobrazení v dialogovém okně Vkládání písem zobrazuje všechny symboly písem v aktuálním souboru FLA, seřazené podle rodiny písma. Dokud je dialogové okno otevřené, lze upravovat kterékoliv písmo a změny budou uloženy po stisknutí tlačítka OK.

Poznámka: Pokud uložíte soubor FLA aplikace Flash Professional CS5 do formátu CS4, budou symboly písem převedeny na symboly písem aplikace CS4, do nichž bude vložen celý rozsah znaků písma a nikoliv jen vybraný dílčí rozsah. Všechny bloky textu modulu TLF budou převedeny na klasická textová pole. K zajištění kompatibility s klasickým textem budou symboly písem uloženy do formátu DefineFont3. Každý symbol písma aplikace CS4 bude pro každé použité písmo obsahovat celou kopii vložené informace písma. Kromě toho se při ukládání do formátu CS4 vkládaná informace přesune do všech textových objektů, které odkazují na symboly písma, neboť tímto způsobem se vložené informace písem ukládaly v aplikaci Flash Pro CS4 a starších verzích.

O vícejazyčném textu

V závislosti na jazyku operačního systému, který přehrává obsah Flash, můžete nakonfigurovat soubor FLA k zobrazování textu v různých jazycích.

Vícejazyčný text v aplikaci SWF

Vícejazyčný text můžete začlenit do svého dokumentu následujícími způsoby:

- Panel Řetězce umožňuje překladatelům při lokalizaci upravovat řetězce v ústředním umístění v programu Flash nebo v externích souborech XML pomocí jejich preferovaného softwaru nebo překladové paměti. Flash podporuje víceřádkové řetězce jak v panelu Řetězce, tak v souborech XML.
- Vyberte, které znakové sady se mají vložit do vašich aplikací; tím se sníží počet glyfů znaků ve vašem publikovaném souboru SWF a zmenší jeho velikost.
- Při vytváření textu ve vymezené ploše v čínštině, japonštině a korejštině můžete použít klávesnici s latinkou.
- Pokud máte ve svém systému nainstalovaná písma v kódování Unicode, můžete text zadávat přímo do textového
 pole. Protože se písma při této metodě nevkládají, uživatelé vašeho dokumentu musejí mít také písma v kódování
 Unicode.

Mezi jiné, méně běžné metody začleňování vícejazyčného textu do dokumentů Flash jsou zahrnuty:

• Zahrnutí externího textového souboru do dynamického nebo vstupního textového pole pomocí akce #include.

- Načtení externího textu nebo souborů XML do aplikace Flash za běhu s použitím akcí loadVariables nebo getURL nebo objektů LoadVars nebo XML.
- Zadávání escape znaků Unicode do hodnoty řetězce pro proměnnou dynamického nebo vstupního textové pole.
- Vytvoření vloženého písma jako symbolu ve vaší knihovně.

Aby se text v kódování Unicode zobrazoval správně, uživatelé musejí mít přístup k písmům obsahujícím glyfy (znaky) použité v daném textu.

Ukázku vícejazyčného obsahu najdete na stránce ukázek Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Text\MultilingualContent, kde můžete příslušnou ukázku otevřít.

Další témata nápovědy

"Pracovní postup pro vytváření vícejazyčného textu pomocí panelu Řetězce" na stránce 293

- "Vytváření vícejazyčných dokumentů s použitím textových proměnných" na stránce 302
- "Vícejazyčný text a ActionScript" na stránce 300
- "Vytváření vícejazyčných dokumentů s použitím akce #include" na stránce 301
- "Použití ActionScriptu pro načtení externích souborů" na stránce 300

"Externí soubory nezaložené na kódování Unicode" na stránce 291

"Vkládání písem k zajištění jednotného vzhledu textu" na stránce 286

O písmech pro text v kódování Unicode

Při používání externích souborů, které jsou v kódování Unicode, musejí mít uživatelé přístup k písmům obsahujícím všechny glyfy použité v příslušných textových souborech. Flash standardně ukládá názvy písem použitých v dynamických nebo vstupních textových souborech. Flash Player 7 (a starší verze) vyhledá během přehrávání souboru SWF tato písma v operačním systému, ve kterém je přehrávač spuštěný.

Pokud text v souboru SWF obsahuje glyfy, které určené písmo nepodporuje, Flash Player 7 i Flash Player 8 se pokusí vyhledat v systému uživatele písmo, které tyto glyfy podporuje. Přehrávač nedokáže vždy najít příslušné písmo. Toto chování závisí na písmech dostupných v systému uživatele i na operačním systému, ve kterém je Flash Player spuštěný.

Tabulka XML pro vkládání písem

Když vyberete řadu písem, která chcete vložit do souboru FLA, Flash použije soubor UnicodeTable.xml k určení, které znaky má vložit. Soubor UnicodeTable.xml obsahuje řady znaků, které jsou vyžadovány pro jednotlivé jazyky, a je umístěn ve složce uživatelské konfigurace vašeho počítače. Soubor je umístěn v následujících složkách:

- Windows: <spouštěcí jednotka>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<verze>\<jazyk>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash <verze>/<jazyk>/Configuration/FontEmbedding/

Seskupení sad písem vycházejí z bloků kódu Unicode, které byly definovány konsorciem Unicode Consortium. Abyste měli k dispozici i jednodušší postup, vkládají se všechny související rozsahy glyfů, když vyberete konkrétní jazyk, i tehdy, pokud jsou rozptýlené v nesouvislých seskupeních.

Pokud vyberete například korejštinu, vloží se následující rozsahy znaků Unicode:

3131-318E symboly Hangul

3200-321C speciální znaky Hangul

3260-327B speciální znaky Hangul

327F-327F korejské symboly

AC00-D7A3 symboly Hangul

Pokud vyberete Korejské + ČJK, vloží se větší sada písem:

3131-318E symboly Hangul

3200-321C speciální znaky Hangul

3260-327B speciální znaky Hangul

327F-327F korejské symboly

4E00-9FA5 symboly ČJK

AC00-D7A3 symboly Hangul

F900-FA2D symboly ČJK

Další informace o rozsazích Unicode pro různá písma najdete v dokumentu Unicode 5.2.0 specification (Specifikace standardu Unicode 5.2.0).

Rozsah	Popis	
Velká písmena [A-Z]	Glyfy velkých písmen základní latinkya znak mezery 0x0020.	
Malá písmena [a-z]	Glyfy malých písmen základní latinkya znak mezery 0x0020.	
Číslice [0-9]	Glyfy číslic základní latinky	
Interpunkce [!@#%]	Interpunkční znaménka základní latinky	
Základní latinka	Glyfy základní latinky v rámci rozsahu kódu Unicode 0x0020 až 0x007E.	
Japonské Kana	Glyfy Hiragana a Katakana (včetně forem s poloviční šířkou)	
Japonské Kanji – úroveň 1	Japonské znaky Kanji	
Japonské (vše)	Japonské Kana a Kanji (včetně interpunkčních znamének a speciálních znaků)	
Základní Hangul	Nejpoužívanější korejské znaky, latinkové znaky, interpunkční znaménka a speciální znaky/symboly	
Hangul (vše)	11 720 korejských znaků (uspořádaných podle slabik Hangul), latinkové znaky, interpunkční znaménka a speciální znaky/symboly	
Tradiční čínština – úroveň 1	5 000 nejpoužívanějších znaků tradiční čínštiny používaných na Tchaj-wanu	
Tradiční čínština (vše)	Všechny znaky tradiční čínštiny používané na Tchaj-wanu a v Hongkongu a interpunkční znaménka	
Zjednodušená čínština – úroveň 1	6 000 nejpoužívanějších znaků zjednodušené čínštiny používaných v pevninské Číně a interpunkční znaménka	
Čínské (vše)	Všechny znaky tradiční a zjednodušené čínštiny a interpunkční znaménka	
Thajské	Všechny thajské glyfy	

Následující tabulka uvádí další podrobnosti o výběru písem pro vložená písma:

Rozsah	Popis
Devanagari	Všechny glyfy Devanagari
Latin I	Latin-1 Supplement (Dodatek latinky 1), rozsah 0x00A1 až 0x00FF (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)
Latin Extended A	Latin Extended A (Rozšířená sada latinky A), rozsah 0x0100 až 0x01FF (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)
Latin Extended B	Latin Extended B (Rozšířená sada latinky B), rozsah 0x0180 až 0x024F (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)
Latin Extended Add'l	Latin Extended Additional (rozšířená latinka - další znaky), rozsah 0x1E00 až 0x1EFF (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)
Řecké	Řecké a koptské, plus řecké rozšířené (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)
Azbuka	Azbuka (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)
Arménské	Arménské plus ligatury
Arabské	Arabské plus prezentační tvary A a B
Hebrejské	Hebrejské plus prezentační tvary (včetně interpunkčních znamének, horních a dolních indexů, symbolů měny a symbolů podobných písmenům)

Externí soubory nezaložené na kódování Unicode

Pokud do aplikace Flash Player 7 načtete externí text nebo soubory XML, které nejsou v kódování Unicode, text v externích souborech se neznázorňuje správně, když se je Flash Player pokouší zobrazovat jako Unicode. Chcete-li předepsat Flash Playeru, aby použil tradiční kódovou stránku operačního systému, ve kterém je přehrávač spuštěný, do prvního snímku aplikace Flash, která načítá data, přidejte jako první řádek kódu následující kód:

system.useCodepage = true;

Vlastnost system. useCodepage nastavte v dokumentu pouze jednou; nepoužívejte ji v dokumentu víckrát proto, aby přehrávač interpretoval některé externí soubory jako Unicode a některé jako soubory v jiném kódování; mohlo by to totiž vést k neočekávaným výsledkům.

Pokud nastavíte vlastnost system.useCodepage na true, tradiční kódová stránka operačního systému, ve kterém je přehrávač spuštěný, musí zahrnovat glyfy používané v příslušném externím textovém souboru, aby se mohl text zobrazit. Pokud například načtete externí textový soubor, který obsahuje čínské znaky, tyto znaky se nezobrazí v systému, který používá kódovou stránku CP1252, protože tato kódová stránka nezahrnuje čínské znaky. Chcete-li zajistit, aby externí textové soubory používané v příslušných aplikacích Flash mohli zobrazit uživatelé na všech platformách, kódujte všechny externí textové soubory jako Unicode a ponechte vlastnost system.useCodepage nastavenou na false ve výchozím nastavení. To bude mít za následek, že Flash Player bude interpretovat text jako Unicode. Další informace naleznete v části useCodepage (vlastnost System.useCodepage) v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*.

Kódování textu

Veškerý text v počítači je kódovaný jako série bytů. Text reprezentuje mnoho různých forem kódování (a tedy různých bytů). Různé druhy operačních systémů používají různé druhy kódování textu. Například západní operační systémy Windows obvykle používají kódování CP1252; západní operační systémy Macintosh obvykle používají kódování MacRoman; japonské systémy Windows a Macintosh obvykle používají kódování Unicode.

Kódování Unicode umí kódovat většinu jazyků a znaků používaných po celém světě. Ostatní formy kódování textu, které počítače používají, jsou podmnožiny formátu Unicode přizpůsobené pro určité oblasti světa. Některé z těchto forem jsou kompatibilní v některých oblastech a nekompatibilní v jiných oblastech, takže použití správného kódování je velmi důležité.

Unicode má několik forem. Verze 6 a 7 Flash Playeru a novější podporují text nebo externí soubory v 8-bitovém formátu Unicode UTF-8 a v 16-bitových formátech Unicode UTF-16 BE (Big Endian) a UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode a Flash Player

Flash Player 6 a novější verze podporují kódování textu Unicode. Uživatelé s Flash Playerem 6 nebo novějším mohou zobrazit vícejazyčný text bez ohledu na jazyk používaný operačním systémem, na kterém je přehrávač spuštěný, pokud mají nainstalovaná správná písma.

Flash Player předpokládá, že všechny externí textové soubory přiřazené k aplikaci Flash Playeru jsou v kódování Unicode, pokud jste přehrávači neurčili jinak.

U aplikací Flash v Flash Playeru 5 nebo starším, které jsou vytvořené v programu Flash MX nebo starším, Flash Player 6 a starší verze zobrazují text s použitím tradiční kódové stránky operačního systému, ve kterém je přehrávač spuštěný.

Chcete-li zobrazit podkladové informace o kódování Unicode, podívejte se na stránky Unicode.org.

Kódování textu v přehrávači Flash Player

Flash Player 7 a novější standardně předpokládá, že veškerý text, se kterým se setkává, je v kódování Unicode. Pokud váš dokument načítá externí text nebo soubory XML, text v těchto souborech by měl mít kódování UTF-8. Vytvářejte tyto soubory s použitím panelu Řetězce nebo pomocí textového editoru nebo editoru HTML, který umí ukládat soubory ve formátu Unicode.

Formáty kódování Unicode, které Flash Player podporuje

Při čtení dat textu v aplikaci Flash prozkoumá Flash Player první dva byty v souboru, aby zjistil značku pořadí bytů (BOM), která se podle zásad standardního formátování používá pro identifikaci formátu kódování Unicode. Pokud se nenajde žádná značka BOM, kódování textu se interpretuje jako UTF-8 (8-bitový formát kódování). Ve všech aplikacích doporučujeme používat kódování UTF-8.

Pokud Flash Player najde některou z níže uvedených značek BOM, formát kódování textu se interpretuje následujícím způsobem:

- Je-li první byte souboru OxFE a druhý byte je OxFF, kódování se interpretuje jako UTF-16 BE (Big Endian). Toto kódování se používá pro operační systémy Macintosh.
- Je-li první byte souboru OxFF a druhý byte je OxFE, kódování se interpretuje jako UTF-16 LE (Little Endian). Toto kódování se používá pro operační systémy Windows.

Většina textových editorů, které umí ukládat soubory v kódování UTF-16BE nebo LE, značku BOM automaticky do souborů přidává.

Poznámka: Pokud nastavíte vlastnost system. useCodepage na true, text se interpretuje s použitím tradiční kódové stránky operačního systému, ve kterém je přehrávač spuštěný; neinterpretuje se jako Unicode.

Kódování v externích souborech XML

Kódování souboru XML nelze změnit pouhou změnou tagu kódování. Flash Player identifikuje kódování externího souboru XML s použitím stejných pravidel jako u všech externích souborů. Pokud se na začátku souboru nenajde žádná značka BOM, předpokládá se, že soubor je v kódování UTF-8. Pokud se značka BOM najde, soubor se interpretuje jako UTF-16BE nebo LE.

Další témata nápovědy

"Externí soubory nezaložené na kódování Unicode" na stránce 291

Vytváření vícejazyčného textu

V závislosti na jazyku operačního systému, který přehrává obsah Flash, můžete nakonfigurovat soubor FLA k zobrazování textu v různých jazycích.

Pracovní postup pro vytváření vícejazyčného textu pomocí panelu Řetězce

Panel Řetězce umožňuje vytvářet a aktualizovat vícejazyčný obsah. U textových polí můžete zadat obsah zahrnující více jazyků a nechat Flash automaticky určit obsah, který by se měl zobrazovat v určitém jazyce, na základě jazyka počítače, ve kterém je Flash Player spuštěný.

Následující kroky popisují obecný pracovní postup:

1. Vytvořte soubor FLA v jednom jazyce.

Jakýkoli text, který chcete zadat v jiném jazyce, musí být zahrnutý v dynamickém nebo vstupním textovém poli.

2. V dialogovém okně Nastavení panelu řetězce vyberte jazyky, které chcete použít, a určete jeden z nich jako výchozí jazyk.

Do panelu Řetězce se přidá sloupec pro tento jazyk. Při ukládání, testování nebo publikování aplikace se pro každý jazyk vytvoří složka se souborem XML.

3. V panelu Řetězce kódujte každý textový řetězec s identifikátorem.

4. Publikujte aplikaci.

Pro každý jazyk, který vyberete, se vytvoří složka a v ní je umístěn soubor XML pro tento jazyk.

5. Odešlete publikovaný soubor FLA a složky a soubory XML příslušným překladatelům.

Vytvořte text ve svém rodném jazyce a nechte překladatele vypracovat překlad. Překladatelé mohou použít překladový software přímo na soubory XML nebo na soubor FLA.

6. Po obdržení překladu od překladatelů importujte přeložené soubory XML zpět do souboru FLA.

Výbírání a odstraňování jazyků pro překlad

Ve vymezené ploše a v panelu Řetězce se může zobrazovat až 100 jazyků pro překlad. Každý jazyk, který vyberete, vytvoří sloupec v panelu Řetězce. Chcete-li ve vymezené ploše zobrazit text v libovolném z jazyků, které jste vybrali, změňte jazyk vymezené plochy. Vybraný jazyk se objeví, když soubor publikujete nebo testujete.

Při vybírání jazyků použijte libovolný z jazyků zobrazených v nabídce nebo libovolný jiný jazyk podporovaný kódováním Unicode.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Výběr jazyka

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce a klepněte na Nastavení.
- 2 Přidejte jazyk jedním z následujících úkonů:
- V poli Jazyky zvýrazněte jazyk, který chcete vybrat, a klepněte na Přidat.
- Pokud se jazyk v poli Jazyky nezobrazuje, v prázdném poli pod polem Jazyky napište kód jazyka ve formátu *xx* (kód jazyka pochází z normy ISO 639-1). Klepněte na Přidat.
- 3 Opakováním předchozího kroku přidejte všechny potřebné jazyky.
- **4** Z nabídky Výchozí jazyk za běhu vyberte výchozí jazyk. Tento jazyk se zobrazuje v systémech, které neobsahují žádný z aktivních jazyků, které jste vybrali.
- 5 Chcete-li za běhu načíst soubor XML pro dané jazyky z jiné adresy URL, do textového pole URL zadejte příslušnou adresu URL a klepněte na OK.
- V panelu Řetězce se objeví sloupec pro každý vybraný jazyk. Sloupce se zobrazují v abecedním pořadí.
- 6 Uložte soubor FLA. Při uložení souboru FLA se pro každý jazyk, který jste vybrali, vytvoří složka ve složce, která je určená v cestě pro publikování souboru SWF. Pokud nebyla vybrána žádná cesta pro publikování SWF, vytvoří se tato složka ve složce, ve které je umístěný soubor FLA. Uvnitř každého souboru jazyka se vytvoří soubor XML, který slouží k načítání přeloženého textu.

Odstranění jazyka

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce a klepněte na Nastavení.
- 2 V poli Aktivní jazyky zvýrazněte jazyk a klepněte na Odstranit.
- 3 Opakováním kroku 3 odstraňte všechny nežádoucí jazyky.
- 4 Po dokončení odstraňování jazyků klepněte na OK.

Sloupec každého z odstraněných jazyků se již v panelu Řetězce nezobrazuje.

Poznámka: Soubor XML pro daný jazyk se při odstranění jazyka z panelu Řetězce neodstraňuje z lokálního souborového systému. To umožňuje přidat jazyk zpět do panelu Řetězce s použitím předcházejícího souboru XML a zabraňuje neúmyslnému smazání. Chcete-li jazyk zcela odstranit, musíte smazat nebo nahradit soubor XML daného jazyka.

Přidávání řetězců do panelu Řetězce

Textové řetězce můžete k panelu Řetězce přiřadit následujícími způsoby:

- Přiřaďte identifikátor řetězce k dynamickému nebo vstupnímu textovému poli
- Přidejte řetězec do panelu Řetězce bez jeho přiřazení k textovému poli
- · Přiřaďte identifikátor existujícího řetězce k existujícímu dynamickému nebo vstupnímu textovému poli

Další témata nápovědy

"Práce s textovým modulem TLF (Text Layout Framework)" na stránce 262

Přiřazení identifikátoru řetězce k textovému poli

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce.
- 2 Vyberte textový nástroj. Ve vymezené ploše vytvořte vstupní nebo dynamické textové pole.
- 3 S vybraným textovým polem zadejte jedinečný identifikátor do pole Identifikátor v panelu Řetězce.

- 4 Klepněte na tlačítko Nastavení a vyberte jazyk nebo jazyky ze seznamu v dialogovém okně Nastavení. Jazyky, které vyberete, by měly zahrnovat výchozí jazyk, který chcete používat, a veškeré další jazyky, v nichž plánujete publikovat svou práci.
- 5 Klepněte na Aplikovat.

Poznámka: Pokud je ve vymezené ploše vybráno statické textové pole, v části Výběr textu plochy se v panelu Řetězce zobrazuje zpráva "Ke statickému textu nelze přiřadit identifikátor". Je-li vybrána netextová položka nebo je-li vybráno více položek, zobrazí se zpráva "K aktuálnímu výběru nelze přiřadit identifikátor".

Přidání identifikátoru řetězce do panelu Řetězce bez jeho přiřazení k textovému poli

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce.
- 2 Klepněte na tlačítko Nastavení a vyberte jazyk nebo jazyky ze seznamu v dialogovém okně Nastavení. Jazyky, které vyberete, by měly zahrnovat výchozí jazyk, který chcete používat, a veškeré další jazyky, v nichž plánujete publikovat svou práci.
- 3 V panelu Řetězce zadejte nový identifikátor řetězce a nový řetězec a pak klepněte na Aplikovat.

Přiřazení existujícího identifikátoru k textovému poli

- 1 Vyberte textový nástroj. Ve vymezené ploše vytvořte vstupní nebo dynamické textové pole.
- 2 V panelu Řetězce napište název existujícího identifikátoru do sekce Identifikátor a klepněte na Aplikovat.

Poznámka: Chcete-li aplikovat identifikátor na textové pole, stiskněte Shift+Enter, nebo – pokud je pole Identifikátor aktivní – pouze stiskněte Enter.

Úpravy řetězce v panelu Řetězce

Po zadání textových řetězců v panelu Řetězce použijte jednu z následujících metod pro úpravu textových řetězců:

- Proveďte úpravy přímo v buňkách panelu Řetězce.
- Proveďte úpravy ve vymezené ploše v jazyce vybraném jako jazyk vymezené plochy, s použitím takových funkcí jako hledat a nahradit nebo kontrola pravopisu. Text, který změníte s použitím těchto funkcí, se změní ve vymezené ploše i v panelu Řetězce.
- Proveďte úpravy přímo v souboru XML.

Další témata nápovědy

"Překládání textu v panelu Řetězce nebo v souboru XML" na stránce 299

"Hledat a nahradit" na stránce 57

"Kontrola pravopisu" na stránce 281

Změna jazyka zobrazeného ve vymezené ploše

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce.
- 2 V nabídce Jazyk plochy vyberte jazyk, který chcete používat pro jazyk vymezené plochy. Musí se jednat o jazyk, který jste přidali jako dostupný jazyk.

Po změně jazyka vymezené plochy se veškerý nový text, který napíšete ve vymezené ploše, zobrazí v tomto jazyce. Pokud jste už v panelu Řetězce zadali nějaké textové řetězce pro určitý jazyk, veškerý text ve vymezené ploše se zobrazí ve vybraném jazyce. Pokud ne, textová pole, která jsou již umístěna ve vymezené ploše, jsou prázdná.

Zadávání asijských znaků na klávesnici s latinkou

V aplikaci Flash můžete k zadávání asijských znaků ve vymezené ploše použít IME (Input Method Editors – editory vstupní metody) a standardní klávesnici s latinkou. Flash podporuje více než dvacet IME.

Chcete-li například vytvořit webové místo, které čte velký počet asijských návštěvníků, můžete použít standardní klávesnici s latinkou (QWERTY), změnit IME a vytvářet text v čínštině, japonštině a korejštině.

Poznámka: Tato funkce ovlivňuje pouze zadávání textu ve vymezené ploše a neovlivní text zadávaný v panelu Akce. Tato funkce je dostupná pro všechny podporované operační systémy Windows a Mac OS X.

- 1 Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a v seznamu Kategorie klepněte na Text.
- 2 V části Vstupní metoda vyberte jednu z voleb pro zadávání znaků z klávesnice s latinkou. Výchozí je čínština a japonština a mělo by být vybrané také políčko pro západní jazyky.

Publikování vícejazyčných souborů FLA

Při uložení, publikování nebo testování souboru FLA se vytvoří složka se souborem XML pro každý dostupný jazyk, který jste vybrali v panelu Řetězce. Výchozí umístění pro složky a soubory XML je složka, která je určená jako cesta pro publikování souborů SWF. Pokud pro publikování souborů SWF nebyla vybrána žádná cesta, složky a soubory XML se ukládají ve složce, ve které je umístěný soubor FLA. Pokud máte například soubor pojmenovaný Test ve složce mystuff, jako aktivní jazyky jste vybrali angličtinu (en), němčinu (de) a španělštinu (es) a při ukládání souboru FLA jste nevybrali cestu pro publikování souborů SWF, vytvoří se následující struktura složek:

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test es.xml
```

Při spouštění souboru SWF musíte také spustit přiřazené soubory XML s překlady řetězců na webovém serveru. První snímek, který obsahuje text, se nemůže zobrazit, dokud se nestáhne celý soubor XML.

Další témata nápovědy

"Publikování dokumentů Flash" na stránce 406

Ruční nahrazování řetězců při publikování

Při publikování svého souboru Flash SWF můžete ručně nahrazovat řetězce s použitím jazyka vymezené plochy. Tato metoda používá jazyk vymezené plochy pro nahrazení všech instancí vstupního a dynamického textu s přiřazeným identifikátorem řetězce. V tomto případě se textové řetězce při publikování souboru SWF pouze aktualizují; detekce jazyka není automatická a soubor SWF musíte publikovat pro každý podporovaný jazyk.

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce a klepněte na Nastavení.
- 2 Zaškrtněte políčko Nahradit řetězce automaticky za běhu.

Použití automatické detekce jazyka s výchozím jazykem

Výchozí jazyk můžete za běhu změnit na libovolný jazyk, který jste vybrali jako dostupný jazyk. Je-li automatická detekce jazyka zapnutá a vy si prohlížíte soubor SWF v systému, který používá nějaký jazyk, libovolný systém, který je nastavený na jiný jazyk než na jeden z aktivních jazyků, použije výchozí jazyk. Pokud například nastavíte svůj výchozí jazyk na angličinu a jako aktivní jazyky vyberete ja, en a fr, uživatelé, kteří mají svůj systémový jazyk nastavený na japonštinu, angličtinu nebo francouzštinu, automaticky uvidí textové řetězce ve svém vybraném jazyce. Uživatelé, kteří mají jazyk svého systému nastavený na švédštinu, který není jedním z vybraných jazyků, ale automaticky uvidí textové řetězce ve výchozím jazyce, který jste vybrali – v tomto případě v angličtině.

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce a klepněte na Nastavení.
- 2 V nabídce Výchozí jazyk vyberte výchozí jazyk. Musí se jednat o jazyk, který jste přidali jako dostupný jazyk.
- 3 Chcete-li zapnout automatickou detekci jazyka, vyberte Nahradit řetězce automaticky při běhu a klepněte na OK.

Aplikace Flash generuje následující skript jazyka ActionScript[®], který ukládá cesty souboru XML daného jazyka. Tento kód používejte jako výchozí bod pro svůj vlastní skript detekce jazyka.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Poznámka: Kód jazyka ActionScript, který panel Řetězce generuje, nepoužívá funkci Locale.initialize. Rozhodněte, jak se má volat tato funkce, na základě vlastních přizpůsobení detekce jazyka, kterou váš projekt vyžaduje.

Použití vlastní detekce jazyka

Chcete-li získat přístup k souborům XML určitého jazyka a nastavit nahrazování textu v době, kterou určíte, vytvořte svou vlastní přizpůsobenou komponentu nebo použijte kód ActionScriptu. Můžete například vytvořit rozbalovací nabídku, která umožní uživatelům vybrat jazyk pro zobrazení obsahu.

Další informace o psaní kódu jazyka ActionScript a vytváření vlastní detekce jazyka naleznete v části o panelu Řetězce v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

- 1 Vyberte Okno > Další panely > Řetězce a klepněte na Nastavení.
- 2 V nabídce Výchozí jazyk vyberte výchozí jazyk.

Musí se jednat o jazyk, který jste přidali jako dostupný jazyk.

3 Vyberte zaškrtávací políčko Nahradit řetězce pomocí ActionScriptu a klepněte na OK.

Flash generuje následující kód ActionScriptu, který ukládá cesty souboru XML daného jazyka. Tento kód používejte jako výchozí bod pro svůj vlastní skript detekce jazyka.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname langcode.xml");
```

Poznámka: Actionscript, který panel Řetězce generuje, nepoužívá funkci Locale.initialize. Rozhodněte, jak se má volat tato funkce, na základě vlastních přizpůsobení detekce jazyka, kterou váš projekt vyžaduje.

Formát souboru XML pro vícejazyční text

Při používání vícejazyčného textu program Flash tento text ukládá do souborů XML.

O formátu souboru XML

Exportovaný XML je ve formátu UTF-8 a řídí se standardem XLIFF (Localization Interchange File Format) 1.0. Ten definuje specifikace pro rozšířitelný formát přenosu lokalizací, který umožňuje libovolnému poskytovateli softwaru vytvořit jednotný výměnný formát, který lze předat libovolnému poskytovateli lokalizačních služeb a kterému tento poskytovatel porozumí. Další informace o XLIFF najdete na webové adrese www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Příklady XLIFF

Pokud se do panelu Řetězce napíší libovolné z následujících znaků, tyto znaky se při svém zápisu do souborů XML nahrazují odkazem na příslušnou entitu:

Znak	Nahrazuje se
&	&
1	'
n	"
<	<
>	>

Ukázka exportovaného souboru XML

Následující příklady znázorňují, jak soubor XML generovaný panelem Řetězce vypadá ve zdrojovém jazyce – v tomto případě v angličtině – a v jiném jazyce – v tomto případě ve francouzštině:

Ukázka zdroje v anglické verzi:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
       <header></header>
        <body>
           <trans-unit id="001" resname="IDS GREETINGS">
                <source>welcome to our web site!</source>
           </trans-unit>
           <trans-unit id="002" resname="IDS MAILING LIST">
               <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS SEE YOU">
               <source>see you soon!</source>
           </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS TEST">
                <source></source>
            </trans-unit>
        </bodv>
   </file>
</xliff>
```

Ukázka zdroje ve francouzské verzi:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliff/documents/xliff.dtd" >
<xliff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fla" source-language="EN">
       <header></header>
       <body>
           <trans-unit id="001" resname="IDS GREETINGS">
                <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
           </trans-unit>
           <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
                <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="003" resname="IDS SEE YOU">
                <source>A bientôt!</source>
            </trans-unit>
            <trans-unit id="004" resname="IDS TEST">
               <source></source>
           </trans-unit>
       </body>
   </file>
</xliff>
```

Překládání textu v panelu Řetězce nebo v souboru XML

Při odesílání souborů překladatelům nepřikládejte pouze soubor FLA, ale také složky pro soubory XML a soubor XML pro každý jazyk.

Překladatelé mohou překládat soubor FLA do vybraných jazyků buď tak, že pracují přímo ve sloupcích jazyka v panelu Řetězce, nebo v souborech XML pro každý jazyk. Pokud překládáte přímo v souboru XML, musíte buď importovat soubor XML do panelu Řetězce, nebo ho musíte uložit ve výchozí složce pro tento jazyk.

Překládání textu v panelu Řetězce

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce.
- 2 Pro každý jazyk, který se má překládat, vyberte sloupec příslušného jazyka, pak napište pro tento jazyk přeložený text, který se má přiřadit ke každému identifikátoru řetězce.
- **3** Chcete-li ve vymezené ploše zobrazit text v jazyce, který jste vybrali, vyberte příslušný jazyk v poli Jazyk vymezené plochy.
- 4 Po skončení soubor uložte, publikujte nebo otestujte.

Všechny soubory XML pro všechny jazyky se přepíší informacemi v panelu Řetězce.

Poznámka: Chcete-li zachovat překlad v souboru XML, uložte ho do jiné složky.

Překládání textu v souboru XML

- 1 Pomocí editoru souborů XML nebo překladového softwaru otevřete složku pro požadovaný jazyk a pak soubor XML pro tento jazyk. Soubor XML se vyplní identifikátory pro každý textový řetězec.
- 2 Vedle každého identifikátoru napište textový řetězec pro daný jazyk.
- 3 V případě potřeby importujte přeložený soubor XML do panelu Řetězce.

Import souboru XML do panelu Řetězce

Pokud jste upravovaný soubor XML umístili do složky určené v panelu Řetězce pro tento jazyk, tento soubor XML se načte do dokumentu Flash (soubor FLA) při jeho otevření.

Bez ohledu na složku, ve které je umístěn importovaný soubor XML, se při uložení, testování nebo publikování souboru FLA vytvoří složka pro každý jazyk v panelu Řetězce a soubor XML pro každý jazyk v umístění určeném pro publikování souborů SWF. Pokud není určena žádná cesta pro publikování, složka i soubor se uloží ve stejné složce, ve které je umístěn soubor FLA. Soubory XML generované panelem Řetězce se vždy vyplní informacemi v panelu Řetězce.

Také můžete soubor XML importovat do panelu Řetězce z jiného umístění. Když po importování soubor uložíte, otestujete nebo publikujete, soubor XML ve složce určené pro daný jazyk se přepíše. Soubor XML pro určitý jazyk nelze importovat, pokud tento jazyk není vybrán v panelu Řetězce jako dostupný jazyk. Je také možné přidat určitý jazyk a importovat soubor XML s překladem pro tento jazyk.

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Řetězce a klepněte na Importovat XML.
- 2 V nabídce Výběr jazyka vyberte jazyk souboru XML, který importujete, a klepněte na OK.
- 3 Vyhledejte složku a soubor XML, který chcete importovat.

Informace XML se načtou do sloupce v panelu Řetězce pro jazyk, který jste vybrali v kroku 3.

Poznámka: V krocích 2 a 3 vyberte stejný jazyk. Pokud tak neučiníte, mohli byste například importovat soubor XML pro francouzštinu do sloupce pro němčinu.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Vícejazyčný text a ActionScript

Pomocí skriptu jazyka ActionScript* můžete ovládat vícejazyčný text a importovat vícejazyčné soubory XML.

Použití ActionScriptu pro načtení externích souborů

Chcete-li načíst existující data XML nebo použít odlišný formát pro soubor XML, s použitím akce loadVariables, akce getURL, objektu LoadVars nebo objektu XML vytvořte dokument, který obsahuje vícejazyčný text, tak, že umístíte tento text do externího textového souboru nebo souboru XML a načtete tento soubor do filmového klipu při běhu.

Externí soubor uložte ve formátu UTF-8 (doporučeno), UTF-16BE nebo UTF-16LE, s použitím aplikace, která tento formát podporuje. Pokud používáte formát UTF-16BE nebo UTF-16LE, soubor musí začínat značkou BOM, podle které bude Flash Player identifikovat formát kódování. Následující tabulka uvádí značky BOM, které se mají vložit pro identifikaci kódování:

Poznámka: Většina textových editorů, které umí ukládat soubory v kódování UTF-16BE nebo LE, značku BOM automaticky do souborů vkládá.

Formát UTF	První byte	Druhý byte
UTF-16BE	OxFE	OxFF
UTF-16LE	OxFF	OxFE

Poznámka: Pokud je externím souborem soubor XML, nemůžete použít tag kódování XML pro změnu kódování souboru. Uložte soubor v podporovaném formátu Unicode.

- 1 Ve vývojovém prostředí Flash vytvořte dynamické nebo vstupní textové pole, které bude zobrazovat text v dokumentu.
- 2 V inspektoru Vlastnosti vyberte příslušné textové pole a přiřaďte tomuto textovému poli název instance.
- 3 Mimo Flash vytvořte textový soubor nebo soubor XML, který definuje hodnotu pro proměnnou textového pole.
- 4 Uložte soubor XML ve formátu UTF-8 (doporučeno), UTF-16BE nebo UTF-16LE.
- **5** S použitím následujících postupů jazyka ActionScript vytvořte odkaz na externí soubor a načtěte ho do dynamického nebo vstupního textového pole:
- Pro načtení externího souboru použijte akci loadVariables.
- Pro načtení externího souboru z určité adresy URL použijte akci getURL.
- Pro načtení externího textového souboru z určité adresy URL použijte objekt LoadVars (předdefinovaný objekt klient-server).
- Pro načtení externího souboru XML z určité adresy URL použijte objekt XML (předdefinovaný objekt klient-server). Další informace naleznete v části o souborech XML v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*.

Další témata nápovědy

"Použití komponenty XMLConnector pro připojení k externím souborům XML" na stránce 302

"Text" na stránce 262

Vytváření vícejazyčných dokumentů s použitím akce #include

Chcete-li vytvořit dokument, který zahrnuje více jazyků, použijte akci #include.

K uložení textového souboru ve formátu UTF-8 použijte aplikaci, která podporuje kódování UTF-8, například Dreamweaver.

Chcete-li pro vývojový nástroj Flash identifikovat soubor jako Unicode, vložte jako první řádek souboru následující záhlaví:

//!-- UTF8

Poznámka: Po druhé pomlčce (-) vložte mezeru.

Vývojová aplikace Flash ve výchozím nastavení předpokládá, že externí soubory používající akci #include jsou kódované v tradiční kódové stránce operačního systému, ve kterém je daný vývojový nástroj. Použití záhlaví //!--UTF8 v souboru sděluje vývojovému nástroji, že externí soubor je kódovaný jako UTF-8.

- 1 Ve vývojovém nástroji Flash vytvořte dynamické nebo vstupní textové pole, které bude zobrazovat text v dokumentu.
- 2 V inspektoru Vlastnosti vyberte příslušné textové pole a přiřaďte tomuto textovému poli název instance.
- 3 Mimo Flash vytvořte textový soubor, který definuje hodnotu pro proměnnou textového pole. Na začátek souboru přidejte záhlaví //!-- UTF8.
- 4 Uložte textový soubor ve formátu UTF-8.
- 5 Chcete-li zahrnout externí soubor do dynamického nebo vstupního textového pole, použijte instrukci #include. Další informace naleznete v části o akci #include v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*.

Další témata nápovědy

"Text" na stránce 262

Vytváření vícejazyčných dokumentů s použitím textových proměnných

Chcete-li zahrnout obsah v kódování Unicode do textových proměnných, použijte syntaxi \uxxxx, kde xxxx je čtyřmístné hexadecimální kódové místo (code point) neboli *escape* znak, pro znak Unicode. Vývojový nástroj Flash podporuje escape znaky Unicode prostřednictvím syntaxe \uFFFF. Chcete-li vyhledat kódová místa pro znaky Unicode, prostudujte si normu Unicode Standard na stránkách Unicode.org.

Escape znaky Unicode můžete používat pouze v proměnných textového pole. Escape znaky Unicode nemůžete zahrnout do externího textu nebo souborů XML; Flash Player 6 nerozpoznává escape znaky Unicode v externích souborech.

Chcete-li například sestavit dynamické textové pole (s názvem instance myTextVar), které obsahuje japonské, korejské, čínské, anglické a řecké znaky a znak Euro, napište následující řetězec:

myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";

Při přehrávání souboru SWF se v textovém poli zobrazí následující znaky:

か한汉helloλ€

Nejlepších výsledků při vytváření textového pole, které zahrnuje více jazyků, dosáhnete s použitím písma obsahujícího všechny glyfy, které příslušný text potřebuje.

Další témata nápovědy

"Vytváření vícejazyčných dokumentů s použitím akce #include" na stránce 301

Použití komponenty XMLConnector pro připojení k externím souborům XML

Komponentu XMLConnector verze 2 můžete využít pro připojení k externímu XML dokumentu a k vytvoření vazby na vlastnosti v dokumentu. Jejím účelem je číst nebo psát dokumenty XML s použitím operací HTTP GET, POST, nebo obou druhů operací. Komponenta funguje jako propojení mezi ostatními komponentami a externími dokumenty XML. XMLConnector komunikuje s komponentami ve vaší aplikaci buď s využitím funkcí pro přiřazení dat ve vývojovém prostředí Flash nebo pomocí kódu jazyka ActionScript. Další informace naleznete v části o komponentě XMLConnector v dokumentu Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0 a jeho komponent.

Kapitola 10: Zvuk

Používání zvuků v programu Flash

O zvucích a programu Flash

Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 nabízí několik způsobů používání zvuku. Můžete vytvářet zvuky, které se přehrávají nepřetržitě a nezávisle na časové ose, nebo můžete použít časovou osu k synchronizaci animace se zvukovou stopou. Je možné přidat zvuky k tlačítkům a tím zvýšit jejich interaktivní povahu, nebo nechat zvuky objevovat a opět mizet a tím vytvořit zajímavější zvukovou stopu.

V programu Flash existují dva typy zvuků: zvuky pro události a zvukové streamy. Zvuk pro události se musí stáhnout celý ještě předtím, než se zahájí jeho přehrávání, a přehrávání pokračuje, dokud se explicitně nezastaví. Zvukové streamy se začínají přehrávat, jakmile se stáhl dostatek dat pro prvních několik snímků; zvukové streamy se synchronizují s časovou osou pro přehrávání ve webovém místě.

Pokud vytváříte obsah Flash pro mobilní zařízení, umožňuje Flash zahrnout do publikovaného souboru SWF také zvuky zařízení. Zvuky zařízení se kódují do nativního formátu zvuku podporovaného zařízením, například MIDI, MFi nebo SMAF.

Je možné používat sdílené knihovny k navázání zvuku k více dokumentům. Také můžete použít událost onSoundComplete jazyka ActionScript[®] 2.0 nebo událost soundComplete jazyka ActionScript[®] 3.0 k aktivaci události po dokončení zvuku.

Můžete načítat zvuky a ovládat přehrávání zvuku s použitím předem napsaných chování nebo komponent médií; komponenty médií také poskytují ovladače pro akce zastavení, pozastavení, přetáčení dozadu a tak dále. Také je možné používat ActionScript 2.0 nebo 3.0 k dynamickému načítání zvuků.

Další informace viz attachSound (metoda Sound.attachSound) a loadSound (metoda Sound.loadSound) v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0) nebo Sound class (třída Sound) v dokumentu *ActionScript 3.0 Language and Components Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

Následující výuková videa nabízejí podrobné informace o používání zvuku v aplikaci Flash.

- Working with sound (Práce se zvukem) (2:57)
- Working with Soundbooth and Flash (Práce s aplikací Soundbooth a Flash) (4:02)
- Layers TV Episode 74: 3D tools and sound (Layers TV 74. díl: 3D nástroje a zvuk) (23:09)

Další témata nápovědy

"Sdílení položek knihovny" na stránce 172

Import zvuků

Zvukové soubory se vkládají do aplikace Flash naimportováním do knihovny pro aktuální dokument.

1 Vyberte Soubor > Import > Importovat do knihovny.

2 V dialogovém okně importu vyhledejte a otevřete požadovaný zvukový soubor.

Poznámka: Je také možné přetáhnout zvuk ze společné knihovny do knihovny pro aktuální dokument.

Flash uchovává zvuky v knihovně spolu s bitmapami a symboly. Abyste ve svém dokumentu mohli určitý zvuk použít několika způsoby, potřebujete pouze jednu kopii příslušného zvukového souboru.

Pokud chcete sdílet zvuky mezi několika dokumenty Flash, můžete tyto zvuky zahrnout do sdílených knihoven.

Flash zahrnuje knihovnu zvuků, která obsahuje mnoho užitečných zvuků, které lze pro efekt použít. Chcete-li knihovnu Zvuky otevřít, vyberte položky Okno > Společné knihovny > Zvuky. Chcete-li importovat zvuku z knihovny Zvuky do souboru FLA, přetáhněte zvuk z knihovny Zvuky do panelu Knihovna svého souboru FLA. Můžete také přetáhnout zvuky z knihovny Zvuky do jiných sdílených knihoven.

Zvuky mohou zaujímat velké místo na disku a v paměti RAM. Data zvuku mp3 jsou ale komprimovaná a menší než data zvuku WAV nebo AIFF. Při použití souborů WAV nebo AIFF je obecně nejlepší používat zvuky mono 16-22 kHz (stereo používá dvakrát více dat než mono), ale aplikace Flash může importovat buď 8bitové nebo 16bitové zvuky se vzorkovacími kmitočty 11, 22 nebo 44 kHz. U zvuků zaznamenaných ve formátech, které nejsou násobky 11 kHz (například 8, 32 nebo 96 kHz), se během importu do aplikace Flash provádí převzorkování. Flash může při exportu převést zvuky na nižší vzorkovací kmitočet.

Chcete-li v aplikaci Flash přidat ke zvukům efekty, je nejlepší importovat 16bitové zvuky. Pokud máte omezenou velikost paměti RAM, používejte krátké zvukové klipy nebo místo se 16-bitovými zvuky pracujte s 8-bitovými zvuky.

Další témata nápovědy

"Práce se společnými knihovnami" na stránce 168

Podporované formáty zvukových souborů

Do aplikace Flash můžete importovat následující formáty zvukových souborů:

- ASND (Windows nebo Macintosh). Toto je přirozený formát zvuku aplikace Adobe® Soundbooth™.
- WAV (pouze Windows)
- AIFF (pouze Macintosh)
- mp3 (Windows nebo Macintosh)

Pokud máte ve svém systému instalovaný QuickTime[®] 4 nebo novější, můžete importovat tyto další formáty zvukových souborů:

- AIFF (Windows nebo Macintosh)
- Sound Designer® II (pouze Macintosh)
- Filmy QuickTime obsahující pouze zvuk (Windows nebo Macintosh)
- Sun AU (Windows nebo Macintosh)
- Zvuky System 7 (pouze Macintosh)
- WAV (Windows nebo Macintosh)

Poznámka: Formát ASND je bezeztrátový formát zvukového souboru, nativní pro aplikaci Adobe Soundbooth. Soubory ASND mohou obsahovat zvuková data s efekty, které lze později modifikovat, vícestopými relacemi Soundbooth a snímky, které umožňují vrátit se do předchozího stavu souboru ASND.

Přidání zvuku do časové osy

Zvuk do dokumentu můžete přidat s použitím knihovny, nebo můžete načíst zvuk do souboru SWF při běhu s použitím metody loadSound objektu Sound. Další informace najdete v části o vlastnosti loadSound (metody Sound.loadSound) v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* nebo v informacích o třídě Sound v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0*.

- 1 Pokud jste ho už neimportovali, naimportujte zvuk do knihovny.
- 2 Zvolte Vložit > Časová osa > Vrstva.
- **3** S vybranou vrstvou nového zvuku přetáhněte příslušný zvuk z panelu Knihovna na vymezenou plochu. Zvuk se přidá do aktuální vrstvy.

Můžete umístit více zvuků do jedné vrstvy nebo do vrstev obsahujících jiné objekty. Doporučujeme ale, abyste každý zvuk umístili do samostatné vrstvy. Každá vrstva funguje jako samostatný zvukový kanál. Zvuky ve všech vrstvách se při přehrávání souboru SWF kombinují.

- 4 V časové ose vyberte první snímek, který obsahuje zvukový soubor.
- 5 Vyberte Okno > Vlastnosti a klepnutím na šipku v levém dolním rohu rozšiřte inspektor Vlastnosti.
- 6 V inspektoru Vlastnosti vyberte z rozbalovací nabídky Zvuk příslušný zvukový soubor.
- 7 Z rozbalovací nabídky Efekty vyberte volbu efektu:

Neurčeno Neaplikuje na zvukový soubor žádné efekty. Tuto volbu vyberte, pokud chcete odstranit dříve aplikované efekty.

Levý kanál/Pravý kanál Přehrává zvuk pouze v levém nebo pravém kanálu.

Mizet zleva doprava/Mizet zprava doleva Přesouvá zvuk z jednoho kanálu do druhého.

Objevovat se Postupně zvyšuje hlasitost zvuku během jeho trvání.

Mizet Postupně snižuje hlasitost zvuku během jeho trvání.

Vlastní Umožňuje vytvořit vlastní počáteční a koncové body zvuku s použitím příkazu Upravit obálku.

8 Vyberte volbu synchronizace z rozbalovací nabídky Synch:

Poznámka: Pokud umístíte zvuk na jiný snímek než na Snímek 1 v hlavní časové ose, vyberte volbu Zastavit.

Událost Synchronizuje zvuk s výskytem události. Zvuk pro události, například zvuk přehrávaný při klepnutí na tlačítko, se spustí při prvním zobrazení příslušného počátečního klíčového snímku a přehraje se celý, nezávisle na časové ose, i když se zastaví přehrávání souboru SWF. Zvuky pro události se míchají při přehrávání příslušného publikovaného souboru SWF. Pokud se přehrává zvuk pro určitou událost a zvuk se znovu spustí (například když uživatel opět klepne na tlačítko), nadále pokračuje přehrávání první instance zvuku a současně se začne přehrávat další instance.

Spustit Stejné jako Událost, jen s tím rozdílem, že pokud se již přehrává zvuk, nepřehraje se žádná nová instance zvuku.

Zastavit Umlčí určitý zvuk.

Stream Synchronizuje zvuk pro přehrávání na webovém místě. Flash vynucuje časové sladění zvukových streamů s animací. Pokud aplikace Flash nemůže dostatečně rychle vykreslit snímky animace, některé snímky přeskočí. Na rozdíl od zvuků pro události se zvukové streamy zastaví, pokud se zastaví přehrávání souboru SWF. Kromě toho se zvukový stream nemůže nikdy přehrávat déle než po dobu, kterou zabírá délka příslušných snímků. Zvukové streamy se míchají při publikování příslušného souboru SWF.

Příkladem zvukového streamu je hlas postavy v animaci, která se přehrává v více snímcích.

Poznámka: Pokud používáte zvuk mp3 jako zvukový stream, musíte zvuk překomprimovat pro export. Zvuk můžete exportovat jako soubor mp3 se stejným nastavením komprese, které měl při importu.

9 Zadáním hodnoty pro Opakování určete požadovaný počet opakování zvuku nebo vyberte volbu Opakovat, která zajistí nepřetržité opakování zvuku.

Chcete-li nastavit nepřetržité přehrávání, zadejte dostatečně velké číslo, aby se zvuk přehrával po dlouhou dobu. Chcete-li například opakovat patnáctivteřinový zvuk po dobu 15 minut, zadejte 60. Opakování zvukových streamů se nedoporučuje. Je-li zvukový stream nastaven na opakování, do souboru se přidají další snímky a velikost souboru se zvětší tolikrát, kolikrát se zvuk opakuje.

10 Chcete-li zvuk otestovat, přetáhněte přehrávací hlavu přes snímky obsahující zvuk nebo použijte příkazy v Ovladači nebo v nabídce Ovládání.

Přidání zvuku k tlačítku

Zvuky můžete přiřazovat k různým stavům symbolu tlačítka. Protože jsou zvuky uloženy se symbolem, fungují u všech instancí symbolu.

- 1 Vyberte tlačítko v panelu Knihovna.
- 2 Z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Upravit.
- 3 V časové ose tlačítka přidejte vrstvu pro zvuk (Vložit > Časová osa > Vrstva).
- **4** Ve vrstvě zvuku vytvořte normální nebo prázdný klíčový snímek, který má odpovídat stavu tlačítka, ke kterému chcete přidat zvuk (Vložit > Časová osa > Klíčový snímek nebo Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek).

Chcete-li například přidat zvuk, který se má přehrávat při klepnutí na tlačítko, vytvořte klíčový snímek ve snímku s popisem Dolů.

- 5 Klepněte na klíčový snímek, který jste vytvořili.
- **6** Vyberte Okno > Vlastnosti.
- 7 V inspektoru Vlastnosti vyberte zvukový soubor z rozbalovací nabídky Zvuk.
- 8 Z rozbalovací nabídky Synch vyberte Událost.

Pokud chcete ke každému z klíčových snímků tlačítka přiřadit jiný zvuk, vytvořte prázdný klíčový snímek a pro každý klíčový snímek přidejte jiný zvukový soubor. Můžete také použít stejný zvukový soubor a pro každý klíčový snímek tlačítka aplikovat odlišný zvukový efekt.

Synchronizace zvuku s animací

Synchronizace zvuku s animací se provádí spouštěním a zastavováním zvuku na klíčových snímcích.

- 1 Přidejte do dokumentu nějaký zvuk.
- 2 Chcete-li synchronizovat tento zvuk s událostí ve scéně, vyberte počáteční klíčový snímek, který odpovídá klíčovému snímku události ve scéně. Můžete vybrat libovolnou z voleb synchronizace.
- **3** Vytvořte klíčový snímek v časové ose zvukové vrstvy ve snímku, kde má zvuk končit. V časové ose se zobrazí znázornění zvukového souboru.
- 4 Vyberte Okno > Vlastnosti a klepnutím na šipku v levém dolním rohu rozšiřte inspektor Vlastnosti.
- 5 V inspektoru Vlastnosti vyberte zvukový soubor z rozbalovací nabídky Zvuk.
- 6 Z rozbalovací nabídky Synch vyberte Zastavit.

Při přehrávání souboru SWF se ukončí přehrávání zvuku, když tento soubor dosáhne koncového klíčového snímku.

7 Chcete-li přehrát zvuk, jednoduše přesuňte přehrávací hlavu.

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

V Flash můžete definovat počáteční bod zvuku nebo ovládat hlasitost zvuku při jeho přehrávání. Také je možné změnit bod, ve kterém se spouští a zastavuje přehrávání zvuku. To je užitečné pro zmenšování zvukových souborů odstraňováním nepoužitých úseků.

- 1 Přidejte zvuk do snímku nebo vyberte snímek, který již zvuk obsahuje.
- 2 Vyberte Okno > Vlastnosti.
- 3 Na pravé straně inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Upravit.
- 4 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
- Chcete-li změnit počáteční a koncový bod zvuku, přetáhněte ovládací prvky Začátek zvuku a Konec zvuku v části Upravit obálku.
- Chcete-li změnit obálku zvuku, přetáhnutím táhel obálky změňte úrovně na různých místech ve zvuku. Obrysové čáry obálky zobrazují hlasitost zvuku při jeho přehrávání. Chcete-li vytvořit další táhla obálky (celkem až osm), klepněte na obrysové čáry obálky. Chcete-li odstranit táhlo obálky, přetáhněte ho mimo okno.
- Chcete-li v okně zobrazit větší nebo menší část zvuku, klepněte na tlačítka Zvětšit zobrazení nebo Zmenšit zobrazení.
- Chcete-li přepnout časové jednotky mezi sekundami a snímky, klepněte na tlačítko Sekundy nebo Snímky.
- 5 Chcete-li si poslechnout upravený zvuk, klepněte na tlačítko Přehrát.

Úpravy zvuku v Soundbooth

Pokud máte nainstalovanou aplikaci Adobe Soundbooth, můžete použít Soundbooth pro úpravu zvuků, které byly importovány do souboru FLA. Po provedení změn v aplikaci Soundbooth a po uložení souboru a přepsání originálu se změny automaticky odrazí v souboru FLA.

Pokud změníte název souboru nebo formát zvuku po jeho úpravě, budete jej muset znovu importovat do Flash.

Výukové video o tom, jak používat aplikace Flash a Soundbooth společně – video Working with Soundbooth and Flash (Pracujeme s aplikacemi Soundbooth a Flash), naleznete na adrese www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_cz.

Poznámka: Aplikace Soundbooth je k dispozici pouze pro počítače se systémem Windows a počítače Macintosh založené na procesorech Intel[®].

Úpravy importovaného zvuku v aplikaci Soundbooth:

- 1 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na zvuk v panelu Knihovna.
- 2 V místní nabídce zvolte Úpravy v aplikaci Soundbooth. Soubor se otevře v aplikaci Soundbooth.
- 3 Upravte soubor v aplikaci Soundbooth.
- 4 Jakmile operaci dokončíte, soubor uložte. Chcete-li uložit změny v bezeztrátovém formátu, vyberte formát ASND.

Pokud uložíte soubor do jiného formátu, než má originál, budete muset importovat zvukový soubor do aplikace Flash.

5 Vraťte se do aplikace Flash a zobrazte upravenou verzi zvukového souboru v panelu Knihovna.

Poznámka: Zvuky z knihovny Zvuky (Okno > Společné knihovny > Zvuky) nemůžete upravovat pomocí příkazu Upravit v aplikaci Soundbooth. Chcete-li tyto zvuky upravit v aplikaci Soundbooth, spusťte aplikaci Soundbooth a vyberte zvuk z panelu centrály zdrojů. Zvuk upravte a poté importujte do aplikace Flash.

Používání zvuků v programu Flash Lite

Aplikace Adobe[®] Flash[®] Lite podporuje dva typy zvuku: standardní zvuky Flash, jako jsou zvuky používané v aplikacích Flash pro stolní počítače, nebo zvuky zařízení. Flash Lite 1.0 podporuje pouze zvuky zařízení; Flash Lite 1.1 a 2.x podporují standardní zvuky i zvuky zařízení.

Zvuky zařízení se ukládají v publikovaném souboru SWF ve svém nativním formátu zvuku (jako například MIDI nebo MFi); Flash Lite během přehrávání předává data zvuku do zařízení, které zvuk dekóduje a přehraje. Protože do aplikace Flash nelze importovat většinu formátů zvuku zařízení, místo toho importujete *zástupný* zvuk v podporovaném formátu (například mp3 nebo AIFF), který bude nahrazen určeným externím zvukem zařízení.

Zvuky zařízení můžete používat pouze jako zvuky pro události – zvuky zařízení není možné synchronizovat s časovou osou jako u standardních zvuků.

Aplikace Flash Lite 1.0 a Flash Lite 1.1 nepodporují následující funkce dostupné ve verzi přehrávače Flash[®] Player pro stolní počítače:

- Objekt Sound jazyka ActionScript
- Načtení externích souborů mp3
- Volba komprese zvuku Řeč

Další informace najdete v tématu Working with Sound, Video, and Images (Práce se zvukem, videem a obrazy) v příručce *Developing Applications* (Vývoj aplikací Flash Lite 2.x) nebo v tématu Working with Sound (Práce se zvukem) v příručce *Developing Flash Lite 1.x Applications* (Vývoj aplikací Flash Lite 1.x).

Export zvuků

Komprese zvuků pro export

Můžete vybrat volby komprese pro jednotlivé zvuky událostí a exportovat zvuky s těmito hodnotami nastavení. Můžete také vybrat volby komprese pro jednotlivé zvukové streamy. Všechny zvukové streamy v dokumentu se ale exportují jako jeden soubor streamu s použitím nejvyšších hodnot nastavení aplikovaných na jednotlivé zvukové streamy. To zahrnuje i zvukové streamy v objektech videa.

Pokud vyberete globální nastavení komprese pro zvuky událostí nebo pro zvukové streamy v dialogovém okně Nastavení publikování, tato nastavení se aplikují na jednotlivé zvuky událostí nebo na všechny zvukové streamy, pokud nevyberete nastavení komprese pro zvuky v dialogovém okně Vlastnosti zvuku.

Nastavení exportu určená v dialogovém okně Vlastnosti zvuku je možné také přepsat zaškrtnutím pole Nahradit nastavení zvuku v dialogovém okně Nastavení publikování. Tato volba je užitečná, pokud chcete vytvořit větší soubor s věrnějším zvukem pro místní použití a menší verzi s horší kvalitou zvuku pro web.

Vzorkovací kmitočet a stupeň komprese znamenají výrazný rozdíl v kvalitě a velikosti zvuků v exportovaných souborech SWF. Čím více zvuk komprimujete a čím nižší je vzorkovací kmitočet, tím menší je velikost zvuku a horší jeho kvalita. Experimentujte s nastavením, dokud nenajdete optimální vyvážení mezi kvalitou zvuku a velikostí souboru.

Při práci s importovanými soubory mp3 můžete exportovat soubory ve formátu mp3 s použitím stejného nastavení, jaké tyto soubory měly při importu.

Poznámka: Ve Windows můžete všechny zvuky exportovat z dokumentu jako soubor WAV příkazem Soubor > Export > Exportovat film.

Další témata nápovědy

- "Přehled publikování" na stránce 406
- "Určení nastavení publikování pro soubory SWF" na stránce 411
- "O exportu z programu Flash" na stránce 439

Komprimace zvuku pro export

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Poklepejte na ikonu zvuku v panelu Knihovna.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (MacOS) na zvukový soubor v panelu Knihovna a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.
- Vyberte zvuk v panelu Knihovna a z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Vlastnosti.
- Vyberte zvuk v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Vlastnosti ve spodní části panelu Knihovna.
- 2 Pokud jste provedli externí úpravu zvukového souboru, klepněte na Aktualizovat.
- 3 Pro položku Komprese vyberte Výchozí, ADPCM, mp3, Původní, nebo Řeč.

Volba komprese Výchozí používá při exportu souboru SWF globální nastavení komprese v dialogovém okně Nastavení publikování. Pokud vyberete Výchozí, není k dispozici žádné nastavení exportu.

- 4 Nastavte hodnoty nastavení exportu.
- 5 Klepnutím na Testovat přehrajte jednou zvuk. Klepněte na Zastavit, chcete-li zastavit testování zvuku před ukončením jeho přehrávání.
- **6** V případě potřeby upravujte nastavení exportu, dokud nedosáhnete požadované kvality zvuku, a pak klepněte na tlačítko OK.

Volby komprese ADPCM a Původní

Komprese **ADPCM** nastavuje kompresi pro data 8-bitového nebo 16-bitového zvuku. Nastavení ADPCM použijte při exportu krátkých zvuků pro události, například pro klepnutí na tlačítko.

Komprese Původní exportuje zvuky bez jakékoli komprese zvuku.

Předzpracování Převádí smíšené zvuky stereo na monofonní (mono), když vyberete Převést stereo na mono (na zvuky mono nemá tato volba vliv).

Vzorkovací kmitočet Určuje věrnost zvuku a velikost souboru. Nižší kmitočty zmenšují velikost souboru, ale mohou také zhoršovat kvalitu zvuku. Volby kmitočtu jsou následující:

- 5 kHz Stěží přijatelné pro řeč.
- 11 kHz Nejnižší doporučená kvalita pro krátký úsek hudby a jedna čtvrtina standardního kmitočtu CD.
- 22 kHz Oblíbená volba pro přehrávání na webu a polovina standardního kmitočtu CD.
- 44 kHz Standardní kmitočet zvuku CD.

Poznámka: Flash nemůže zvýšit kmitočet importovaného zvuku nad kmitočet, při kterém byl tento zvuk importován.

Bity ADPCM (Pouze ADPCM) Specifikuje bitovou hloubku zvukové komprese. Vyšší bitové hloubky produkují vyšší kvalitu zvuku.

Volby komprese mp3

Komprese MP3 Umožňuje exportovat zvuky s kompresí mp3. Volba mp3 se používá pro export delších zvukových streamů, například hudebních zvukových stop.

Pokud exportujete soubor, který jste importovali ve formátu mp3, můžete soubor exportovat s použitím stejného nastavení, které soubor měl při svém importu.

Použít importovanou kvalitu MP3 Výchozí nastavení. Odznačte, pokud chcete vybrat jiné nastavení komprese mp3. Vyberte, pokud chcete exportovat importovaný soubor mp3 se stejným nastavením, které měl soubor při svém importu.

Datový tok Určuje datový tok v exportovaném zvukovém souboru v bitech za sekundu. Flash podporuje CBR (konstantní datový tok) 8 až 160 Kbps. Nejlepších výsledků při exportu hudby dosáhnete, když nastavíte datový tok na 16 Kbps nebo vyšší.

Předzpracování Převádí smíšené zvuky stereo na monofonní (na zvuky mono nemá tato volbou vliv).

Poznámka: Volba Předzpracování je dostupná pouze tehdy, když vyberete datový tok 20 Kbps nebo vyšší.

Kvalita Určuje rychlost komprese a kvalitu zvuku:

- Rychlá Poskytuje rychlejší kompresi, ale nižší kvalitu zvuku.
- Střední Poskytuje poněkud pomalejší kompresi, ale vyšší kvalitu zvuku.
- Nejlepší Poskytuje nejpomalejší kompresi a nejvyšší kvalitu zvuku.

Volba komprese Řeč

Komprese **Řeč** exportuje zvuky s použitím komprese, která je přizpůsobená pro řeč.

Poznámka: Flash Lite 1.0 a Flash Lite 1.1 nepodporují volbu komprese Řeč. U obsahu určeného pro tyto verze přehrávačů používejte kompresi mp3, ADPCM nebo Původní.

Vzorkovací kmitočet Určuje věrnost zvuku a velikost souboru. Nižší kmitočet zmenšuje velikost souboru, ale může také zhoršovat kvalitu zvuku. Vyberte některou z následujících voleb:

- 5 kHz Přijatelné pro řeč.
- 11 kHz Doporučené pro řeč.
- 22 kHz Přijatelné pro většinu druhů hudby na webu.
- 44 kHz Standardní kmitočet zvuku CD. Protože se ale aplikuje komprese, zvuk v souboru SWF nemá kvalitu CD.

Pravidla pro export zvuku v dokumentech Flash

Kromě vzorkovacího kmitočtu a komprese existuje několik dalších způsobů účinného použití zvuku v dokumentu při zachování malé velikosti souboru:

- Nastavte počáteční a koncové body, abyste zabránili ukládání tichých oblastí v souboru Flash a zmenšili velikost dat zvukového souboru.
- Využijte lépe stejných zvuků aplikováním různých efektů na zvuky (například obálek hlasitosti, opakování a
 počátečních/koncových bodů) v různých klíčových snímcích. Pomocí pouze jednoho zvukového souboru můžete
 dosáhnout mnoha zvukových efektů.
- Nechte opakovat krátké zvuky jako hudbu v pozadí.
- · Nenastavujte zvukové streamy na opakování.

- Při exportu zvuku ve vložených videoklipech nezapomínejte, že zvuk se exportuje s použitím globálního nastavení streamování, které jste vybrali v dialogovém okně Nastavení publikování.
- Při zobrazování náhledu své animace v editoru používejte synchronizaci streamu pro zachování časového sladění animace se zvukovou stopou. Pokud váš počítač není dostatečně rychlý pro vykreslení snímků animace tak, aby byly sladěny se zvukovou stopou, aplikace Flash snímky přeskočí.
- Při exportu filmů QuickTime můžete použít tolik zvuků a kanálů, kolik chcete, aniž byste si museli dělat starosti s velikostí souborů. Zvuky se při exportu jako soubor QuickTime slučují do jediné zvukové stopy. Počet zvuků, které použijete, nemá žádný vliv na konečnou velikost souboru.

Zvuk a ActionScript

Jazyk ActionScript[®] umožňuje ovládat zvuky za běhu. S použitím skriptu jazyka ActionScript můžete ve svých souborech FLA vytvářet interakci a další možnosti, které nejsou pouze se samotnou časovou osou možné.

Řízení zvuků pomocí chování

S použitím chování zvuku předem napsaných v jazyku ActionScript 2.0 můžete přidat zvuky do svého dokumentu a ovládat přehrávání zvuku. Přidání zvuku pomocí těchto chování vytváří instanci zvuku, která se pak používá k ovládání zvuku.

Poznámka: ActionScript 3.0 a Flash Lite 1.x a Flash Lite 2.x nepodporují chování.

Načtení zvuku do souboru pomocí chování

- 1 Vyberte objekt, například tlačítko, který chcete použít ke spouštění chování.
- 2 V panelu Chování (Okno > Chování), klepněte na tlačítko Přidat (+) a vyberte Zvuk > Načíst zvuk z knihovny nebo Zvuk > Načíst streamovaný soubor mp3.
- **3** V dialogovém okně Načíst zvuk zadejte identifikátor navázání pro zvuk z knihovny nebo umístění zvuku pro streamovaný soubor mp3. Dále zadejte název pro tuto instanci zvuku a klepněte na tlačítko OK.
- 4 V panelu Chování v části Událost klepněte na Při uvolnění (výchozí událost) a z nabídky vyberte událost myši. Pokud chcete použít událost OnRelease, volbu neměňte.

Přehrávání a zastavování zvuků s použitím chování

- 1 Vyberte objekt, například tlačítko, který chcete použít ke spouštění chování.
- 2 V panelu Chování (Okno > Chování), klepněte na tlačítko Přidat (+).
- 3 Vyberte Zvuk > Přehrát zvuk, Zvuk > Zastavit zvuk nebo Zvuk > Zastavit všechny zvuky.
- 4 V dialogovém okně, které se objeví, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zadejte identifikátor navázání a název instance zvuku, kterou chcete přehrát nebo zastavit, a klepněte na tlačítko OK.
- Klepnutím na tlačítko OK potvrďte, že chcete zastavit všechny zvuky.
- 5 V panelu Chování v části Událost klepněte na Při uvolnění (výchozí událost) a z nabídky vyberte událost myši. Pokud chcete použít událost OnRelease, volbu neměňte.

Ovládání zvuků pomocí objektu Sound jazyka ActionScript 2.0

Pomocí objektu Sound v jazyku ActionScript 2.0 můžete přidat zvuky do dokumentu a ovládat objekty zvuku v dokumentu, včetně nastavování hlasitosti nebo stranového vyvážení v průběhu přehrávání zvuku. Další informace najdete v části o vytváření zvukových ovládacích prvků v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

- 1 Vyberte zvuk v panelu Knihovna.
- 2 Z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Navázání nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (MacOS) na název zvuku v panelu Knihovna a z kontextové nabídky vyberte Navázání.
- 3 V oblasti Navázání v dialogovém okně Vlastnosti navázání vyberte Export pro ActionScript.
- 4 Do příslušného pole zadejte identifikátor řetězce a klepněte na tlačítko OK.

O události onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0

Událost objektu Sound onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0 umožňuje spouštět událost v aplikaci na základě dokončení připojeného zvukového souboru. Flash Objekt Sound je vestavěný objekt, který umožňuje ovládat zvuky v aplikaci Flash. Další informace naleznete v části o zvuku v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*. Událost objektu Sound onSoundComplete se vyvolává automaticky při ukončení připojeného zvukového souboru. Pokud se zvuk opakuje s určeným počtem opakování, událost se spouští při dokončení opakování zvuku.

Objekt Sound má dvě vlastnosti, které můžete použít s událostí onSoundComplete. Vlastnost duration (trvání) je vlastnost pouze pro čtení představující trvání zvukového vzorku připojeného k zvukovému objektu, v milisekundách. Vlastnost position (poloha) je vlastnost pouze pro čtení představující počet milisekund, po které se přehrává zvuk v každém opakování.

Událost onSoundComplete poskytuje možnost pracovat se zvuky mnoha způsoby, například umožňuje tyto akce:

- Vytváření dynamického seznamu skladeb nebo sekvenčního zpracování
- Vytvoření multimediální prezentace, která před postupem na další snímek nebo scénu zkontroluje, zda bylo dokončeno vyprávění
- Vytvoření hry, která synchronizuje zvuky s konkrétními událostmi nebo scénami a přechází hladce mezi různými zvuky
- Načasování změny obrazu podle zvuku například výměna obrazu, když je zvuk uprostřed doby přehrávání

Přístup k vlastnostem ID3 v souborech mp3 pomocí přehrávače Flash Player

Macromedia Flash Player 7 společnosti Adobe a novější podporuje tagy ID3 v2.3 a v2.4. U této verze při načtení zvuku mp3 s použitím metody attachSound() nebo loadSound() jazyka ActionScript 2.0 jsou vlastnosti tagu ID3 dostupné na začátku dat zvukového streamu. Událost onID3 se provede, jsou-li data ID3 inicializovaná.

Flash Player 6 (6.0.40.0) a novější podporuje soubory mp3 s tagy ID3 v1.0 and v1.1. U tagů ID3 v1.0 a v1.1, jsou vlastnosti dostupné na konci datového streamu. Pokud zvuk neobsahuje tag ID3v1, vlastnosti ID3 jsou nedefinované. Aby mohly vlastnosti ID3 fungovat, uživatelé musí mít Flash Player 6 (6.0.40.0) nebo novější.

Další informace o používání vlastností ID3 naleznete v části id3 (vlastnost Sound.id3) v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*.

Kapitola 11: Video

Vytvoření videa pro použití v aplikaci Flash

Aplikace Adobe^{*} Flash^{*} Professional CS5 nabízí možnost včlenit do webových prezentací digitální video záběry. Formáty souborů videa FLV a F4V (H.264) nabízejí technologické a tvůrčí výhody, které umožňují sloučit dohromady video, data, grafiky, zvuk a interaktivní ovládání. Formát videa FLV a F4V umožňuje snadno umístit video na webovou stránku ve formátu, který může zobrazit téměř kterýkoli uživatel.

Způsob, kterým chcete umístit své video, určuje, jak budete vytvářet svůj obsah videa a jak ho začleníte do programu Flash. Video můžete začlenit do dokumentů Flash následujícími způsoby:

Streamování videa pomocí serveru Adobe Flash Media Video obsah můžete hostovat na serveru Adobe* Flash* Media, což je serverové řešení optimalizované k poskytování médií v reálném čase. Server Flash Media používá protokol RTMP (Real-Time Messaging Protocol). Tento protokol byl navržen pro serverové aplikace pracující v reálném čase, jako je streamování video a audio obsahu. Můžete spustit svůj vlastní server Flash Media nebo použít hostovanou streamovací službu FVSS (Flash* Video* Streaming Service). Společnost Adobe je partnerem několika poskytovatelů sítě pro přenášení obsahu CDN (content delivery network), s nimiž společně nabízí hostované služby k přenášení souborů videa FLV nebo F4V na vyžádání prostřednictvím velmi výkonných a spolehlivých sítí. Služba FVSS, vyvinutá v prostředí serveru Flash Media a integrovaná přímo do zasílací, sledovací a oznamovací infrastruktury sítě CDN, poskytuje nejefektivnější způsob zpřístupnění souborů FLV nebo F4V co nejširšímu publiku bez starostí s nastavováním a udržováním hardwaru a sítě svého vlastního streamovacího serveru.

K ovládání přehrávání videa a zobrazení intuitivních ovládacích prvků, které uživatelům umožňují ovládat streamované video, použijte komponentu FLVPlayback, jazyk Adobe[®] ActionScript[®] nebo rozhraní OSMF (Open Source Media Framework). Další informace o používání rozhraní OSMF najdete v dokumentaci rozhraní OSMF.

Postupné stahování videa z webového serveru Pokud nemáte přístup k serveru Flash Media nebo službě FVSS nebo potřebujete video pouze pro web s menším provozem a s omezeným množství video obsahu, můžete zvážit *postupné stahování*. Postupné stahování videoklipu z webového serveru neposkytuje výkon v reálném čase, jaký umožňuje server Flash Media; můžete ale použít relativně velké videoklipy a zároveň udržet velikost svých publikovaných souborů SWF na minimu.

Chcete-li řídit přehrávání videa a poskytnout uživatelům intuitivní ovládací prvky pro interaktivní práci s videem, použijte komponentu FLVPlayback nebo ActionScript.

Vkládání videa do dokumentu Flash Menší soubory videa s kratší délkou trvání můžete vkládat přímo do dokumentů Flash a publikovat je jako součást souboru SWF. Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash významně zvyšuje velikost publikovaného souboru, je tento způsob vhodný pouze pro malé soubory videa (typicky méně než 10 sekund délky). Kromě toho synchronizace zvuku a videa (známá jako audio-video synchronizace) může být narušena, pokud jsou používány delší video klipy integrované v dokumentu Flash. Další nevýhodou vkládání videa do souboru SWF je, že pro aktualizaci videa musíte soubor SWF znovu publikovat.

Další témata nápovědy

"Vložení videa do aplikace Flash" na stránce 318

Ovládání přehrávání videa

Přehrávání videa v Flash můžete ovládat pomocí součásti FLVPlayback, a to napsáním vlastního kódu ActionScript pro přehrání externího datového toku videa, nebo napsáním vlastního kódu ActionScript pro řízení přehrávání videa v Časové ose integrovaného videa.

Součást FLVPlayback Umožňuje rychle přidat plnohodnotné ovládání přehrávání formátu FLV do dokumentu aplikace Flash a poskytuje podporu pro postupné stahování i streamování souborů FLV nebo F4V. FLVPlayback umožňuje snadno vytvářet intuitivní ovládací prvky videa, pomocí kterých mohou uživatelé řídit přehrávání videa, a na rozhraní videa aplikovat předem připravené vzhledy nebo své vlastní přizpůsobené vzhledy. Další informace viz "Komponenta FLVPlayback" na stránce 332.

Rozhraní OSMF (Open Source Media Framework) Rozhraní OSMF umožňuje vývojářům snadno zvolit a zkombinovat zásuvné komponenty a vytvořit tak kvalitní přehrávání s plnohodnotnými funkcemi. Další informace najdete na webu rozhraní OSMF a v dokumentaci rozhraní OSMF.

Ovládání externího videa pomocí ActionScript Externí soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat v dokumentu aplikace Flash za běhu s použitím objektů jazyka ActionScript NetConnection a NetStream. Další informace viz "Ovládání externího přehrávání videa s použitím skriptu jazyka ActionScript" na stránce 330.

K řízení přehrávání videa můžete použít chování videa (předem napsané skripty jazyka ActionScript).

Ovládání integrovaného videa v Časové ose Chcete-li ovládat integrované video soubory, musíte naspat kód ActionScript pro řízení Časové osy obsahující video. Další informace viz "Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy" na stránce 326.

Další témata nápovědy

"Komponenta FLVPlayback" na stránce 332

"Ovládání externího přehrávání videa s použitím skriptu jazyka ActionScript" na stránce 330

Průvodce importem videa

Průvodce importem videa zjednodušuje import videa do dokumentů Flash. Provede vás procesem výběru existujícího souboru videa a importu tohoto souboru za účelem použití v jednom ze tří různých scénářů přehrávání videa. Průvodce importem videa poskytuje pro zvolenou metodu importu a přehrávání základní úroveň konfigurace. Tuto metodu můžete později změnit, aby lépe vyhověla vašim specifickým požadavkům.

Dialogové okno Import videa poskytuje tři základní volby importu videa:

Načtení externího videa pomocí komponenty pro přehrávání Tato volba importuje video a vytvoří instanci komponenty FLVPlayback pro řízení přehrávání videa. Až budete připraveni k publikování dokumentu Flash ve formátu SWF a k jeho odeslání na svůj webový server, musíte tento soubor videa také poslat na webový server nebo na server Flash Media a komponentu FLVPlayback nakonfigurovat k umístění odeslaného souboru videa.

Vložit soubor FLV nebo F4V do souboru SWF a přehrát v časové ose Vkládá do dokumentu Flash soubor FLV nebo F4V. Při tomto způsobu importu videa se příslušné video umístí do časové osy, kde můžete prohlížet jednotlivé snímky videa znázorněné ve snímcích časové osy. Vložený soubor videa FLV nebo F4V se stává součástí dokumentu aplikace Flash.

Poznámka: Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash významně zvyšuje velikost publikovaného souboru, je tento způsob vhodný pouze pro malé soubory videa. Kromě toho synchronizace zvuku a videa (známá jako audio-video synchronizace) může být narušena, pokud jsou používány delší video klipy integrované v dokumentu Flash.

Importovat jako video pro mobilní zařízení přibaleného v souboru SWF Tato volba se podobá vložení videa do dokumentu Flash. Spočívá v tom, že video přibalíte do dokumentu Flash Lite k rozmístění do mobilního zařízení. Další

informace o používání videa v dokumentech aplikace Flash Lite najdete v části Working with video (Práce s videem) v dokumentu *Developing Flash Lite 2.x and 3.x Applications (Vývoj aplikací Flash Lite 2.x a 3.x* nebo v části Working with video (Práce s videem) v dokumentu *Developing Flash Lite 4 Applications (Vývoj aplikací Flash Lite 4)*.

Formáty videa a aplikace Flash

Chcete-li video importovat do aplikace Flash, musíte použít video kódované ve formátu FLV nebo H.264. Průvodce importem videa (Soubor > Importovat > Importovat video) zkontroluje soubory videa vybrané pro import a upozorní, pokud by video nebylo ve formátu, který aplikace Flash dokáže přehrát. Pokud není video ve formátu FLV ani F4V, můžete pro zakódování videa do příslušného formátu použít kodér Adobe® Media® Encoder.

Kodér Adobe Media Encoder

Adobe[®] Media[®] Encoder je samostatná aplikace pro kódování, kterou programy, jako jsou Adobe[®] Premiere[®] Pro, Adobe[®] Soundbooth[®] a Flash, používají k získání výstupu do určitých formátů médií. Adobe Media Encoder poskytuje v závislosti na programu specializované dialogové okno Nastavení exportu, které zajišťuje velké množství nastavení spojených s určitými exportními formáty, jako jsou například formáty Adobe Flash Video nebo H.264. Dialogové okno Nastavení exportu poskytuje u každého formátu řadu přednastavení, která jsou vytvořena speciálně pro určité mediální kanály. Můžete také uložit vlastní přednastavení, která můžete podle potřeby sdílet s ostatními nebo znovu načíst.

Další informace o kódování videa ve formátu FLV a F5V s použitím aplikace Adobe Media Encoder naleznete v příručce Používání aplikace Adobe Media Encoder.

Kodeky videa H.264, On2 VP6 a Sorenson Spark

Při kódování videa pomocí kodéru Adobe Media Encoder si můžete vybrat ze tří různých kodeků, kterými můžete zakódovat video obsah pro použití v aplikaci Flash:

H.264 Podpora kodeku videa H.264 byla do přehrávače Flash Player začleněna od verze 9.0.r115. Formát videa F4V, používající tento kodek, nabízí výrazně lepší poměr kvality a datového toku než předchozí kodeky videa Flash, je ale výpočetně náročnější než kodeky videa Sorenson Spark a On2 VP6, které byly vydány s verzemi Flash Player 7 a 8.

Poznámka: Pokud potřebujete použít video s podporou kanálu alfa za účelem skládání, je nutné použít kodek videa On2 VP6; formát F4V kanál alfa videa nepodporuje.

On2 VP6 Upřednostňovaným kodekem videa používaným při vytváření souborů FLV pro použití s přehrávačem Flash Player 8 a novějšími je kodek On2 VP6. Kodek On2 VP6 poskytuje:

- · Video vyšší kvality ve srovnání s kodekem Sorenson Spark při kódování se stejnou rychlostí přenosu dat
- · Podporu pro použití 8bitového kanálu alfa u složeného videa

Aby kodek On2 VP6 mohl poskytovat video lepší kvality při stejné rychlosti přenosu dat, je při kódování znatelně pomalejší a vyžaduje větší výkon procesoru klientského počítače při dekódování a přehrávání. Z tohoto důvodu je nutno pečlivě zvážit, jakou minimální úroveň počítačového vybavení mají mít všichni uživatelé získávající přístup video obsahu FLV.

Sorenson Spark V aplikaci Flash Player 6 uvedené video kodeky Sorenson Spark by měly být použity v případě, že zamýšlíte publikovat dokumenty Flash vyžadující zpětnou kompatibilitu s aplikacemi Flash Player 6 a 7. Pokud očekáváte velkou uživatelskou základnu využívající starší počítače, doporučujeme zvážit použití souborů FLV kódovaných kodekem Sorenson Spark, protože tento kodek je při přehrávání mnohem méně náročný na výpočetní výkon než kodeky On2 VP6 nebo H.264.

Pokud váš obsah Flash dynamicky načítá video Flash (s použitím postupného stahování nebo serveru Flash Media), můžete použít video On6 VP6 bez nutnosti znovu publikovat příslušný soubor SWF původně vytvořený pro Flash Player 6 nebo 7, pokud uživatelé používají k prohlížení obsahu Flash Player 8 nebo novější. Streamováním nebo stahováním videa On2 VP6 do SWF Flash verze 6 nebo 7 a přehráváním obsahu pomocí Flash Playeru 8 nebo novějšího zabráníte nutnosti znovu vytvořit své soubory SWF pro použití s Flash Playerem 8 a novějších verzí.

Kodek	Verze SWF (verze publikování)	Verze Flash Playeru (verze nutná pro přehrávání)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 nebo novější	9.2 nebo novější

Důležité: Publikování i přehrávání videa On2 VP6 podporuje pouze Flash Player 8 a 9.

Tipy pro vytváření videa ve formátu Adobe FLV a F4V

Tato pravidla vám umožní vytvořit video FLV nebo F4V v nejlepší možné kvalitě:

Pracujte s videem v nativním formátu projektu až do konečného výstupu

Pokud převedete předem komprimovaný formát digitálního videa do jiného formátu, například do formátů FLV nebo F4V, může předchozí kodér způsobit obrazový šum. První komprese již na video aplikovala kódovací algoritmus, který snížil jeho kvalitu, velikost snímků a počet snímků za sekundu. Tato komprese mohla také způsobit digitální artefakty nebo šum. Tento přidaný šum ovlivňuje proces finálního kódování; k dosažení kvalitního souboru může být zapotřebí vyšší rychlost přenosu dat.

Snažte se o jednoduchost

Vyhněte se komplikovaným přechodům – nekomprimují se dobře a mohou způsobit, že vaše konečné komprimované video bude během změny vypadat "rozsekaně". Ostré střihy (oproti rozpouštění) jsou obvykle nejlepší. Nápadné video sekvence – zobrazující například předmět jak se přibližuje z pozadí předcházející stopy, provádějící "obrácení stránky" nebo obalující se okolo koule a pak odlétající z obrazovky – se nekomprimují dobře a měly by být používány velmi zřídka.

Zjistěte si, jakou rychlost přenosu dat mají k dispozici uživatelé, kterým je obsah určen

Pokud zasíláte video prostřednictvím Internetu, vytvářejte soubory s nižšími rychlostmi přenosu dat. Uživatelé s rychlým připojením k internetu mohou tyto soubory sledovat s velmi malým nebo žádným zpožděním způsobeným načítáním, ale uživatelé s vytáčeným spojením musí na stažení souborů čekat. Vytvářejte klipy tak krátké, aby časy stahování zůstaly v přijatelných mezích i pro uživatele s vytáčeným spojením.

Vybírejte správný kmitočet snímků

Kmitočet snímků vyjadřuje počet snímků za sekundu (fps). Pokud máte klip vyžadující vyšší rychlost přenosu dat, může nižší počet snímků za sekundu zlepšit přehrávání přes připojení s omezenou rychlostí. Pokud například komprimujete klip obsahující málo pohybu, snížení počtu snímků za sekundu na polovinu obvykle uspoří pouze 20 % rychlosti přenosu dat. Pokud ale komprimujete video s vysokým obsahem pohybu, snížení kmitočtu snímků má mnohem větší účinek na rychlost přenosu dat. Protože video vypadá mnohem lépe s původním počtem snímků za sekundu, nechte počet snímků za sekundu vysoký, pokud to kanály pro přenos dat a platformy pro přehrávání umožňují. Pro webové přenosy získáte podrobnosti od své hostingové služby. Pro mobilní zařízení použijte přednastavení kódování specifické pro dané zařízení a emulátor zařízení, který je k dispozici přes kodér Adobe Media Encoder v Adobe Premiere Pro. Pokud potřebujete snížit počet kmitočtů za sekundu, nejlepší výsledky dostanete při dělení kmitočtu snímků za sekundu celými čísly.

Vyberte počet snímků za sekundu, který odpovídá rychlosti přenosu dat a poměru stran snímku

Při dané rychlosti přenosu dat (rychlosti připojení), způsobí zvýšení velikosti snímku snížení kvality videa. Když vybíráte velikost snímku pro dané nastavení kódování, zvažte počet snímků za sekundu, zdrojový materiál a osobní preference. Chcete-li zabránit vzniku černých pruhů na okrajích, je důležité vybrat velikost snímku se stejným poměrem stran, jako má zdrojový záznam. Tento efekt například vznikne, když kódujete záznam standardu NTSC do velikosti snímků standardu PAL.

Kodér Adobe Media Encoder zpřístupňuje několik předvoleb videa Adobe FLV nebo F4V. Ty zahrnují přednastavené velikosti snímků a kmitočty snímků za sekundu pro různé televizní standardy s různými rychlostmi přenosu dat. Následující seznam běžných velikostí snímků (v obrazových bodech) použijte pro orientaci nebo experimentujte s různými přednastaveními kodéru Adobe Media Encoder a vyhledejte nejlepší nastavení pro svůj projekt.

Vytáčecí modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Vytáčecí modem PAL 4 x 3 $160 \ge 120$

T1/DSL/kabel NTSC 4 x 3 $648 \ge 480$

T1/DSL/kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Nejlepších výsledků dosáhnete streamováním

Chcete-li eliminovat prodlevu při stahování, poskytnout rozsáhlé možnosti interaktivity a navigace nebo sledovat kvalitu služeb, zajistěte streamování souborů videa Adobe FLV nebo F4V pomocí serveru Flash Media nebo použijte hostovanou službu od jednoho z partnerů společnosti Adobe poskytujících službu Flash Video Streaming, dostupných přes web společnosti Adobe. Další podrobnosti o rozdílech mezi postupným stahováním a streamováním se serverem Flash Media Server viz "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" (Přenos videa Flash: rozdíl mezi postupným stahováním a streamováním videa" na webových stránkách Flash Developer Center.

Uvědomujte si doby pro postupné stahování

Zjistěte si, jak dlouho bude trvat stažení dostatečně velké části videa, aby ho bylo možné přehrát až do konce bez pozastavení a čekání na dokončení stahování. Zatímco se první část video klipu stahuje, můžete chtít zobrazovat jiný obsah, který stahování zamaskuje. U krátkých klipů použijte následující vzorec: Pauza = doba stahování – doba přehrávání + 10 % doby přehrávání. Například pokud je váš klip dlouhý 30 sekund a jeho stažení trvá jednu minutu, nastavte pro klip 33sekundovou vyrovnávací paměť (60 sekund – 30 sekund + 3 sekundy = 33 sekund).

Odstraňte šum a prokládání

Pro co nejlepší zakódování může být zapotřebí odstranit šum a prokládání.

Čím vyšší je kvalita originálu, tím lepší je konečný výsledek. Přestože jsou kmitočty snímků a velikosti videa na Internetu obvykle menší než v televizi, počítačové monitory mají mnohem vyšší barevnou věrnost, sytost, ostrost a rozlišení než konvenční televize. I v malém okně digitálního videa může být kvalita obrazu důležitější než u standardní analogové televize. Vady a šum, které jsou stěží patrné v televizi, mohou být nápadné na obrazovce počítače. Formát Adobe Flash je určen pro postupné zobrazování na počítačových obrazovkách a dalších zařízeních, spíše než pro prokládané zobrazení jako na televizoru. Prokládaný záznam zobrazovaný v postupném zobrazení může vykazovat proměnlivé svislé čárky v oblastech s velkým pohybem. Kodér Adobe Media Encoder proto prokládání odstraňuje z veškerých jím zpracovávaných záznamů videa.

Stejnými pravidly se řiďte i pro zvuk

Stejná pravidla jako při produkci obrazu platí i při produkci zvuku. Chcete-li dosáhnout dobré komprese zvuku, začněte s čistým zvukem. Pokud kódujete materiál z CD, pokuste se nahrát soubor pomocí přímého digitálního přenosu místo přenosu přes analogový vstup zvukové karty. Zvuková karta vnáší zbytečný digitálně-analogový a analogově-digitální převod, který může vytvořit šum ve vašem zdrojovém zvuku. Nástroje pro přímý digitální přenos jsou k dispozici pro platformy Windows i Macintosh. Pokud nahráváte z analogového zdroje, použijte zvukovou kartu nejvyšší kvality, která je k dispozici.

Poznámka: Pokud je zdrojový soubor zvuku monofonní (mono), doporučuje se zakódovat jej v monofonní verzi pro použití s aplikací Flash. Pokud kódujete pomocí kodéru Adobe Media Encoder a používáte předvolby kódování, nezapomeňte zkontrolovat, zda jsou předvolby kódování monofonní nebo stereofonní a zvolte v případě potřeby mono.

Další témata nápovědy

"Formáty videa a aplikace Flash" na stránce 315

"Kodeky videa H.264, On2 VP6 a Sorenson Spark" na stránce 315

Výukové lekce a příklady

Následující výuková videa a články podrobně vysvětlují tvorbu a přípravu videa určeného k použití v aplikaci Flash. Přestože je v některých položkách zobrazena aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Video: Creating FLV and F4V files (Vytváření souborů FLV a F4V) (4:23) (Adobe.com)
- Video: Flash 411 Video encoding basics (Flash 411 Základy kódování videa) (15:16) (Adobe.com)
- Video: Batch encoding with Adobe Media Encoder (Dávkové kódování pomocí aplikace Adobe Media Encoder) (5:45) (Adobe.com)
- Článek: Using Adobe Media Encoder (Používání aplikace Adobe Media Encoder) (Adobe.com)
- Článek: H.264 for the rest of us (Formát H.264 pro běžné smrtelníky) (Adobe.com)

Vložení videa do aplikace Flash

Aplikace Flash nabízí několik způsobů, kterými lze video včlenit do dokumentu Flash a přehrávat uživatelům.

Na úvod

Než v aplikaciFlash začnete pracovat s videem, je důležité si uvědomit následující skutečnosti:

· Aplikace Flash umožňuje přehrávat pouze určité formáty videa.

Patří mezi ně formáty FLV, F4V a MPEG. Pokyny k převodu videa v jiných formátech najdete v části "Vytvoření videa pro použití v aplikaci Flash" na stránce 313.

- K převodu jiných formátů videa do formátu FLV a F4V použijte samostatnou aplikaci Adobe Media Encoder (dodávána spolu s aplikací Flash). Pokyny najdete v části "Vytvoření videa pro použití v aplikaci Flash" na stránce 313.
- Existuje několik způsobů přidání videa do aplikace Flash, přičemž každý z nich je vhodný v jiné situaci. Seznam způsobů přidání videa najdete níže.
- Aplikace Flash obsahuje Průvodce importem videa. Tohoto průvodce zobrazíte výběrem příkazu Soubor > Importovat > Importovat video.
- Přehrávání videa v souboru aplikace Flash nejjednodušeji zajistíte pomocí komponenty FLVPlayback.

Pokyny najdete v části "Postupné stahování videa z webového serveru" na stránce 319.

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

V aplikaci Flash lze video používat různými způsoby:

Postupné stahování z webového serveru

Při použití tohoto způsobu je soubor videa oddělen od souboru aplikace Flash a výsledného souboru SWF. Díky tomu je velikost souboru SWF malá. Jedná se o nejčastější způsob použití videa v aplikaci Flash.

• Streamování videa pomocí serveru Adobe Flash Media Server

Při použití tohoto způsobu je soubor videa rovněž oddělen od souboru aplikace Flash. Server Adobe Flash Media Streaming Server kromě plynulého přehrávání streamovaného videa zajišťuje i bezpečnou ochranu obsahu videa.

• Vložení dat videa přímo do souboru aplikace Flash

Použití této metody vede k značné velikosti souboru Flash a doporučuje se pouze u krátkých videoklipů. Pokyny najdete v části "Vložení videa do souboru Flash" na stránce 323.

Postupné stahování videa z webového serveru

Postupné stahování umožňuje používat komponentu FLVPlayback nebo vytvořený skript jazyka ActionScript k načtení externích souborů videa FLV nebo F4V do souboru SWF a jejich přehrávání za běhu.

Protože se obsah videa uchovává externě mimo ostatní obsah Flash, je možné obsah videa relativně snadno aktualizovat bez nutnosti nového publikování souboru SWF.

Postupné stahování poskytuje oproti vložení videa do časové osy následující výhody:

- Pokud chcete v průběhu tvorby testovat veškerý obsah Flash nebo jeho část, případně zobrazit jeho náhled, můžete publikovat pouze soubor SWF. To vede ke zkrácení doby potřebné k zobrazení náhledu a k urychlení cyklu opakovaných experimentů.
- Během přehrávání se video začíná přehrávat, jakmile se první segment stáhne a uloží do vyrovnávací paměti na disku lokálního počítače.
- Přehrávač Flash Player za běhu načítá soubory videa z disku počítače do souboru SWF, bez omezení velikosti souboru videa nebo doby trvání. Neexistují žádné problémy se synchronizací zvuku ani žádná omezení týkající se paměti.
- Kmitočet snímků souboru videa může být odlišný od kmitočtu snímků souboru SWF, což umožňuje větší pružnost při vytváření obsahu Flash.
Import videa pro postupné stahování

Můžete importovat soubor videa umístěný v místním počítači a po importu do souboru FLA jej odeslat na server. Když v aplikaci Flash importujete video pro postupné stahování, ve skutečnosti pouze přidáváte odkaz na soubor videa. Aplikace Flash podle tohoto odkazu vyhledá video v místním počítači nebo na webovém serveru.

Rovněž můžete importovat soubor videa, který už byl odeslán na standardní webový server, server Adobe Flash Media (FMS) nebo službu Flash Video Streaming (FVSS).

- 1 Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Flash, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat video.
- 2 Vyberte videoklip, který chcete importovat. Můžete buď vybrat videoklip umístěný v místním počítači, nebo zadat adresu URL videa, které už bylo odesláno na webový server nebo server Flash Media.
 - Chcete-li importovat video umístěné v místním počítači, vyberte možnost Načíst externí video s komponentou pro přehrávání.
 - Chcete-li importovat video, které již bylo nasazené na webový server, server Flash Media nebo službu Flash Video Streaming, vyberte možnost Již nasazené na webový server, službu Flash Video Streaming nebo server Flash Media a zadejte adresu URL videoklipu.

Poznámka: URL pro videoklip umístěný na webovém serveru bude používat komunikační protokol HTTP. URL pro videoklip umístěný na serveru Flash Media nebo službě FVSS bude používat komunikační protokol RTMP.

- 3 Vyberte vzhled pro svůj videoklip. Můžete provést následující:
 - Pokud nechcete s komponentou FLVPlayback použít vzhled, vyberte možnost Neurčeno.
 - Vyberte jeden z předdefinovaných vzhledů komponenty FLVPlayback. Flash zkopíruje příslušný vzhled do stejné složky jako soubor FLA.

Poznámka: Skiny součásti FLVPlayback jsou mírně odlišné, v závislosti na tom, zda vytváříte dokument Flash AS2 nebo AS3.

- Vyberte vlastní vzhled podle vašeho vlastního návrhu zadáním URL vzhledu na webovém serveru.
- **4** Průvodce importem videa vytvoří ve vymezené ploše komponentu videa FLVPlayback, kterou můžete používat pro místní testování přehrávání videa. Když chcete po dokončení vytvoření vašeho dokumentu Flash tento soubor SWF a videoklip nasadit, odešlete na webový server nebo server Flash Media hostující vaše video následující položky:
 - Pokud používáte místní kopii videoklipu, odešlete videoklip. (Videoklip je umístěn ve stejné složce jako vybraný zdrojový videoklip s příponou .flv.)

Poznámka: Aplikace Flash používá k odkazu na soubor FLV nebo F4V relativní cestu (vztaženou k souboru SWF), takže můžete použít lokálně stejnou adresářovou strukturu, kterou používáte na serveru. Pokud bylo příslušné video dříve umístěné na vašem FMS nebo na FVSS hostujícím vaše videa, můžete tento krok přeskočit.

• Vzhled videa (pokud jste zvolili použití vzhledu)

Chcete-li použít předdefinovaný vzhled, Flash zkopíruje příslušný vzhled do stejné složky jako soubor FLA.

• Komponenta FLVPlayback

Chcete-li upravit pole URL komponenty FLVPlayback na URL webového serveru nebo serveru Flash Media, do kterého video odesíláte, upravte pomocí inspektoru komponent (Okno > Inspektor komponent) parametr contentPath.

Další témata nápovědy

"Určení parametru contentPath nebo source" na stránce 334

"Komponenta FLVPlayback" na stránce 332

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

Server Flash Media Server v reálném čase zasílá mediální streamy do přehrávače Flash Player a prostředí AIR. Server Flash Media používá detekci šířky pásma připojení, aby mohl při zasílání obsahu videa nebo zvuku vycházet z připojení, které má uživatel k dispozici.

Streamování videa pomocí serveru Flash Media Server poskytuje oproti vloženému a postupně stahovanému videu následující výhody:

- Přehrávání videa se spouští dříve než s využitím jiných metod začleňování videa.
- Streamování využívá méně paměti klientského počítače a méně místa na jeho disku, protože klientské počítače nemusejí stahovat celý soubor.
- Síťové prostředky se využívají efektivněji, protože se na klientský počítač zasílají pouze části videa, které si uživatel prohlíží.
- Zasílání médií je bezpečnější, protože se média při streamování neukládají do vyrovnávací paměti klientského počítače.
- Streamování videa poskytuje lepší možnosti pro sledování, hlášení a zaznamenávání.
- Streamování umožňuje zasílat živé video prezentace a zvukové prezentace nebo snímat video z webové kamery nebo digitální videokamery.
- Server Flash Media umožňuje vícesměrové a víceuživatelské streamování pro online aplikace video diskuzí, zasílání video zpráv a videokonferencí.
- Pomocí skriptů na straně serveru k řízení streamovaného videa a zvukových streamů můžete vytvářet seznamy skladeb na straně serveru a synchronizované streamy a využívat další volby inteligentního zasílání vycházejícího z rychlosti připojení klienta.

Další informace o serveru Flash Media viz: www.adobe.com/go/flash_media_server_cz.

Další informace o službě Flash Video Streaming viz: www.adobe.com/go/fvss_cz.

Další témata nápovědy

"Komponenta FLVPlayback" na stránce 332

Výukové lekce a příklady

Následující videa a články poskytují další podrobné informace o práci s videem v aplikaci Flash: Přestože je v některých videích zobrazena aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Článek: Video Learning Guide for Flash (Výuková příručka videa pro aplikaci Flash) (Adobe.com)
- Video: Working with video (Práce s videem) (3:23) (Adobe.com)
- Video: Importing and using video in Flash (Import a používání videa v aplikaci Flash) (CS3) (1:50) (Adobe.com)
- Video: Flash 411 Video players for the Flash phobic (Flash 411 Přehrávače videa pro ty, kdo mají strach z formátu Flash) (10:26) (Adobe.com)
- Video: Flash 411 Video crash course (Flash 411 Rychlokurz videa) (10:43) (Adobe.com)

- Video: Exporting from After Effects to Flash (Export z aplikace After Effects do aplikace Flash) (6:02) (Adobe.com)
- Video: Exporting from After Effects to Flash via XFL (Export z aplikace After Effects do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL) (2:43) (Adobe.com)
- Video: Converting metadata and markers to cue points (Převod metadat a značek na startovací body) (4:07) (Adobe.com)
- Video: Flash 411 Hookin' up with Flash Media Server (Flash 411 Seznamte se se serverem Flash Media Server) (21:29) (Adobe.com)
- Video: Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash (Pokročilé techniky streamování a správy videa na platformách Flex a Flash) (73:45) (Adobe.com)
- Článek: Video Learning Guide for Flash (Výuková příručka videa pro aplikaci Flash) (Adobe.com)
- Článek: Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component (Začínáme s komponentou FLVPlayback jazyka ActionScript 3) (Adobe.com)
- Článek: Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component (Změna vzhledu komponenty FLVPlayback jazyka ActionScript 3) (Adobe.com)
- Článek: Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming (Ovládání webového videa pomocí programování komponenty FLVPlayback jazyka ActionScript 3) (Adobe.com)
- Článek: Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics (Webová video předloha: Prezentace mluvčího se synchronizovanou grafikou) (Adobe.com)
- Článek: Web video template: Showcase website for personal video (Webová video předloha: Webová prezentace osobních videí) (Adobe.com)

Práce se startovacími body videa

Chcete-li povolit spouštění událostí ve videu v konkrétních časech, použijte startovací body videa. Aplikace Flash obsahuje dva typy startovacích bodů, které je možné použít:

- Zakódované startovací body. Tyto startovací body se přidávají při kódování videa pomocí aplikace Adobe Media Encoder. Další informace o přidávání startovacích bodů v aplikaci Adobe Media Encoder naleznete na webu Používání aplikace Adobe Media Encoder. K zakódovaným startovacím bodům lze kromě aplikace Flash získat přístup pomocí dalších aplikací.
- Startovací body jazyka ActionScript. Tyto startovací body se přidávají do videa pomocí Inspektoru vlastností aplikace Flash. Startovací body jazyka ActionScript jsou přístupné pouze z aplikací Flash a Flash Player. Další informace o startovacích bodech jazyka ActionScript naleznete na webu Vysvětlení startovacích bodů v Příručce vývojáře jazyka ActionScript 3.0.

Pokud na ploše vyberete instanci komponenty FLVPlayback, zobrazí se seznam startovacích bodů videa v Inspektoru vlastností. Rovněž lze zobrazit náhled celého videa na ploše a pomocí Inspektoru vlastností přidat startovací body jazyka ActionScript během zobrazení náhledu videa, včetně videí obsluhovaných Serverem aplikace Flash Media.

Výukové video o práci se startovacími body videa je k dispozici na adrese www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_cz.

Postup při práci se startovacími body v Inspektoru vlastností:

- 1 Importujte video. Video lze importovat v rámci postupného stahování nebo můžete na plochu umístit komponentu FLVPlayback a určit zdrojové video. Zdrojové video lze určit v Inspektoru vlastností.
- 2 V Inspektoru vlastností rozbalte příslušnou část kliknutím na možnost Startovací body (pokud ještě není otevřena).

- **3** Kliknutím na tlačítko přidat (+) přidáte startovací bod jazyka ActionScript, kliknutím na tlačítko odstranit (-) stávající startovací bod odstraníte. Čas určíte přetažením myší doprava nebo doleva, čímž zvyšujete a snižujete hodnotu časového kódu, nebo můžete zadat konkrétní hodnotu.
- **4** Chcete-li ke startovacímu bodu přidat parametr, vyberte startovací bod jazyka ActionScript a v dolní části oddílu Parametry klikněte na tlačítko přidat (+).
- 5 Startovací body jazyka ActionScript i všechny parametry lze přejmenovat. Klikněte na název pole a název upravte.

Seznamy startovacích bodů lze importovat a exportovat z Inspektoru vlastností. Aby se předcházelo konfliktům se startovacími body, které již byly do videa vloženy při kódování, lze importovat pouze startovací body jazyka ActionScript.

Tlačítka pro import a export startovacích bodů v horní části oddílu Startovací body umožňují importovat nebo exportovat seznamy startovacích bodů ve formátu XML. Při exportu seznam zahrnuje všechny navigační startovací body a startovací body událostí vložených do videa, spolu se všemi přidanými startovacími body jazyka ActionScript. Při importu se zobrazí dialogové okno s počtem importovaných startovacích bodů jazyka ActionScript.

Vložení videa do souboru Flash

Při vložení videa se veškerá data ze souboru videa přidají do souboru Flash. To vede ke značnému zvýšení velikosti souboru Flash a následně i souboru SWF. Video je umístěno do časové osy, kde můžete prohlížet jednotlivé snímky videa znázorněné ve snímcích časové osy. Protože je každý snímek videa představován jedním snímkem v časové ose, musí být kmitočet snímků videoklipu a souboru SWF stejný. Pokud použijete různý kmitočet snímků pro soubor SWF a pro vložený videoklip, bude přehrávání videa nestabilní.

Poznámka: Chcete-li použít proměnný kmitočet snímků, streamujte video s použitím postupného stahování nebo pomocí serveru Flash Media. Při importu souborů videa s použitím kterékoli z těchto metod jsou soubory FLV nebo F4V samostatné a spouštějí se s kmitočtem snímků, který je jiný než všechny ostatní kmitočty snímků časové osy obsažených v souboru SWF.

Vložené video funguje nejlépe pro menší videoklipy s časem přehrávání kratším než 10 sekund. Pokud používáte videoklipy s delší dobou přehrávání, zvažte, zda nebude lepší použít postupně stahované video nebo streamované video s použitím serveru Flash Media.

Mezi omezení vloženého videa patří:

- Pokud budou výsledné soubory SWF příliš velké, můžete se setkat s problémy. Flash Player si při stahování a přehrávání velkých souborů SWF s vloženým videem vyhrazuje velké množství paměti, což může způsobit jeho selhání.
- Delší soubory videa (více než 10 sekund) mají často potíže se synchronizací mezi částí videa a zvukovou částí videoklipu. Zvukové stopy se postupně začnou přehrávat mimo sekvenci videa, což má za následek zhoršení zážitku ze sledování videoklipu.
- Chcete-li přehrávat video vložené do souboru SWF, před zahájením přehrávání videa musí být stažený celý soubor videa. Pokud vložíte nadměrně velký soubor videa, může trvat značný čas, než se soubor SWF stáhne celý a než se spustí přehrávání.
- Po importování již videoklip nemůžete upravovat. Místo toho je nutné soubor videa znovu upravit a importovat.⊠
- Při publikování souboru SWF prostřednictvím webu je třeba do počítače uživatele stáhnout nejdříve celé video a teprve pak může začít přehrávání.
- · Celé video se musí za běhu vejít do místní paměti počítače provádějícího přehrávání.

- Délka importovaného souboru videa musí být menší než 16 000 snímků.
- Kmitočet snímků videa musí být stejný jako kmitočet snímků časové osy aplikace Flash. Nastavte kmitočet snímků souboru aplikace Flash tak, aby měl stejný kmitočet snímků jako vložené video.

Náhled snímků importovaného videa můžete zobrazit tažením přehrávací hlavy po časové ose. Během přetažení se zvuková stopa videa nepřehrává. Chcete-li zobrazit náhled videa se zvukem, použijte příkaz Testovat film.

Další témata nápovědy

"Formáty videa a aplikace Flash" na stránce 315

"Testování výkonu stahování dokumentu" na stránce 475

"Symboly" na stránce 157

Vložení videa do souboru Flash

- Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Flash, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat video.
- 2 Na svém lokálním počítači vyberte videoklip, který chcete importovat.
- 3 Vyberte možnost Vložit soubor FLV do SWF a přehrát v časové ose.
- 4 Klepněte na Další.
- 5 Zvolte typ symbolu, se kterým chcete vložit video do souboru SWF.

Vložené video Pokud používáte videoklip pro lineární přehrávání v časové ose, nejvhodnější metodou je import videa do časové osy.

Pohyblivý klip Osvědčeným způsobem je umístit video dovnitř instance filmového klipu, protože vám to poskytne největší kontrolu nad obsahem. Časová osa videa se přehrává nezávisle na hlavní časové ose. Pokud chcete vložit video, nemusíte rozšiřovat svou hlavní časovou osu o mnoho snímků; to by totiž mohlo znesnadnit práci s vaším souborem FLA.

Grafika Když vložíte videoklip jako grafický symbol, nemůžete interaktivně pracovat s videem s použitím jazyka ActionScript (grafické symboly se obvykle používají pro statické obrazy a k vytváření opakovaně použitelných částí animace, které jsou spojené s hlavní časovou osou).

6 Importujte videoklip přímo do vymezené plochy (a do časové osy) nebo jako položku knihovny.

Flash standardně umísťuje importované video na vymezenou plochu. Chcete-li importovat pouze do knihovny, odznačte Umístit instanci na plochu.

Pokud vytváříte jednoduchou video prezentaci s lineárním komentářem a minimální až žádnou interakcí, potvrďte výchozí nastavení a importujte video na vymezenou plochu. Chcete-li vytvořit dynamičtější prezentaci, pracovat s více videoklipy nebo přidávat dynamické přechody nebo jiné prvky s použitím ActionScriptu, naimportujte video do knihovny. Jakmile je videoklip v knihovně, přizpůsobte ho převedením na objekt MovieClip, který můžete snadněji ovládat pomocí ActionScriptu.

Flash ve výchozím nastavení rozšiřuje časovou osu, aby ji přizpůsobil délce přehrávání videoklipu, který vkládáte.

7 Klepněte na Dokončit.

Průvodce importem videa vloží video do souboru SWF. Video se zobrazí ve vymezené ploše nebo v knihovně, podle vámi zvolených voleb vkládání.

8 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) přidělte videoklipu název instance a proveďte libovolné úpravy vlastností videoklipu.

Import souborů videa do knihovny

Chcete-li importovat soubory ve formátu FLV nebo F4V, použijte v dialogovém okně Vlastnosti videa příkazy Importovat nebo Importovat do knihovny nebo tlačítko Import.

Chcete-li vytvořit svůj vlastní přehrávač videa, který dynamicky načítá soubory FLV nebo F4V z externího zdroje, umístěte své video dovnitř symbolu filmového klipu. Pokud načítáte soubory FLV nebo F4V dynamicky, nastavte rozměry filmového klipu tak, aby odpovídaly skutečným rozměrům souboru videa, a změňte velikost videa změnou velikosti filmového klipu.

Poznámka: Osvědčeným způsobem je umístit video dovnitř instance filmového klipu, protože vám to poskytne největší možnosti řízení obsahu. Časová osa videa se přehrává nezávisle na hlavní časové ose. Pokud chcete vložit video, nemusíte rozšiřovat svou hlavní časovou osu o mnoho snímků; to by totiž mohlo znesnadnit práci s vaším souborem FLA.

- Chcete-li importovat soubor FLV nebo F4V do knihovny, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte Soubor > Import > Importovat do knihovny.
- V panelu Knihovna vyberte libovolný existující videoklip a z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti. Klepněte na Import. Najděte soubor, který chcete importovat, a klepněte na Otevřít.

Změna vlastností videoklipu

V Inspektoru vlastností můžete změnit vlastnosti pro instanci vloženého nebo připojeného videoklipu ve vymezené ploše, přiřadit instanci název a změnit její šířku, výšku a polohu ve vymezené ploše. Můžete také *zaměnit* instanci videoklipu – přiřadit k instanci videoklipu jiný symbol. Přiřazení jiného symbolu k instanci zobrazuje jinou instanci na vymezené ploše, ale ponechává všechny ostatní vlastnosti instance (jako rozměry a vztažný bod) beze změn.

V dialogovém okně Vlastnosti videa můžete provést následující úkony:

- Zobrazit informace o importovaném videoklipu, včetně jeho názvu, cesty, data vytvoření, rozměrů v obrazových bodech, délky a velikosti souboru
- · Změnit název videoklipu
- Aktualizovat videoklip, pokud ho změníte v externím editoru
- Nahradit vybraný klip importovaným souborem FLV nebo F4V
- Exportovat videoklip jako soubor FLV nebo F4V

Lekce o práci s videem najdete na stránkách centra podpory Adobe Flash na www.adobe.com/go/flash_video_cz.

Změna vlastností instance videa v inspektoru Vlastnosti

- 1 Ve vymezené ploše vyberte instanci vloženého nebo připojeného videoklipu.
- 2 Vyberte Okno > Vlastnosti a proveďte libovolné z následujících úkonů:
- · Vlevo v inspektoru Vlastnosti v textovém poli Název zadejte název instance.
- Zadáním hodnot pro Š a V změňte rozměry instance videa.
- · Zadáním hodnot pro X a Y změňte polohu levého horního rohu instance na vymezené ploše.
- Klepněte na Zaměnit. Vyberte videoklip a zaměňte jím klip aktuálně přiřazený k dané instanci.

Poznámka: Vložený videoklip můžete zaměnit pouze jiným vloženým videoklipem a připojený videoklip můžete zaměnit pouze jiným připojeným videoklipem.

Zobrazení vlastností videoklipu v dialogovém okně Vlastnosti videa

1 V panelu Knihovna vyberte videoklip.

2 Z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti, nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti umístěné ve spodní části panelu Knihovna. Zobrazí se dialogové okno Vlastnosti videa.

Přiřazení nového názvu, aktualizace nebo nahrazení videa souborem FLV nebo F4V

- 1 V panelu Knihovna vyberte videoklip a z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li přiřadit nový název, zadejte název v textovém poli Název.
- · Chcete-li video aktualizovat, vyhledejte aktualizovaný soubor videa a klepněte na Otevřít.
- Chcete-li video nahradit souborem FLV nebo F4V, klepněte na položku Importovat, vyhledejte soubor FLV nebo F4V, kterým chcete nahradit aktuální klip, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy

Ovládání přehrávání vloženého souboru videa se provádí řízením časové osy, která obsahuje příslušné video. Pokud byste například chtěli pozastavit přehrávání videa na hlavní časové ose, volali byste akci stop(), která spouští danou časovou osu. Podobně můžete řídit objekt videa v symbolu filmového klipu řízením přehrávání časové osy tohoto symbolu.

Na objekty importovaného videa ve filmových klipech můžete aplikovat následující akce: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL, FScommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded a onMouseEvent. Chcete-li aplikovat akce na objekt videa, nejprve převeďte objekt videa na filmový klip.

Chcete-li zobrazit živé streamované video z kamery, použijte ActionScript. Nejprve výběrem položky Nový objekt videa v panelu Knihovna umístěte objekt videa do vymezené plochy. Chcete-li k objektu videa připojit streamované video, použijte Video.attachVideo.

Viz též Video a attachVideo (metoda Video.attachVideo) v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (*Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*) a fl.video v dokumentu ActionScript 3.0 Language Reference (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0).

Další témata nápovědy

"Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V" na stránce 330

Aktualizace vloženého videa po úpravě zdrojového souboru

- 1 V panelu Knihovna vyberte videoklip.
- 2 Vyberte Vlastnosti a klepněte na Aktualizovat.

Vložený videoklip se zaktualizuje upraveným souborem. Na aktualizovaný klip se znovu aplikuje nastavení komprese, které jste vybrali, když jste importovali video poprvé.

Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects

Práce s programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash

Adobe Premiere Pro je profesionální nástroj pro střih a úpravy videa. Jestliže používáte Adobe Flash Professional pro návrh interaktivního obsahu pro weby nebo mobilní zařízení, můžete pomocí Adobe Premiere Pro upravovat filmy pro tyto projekty. Adobe Premiere Pro poskytuje profesionální nástroje pro střih videa s přesností na jednotlivé snímky, včetně nástrojů pro optimalizaci souborů videa pro přehrávání na počítačových obrazovkách a mobilních zařízeních.

Adobe Flash Professional je nástroj pro začlenění videozáznamu do prezentací pro web nebo a mobilní zařízení. Adobe Flash nabízí technologické a kreativní výhody, které vám umožní spojit video s daty, grafikami, zvukem a interaktivním ovládáním. Formáty FLV a F4V umožňují uložit video na webové stránky ve formátu, ve kterém si ho může přehrát téměř každý.

Soubory FLV a F4V je možné exportovat z programu Adobe Premiere Pro. Tyto soubory můžete pomocí programu Adobe Flash vkládat na interaktivní webové stránky nebo do aplikací pro mobilní zařízení. Adobe Flash může importovat značky sekvencí přidané do sekvence Adobe Premiere Pro jako startovací body (cue points). Tyto startovací body můžete použít pro spouštění událostí v souborech SWF při přehrávání.

Pokud soubory videa exportujete do jiných standardních formátů, program Adobe Flash je může zakódovat do multimediálních aplikací. Program Adobe Flash využívá nejnovější kompresní technologie, a tak poskytuje nejlepší možnou kvalitu při malé velikosti souborů.

Přenášení datových zdrojů mezi programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash

V programu Adobe Premiere Pro máte možnost do časové osy přidávat značky startovacích bodů Flash. Značky startovacích bodů Flash slouží jako startovací body v multimediálních aplikacích. Existují dva typy značek startovacích bodů: událostní a navigační. Pomocí navigačních značek startovacích bodů lze přecházet na různé části souborů FLV nebo F4V a spouštět zobrazení textů na obrazovce. Událostní značky startovacích bodů lze použít ke spouštění skriptů akcí v určitý čas přehrávání souborů FLV a F4V.

Film se dá exportovat z aplikace Adobe Premiere Pro přímo do formátu FLV nebo F4V. Vybírat můžete z několika přednastavení exportu. Tato přednastavení umožňují vyvážit velikost souboru a kvalitu zvuku a obrazu, a tak dosáhnout požadované rychlosti přenosu dat pro jakékoli cílové publikum nebo zařízení. Pokud exportujete film s alfa kanálem, lze ho snadno použít jako vrstvu v multimediálním projektu.

Soubory FLV nebo F4V je také možné importovat do programu Adobe Flash. Program Flash použije sekvenční značky jako navigační nebo událostní značky startovacích bodů. V programu Flash můžete také nastavit vlastní rozhraní, které video obklopuje.

V programu Flash lze také vytvářet animace, které budou následně použity ve filmech. V programu Flash můžete vytvořit animaci Jako soubor FLV nebo F4V můžete exportovat také vaše animace. Soubor FLV nebo F4V poté můžete importovat do programu Adobe Premiere Pro a provést případné úpravy. V aplikaci Adobe Premiere Pro můžete například přidat titulky nebo animaci kombinovat s jinými zdroji videa.

Práce s programy Flash a After Effects

Pokud používáte program Adobe[®] Flash[®] k vytváření videa nebo animací, můžete použít aplikaci After Effects k úpravám a vylepšení videa. Z aplikace Flash můžete například exportovat animace a aplikace programu jako filmy QuickTime nebo soubory Flash Video (FLV). Pak můžete použít After Effects k úpravám a vylepšení videa. Pokud používáte After Effects k úpravám a komponování videa, můžete pak použít Flash k publikování tohoto videa. Kompozici After Effects můžete také exportovat jako obsah XFL pro další úpravy v programu Flash.

Aplikace Flash a After Effects používají vlastní názvy některých společných funkcí. Patří mezi ně:

- Sazba v aplikaci After Effects je stejná jako Filmový klip v aplikaci Flash Professional.
- Snímek sazby na panelu Sazba je stejný jako Plocha v aplikaci Flash Professional.
- Panel Projekt v aplikaci After Effects je stejný jako panel Knihovna v aplikaci Flash Professional.
- Soubory projektů v aplikaci After Effects jsou stejné jako Soubory FLA v aplikaci Flash Professional.
- V aplikaci After Effects vykreslujete a exportujete film; v aplikaci Flash Professional publikujete soubor SWF.

Další zdroje

Následující videa s výukovými lekcemi poskytují další podrobné informace o použití aplikace Flash společně s aplikací After Effects:

- "Import a export souborů XFL mezi aplikacemi Flash a After Effects" na adrese www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_cz.
- "Export kompozice After Effects do aplikace Flash Professional pomocí formátů SWF, F4V/FLV a XFL" na adrese www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_cz.
- "Převod metadat a značek na startovací body pro aplikaci Flash" na adrese www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_cz.
- Michael Coleman, produktový manažer pro aplikaci After Effects, přináší video z prezentace na konferenci Adobe MAX v Adobe TV, v němž předvádí společné použití Moka pro aplikace After Effects a Flash k dynamickému nahrazování videa při přehrávání v aplikaci Flash Player: www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_cz
- Tom Green přináší krátké video s výukovými lekcemi na webových stránkách Layers Magazine, kde předvádí, jak používat formát XFL k exportu sazby After Effects pro použití v aplikaci: http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html

Následující články poskytují další informace o společném použití aplikace Flash s aplikací After Effects:

- Richard Harrington a Marcus Geduld přinášejí na webových stránkách Peachpit úryvek ze své knihy After Effects for Flash | Flash for After Effects (After Effects pro Flash | Flash pro After Effects) pod názvem "Flash Essentials for After Effects Users (Základy aplikace Flash pro uživatele aplikace After Effects)". V této kapitole Richard a Marcus popisují aplikaci Flash způsobem pochopitelným pro uživatele aplikace After Effects. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895
- Richard Harrington a Marcus Geduld rovněž přinášejí další úryvek ze své knihy After Effects for Flash | Flash for After Effects (After Effects pro Flash | Flash pro After Effects) pod názvem "After Effects Essentials for Flash Users (Základy aplikace After Effects pro uživatele aplikace Flash)". V této kapitole Richard a Marcus popisují aplikaci After Effects způsobem pochopitelným pro uživatele aplikace Flash. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894
- Tom Green přináší podrobný článek s názvem Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4 (Integrace aplikace Flash Professional CS4 s aplikací After Effects CS4) na webu Flash Developer Center: www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_cz

Export videa QuickTime z programu Flash

Pokud pomocí programu Flash vytvoříte animace nebo aplikace, můžete je s pomocí příkazu File > Export > Export Movie v programu Flash vyexportovat jako filmy QuickTime. V případě animace Flash můžete výstupní video optimalizovat pro animaci. V případě aplikace program Flash vykreslí video aplikace průběžně za jejího běhu, což uživateli umožní s ním manipulovat. To vám umožňuje zachytit větvení nebo stavy aplikace, které chcete zahrnout do souboru videa.

Vykreslování a export souborů FLV a F4V z aplikace After Effects

Když vykreslujete dokončené video z programu After Effects, vyberte jako výstupní formát FLV nebo F4V a exportujte video, které lze přehrát v aplikaci Flash Player. Pak můžete soubor FLV nebo F4V importovat do programu Flash a publikovat ho ve formátu souboru SWF, který lze přehrávat v přehrávači Flash Player.

Import a publikování videa v programu Flash

Když importujete soubor FLV nebo F4V do programu Flash, můžete použít různé techniky, například skriptování nebo komponenty Flash, k řízení vizuálního rozhraní, které vaše video obklopuje. Můžete například zahrnout ovladače přehrávání nebo další grafické prvky. Do souboru FLV nebo F4V můžete také přidat grafické vrstvy a vytvořit tak efekty kompozice.

Kompozice grafik, animace a videa

Programy Flash a After Effects obsahují řadu možností, které umožňují provádět složité kombinace videa a grafik. Váš výběr aplikace bude záviset na osobních preferencích a typu konečného výstupu, který chcete vytvořit.

Flash je z obou aplikací orientovaný více na web, vzhledem k malé velikosti finálních souborů. Flash také umožňuje ovládání animace za běhu. Program After Effects je orientován na produkci videa a filmů, poskytuje široký výběr vizuálních efektů a všeobecně se používá k vytváření video souborů jako konečného výstupu.

Obě aplikace lze používat k vytváření originálních grafik a animací. Obě používají časovou osu a nabízejí možnosti skriptování pro programové řízení animací. After Effects obsahuje rozsáhlejší sadu efektů, zatímco skriptovací prostředí programu Flash s jazykem ActionScript[®] je výkonnější.

Obě aplikace umožňují umístit grafiky do samostatných vrstev pro vytváření kompozic. Tyto vrstvy lze zapínat a vypínat podle potřeby. Obě aplikace také umožňují používat v jednotlivých vrstvách efekty.

V programu Flash neovlivňuje kompozice obsah videa přímo; ovlivňuje pouze vzhled videa během přehrávání v přehrávači Flash Player. Naproti tomu když vytváříte kompozice s importovaným videem v After Effects, soubor videa, který exportujete, ve skutečnosti obsahuje zakomponované grafiky a efekty.

Protože veškeré kreslení a malování v After Effects se provádí ve vrstvách oddělených od importovaného videa, je vždy nedestruktivní. Flash nabízí destruktivní i nedestruktivní režimy kreslení.

Export obsahu programu After Effects pro použití v aplikaci Flash

Obsah z After Effects můžete exportovat a použít ho v aplikaci Flash. Můžete exportovat soubor SWF, který lze ihned přehrávat v přehrávači Flash Player nebo ho použít jako součást jiného projektu bohatých médií. Když exportujete obsah z After Effects ve formátu SWF, některý obsah se v souboru SWF může sloučit do jedné vrstvy a rastrovat se.

Chcete-li v aplikaci Flash upravit obsah nástroje After Effects, exportujte kompozici jako soubor XFL. XFL je typ souborů programu Flash, který ukládá stejné informace jako soubory FLA, ale ve formátu XML. Při exportu kompozice z aplikace After Effects ve formátu XFL pro použití v aplikaci Flash jsou některé vrstvy a klíčové snímky vytvořené v aplikaci After Effects zachovány ve verzí pro Flash. Když naimportujete soubor XFL do aplikace Flash, bude soubor XFL rozbalen a materiály ze souboru budou přidány do souboru FLA podle instrukcí uložených v souboru XFL. Následující videa s výukovými lekcemi poskytují další podrobné informace o exportu souborů XFL z aplikace After Effects:

- Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects (Import a export souborů XFL mezi aplikacemi Flash a After Effects) (Adobe.com)
- Exporting XFL Format from After Effects to Flash (Export formátu XFL z aplikace After Effects do aplikace Flash) (Tom Green, časopis Layers Magazine)

Import souborů Flash SWF do programu After Effects

Flash má jedinečnou sadu nástrojů pro vektorové kresby vhodných pro rozmanité druhy kreslicích úloh, které není možné provádět v programech After Effects nebo Adobe[®] Illustrator[®]. Můžete importovat soubory SWF do After Effects a vytvářet s nimi kompozice s jinými soubory videa nebo je vykreslit jako video s dalšími kreativními efekty. Interaktivní obsah a animace pomocí skriptů nejsou zachovány. Animace definované pomocí klíčových snímků jsou zachovány.

Každý soubor SWF importovaný do After Effects je sloučen do jedné průběžně rastrované vrstvy se zachovaným alfa kanálem. Průběžné rastrování znamená, že grafika zůstane po zvětšení ostrá. Tato metoda importu umožňuje použít kořenovou vrstvu nebo objekt souborů SWF jako plynule vykreslovaný prvek v After Effects, což umožňuje spolupráci nejlepších možností každého z těchto nástrojů.

Další témata nápovědy

"Otvírání souborů XFL" na stránce 41

Ovládání externího přehrávání videa s použitím skriptu jazyka ActionScript

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

Alternativou k importování videa do vývojového prostředí Flash je použít k dynamickému přehrávání externích souborů FLV nebo F4V v přehrávači Flash Player komponentu FLVPlayback nebo skript jazyka ActionScript. Také můžete použít komponentu FLVPlayback a skript jazyka ActionScript současně.

Soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat poslané jako stahované soubory HTTP nebo jako lokální soubory médií. Chcete-li přehrávat externí soubor FLV nebo F4V, odešlete soubor FLV nebo F4V na určitou URL (na server HTTP nebo do lokální složky) a do dokumentu aplikace Flash vložte komponentu FLVPlayback nebo kód jazyka ActionScript; to vám umožní získat přístup k souboru a ovládat přehrávání za běhu.

Použití externích souborů FLV nebo FLV poskytuje následující možnosti, které nejsou dostupné při použití importovaného videa:

- Můžete používat delší videoklipy a přehrávání se přitom nebude zpomalovat. Externí soubory FLV nebo F4V se přehrávají pomocí *vyrovnávací paměti*, což znamená, že se velké soubory ukládají po malých částech a otvírají dynamicky, takže nevyžadují tolik paměti jako vložené soubory videa.
- Externí soubor FLV nebo F4V může mít jiný kmitočet snímků, než má dokument aplikace Flash, ve kterém se přehrává. Můžete například nastavit kmitočet snímků dokumentu aplikace Flash na 30 fps a kmitočet snímků videa na 21 fps, takže můžete lépe zajistit hladké přehrávání videa.

- U externích souborů FLV nebo F4V se přehrávání dokumentu aplikace Flash nemusí přerušit v době, kdy se soubor videa načítá. Importované soubory videa mohou občas přerušit přehrávání dokumentu, aby mohly provést určité funkce (například získat přístup k mechanice CD-ROM). Soubory FLV nebo F4V mohou provádět funkce nezávisle na dokumentu aplikace Flash a proto nepřerušují přehrávání.
- Titulkování obsahu videa je u externích souborů FLV nebo F4V snadnější, protože můžete k získání přístupu k metadatům příslušného videa použít zpětně volaných funkcí.

Další informace o přehrávání souborů FLV a F5V najdete v části o dynamickém přehrávání externích souborů FLV v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash* a v části Základy videa v dokumentu *ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře*.

Další témata nápovědy

"Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server" na stránce 321

"Postupné stahování videa z webového serveru" na stránce 319

Další zdroje

Další informace o videu a jazyku ActionScript jsou k dispozici v následujících zdrojích:

Výukové videolekce:

- Creating a video player with ActionScript 3.0 (Vytvoření přehrávače videa pomocí jazyka ActionScript 3.0) (Creativecow.com)
- Creating a video player with ActionScript 2.0 (Vytvoření přehrávače videa pomocí jazyka ActionScript 2.0) (Creativecow.com)

Články:

• Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application (Rozbor aplikace videogalerie vytvořené pomocí technologie Flash a ActionScript 3) (Adobe.com)

Chování používaná v přehrávání videa

Chování videa představují jeden ze způsobů řízení přehrávání videa. Chování jsou předem napsané skripty ActionScriptu, které vkládáte do spouštěcího objektu za účelem řízení jiného objektu. Chování přidává možnosti, řízení a pružnost kódování ActionScriptu do dokumentu bez nutnosti vytvářet kód ActionScriptu. Chování videa mohou přehrát, zastavit, pozastavit, přetočit, posunout dopředu, zobrazit a skrýt videoklip.

Chcete-li ovládat videoklip pomocí chování, s použitím panelu Chování aplikujte chování na spouštěcí objekt, například na filmový klip. Určete událost, která spouští chování (například uvolnění filmového klipu), vyberte cílový objekt (video, které je ovlivněné chováním) a v případě potřeby vyberte nastavení pro dané chování, například počet snímků, o které se má klip přetočit.

Poznámka: Spouštěcím objektem musí být filmový klip. Chování přehrávání videa nemůžete přiřadit k symbolům nebo komponentám typu tlačítka.

Chování	Účel	Parametry	
Spustit video	Přehraje video v aktuálním dokumentu.	Název instance cílového videa	
Zastavit video	Zastaví video.	Název instance cílového videa	
Pozastavit video	Pozastaví video.	Název instance cílového videa	

Následující chování v programu Flash řídí vložené video:

Chování	Účel	Parametry	
Přetočit video	Přetočí video o určený počet snímků.	Název instance cílového videa	
Rychle posunout video dopředu	Rychle posune video dopředu o určený počet snímků.	Název instance cílového videa	
		Pocet snimku	
Skrýt video	Skryje video.	Název instance cílového videa	
Zobrazit video	Zobrazí video.	Název instance cílového videa	

Řízení přehrávání videa pomocí chování

- 1 Vyberte filmový klip, který má spouštět chování.
- 2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko Přidat (+) a z podnabídky Vložené video vyberte požadované chování.
- **3** Vyberte video, které chcete řídit.
- 4 Vyberte Relativní nebo Absolutní cestu.
- 5 V případě potřeby vyberte nastavení pro parametry chování a klepněte na OK.
- **6** V panelu Chování v části Událost klepněte na Při uvolnění (výchozí událost) a vyberte událost myši. Chcete-li použít událost Při uvolnění, ponechte volbu nezměněnou.

Další témata nápovědy

"Řízení instancí pomocí chování" na stránce 181

"Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy" na stránce 326

Komponenta FLVPlayback

Komponenta FLVPlayback umožňuje zahrnout do aplikace přehrávač videa, který slouží k přehrávání postupně stahovaných souborů videa Flash (FLV nebo F4V) přes HTTP, přehrávání streamovaných souborů FLV ze serveru Flash Media (FMS) nebo služby FVSS (Flash Video Streaming Service).

Komponenta FLVPlayback má následující funkce:

- Poskytuje sadu předem připravených vzhledů pro přizpůsobení ovládacích prvků přehrávání a vzhledu a stylu uživatelského rozhraní.
- Umožňuje pokročilým uživatelům vytvářet své vlastní přizpůsobené vzhledy.
- Poskytuje startovací body pro synchronizaci daného videa s animací, textem a grafikou v příslušné aplikaci Flash.
- Poskytuje živý náhled přizpůsobení.
- Udržuje přiměřenou velikost souboru SWF pro snadné stahování.

Komponenta FLVPlayback je oblast zobrazení, ve které prohlížíte video. Komponenta FLVPlayback zahrnuje ovládací prvky vlastního rozhraní FLV, sadu ovládacích tlačítek, která přehrávají, zastavují, pozastavují a řídí přehrávání videa.

Konfigurování komponenty FLVPlayback

1 Vyberte ve vymezené ploše komponentu FLVPlayback, otevřete inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti) a zadejte název instance.

- 2 V inspektoru Vlastnosti vyberte Parametry nebo otevřete Inspektor komponenty (Okno > Komponenty).
- 3 Zadejte hodnoty pro požadované parametry nebo použijte výchozí nastavení.

Pro každou komponentu instance FLVPlayback můžete v inspektoru Vlastnosti nebo v Inspektoru komponenty nastavit následující parametry:

Poznámka: Ve většině případů není nutné měnit nastavení v komponentě FLVPlayback, pokud nechcete měnit podobu vzhledu videa. Průvodce importem videa dostatečně konfiguruje parametry pro většinu uplatnění.

autoPlay Booleovská hodnota, která určuje způsob přehrávání souboru FLV nebo F4V. Pokud je true, soubor videa se přehrává ihned po načtení. Pokud je false, načte se první snímek a pozastaví se. Výchozí hodnota je true.

autoRewind Booleovská hodnota, která určuje, zda se má video automaticky přetočit. Pokud je true, komponenta FLVPlayback automaticky video přetočí na začátek, jakmile přehrávací hlava dosáhne konce nebo když uživatel klepne na tlačítko Zastavit. Pokud je false, komponenta video nepřetočí automaticky. Výchozí hodnota je true.

autoSize Booleovská hodnota, která, pokud je true, změní za běhu velikost komponenty tak, aby použila rozměry zdrojového videa. Výchozí hodnota je false.

Poznámka: Velikost zakódovaného snímku videa není stejná jako výchozí rozměry komponenty FLVPlayback.

bufferTime Doba v sekundách, která se má uložit do vyrovnávací paměti před zahájením přehrávání. Výchozí hodnota je 0.

contentPath (soubory AS2) Řetězec určující URL umístění souboru FLV nebo F4V nebo souboru XML, který popisuje, jak se má video přehrát. Poklepáním na buňku Hodnota pro tento parametr aktivujte dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash provede instanci FLVPlayback, nic se nestane.

source (soubory AS3) Řetězec určující URL umístění souboru FLV nebo F4V nebo souboru XML, který popisuje, jak se má video přehrát. Poklepáním na buňku Hodnota pro tento parametr aktivujte dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash provede instanci FLVPlayback, nic se nestane.

isLive Booleovská hodnota, která v případě, že je true, určuje, že se video streamuje živě ze serveru FMS. Výchozí hodnota je false.

cuePoints Řetězec, který určuje startovací body pro video. Startovací body umožňují synchronizovat určité body ve videu s animací, grafikou nebo textem aplikace Flash. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec.

maintainAspectRatio Booleovská hodnota, která v případě, že je true, změní velikost přehrávače videa v komponentě FLVPlayback tak, aby se zachoval poměr stran zdrojového videa; zdrojové video má stále změněné měřítko a samotná komponenta FLVPlayback nemá změněnou velikost. Parametr autoSize má před tímto parametrem přednost. Výchozí hodnota je true.

skin Parametr, který otvírá dialogové okno Vybrat vzhled a umožňuje pro danou komponentu zvolit vzhled. Výchozí hodnota je Neurčeno. Pokud zvolíte volbu Neurčeno, instance FLVPlayback neobsahuje ovládací prvky, které by umožňovaly uživateli přehrávat, zastavit nebo přetočit video dozadu nebo provést jiné akce, které ovládací prvky nabízejí. Pokud je parametr autoPlay nastavený na hodnotu true, video se přehrává automaticky. Další informace najdete v tématu "Customizing the FLVPlayback component" (Přizpůsobení komponenty FLVPlayback) v příručce *Using ActionScript 3.0 Components* (Používání komponent jazyka ActionScript 3.0) nebo v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent jazyka ActionScript 2.0).

totalTime Celkový počet sekund ve zdrojovém videu. Výchozí hodnota je 0. Pokud používáte postupné stažení, Flash toto číslo použije, je-li nastaveno na hodnotu větší než nula (0). V opačném případě se Flash pokusí vyčíst tento čas z metadat.

Poznámka: Pokud používáte servery FMS nebo FVSS, tato hodnota se ignoruje; celkový čas videa se převezme ze serveru.

volume Číslo od 0 do 100, které představuje procentuální hodnotu maximální hlasitosti, na kterou se má nastavit hlasitost.

Určení parametru contentPath nebo source

Pokud jste importovali místní videoklip do aplikace Flash k použití s postupně stahovaným nebo streamovaným video obsahem, před odesláním obsahu na webový server nebo server Flash Media aktualizujte parametry komponenty FLVPlayback contentPath (pro soubory FLA AS2) nebo source (pro soubory FLA AS3). Parametr contentPath nebo source určuje název a umístění souboru videa na serveru a obsahuje v sobě metodu přehrávání (například postupné stahování pomocí HTTP nebo streamování ze serveru Flash Media s použitím protokolu RTMP).

- 1 Vyberte ve vymezené ploše komponentu FLVPlayback, otevřete inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti) a v něm vyberte možnost Parametry. Také můžete otevřít inspektor komponent (Okno > Inspektor komponent).
- 2 Podle potřeby zadejte hodnoty pro parametry nebo použijte výchozí nastavení. Pro parametry contentPath nebo source proveďte následující úkony:
- a Poklepáním na buňku Hodnota pro parametr contentPath nebo source aktivujte dialogové okno Cesta obsahu.
- **b** Zadejte URL nebo místní cestu k souboru FLV nebo F4V nebo k souboru XML (pro server Flash Media nebo FVSS), který popisuje, jak video přehrát.

Pokud neznáte umístění souboru videa nebo souboru XML, můžete vyhledat správné umístění po klepnutí na ikonu složky. Při vyhledávání souboru videa, je-li tento soubor v umístění cílového souboru SWF nebo v jeho podsložce, aplikace Flash automaticky převede tuto cestu na relativní vůči tomuto umístění, aby byla připravena k předávání z webového serveru. V opačném případě se bude jednat o absolutní cestu souboru systému Windows nebo Macintosh.

Určíte-li URL typu HTTP, soubor videa se považuje za soubor FLV nebo F4V pro postupné stažení. Určíte-li URL typu RTMP (Real-Time Messaging Protocol), video se streamuje ze serveru Flash Media (FMS). URL k souboru XML může být také streamovaný soubor videa ze serveru FMS nebo ze služby FVSS.

Poznámka: Když klepnete na tlačítko OK v dialogovém okně Cesta obsahu, Flash zaktualizuje také hodnotu parametru cuePoints, protože jste mohli změnit parametr contentPath tak, že parametr cuePoints již pro aktuální cestu obsahu neplatí. Následkem této akce ztratíte veškeré zakázané startovací body, ale ne startovací body jazyka ActionScript. Z tohoto důvodu je vhodné startovací body nepříslušící k jazyku ActionScript vypínat pomocí jazyka ActionScript a ne prostřednictvím dialogového okna Startovací body.

Když určíte parametr contentPath nebo source, aplikace Flash se pokusí ověřit, zda je určené video kompatibilní s přehrávačem Flash Player. Pokud se zobrazí dialogové okno s varováním, zkuste video do formátu FLV nebo F4V znovu zakódovat pomocí kodéru Adobe Media Encoder.

Můžete také určit umístění souboru XML, který popisuje, jak se mají přehrávat vícenásobné streamy videa u vícenásobných šířek pásma připojení. Soubor XML používá k popisování souborů videa jazyk SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language). Popis souboru XML smil najdete v tématu "Using a smil file" (Použití souboru smil) v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent ActionScript 2.0).

Komponenty médií (Flash Player 6 a 7)

Poznámka: Komponenty médií byly zavedeny v aplikaci Macromedia Flash MX Professional 2004 a jsou určeny k použití s přehrávačem Flash Player verzí 6 a 7. Pokud vyvíjíte video obsah k použití s přehrávačem Flash Player 8, použijte místo toho komponentu FLVPlayback zavedenou v aplikaci Macromedia Flash Professional 8. Komponenta FLVPlayback poskytuje vylepšenou funkčnost a umožňuje v prostředí aplikace Flash lépe řídit přehrávaíní videa.

Sada komponent médií se skládá ze tří komponent: MediaDisplay, MediaController a MediaPlayback. Pomocí komponenty MediaDisplay lze přidávat média do dokumentů Flash přetažením komponenty na vymezenou plochu a jejím konfigurováním v Inspektoru komponenty. Kromě nastavování parametrů v Inspektoru komponenty můžete komponentu využít k přidávání startovacích bodů, které spouštějí jiné akce. Komponenta MediaDisplay nemá během přehrávání žádné vizuální znázornění; viditelný je pouze videoklip.

Komponenta MediaController poskytuje uživateli rozhraní ovládacích prvků, které umožňují interaktivně pracovat se streamovanými médii. Ovladač (Controller) obsahuje funkční tlačítka Přehrát, Pozastavit a Přetočit na začátek a ovládání hlasitosti. Obsahuje také přehrávací pruhy, které znázorňují, jaký podíl média se již načetl a jaký podíl se přehrál. Přehrávací hlavu je možné na přehrávacím pruhu přetahovat dopředu a dozadu a tím rychle přecházet na jiné části videa. Pomocí chování nebo ActionScriptu můžete snadno propojit tuto komponentu s komponentou MediaDisplay a zobrazit streamované video poskytující uživateli možnost ovládání.

Komponenta MediaPlayback poskytuje nejjednodušší a nejrychlejší způsob přidávání videa a ovladače do dokumentů Flash. Komponenta MediaPlayback slučuje komponenty MediaDisplay a MediaController do jediné integrované komponenty. Instance komponent MediaDisplay a MediaController se automaticky vzájemně propojují, aby umožnily řízení přehrávání.

Chcete-li konfigurovat parametry pro přehrávání, velikost a rozvržení pro všechny tři komponenty, použijte Inspektor komponenty nebo záložku Parametry v inspektoru Vlastnosti. S obsahem zvuku mp3 fungují všechny komponenty médií stejně kvalitně.

Další informace o komponentách medií najdete v kapitole "Media components" v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent ActionScript 2.0).

Export souborů videa QuickTime

Pomocí aplikace Flash můžete vytvářet filmy QuickTime[®] (soubory MOV), které mohou přehrávat uživatelé mající ve svém počítači nainstalovaný zásuvný modul QuickTime. Tato možnost se často využívá tehdy, když chcete pomocí aplikace Flash vytvořit titulní sekvence nebo animace určené pro obsah videa. Publikovaný soubor QuickTime je možné distribuovat jako DVD nebo ho začlenit do jiných aplikací, například do aplikací Adobe[®] Director[®] nebo Adobe[®] Premiere[®] Pro.

Pokud vytváříte video QuickTime s použitím programu Flash, nastavte hodnotu svého publikování na Flash 3, 4 nebo 5.

Poznámka: QuickTime Player nepodporuje soubory Flash Playeru starší verze než 5.

Další témata nápovědy

"O QuickTime" na stránce 446

"Exportovat QuickTime" na stránce 446

Kapitola 12: Vytváření přístupného obsahu

O přístupném obsahu

Přehled usnadnění přístupu

Pomocí funkcí pro usnadnění přístupu, které aplikace Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 poskytuje v uživatelském rozhraní vývojového prostředí s využitím výhod jazyka ActionScript[®] navrženého pro implementaci usnadnění přístupu, můžete vytvářet obsah, který je přístupný pro všechny uživatele, včetně zdravotně postižených. Při navrhování přístupných aplikací Flash berte v úvahu způsob, jakým by mohli uživatelé interaktivně pracovat s obsahem, a dodržujte doporučené postupy navrhování a vyvíjení aplikací.

Výukovou lekci o přístupném obsahu najdete pod názvem Create Accessible Flash Content (Vytváření přístupného obsahu Flash) na stránce výukových lekcí Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

Ukázku přístupného multimediálního obsahu najdete na stránce ukázek Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Accessibility\AccessibleApplications.

Nejnovější informace o vytváření a zobrazování přístupného obsahu Flash, včetně podporovaných platforem, kompatibility s programy pro čtení z obrazovky, článků a příkladů usnadnění přístupu, najdete na webové stránce usnadnění přístupu pro Flash na www.adobe.com/go/flash_accessibility_cz.

Celosvětové standardy pro usnadnění přístupu

Mnoho zemí přijalo standardy pro usnadnění přístupu založené na standardech vyvinutých sdružením W3C (World Wide Web Consortium). W3C vydává *Web Content Accessibility Guidelines*, (Zásady přístupnosti webového obsahu), což je dokument preferující postupy, které by měli návrháři dodržovat, aby byl webový obsah přístupný. Informace o iniciativě za přístupný web najdete na webovém místě W3C na adrese w3.org.

Zákon, který ve Spojených Státech upravuje přístupnost, se obecně označuje jako Článek 508 a je dodatkem zákona USA proti diskriminaci.

Další informace o Článku 508 najdete na následujících webových místech:

- · Webové místo sponzorované vládou USA na adrese section508.gov
- · Webové místo Adobe věnované usnadnění přístupu na adrese www.adobe.com/accessibility/

Pochopení technologie programů pro čtení z obrazovky

Programy pro čtení z obrazovky jsou softwarové applikace, které mohou uživatelé se zrakovým postižením používat k procházení webového místa a k hlasitému čtení webového obsahu. Chcete-li povolit programu pro čtení z obrazovky, aby četl v příslušné aplikaci i netextové objekty, například vektorové grafiky a animace, musíte pomocí panelu Usnadnění přístupu přiřadit k danému objektu název a popis. Klávesové zkratky, které definujete, mohou uživatelům usnadnit procházení daného dokumentu pomocí programu pro čtení z obrazovky.

Chcete-li odkrýt grafické objekty, pomocí panelu Usnadnění přístupu nebo ActionScriptu zadejte popis.

Není možné určit, jakým způsobem se bude libovolný program pro čtení z obrazovky chovat; je možné určit pouze obsah, který můžete označit v daných aplikacích Flash a tím zpřístupnit příslušný text a zajistit, aby uživatelé programu pro čtení z obrazovky mohli aktivovat ovládací prvky. Vy rozhodnete, které objekty v aplikaci Flash se budou zpřístupňovat programům pro čtení z obrazovky, zadáte pro ně popisy a určíte pořadí, ve kterém se budou zpřístupňovat programům pro čtení z obrazovky. Není možné zajistit, aby programy pro čtení z obrazovky četly určitý text v určité době, ani určit způsob, jakým se bude tento obsah číst. Chcete-li zaručit, že vaše aplikace budou fungovat podle vašeho očekávání, otestujte je s co největším počtem programů pro čtení z obrazovky.

Zvuk je nejdůležitější médium pro většinu uživatelů programů pro čtení z obrazovky. Berte v úvahu, jak se vzájemně ovlivňuje libovolný zvuk ve vašem dokumentu s textem, který čtou nahlas programy pro čtení z obrazovky. Je pravděpodobné, že pro uživatele programu pro čtení z obrazovky bude obtížné rozpoznat, co jejich programy pro čtení z obrazovky říkají, pokud vaše aplikace Flash obsahuje hlasité zvuky.

Požadavky platformy

Obsah Flash navržený pro použití s programy pro čtení z obrazovky můžete vytvořit pouze s platformami na základě Windows. Uživatelé, kteří si chtějí prohlížet obsah Flash, musí mít přehrávač Macromedia Flash® Player 6 společnosti Adobe nebo novější a aplikaci Internet Explorer v systému Windows 98 nebo novějším.

Další témata nápovědy

"Vytvoření klávesové zkratky objektu pro programy pro čtení obrazovky" na stránce 346

"Použití programu Flash k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky" na stránce 339

Flash a služba Microsoft Active Accessibility (pouze Windows)

Flash Player je optimalizovaný pro službu Microsoft Active Accessibility (MSAA), která poskytuje popisný a standardizovaný způsob pro komunikaci mezi aplikacemi a programy pro čtení z obrazovky. MSAA je k dispozici pouze pro operační systémy Windows. Další informace o technologii Microsoft Accessibility získáte, když navštívíte web Microsoft Accessibility na adrese www.microsoft.com/enable/default.aspx.

Flash Player 6 ve verzi ovladače Windows ActiveX (zásuvný modul Internet Exploreru) podporuje MSAA, ale Netscape pro Windows a samostatné přehrávače pro Windows tuto službu nepodporují.

Důležité: Služba MSAA v současnosti není podporovaná v režimech neprůhledné bez okna a průhledné bez okna (tyto režimy jsou volby v panelu Nastavení publikování HTML a jsou k dispozici pro použití v Internet Exploreru 4.0 nebo novějším ve verzi pro Windows, s ovladačem Flash ActiveX). Chcete-li obsah Flash zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky, vyvarujte se použití těchto režimů.

Flash Player poskytuje programům pro čtení z obrazovky, které používají MSAA, informace o následujících typech objektů usnadnění přístupu.

Dynamický nebo statický text Základní vlastností textového objektu je jeho název. Aby byly splněny konvence MSAA, musí být název stejný jako obsah textového řetězce. Textový objekt může mít rovněž přiřazený popisný řetězec. Flash používá statický nebo dynamický text bezprostředně nad vstupním textovým polem nebo vlevo od něj jako popis pro toto pole.

Poznámka: Libovolný text, který slouží jako popis, se nepředává programu pro čtení z obrazovky, ale používá se jako název objektu, který popisuje. Popisy se nikdy nepřiřazují k tlačítkům nebo textovým polím, jejichž názvy zadal autor.

Vstupní textová pole Mají hodnotu, volitelný název, popisný řetězec a řetězec klávesové zkratky. Název objektu vstupního textu může vycházet z textového objektu, který je umístěn nad ním nebo vlevo od něj.

Tlačítka Mají stav (stisknuté nebo nestisknuté), podporují programovou výchozí akci, která způsobí dočasné stisknutí tlačítka a volitelně mají název, popisný řetězec a řetězec klávesové zkratky. Flash používá libovolný text plně obsažený uvnitř tlačítka jako popis pro toto tlačítko.

Poznámka: Filmové klipy použité jako tlačítka s tlačítkem ovladače událostí, například on Press, považuje Flash Player pro účely usnadnění přístupu za tlačítka, ne za filmové klipy.

Komponenty Zajišťují speciální implementaci usnadnění přístupu.

Filmové klipy Zpřístupňují se programům pro čtení z obrazovky jako grafické objekty, když neobsahují žádné jiné přístupné objekty nebo když použijete panel Usnadnění přístupu k zadání názvu nebo popisu pro filmový klip. Když filmový klip obsahuje jiné přístupné objekty, samotný klip se ignoruje a objekty uvnitř něj se zpřístupní pro programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Všechny objekty videa Flash se považují za jednoduché filmové klipy.

Další témata nápovědy

"Použití programu Flash k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky" na stránce 339

"Použití přístupných komponent" na stránce 350

"Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript" na stránce 347

Základní podpora usnadnění přístupu v přehrávači Flash Player

Následující objekty se standardně definují jako přístupné ve všech dokumentech Flash a jsou zahrnuté do informací, které Flash Player poskytuje programu pro čtení z obrazovky. Tato obecná podpora pro dokumenty, které nepoužívají žádné funkce usnadnění přístupu, obsahuje následující prvky:

Dynamický nebo statický text Text se přenáší do programu pro čtení z obrazovky jako název, ale bez popisu.

Vstupní textová pole Text se přenáší do programu pro čtení z obrazovky. Nepřenášejí se žádné názvy s výjimkou případu, kdy jsou pro vstupní text nalezeny popisovací vztahy, například statické textové pole umístěné v blízkosti vstupního textového pole. Nepřenášejí se žádné řetězce popisů nebo klávesových zkratek.

Tlačítka Stav tlačítka se přenáší do programu pro čtení z obrazovky. Nepřenášejí se žádné názvy s výjimkou případu, kdy jsou nalezeny popisovací vztahy, a nepřenášejí se žádné řetězce popisů nebo klávesových zkratek.

Dokumenty Stav dokumentu se přenáší do programu pro čtení z obrazovky, ale bez názvu nebo popisu.

Usnadnění přístupu pro uživatele s vadami sluchu

Začlenění titulků pro zvukový obsah, který je nezbytný pro porozumění materiálu. Video určitého proslovu může například vyžadovat titulky pro usnadnění přístupu, ale rychlý zvuk přiřazený k tlačítku je vyžadovat pravděpodobně nebude.

Mezi metody pro přidávání titulků k dokumentu Flash patří:

- Přidávání textu jako titulků, což zajistí, že titulky budou synchronizované se zvukem v časové ose.
- Využití prohlížeče Hi-Caption Viewer, komponenty nabízené společností Hi Software, která spolupracuje s Hi-Caption SE pro použití s programem Flash (viz www.adobe.com/go/accessible_captions_cz). Technická zpráva *Captioning Macromedia Flash Movies with Hi-Caption SE* (Opatřování filmů Macromedia Flash titulky pomocí Hi-Caption SE) vysvětluje způsob společného použití Hi-Caption SE a programu Flash při vytváření dokumentu s titulky (viz www.adobe.com/go/accessibility_papers_cz).

Usnadnění přístupu pomocí animace pro uživatele se zrakovým postižením

Během přehrávání souboru SWF můžete měnit vlastnost přístupného objektu. Jako příklad může sloužit případ, kdy chcete označit změny, které se provádějí v klíčovém snímku animace. Programy pro čtení z obrazovky různých výrobců ale zpracovávají nové objekty ve snímcích rozdílně. Některé programy pro čtení z obrazovky mohou přečíst pouze nový objekt, zatímco jiné programy pro čtení z obrazovky mohou znovu přečíst celý dokument.

Chcete-li snížit možnost, že program pro čtení z obrazovky bude zbytečně "upovídaný", což může uživatele obtěžovat, vyvarujte se ve svém dokumentu animování textu, tlačítek a vstupních textových polí. Také se vyhněte opakování obsahu.

Flash Player nedokáže pro animaci textu určit skutečný textový obsah některých funkcí, například Rozdělit text. Programy pro čtení z obrazovky mohou poskytnout správné usnadnění přístupu ke grafice obsahující informace, například k ikonám nebo posunkové animaci, pouze tehdy, když zadáte názvy a popisy pro tyto objekty ve svém dokumentu nebo pro celou aplikaci Flash. Do svého dokumentu můžete také přidal doplňkový text nebo přesunout důležitý obsah z grafiky do textu.

- 1 Vyberte objekt, pro který chcete změnit vlastnosti usnadnění přístupu.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
- 3 Změňte vlastnosti pro daný objekt.

Případně pomocí jazyka ActionScript zaktualizujte vlastnosti usnadnění přístupu.

Další témata nápovědy

"Změna celé aplikace SWF na přístupnou" na stránce 343

"Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript" na stránce 347

Testování přístupného obsahu

Při testování svých přístupných aplikací Flash dodržujte tato doporučení:

- Stáhněte několik programů pro čtení z obrazovky a testujte svou aplikaci přehráváním v prohlížeči se zapnutým
 programem pro čtení z obrazovky. Zkontrolujte, zda se program pro čtení z obrazovky nepokouší ve vašem
 dokumentu "převyprávět obsah" v místech, kam jste vložili samostatný zvuk. Některé aplikace pro čtení z
 obrazovky nabízejí předváděcí verzi softwaru pro bezplatné stažení; pokud chcete zajistit kompatibilitu s různými
 programy pro čtení z obrazovky, otestujte jich co nejvíce.
- Otestujte interaktivní obsah a ověřte, zda mohou uživatelé efektivně procházet váš obsah pouze pomocí klávesnice. Různé programy pro čtení z obrazovky pracují při zpracování vstupu z klávesnice různými způsoby; váš obsah Flash možná nebude přijímat stisknuté klávesy tak, jak jste zamýšleli. Otestujte všechny klávesové zkratky.

Použití programu Flash k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky

Flash pro programy pro čtení z obrazovky a usnadnění přístupu

Programy pro čtení z obrazovky čtou nahlas popis obsahu, čtou text a pomáhají uživatelům procházet uživatelským rozhraním tradičních aplikací, například nabídkami, panely nástrojů, dialogovými okny a vstupními textovými poli.

Následující objekty se ve všech dokumentech Flash standardně definují jako přístupné a jsou zahrnuté do informací, které Flash Player poskytuje programu pro čtení z obrazovky:

- Dynamický text
- Vstupní textová pole
- Tlačítka
- Filmové klipy
- Celé aplikace Flash

Flash Player automaticky poskytuje názvy pro statické a dynamické textové objekty, které jsou obsahem textu. Pro každý z těchto přístupných objektů můžete nastavit popisné vlastnosti, které mají programy pro čtení z obrazovky číst nahlas. Můžete také určit, jakým způsobem má Flash Player rozhodovat, které objekty se mají zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky – například můžete určit, že se programům pro čtení z obrazovky určité přístupné objekty nebudou poskytovat vůbec.

Panel Usnadnění přístupu pro Flash

Panel Usnadnění přístupu v programu Flash (Okna > Další panely > Usnadnění přístupu) umožňuje poskytovat informace usnadnění přístupu programům pro čtení z obrazovky a nastavit volby usnadnění přístupu pro jednotlivé objekty Flash nebo celé aplikace Flash.

Poznámka: Pro zadání informací usnadnění přístupu můžete případně použít kód ActionScriptu.

Pokud vyberete objekt ve vymezené ploše, můžete změnit daný objekt na přístupný a určit volby a pořadí polí pro tento objekt. U filmových klipů můžete určit, zda se informace o podřízeném objektu mají předávat programu pro čtení z obrazovky (což je výchozí nastavení při změně objektu na přístupný).

Ujistěte se, že nemáte ve vymezené ploše vybrané žádné objekty, a s použitím panelu Usnadnění přístupu přiřaďte volby usnadnění přístupu pro celou aplikaci Flash. Můžete zpřístupnit celou aplikaci nebo jen podřízené objekty, nechat Flash vytvářet popisy objektů automaticky a sami přidělovat objektům určité názvy a popisy.

Chcete-li aplikovat volby usnadnění přístupu na objekty v dokumentech Flash, musejí mít všechny tyto objekty názvy instancí. Názvy instancí pro objekty můžete vytvořit v inspektoru Vlastnosti. Název instance se používá k odkazování na objekt v ActionScriptu.

V panelu Usnadnění přístupu jsou k dispozici následující volby:

Změnit objekt na přístupný (Výchozí nastavení) Dává pokyn Flash Playeru, aby programu pro čtení z obrazovky předal informace usnadnění přístupu pro daný objekt. Když je tato volba vypnutá, informace usnadnění přístupu pro daný objekt se programům pro čtení z obrazovky nepředávají. Vypnutí této volby může být užitečné při testování obsahu pro usnadnění přístupu, protože některé objekty mohou být nadbytečné nebo jen dekorativní a jejich změna na přístupné by mohla vést k dezorientujícím výsledkům v programu pro čtení z obrazovky. V tom případě můžete na objekt s popisem aplikovat název ručně a skrýt text popisu odznačením volby Změnit objekt na přístupný. Když je volba Změnit objekt na přístupný vypnutá, jsou vypnuté i všechny ostatní ovládací prvky na panelu Usnadnění přístupu.

Změnit podřízené objekty na přístupné (Pouze filmové klipy; výchozí nastavení) Dává pokyn Flash Playeru, aby programu pro čtení z obrazovky předal informace podřízeného objektu. Vypnutí této volby pro filmový klip způsobí, že se tento filmový klip zobrazuje ve stromu přístupných objektů jako jednoduchý klip, i když obsahuje text, tlačítka a další objekty. Všechny objekty ve filmovém klipu jsou pak skryté ve stromu objektů. Tato volba je užitečná hlavně pro skrývání nadbytečných objektů před programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Pokud se filmový klip používá jako tlačítko – má k sobě přiřazené zpracování události tlačítka, například onPress nebo onRelease – volba Usnadnit přístup k podřízenému objektu se ignoruje, protože s tlačítky se vždy pracuje jako s jednoduchými klipy a jejich podřízené položky se nikdy nekontrolují, s výjimkou případu popisů.

Automatický popis Dává pokyn Flash, aby objekty ve vymezené ploše s přiřazeným textem automaticky opatřil popisy.

Název Určuje název objektu. Programy pro čtení z obrazovky identifikují objekty hlasitým přečtením těchto názvů. Když přístupné objekty nemají určené názvy, program pro čtení z obrazovky může číst obecná slova, například *Tlačítko*, což může být matoucí.

Důležité: Rozlišujte názvy objektů určené v panelu Usnadnění přístupu a názvy instancí určené v inspektoru Vlastnosti. Přidělení názvu určitému objektu v panelu Usnadnění přístupu mu nepřidělí název instance.

Popis Umožňuje zadat popis objektu do programu pro čtení z obrazovky. Program pro čtení z obrazovky čte tento popis.

Zkratka Popisuje klávesové zkratky uživateli. Program pro čtení z obrazovky čte text v tomto textovém poli. Zadání textu klávesové zkratky do tohoto pole nevytvoří klávesovou zkratku pro vybraný objekt. Pro vytvoření klávesových zkratek musíte poskytnout ovladače klávesnice ActionScriptu.

Pořadové číslo (pouze Adobe® Flash® Professional CS5) Vytvoří pořadí polí neboli posloupnost, v níž uživatel aktivuje objekty, když stiskne klávesu tabulátoru. Funkce pořadového čísla funguje pro navigaci pomocí kláves na stránce, ale ne pro pořadí čtení programu pro čtení z obrazovky.

Další informace najdete na webové stránce usnadnění přístupu pro Flash na www.adobe.com/go/flash_accessibility_cz.

Výukovou lekci o přístupném obsahu najdete pod názvem Create Accessible Flash Content (Vytváření přístupného obsahu Flash) na stránce výukových lekcí Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

Ukázku přístupného multimediálního obsahu najdete na stránce ukázek Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Accessibility\AccessibleApplications.

Další témata nápovědy

"Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript" na stránce 347

"Vytvoření klávesové zkratky objektu pro programy pro čtení obrazovky" na stránce 346

"Vypnutí automatického popisování a určení názvu objektu pro programy pro čtení obrazovky" na stránce 345

Výběr názvů pro tlačítka, textová pole a celé aplikace SWF

Chcete-li přiřadit názvy tlačítkům a vstupním textovým polím tak, aby je mohl program pro čtení z obrazovky správným způsobem rozpoznat, vyberte si jeden z následujících způsobů použití panelu Usnadnění přístupu:

- · Pomocí funkce automatického popisu přiřaďte jako popis sousední text nebo text v objektu.
- Zadejte určitý popis v poli názvu panelu Usnadnění přístupu.

Flash automaticky jako textový popis aplikuje název, který jste umístili těsně nad tlačítko nebo textové pole, do něj nebo do jeho blízkosti. Popisy pro tlačítka se musí zobrazovat uvnitř ohraničujícího tvaru tlačítka. U tlačítka v následujícím příkladu by většina programů pro čtení z obrazovky nejprve četla slovo *tlačítko* a pak textový popis *Home*. Uživatel může aktivovat tlačítko stiskem klávesy Return nebo Enter.

Home

Formulář by mohl obsahovat vstupní textové pole, do kterého uživatelé zadávají svá jména. Statické textové pole s textem *Název* se zobrazuje vedle vstupního textového pole. Když Flash Player zjistí takové uspořádání, předpokládá, že statický textový objekt slouží jako popis pro vstupní textové pole.

Když se například vyskytne následující část formuláře, program pro čtení z obrazovky přečte "Enter your name here" (Sem zadejte své jméno).

Sem zadejte své jméno	
	 B
A. Statický text B. Vstupní textové pole	5

Pokud pro váš dokument není automatické popisování vhodné, vypněte ho v panelu Usnadnění přístupu. Automatické popisování můžete také vypnout pro určité objekty v daném dokumentu.

Další témata nápovědy

"Vypnutí automatického popisování a určení názvu objektu pro programy pro čtení obrazovky" na stránce 345

Zadání názvu pro příslušný objekt

Automatické popisování můžete vypnout pro část aplikace a zadat názvy pro objekty v panelu Usnadnění přístupu. Pokud máte automatické popisování zapnuté, můžete vybrat určité objekty a zadat názvy pro tyto objekty v textovém poli Názvy v panelu Usnadnění přístupu; tento název se pak použije namísto textového popisu objektu.

Pokud tlačítko nebo vstupní textové pole nemá textový popis nebo je-li tento popis umístěn tam, kde ho Flash Player nemůže vypátrat, můžete pro tlačítko nebo textové pole určit název. Můžete také určit název, pokud je textový popis v blízkosti tlačítka nebo textového pole, ale nechcete, aby se tento text použil jako název objektu.

V následujícím příkladu se text, který popisuje tlačítko, zobrazuje mimo tlačítko a vpravo od něj. V tomto umístění Flash Player text nedetekuje a program pro čtení z obrazovky ho nepřečte.



Chcete-li tuto situaci napravit, otevřete panel Usnadnění přístupu, vyberte příslušné tlačítko a zadejte název a popis. Pokud chcete zabránit opakování, změňte textový objekt na nepřístupný.

Poznámka: Název objektu pro usnadnění přístupu nesouvisí s názvem instance ActionScriptu nebo s názvem proměnné ActionScriptu přiřazeným k danému objektu (tyto informace platí obecně pro všechny objekty). Informace o tom, jakým způsobem zpracovává jazyk ActionScript názvy instancí a proměnných v textových polích, najdete v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_cz.

Určení názvu pro tlačítko, textové pole nebo celou aplikaci SWF

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li zadat název pro tlačítko nebo textové pole, vyberte objekt ve vymezené ploše.
- · Chcete-li zadat název pro celou aplikaci Flash, zrušte výběr všech objektů ve vymezené ploše.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.

- **3** Označte buď Změnit objekt na přístupný (pro tlačítka nebo textová pole), nebo výchozí volbu Usnadnit přístup k filmu (pro celé aplikace Flash).
- 4 Zadejte název a popis pro tlačítko, textové pole nebo aplikaci Flash.

Definování usnadnění přístupu pro vybraný objekt v aplikaci SWF

- 1 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Pokud chcete objekt zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky a zapnout další volby v panelu, vyberte Změnit objekt na přístupný (výchozí nastavení).
- Pokud chcete objekt skrýt před programy pro čtení z obrazovky a vypnout ostatní volby v panelu, odznačte Změnit objekt na přístupný.
- 3 Podle potřeby zadejte název a popis pro vybraný objekt:

Dynamický text Chcete-li zadat popis pro statický text, musíte ho převést na dynamický text.

Vstupní textová pole nebo tlačítka Zadejte klávesovou zkratku.

Filmové klipy Chcete-li programům pro čtení z obrazovky odkrýt objekty uvnitř filmového klipu, vyberte Změnit podřízené objekty na přístupné.

Poznámka: Pokud můžete popsat svou aplikaci jednoduchou frází, kterou může program pro čtení z obrazovky snadno tlumočit, vypněte volbu Změnit podřízené objekty na přístupné a zadejte vhodný popis.

Změna celé aplikace SWF na přístupnou

Jakmile je dokument Flash dokončený a připravený k publikování nebo exportu, změňte celou aplikaci Flash na přístupnou.

- 1 Odznačte všechny prvky v dokumentu.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
- **3** Pokud chcete dokument zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky, vyberte Usnadnit přístup k filmu (výchozí nastavení).
- **4** Pokud chcete programům pro čtení z obrazovky libovolné přístupné objekty v dokumentu zpřístupnit nebo je naopak vynechat, vyberte nebo odznačte Změnit podřízené objekty na přístupné.
- 5 Pokud jste v kroku 2 vybrali Usnadnit přístup k filmu, podle potřeby zadejte název a popis pro dokument.
- **6** Pokud chcete používat textové objekty jako automatické popisy pro přístupná tlačítka nebo vstupní textová pole obsažená v dokumentu, vyberte Automatický popis (výchozí nastavení). Odznačte tuto volbu, pokud chcete vypnout automatické popisování a zpřístupnit textové objekty programům pro čtení z obrazovky jako textové objekty.

Zobrazení a vytváření pořadí polí a pořadí čtení

Dva aspekty týkající se číselného pořadí polí jsou *pořadí polí*, ve kterém uživatel prochází webovým obsahem, a *pořadí čtení*, ve kterém program pro čtení z obrazovky čte jednotlivé prvky.

Flash Player používá pořadí polí zleva doprava a shora dolů. Pořadí polí i pořadí čtení můžete přizpůsobit s použitím vlastnosti tabIndex v jazyku ActionScript (v jazyku ActionScript je vlastnost tabIndex synonymem pořadí čtení).

Poznámka: Flash Player již nevyžaduje, abyste přidávali všechny objekty v souboru FLA do seznamu hodnot pořadových čísel. I když neurčíte pořadové číslo pro všechny objekty, program pro čtení z obrazovky přečte každý objekt správně.

Pořadí polí Pořadí, ve kterém se objekty aktivují pro vstup, když uživatelé tisknou klávesu tabulátoru. Pro tvorbu pořadí polí použijte ActionScript, nebo, pokud máte Adobe[®] Flash[®] Professional CS5, použijte panel Usnadnění přístupu. Pořadové číslo, které přiřadíte v panelu Usnadnění přístupu, nemusí nutně určovat pořadí čtení.

Pořadí čtení Pořadí, ve kterém program pro čtení z obrazovky čte informace o daném objektu. Chcete-li vytvořit pořadí čtení, pomocí ActionScriptu přiřaďte každé instanci pořadové číslo. Pořadí polí vytvořte pro každý přístupný objekt, ne pouze pro aktivovatelné objekty. Například dynamický text musí mít pořadová čísla, i když se uživatel nemůže na dynamický text tabulátorem přepnout. Pokud nevytvoříte pořadové číslo pro každý přístupný objekt v daném snímku, Flash Player ignoruje všechna pořadová čísla pro tento snímek vždy, když je přítomen program pro čtení z obrazovky, a místo toho použije výchozí pořadí polí.

Další témata nápovědy

"Použití ActionScriptu pro vytvoření pořadí polí pro přístupné objekty" na stránce 349

Vytvoření pořadí polí pro navigaci pomocí kláves v panelu Usnadnění přístupu

V panelu Usnadnění přístupu můžete vytvořit vlastní pořadí polí pro navigaci pomocí kláves pro následující objekty:

- Dynamický text
- Vstupní text
- Tlačítka
- Filmové klipy včetně kompilovaných filmových klipů
- Komponenty
- Obrazovky

Poznámka: K vytvoření pořadí polí pro navigaci pomocí kláves můžete také použít kód ActionScriptu.

Jednotlivá pole se aktivují tabulátorem v číselném pořadí, počínaje nejnižším pořadovým číslem. Jakmile se pomocí tabulátoru aktivuje pro vstup pole s nejvyšším pořadovým číslem, přesměruje se vstup znovu na pole s nejnižším pořadovým číslem.

Pokud přesunete objekty s uživatelsky definovaným pořadovým číslem v rámci svého dokumentu nebo do jiného dokumentu, Flash zachová atributy pořadí. Zkontrolujte, zda nedošlo ke konfliktu pořadových čísel a pokud ano, vyřešte ho (například, dva různé objekty ve vymezené ploše se stejným pořadových číslem).

Důležité: Pokud mají v libovolném daném snímku dva nebo více objektů stejné pořadové číslo, Flash použije pořadí, ve kterém byly objekty umístěny na vymezenou plochu.

- 1 Vyberte objekt, ve kterém chcete přiřadit pořadí polí.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
- **3** Pokud zadáváte pořadové číslo pouze pro vybraný objekt, v textovém poli Pořadové číslo zadejte kladné celé číslo (do 65535), které vyjadřuje pořadí, ve kterém by se měl vybraný objekt aktivovat pro vstup.
- 4 Chcete-li zobrazit pořadí polí, vyberte Zobrazení > Zobrazit pořadí polí. Pořadová čísla pro jednotlivé objekty se zobrazují v levém horním rohu objektu.



Pořadová čísla

Poznámka: Pořadová čísla vytvořená s využitím kódu ActionScriptu se ve vymezené ploše nezobrazují, když je zapnutá volba Zobrazit pořadí polí.

Určení dalších voleb usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky

Vypnutí automatického popisování a určení názvu objektu pro programy pro čtení obrazovky

- 1 Ve vymezené ploše vyberte tlačítko nebo vstupní textové pole, pro které chcete nastavit popisování.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
- 3 Vyberte Změnit objekt na přístupný (výchozí nastavení).
- 4 Zadejte název pro daný objekt. Název se přečte jako popis pro tlačítko nebo textové pole.
- **5** Chcete-li vypnout usnadnění přístupu pro automatický popis (a skrýt ho před programy pro čtení z obrazovky), vyberte textový objekt ve vymezené ploše.
- 6 Pokud je příslušný textový objekt statický text, převedte ho na dynamický text (vyberte v inspektoru vlastností volbu Typ textu > Dynamický text).
- 7 Odznačte Usnadnit přístup k objektu.

Skrytí objektu před programem pro čtení z obrazovky

Vybraný objekt můžete skrýt před programy pro čtení z obrazovky, případně můžete určit, že se mají skrýt přístupné objekty, které jsou obsaženy uvnitř filmového klipu nebo aplikace Flash a zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky pouze filmový klip nebo aplikaci Flash.

Poznámka: Skrývejte pouze objekty, které se opakují nebo nenesou žádný obsah.

Když je objekt skrytý, program pro čtení z obrazovky tento objekt ignoruje.

- 1 Na vymezené ploše vyberte tlačítko nebo vstupní textové pole, které chcete skrýt před programem pro čtení z obrazovky.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.

- 3 V panelu Usnadnění přístupu proveďte jeden z následujících úkonů:
- Pokud je příslušný objekt filmový klip, tlačítko, textové pole nebo jiný objekt, odznačte volbu Změnit objekt na přístupný.
- Pokud je příslušný objekt podřízenou položkou filmového klipu, odznačte volbu Změnit podřízené objekty na přístupné.

Vytvoření klávesové zkratky objektu pro programy pro čtení obrazovky

Pro objekt, například pro tlačítko, můžete vytvořit klávesovovu zkratku, aby na ně uživatelé mohli přejít, aniž by poslouchali obsah celé stránky. Klávesovou zkratku můžete vytvořit například pro nabídku, panel nástrojů, následující stránku nebo tlačítko pro odeslání.

Chcete-li vytvořit klávesovou zkratku, napište pro daný objekt kód ActionScriptu. Pokud zadáte klávesovou zkratku pro vstupní textové pole nebo tlačítko, musíte také použít třídu Key jazyka ActionScript k detekci klávesy, kterou uživatel stiskne během přehrávání obsahu Flash. Viz téma Key v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0). Další informace o zachycování stisků kláves najdete v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_cz.

Vyberte objekt a přidejte název klávesové zkratky do panelu Usnadnění přístupu, aby ji program pro čtení z obrazovky mohl přečíst.

Otestujte svůj obsah Flash s několika programy pro čtení z obrazovky. Funkčnost klávesových zkratek také závisí na použitém programu pro čtení z obrazovky. Kombinace kláves Ctrl+F je například vyhrazená klávesová zkratka jak pro prohlížeč, tak pro program pro čtení z obrazovky. Program pro čtení z obrazovky si vyhrazuje klávesy se šipkami. Pro klávesové zkratky obvykle můžete používat klávesy 0 až 9 na klávesnici, programy pro čtení z obrazovky ale stále větší měrou používají i tyto klávesy.

Další témata nápovědy

"Testování přístupného obsahu" na stránce 339

Vytvoření klávesové zkratky

- 1 Ve vymezené ploše vyberte tlačítko nebo vstupní textové pole, pro které chcete vytvořit klávesovou zkratku.
- 2 Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
- 3 V poli Zkratka napište název klávesové zkratky a přitom dodržte následující konvence:
- Vypisujte názvy kláves, například Ctrl nebo Alt.
- Pro abecední znaky používejte velká písmena.
- Mezi názvy kláves vkládejte znaménko plus (+) bez mezer (například Ctrl+A).

Důležité: Flash nekontroluje, zda byl vytvořený ActionScript, který kóduje danou klávesovou zkratku.

Mapování klávesové zkratky instance tlačítka Ctrl+7 k instanci myButton

- 1 Vyberte objekt ve vymezené ploše, zobrazte panel Usnadnění přístupu a v poli Zkratka zadejte kombinaci kláves zkratky. Například Ctrl+7.
- 2 V panelu Akce zadejte následující kód jazyka ActionScript 2.0:

Poznámka: V tomto příkladu je klávesová zkratka Ctrl + 7.

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 Vytváření přístupného obsahu

```
function mvOnPress() {
   trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
   if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
       Selection.setFocus(myButton);
       myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton. accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();
```

Poznámka: Příklad přiřazuje klávesovou zkratku Ctrl+7 tlačítku s názvem instance myButton a předává informace o zkratce programům pro čtení z obrazovky. V tomto příkladu funkce myOnPress zobrazí při stisknutí kláves Ctrl+7 v panelu Výstup text "hello". Další informace najdete v části addListener (metoda IME.addListener) v Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0 na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript

O ActionScriptu a usnadnění přístupu

Přístupné dokumenty můžete vytvořit pomocí kódu jazyka ActionScript^{*}. U vlastností usnadnění přístupu, které platí pro celý dokument, můžete vytvořit nebo upravit globální proměnnou _accProps. Další informace najdete v části _accProps v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

U vlastností, které se vztahují na specifický objekt, můžete použít syntaxi instancename._accProps. Hodnota _accProps je objekt, který může zahrnovat kteroukoli z následujících vlastností:

Vlastnost	Тур	Ekvivalentní výběr v panelu Usnadnění přístupu	Vztahuje se na
.silent	Booleovská hodnota Usnadnit přístup k filmu/Změnit objekt na přístupný	Celé dokumenty	
(inverzni logika)	(inverzni logika)	Tlačítka	
			Filmové klipy
			Dynamický text
			Vstupní text
.forceSimple	Booleovská hodnota	dnota Změnit podřízené objekty na přístupné (inverzní logika)	Celé dokumenty
			Filmové klipy

Vlastnost	Тур	Ekvivalentní výběr v panelu Usnadnění přístupu	Vztahuje se na
.name	řetězec	Název	Celé dokumenty
			Tlačítka
			Filmové klipy
			Vstupní text
.description	řetězec	Popis	Celé dokumenty
			Tlačítka
			Filmové klipy
			Dynamický text
			Vstupní text
.shortcut	řetězec	Zkratka	Tlačítka
			Filmové klipy
			Vstupní text

Poznámka: U inverzní logiky hodnota true v jazyku ActionScript odpovídá zaškrtávacímu poli, které není vybrané v panelu Usnadnění přístupu, a hodnota false v jazyku ActionScript odpovídá vybranému zaškrtávacímu poli v panelu Usnadnění přístupu.

Samotná změna proměnné _accProps se nijak neprojeví. Metodu Accessibility.updateProperties také musíte použít, chcete-li informovat uživatele programu pro čtení z obrazovky o změnách obsahu Flash. Volání metody způsobí, že Flash Player znovu přezkoumá všechny vlastnosti usnadnění přístupu, zaktualizuje popisy vlastností pro program pro čtení z obrazovky a v případě potřeby odešle do programu pro čtení z obrazovky události, které indikují provedení změn.

Při aktualizaci vlastností usnadnění přístupu pro více objektů najednou zahrňte do Accessiblity.updateProperties pouze jediné volání (příliš časté aktualizování může způsobit, že některé programy pro čtení z obrazovky budou příliš upovídané).

Další informace najdete v části o metodě Accessibility.updateProperties v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Implementace zjišťování programu pro čtení z obrazovky pomocí metody Accessibility.isActive()

Chcete-li vytvořit obsah Flash, který se chová určitým způsobem, je-li program pro čtení z obrazovky aktivní, použijte metodu jazyka ActionScript Accessibility.isActive(), která vrací hodnotu true, pokud existuje program pro čtení z obrazovky; v opačném případě vrací false. Pak můžete navrhnout svůj obsah Flash tak, aby jeho fungování bylo kompatibilní s použitím programu pro čtení z obrazovky (například skrytím podřízených prvků před programem pro čtení z obrazovky). Další informace najdete v části o metodě Accessibility.isActive v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Metodu Accessibility.isActive() byste například mohli použít k rozhodnutí, zda máte zahrnout nevyžádanou animaci. Nevyžádaná animace se odehrává bez jakékoli akce programu pro čtení z obrazovky, což může být pro programy pro čtení z obrazovky matoucí.

Metoda Accessibility.isActive() zajišťuje asynchronní komunikaci mezi obsahem Flash a Flash Playerem; mezi okamžikem volání metody a okamžikem aktivace Flash Playeru se může v reálném čase vyskytnout mírná prodleva, což může znamenat vrácení nesprávné hodnoty false. Chcete-li zajistit, aby se tato metoda volala správně, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Namísto použití metody Accessibility.isActive() v případě, kdy se nejprve přehrává obsah Flash, volejte tuto metodu vždy, když potřebujete učinit rozhodnutí o usnadnění přístupu.
- Na začátek dokumentu vložte krátkou prodlevu o délce jedné až dvou sekund, která poskytne obsahu Flash dostatečný čas ke kontaktování Flash Playeru.

Například můžete použít událost onFocus k připojení této metody k tlačítku. Tento přístup obvykle poskytne souboru SWF dostatečný čas k načtení a vy můžete předpokládat, že uživatel programu pro čtení z obrazovky přejde pomocí tabulátoru na první tlačítko nebo objekt na vymezené ploše.

Použití ActionScriptu pro vytvoření pořadí polí pro přístupné objekty

Chcete-li vytvořit pořadí polí pomocí kódu jazyka ActionScript[®], přiřaďte k následujícím objektům vlastnost tabIndex:

- Dynamický text
- Vstupní text
- Tlačítka
- Filmové klipy včetně kompilovaných filmových klipů
- Snímky časové osy
- Obrazovky

Zadejte úplné pořadí polí pro všechny přístupné objekty. Pokud vytvoříte pořadí polí pro snímek a neurčíte pořadí polí pro přístupný objekt ve snímku, Flash Player ignoruje všechna vlastní přiřazení pořadí polí. Kromě toho všechny objekty přiřazené do pořadí polí s výjimkou snímků musí mít název instance určený v textovém poli Název instance inspektoru Vlastnosti. Také položky, které nefungují jako zarážky tabulátoru, například text, musejí být zahrnuté v pořadí polí, pokud se mají v tomto pořadí číst.

Protože statický text není možné přiřadit k názvu instance, nelze ho zahrnout do seznamu hodnot vlastnosti tabIndex. To má za následek, že jediná instance statického textu kdekoli v souboru SWF způsobí, že se pořadí čtení vrátí zpět k výchozímu nastavení.

Chcete-li určit pořadí polí, přiřaďte pořadové číslo k vlastnosti tabIndex, jak to ukazuje následující příklad:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Další informace najdete v části o vlastnosti tabIndex v částech Button, MovieClip a TextField v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Chcete-li přiřadit vlastní pořadí polí, můžete také použít metodu tabChildren() nebo tabEnabled(). Další informace najdete v částech o vlastnostech MovieClip.tabChildren, MovieClip.tabEnabled a TextField.tabEnabled v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Další témata nápovědy

"Vytvoření pořadí polí pro navigaci pomocí kláves v panelu Usnadnění přístupu" na stránce 344

Použití přístupných komponent

Základní sada komponent uživatelského rozhraní urychluje vytváření přístupných aplikací. Tyto komponenty automatizují mnohé z nejběžnějších postupů usnadnění přístupu souvisejících s popisováním, usnadněním přístupu z klávesnice a testováním, a pomáhají zajišťovat konzistentní uživatelské prostředí v mnoha obsahově bohatých aplikacích. Flash obsahuje následující sadu přístupných komponent:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

Přístupné komponenty Flash musejí obsahovat ActionScript, který definuje jejich chování v oblasti přístupnosti. Informace o tom, které přístupné komponenty spolupracují s programy pro čtení z obrazovky, najdete na webové stránce o usnadnění přístupu pro Flash na www.adobe.com/go/flash_accessibility_cz.

Obecné informace o komponentách najdete v části "O komponentách" v dokumentu *Používání komponent jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/go/learn_cs5_as2components_cz.

U každé přístupné komponenty povolte přístupnou část komponenty pomocí příkazu enableAccessibility(). Tento příkaz během kompilace dokumentu zahrne do komponenty objekt usnadnění přístupu. Protože neexistuje žádný jednoduchý způsob odstranění objektu po jeho přidání do komponenty, jsou tyto volby standardně vypnuté. Proto je důležité, abyste povolili usnadnění přístupu pro každou komponentu. Tento krok proveďte pro každou komponentu pouze jednou; nemusíte povolovat usnadnění přístupu pro každou instanci komponenty u daného dokumentu. Další informace najdete v částech "Komponenta Button", "Komponenta CheckBox", "Komponenta ComboBox", "Komponenta Label", "Komponenta List", "Komponenta RadioButton" a "Komponenta Window" v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0 a jeho komponent* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Kapitola 13: ActionScript

Práce s jazykem ActionScript

Začínáme s jazykem ActionScript

Skriptovací jazyk ActionScript^{*} umožňuje do aplikací přidávat složitou interaktivitu, ovládání přehrávání a zobrazování dat. ActionScript můžete přidávat ve vývojovém prostředí pomocí panelu Akce, okna Skript, nebo v externím editoru.

ActionScript má vlastní syntaktická pravidla, vyhrazená slova a pro ukládání a načítání informací umožňuje používat proměnné. ActionScript zahrnuje velkou knihovnu vestavěných tříd, které umožňují vytvářet objekty pro provádění mnoha užitečných úloh. Další informace o jazyce ActionScript najdete v následujících dokumentech nápovědy:

- ActionScript 3.0 příručka pro vývojáře na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as3devguide_cz
- Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent na adrese www.adobe.com/go/learn_flcs5_as3lr_cz
- Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_cz
- Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0 na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz

Chcete-li začít psát skripty, nemusíte rozumět všem elementům jazyka ActionScript – máte-li jasný cíl, můžete začít vytvářet skripty z jednoduchých akcí.

ActionScript i JavaScript jsou odvozené od standardu ECMA-262, mezinárodního standardu pro skriptovací jazyky ECMAScript. Proto by vývojářům, kteří znají JavaScript, měl být ActionScript okamžitě srozumitelný. Více informací o standardu ECMAScript najdete na webových stránkách ecma-international.org.

Verze ActionScriptu

Flash zahrnuje více než jednu verzi ActionScriptu, aby vyhověl požadavkům různých druhů vývojářů a hardwaru pro přehrávání.

- ActionScript 3.0 se provádí nesmírně rychle. Tato verze vyžaduje trochu větší znalosti pojmů objektově orientovaného programování než jiné verze ActionScriptu. ActionScript 3.0 plně vyhovuje specifikaci ECMAScript, nabízí lepší zpracování XML, vylepšený model událostí a vylepšenou architekturu pro práci s obrazovkovými elementy. Soubory FLA, které používají ActionScript 3.0, nemohou obsahovat starší verze ActionScriptu.
- ActionScript 2.0 je na učení jednodušší než ActionScript 3.0. Přestože Flash Player provádí zkompilovaný kód ActionScript 2.0 pomaleji než zkompilovaný kód ActionScript 3.0, je ActionScript 2.0 stále dobrý po mnoho druhů projektů, které nejsou výpočetně náročné, například pro vzhledově orientovaný obsah. ActionScript 2.0 je také odvozený od specifikace ECMAScript, ale nevyhovuje jí úplně.
- ActionScript 1.0 je nejjednodušší forma ActionScriptu a stále se používá v některých verzích přehrávače Flash Lite Player. ActionScript 1.0 a 2.0 mohou existovat dohromady v jednom souboru FLA.
- ActionScript Flash Lite 2.x je podmnožina ActionScriptu 2.0, kterou podporuje Flash Lite 2.x používaný v mobilních telefonech a zařízeních.
- ActionScript Flash Lite 1.x je podmnožina ActionScriptu 1.0, kterou podporuje Flash Lite 1.x používaný v mobilních telefonech a zařízeních.

Používání dokumentace pro ActionScript

Protože existuje více verzí ActionScriptu (2.0 a 3.0) a celá řada způsobů, jak ho začlenit do souborů FLA, existuje i několik různých postupů, jak se ActionScript naučit.

Tato kapitola popisuje grafické uživatelské rozhraní pro práci s jazykem ActionScript. Rozhraní zahrnuje panel Akce, okno Skript, režim Skriptovací asistent, panel Chování, panel Výstup a panel Chyby kompilátoru. Tato témata platí pro všechny verze jazyka ActionScript.

Další dokumentace k jazyku ActionScript od Adobe vám pomůže dozvědět se o jednotlivých verzích jazyka ActionScript, viz *Programming ActionScript 3.0* (Programování v jazyku ActionScript 3.0), *Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash* (Jak se naučit ActionScript 2.0 v Adobe Flash), *Developing Flash Lite 1.x Applications* (Vývoj aplikací pro Flash Lite 1.x) a *Developing Flash Lite 2.x Applications* (Vývoj aplikací pro Flash Lite 2.x). Další informace o slovní zásobě jazyka ActionScript najdete v *Referenční příručka jazyka ActionScript*[®] pro verzi jazyka ActionScript, kterou používáte.

Další zdroje

Následující články obsahují další podrobné informace o používání jazyka ActionScript:

- Tips for learning ActionScript 3 (Výukové tipy pro jazyk ActionScript 3) (Adobe.com)
- Introduction to event handling in ActionScript 3 (Úvod do zpracování událostí v jazyce ActionScript 3)
- ActionScript 3.0 Migration Resources for Flash (Zdroje aplikace Flash vztahující se k migraci na jazyk ActionScript 3.0) (Adobe.com)
- Migrating to ActionScript 3: Key concepts and changes (Migrace na jazyk ActionScript 3: Nejdůležitější zásady a změny) (Adobe.com)
- Top five misperceptions about ActionScript 3 (Pět nejčastějších nesprávných domněnek o jazyce ActionScript) (Adobe.com)
- ActionScript 3 migration cookbook (Příručka migrace na jazyk ActionScript 3.0) (Adobe.com)
- ActionScript 3 migration table (Tabulka migrace do jazyka ActionScript 3) (Adobe.com)
- Flash and ActionScript components learning guide (Výuková příručka komponent ActionScript a Flash) (Adobe.com)
- Flash ActionScript 2.0 Learning Guide (Učíme se programovat v jazyce ActionScript 2.0 v prostředí Flash) (Adobe.com)

Následující výuková videa podrobně ukazují používání jazyka ActionScript 3.0, pracovní postupy aplikace Flash a používání komponent. Přestože je v některých videích zobrazena aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5. V některých videích může být zobrazena aplikace Adobe[®] Flex[®], jazyk ActionScript[®] 3.0 používaný v aplikacích Flash, Flex[®] a Flash Builder je však stejný.

- ActionScript 3.0 (3:00)
- Building an application (Tvorba aplikace) (6:07)
- Flash Downunder ActionScript 3.0 101 (Flash u protinožců Základy jazyka ActionScript 3.0) (31:51)
- Flash in a Flash Episode 5: Basic interactivity and ActionScript 3.0 (Flash bleskově 5. díl: Základní interaktivní prvky a jazyk ActionScript 3.0) (44:50)
- Layers TV Episode 20: Buttons in Flash (Layers TV 20. díl: Tlačítka v aplikaci Flash) (14:23)
- Getting started with ActionScript 3.0 (Začínáme s jazykem ActionScript 3.0) (CS3) (3:25)
- Optimizing animations and FLA files (Optimalizace animací a souborů FLA) (7:24) (CS3)

- Creating a Document class using ActionScript 3.0 (Vytvoření třídy dokumentu s použitím jazyka ActionScript 3.0) (CS3) (2:38)
- Creating an effective workflow between design and development (Vytvoření efektivních pracovních postupů návrhu a vývoje) (CS3) (3:41)
- Using components (Používání komponent) (CS3) (1:47)
- Pixel Bender: Custom Filters (Pixel Bender: Vlastní filtry) (9:20)
- E4X EcmaScript for XML (E4X EcmaScript pro XML) (56:04)
- Double feature on Alchemy (Dvojprogram o projektu Alchemy) (9:08) (Převedení kódu C/C++ do jazyka ActionScript 3.0)
- Flash Downunder Pixel Bender filters (Flash u protinožců Filtry Pixel Bender) (15:07)
- Using the Bitmap Data API in Flash (Používání knihovny BitmapData API v aplikaci Flash) (7:30)
- Advanced ActionScript APIs (Pokročilé knihovny ActionScript API)(67:40)
- JavaScript to Flash and Back (Z jazyka JavaScript do aplikace Flash a zpět) (18:18)
- An introduction to AlivePDF (Úvod do knihovny AlivePDF) (7:14) (Vytváření souborů PDF z jazyka ActionScript 3.0)
- An introduction to WiiFlash (Úvod do rozhraní WiiFlash) (7:26) (Používání ovladače Wii v aplikacích AIR, Flash a Flex)
- Lynda.com Training for Developers ActionScript 3.0 Ch.3 Create an image gallery (Výukový kurz webu Lynda.com pro vývojáře – ActionScript 3.0 – Kapitola 3: Vytvoření obrazové galerie) (4:51)
- Lynda.com Training for Developers ActionScript 3.0 Ch.4 Responding to mouse events (Výukový kurz webu Lynda.com pro vývojáře ActionScript 3.0 Kapitola 4: Reakce na události myši) (4:07)
- Seznam kanálů ActionScript na webu YouTube.com

Způsoby práce s ActionScriptem

Existuje několik způsobů, jak pracovat s ActionScriptem.

- V režimu Skriptovací asistent můžete přidávat ActionScript do souboru FLA, aniž byste museli kód sami psát. Vybíráte požadované akce a software zobrazuje pro každou akci uživatelské rozhraní pro zadání potřebných parametrů. Musíte mít alespoň základní znalosti o tom, které funkce použít k provádění požadovaných úloh, ale nemusíte se učit syntaxi. Tento režim používá mnoho návrhářů a jiných uživatelů, kteří nejsou programátory.
- Přidávat kód do souboru bez jeho psaní můžete také pomocí chování. Chování jsou předpřipravené skripty pro běžné úlohy. Můžete přidat chování a pak ho snadno nakonfigurovat v panelu Chování. Chování jsou dostupná pouze pro ActionScript 2.0 a starší.
- Psaní vlastního ActionScriptu vám poskytuje největší míru pružnosti a kontroly nad dokumentem, ale vyžaduje, abyste se seznámili s jazykem a pravidly ActionScriptu.
- Komponenty jsou předem vytvořené filmové klipy, které pomáhají implementovat složité funkce. Komponenta může být jednoduchý prvek uživatelského rozhraní, například zaškrtávací pole, nebo to může být složitý ovládací prvek, například rolovací panel. Můžete upravovat vzhled a funkčnost komponent a stahovat komponenty vytvořené jinými vývojáři. Většina komponent vyžaduje, abyste napsali kód jazyka ActionScript, který komponentu spouští nebo ovládá. Další informace najdete v dokumentu Používání komponent jazyka ActionScript 3.0.

Psaní jazyka ActionScript

Když píšete kód ActionScriptu ve vývojovém prostředí, používáte panel Akce nebo okno Skript. Panel Akce a okno Skript obsahují plnohodnotný editor kódu, který zahrnuje rady pro psaní kódu, barevné zvýrazňování kódu, formátování kódu, zvýrazňování syntaxe, kontrolu syntaxe, ladění, čísla řádků, zalamování řádků a podporu kódování Unicode.

- Použijte panel Akce, když píšete skripty, které jsou součástí dokumentu Flash (tedy skripty vložené v souboru FLA). Panel Akce obsahuje funkce jako například panel nástrojů Akce, který poskytuje rychlý přístup k základním elementům jazyka ActionScript, a režim Skriptovací asistent, který se dotazuje na elementy potřebné pro vytváření skriptů.
- Použijte okno Skript, když chcete psát externí skripty tedy skripty nebo třídy uložené v externích souborech. (K vytvoření externího souboru AS můžete použít také textový editor.) Okno Skript zahrnuje pomocné funkce pro psaní kódu, jako jsou rady pro psaní kódu, barevné zvýrazňování kódu, kontrola syntaxe a automatické formátování.

Další témata nápovědy

"Symboly a ActionScript" na stránce 180 "Časové osy a ActionScript" na stránce 192 "Zvuk a ActionScript" na stránce 311 "Ovládání externího přehrávání videa s použitím skriptu jazyka ActionScript" na stránce 330 "Vícejazyčný text a ActionScript" na stránce 300 "Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript" na stránce 347 "Uspořádání skriptu jazyka ActionScript v aplikaci" na stránce 450 "Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0" na stránce 379 "Ladění ActionScriptu 3.0" na stránce 375

"Režim Skriptovací asistent a chování" na stránce 360

Panel Akce – přehled

Chcete-li vytvořit skripty vložené v souboru FLA, zadejte ActionScript přímo do panelu Akce. Panel Akce se skládá ze tří dílčích panelů: z panelu nástrojů, ve kterém jsou seskupeny elementy ActionScriptu podle kategorií; z navigátoru pro skripty, pomocí kterého můžete rychle přecházet mezi skripty v dokumentu Flash; a z dílčího panelu Skript, kde můžete psát kód ActionScriptu.



A. Dílčí panel Skript B. Nabídka panelu C. Panel nástrojů Akce D. Navigátor pro skripty

Další témata nápovědy

"Přidržení skriptů v panelu Akce" na stránce 369

Zobrazení panelu Akce

Vyberte Okna > Akce nebo stiskněte F9.

Používání panelu nástrojů Akce

 Vložte element ActionScriptu do panelu Skript tím, že na něj poklepete nebo ho přetáhnete přímo do dílčího panelu Skript.

Panel nástrojů Akce rozděluje položky do kategorií a nabízí i abecední rejstřík.

Používání dílčího panelu Skript

✤ Zadejte váš kód.

Změna velikosti panelu nástrojů Akce nebo panelu Skript

- Přetáhněte svislý pruh, který se zobrazuje mezi panelem nástrojů Akce a panelem Skript.
- Klepněte na tlačítko Zobrazit/skrýt panel nástrojů 🗔 nahoře v panelu Akce.
- Poklepejte na svislý pruh, chcete-li sbalit panel nástrojů Akce; poklepejte na pruh znovu, chcete-li panel nástrojů Akce zobrazit.
- Klepněte na šipku ve svislém pruhu, chcete-li rozbalit nebo sbalit panel nástrojů Akce.

I když je panel nástrojů Akce skrytý, můžete přistupovat k položkám v panelu pomocí tlačítka Přidat (+).

Používání navigátoru pro skripty

- Klepněte na položku v navigátoru pro skripty a skript propojený s touto položkou se zobrazí v panelu Skript a přehrávací hlava se přesune do dané pozice na časové ose.
- Poklepejte na položku v navigátoru pro skripty, chcete-li skript přidržet (zamknout jeho polohu).
Tisk akcí

- 1 Z rozbalovací nabídky panelu Akce vyberte Tisknout.
- 2 Vyberte možnost Volby a klepněte na položku Tisk.

Protože tištěná kopie nezahrnuje informace o zdrojovém souboru, měli byste takové informace, jako je název souboru FLA, zahrnout do akce comment ve skriptu.

Přístup ke kontextově závislé nápovědě z panelu Akce

- 1 Chcete-li vybrat určitou položku jako referenční, proveďte libovolný z následujících úkonů:
- Vyberte termín jazyka ActionScript v okně panelu nástrojů v panelu Akce (na levé straně panelu Akce).
- Vyberte některý výraz jazyka ActionScript v okně Skript v panelu Akce.
- · Před některý výraz jazyka ActionScript v okně Skript v panelu Akce umístěte textový kurzor.
- 2 Chcete-li otevřít referenční stránku panelu Nápověda pro vybranou položku, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Stiskněte F1.
- Klepněte na položku pravým tlačítkem a vyberte Zobrazit nápovědu.
- Nad oknem Skript klepněte na Nápověda (2).

Okno Skript – přehled

V okně Skript můžete vytvářet soubory externích skriptů, které importujete do vaší aplikace. Tyto skripty mohou být soubory ActionScriptu, Komunikační soubory Flash, nebo soubory JavaScriptu pro Flash. Nabídka Přidat (+) obsahuje seznam elementů jazyka dostupných pro daný typ vytvářeného skriptu.



Okno Skript

Pokud máte otevřeno více externích souborů, jména souborů se zobrazují na záložkách nahoře v okně Skript.

V okně Skript můžete používat následující funkce: nabídku Přidat (+) (která je podobná panelu nástrojů Akce), hledat a nahradit, kontrolu syntaxe, barevné zvýrazňování syntaxe, automatické formátování, rady pro psaní kódu, komentování kódu, sbalování kódu, volby ladění (pouze soubory ActionScriptu) a zalamování řádků. V okně Skript můžete zobrazit také čísla řádků a skryté znaky.

Okno Skript neobsahuje funkce pomoci pro psaní kódu, jako je navigátor pro skripty, režim Skriptovací asistent a chování. Tyto funkce jsou užitečné pouze při vytváření souboru FLA, a ne externího souboru skriptu.

Další témata nápovědy

"Psaní a správa skriptů" na stránce 363

Vytvoření externího souboru v okně Skript

- 1 Zvolte Soubor > Nový.
- 2 Vyberte typ externího souboru, který chcete vytvořit (soubor jazyka ActionScript, Komunikační soubor jazyka ActionScript, nebo soubor JavaScriptu pro Flash).

Úpravy existujícího souboru v okně Skript

- Chcete-li otevřít existující skript, vyberte Soubor > Otevřít a pak otevřete existující soubor AS.
- Chcete-li upravit skript, který je už otevřený, klepněte na záložku dokumentu, na které je uveden název skriptu.

Nástroje v panelu Akce a v okně Skript

Panely nástrojů v panelu Akce a v okně Skript umožňují přístup k funkcím pomoci při psaní kódu, které zjednodušují a zefektivňují programování v ActionScriptu. Nástroje se liší podle toho, zda používáte panel Akce, nebo okno Skript.

Přidat do skriptu novou položku Zobrazí elementy jazyka, které jsou také v panelu nástrojů Akce. Vyberte položku, kterou chcete přidat do skriptu.

Hledat 🔊 Hledá a nahrazuje text ve skriptu.

Vložit cílovou cestu 🕀 (Pouze panel Akce) Pomáhá nastavit absolutní nebo relativní cílovou cestu pro akci ve skriptu.

Zkontrolovat syntaxi Hledá syntaktické chyby v aktuálním skriptu. Seznam syntaktických chyb se zobrazí v panelu Výstup.

Automaticky formátovat Formátuje skript, aby syntaxe kódu byla správně, a aby byl kód lépe čitelný. Nastavte předvolby automatického formátování v dialogovém okně Předvolby, které je dostupné z nabídky Úpravy nebo z nabídky panelu Akce.

Zobrazit radu při psaní kódu (Pokud jste vypnuli automatické rady pro psaní kódu, použijte Zobrazit radu při psaní kódu, chcete-li zobrazit radu pro řádek kódu, se kterým pracujete.

Volby ladění ⁶ (Pouze panel Akce) Nastavuje a odstraňuje body přerušení, abyste mohli při ladění skriptu procházet řádek po řádku. Volby ladění můžete používat pouze pro soubory ActionScriptu, a ne pro Komunikační soubory ActionScriptu ani soubory JavaScriptu pro Flash.

Sbalit vše mezi závorkami 🛟 Sbalí kód, který je mezi složenými závorkami nebo závorkami, ve kterých se aktuálně nachází kurzor.

Sbalit výběr 📩 Sbalí aktuálně vybraný blok kódu.

Rozbalit vše 🚏 Rozbalí v aktuálním skriptu všechen sbalený kód.

Aplikovat blok komentáře 💭 Přidá značky komentáře na začátek a konec vybraného bloku kódu.

Aplikovat řádkový komentář 💯 Přidá značku jednořádkového komentáře v místě kurzoru nebo na začátek každého řádku kódu ve víceřádkovém výběru.

Odstranit komentář 💭 Odstraní značky komentáře z aktuálního řádku nebo ze všech řádků aktuálního výběru.

Zobrazit/skrýt panel nástrojů 🗔 Zobrazí nebo skryje panel nástrojů Akce.

Skriptovací asistent (Pouze panel Akce) V režimu Skriptovací asistent se zobrazuje uživatelské rozhraní pro zadávání elementů potřebných při vytváření skriptů.

Nápověda 🕐 Zobrazuje referenční informace o elementu jazyka ActionScript, který je vybraný v panelu Skript. Když například klepnete na příkaz import a pak klepnete na Nápověda, zobrazí se v panelu Nápověda referenční informace pro import.

Nabídka panelu [™] Ξ (Pouze panel Akce) Obsahuje příkazy a předvolby pro panel Akce. Můžete například zapnout čísla řádků a zalamování řádků, otevřít předvolby ActionScriptu a importovat nebo exportovat skripty.

Další témata nápovědy

"Psaní a správa skriptů" na stránce 363 "Ladění ActionScriptu 3.0" na stránce 375 "Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0" na stránce 379

Nastavení předvoleb ActionScriptu

Ať už upravujete kód v panelu Akce nebo v okně Skript, můžete nastavit nebo upravit jen jednu sadu předvoleb.

- 1 Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a pak klepněte na ActionScript v seznamu Kategorie.
- 2 Nastavte libovolné z těchto předvoleb:

Automatické odsazení Když je zapnuté automatické odsazování, text, který zadáte za počáteční kulatou závorkou (nebo počáteční složenou závorkou {, se automaticky odsadí podle nastavení Velikost tabulátoru.

Velikost tabulátoru Určuje počet znaků odsazení nového řádku.

Rady při psaní kódu Zapíná rady při psaní kódu v panelu Skript.

Zpoždění Určuje zpoždění (v sekundách) před zobrazením rad při psaní kódu.

Písmo Určuje písmo použité pro skript.

Použít dynamické mapování písma Ověřuje, zda je ve vybrané rodině písma možné vykreslit všechny znaky. Pokud ne, Flash použije náhradní rodinu písma, která obsahuje nezbytné znaky.

Otevřít/importovat Určuje kódování znaků, které se používá k otevírání nebo importu souborů ActionScriptu.

Uložit/exportovat Určuje kódování znaků, které se používá k ukládání nebo exportu souborů ActionScriptu.

Znovu načíst změněné soubory Určuje, co se má stát, když je soubor skriptu upraven, přesunut nebo odstraněn. Vyberte Vždy, Nikdy nebo Dotaz.

- Vždy Nezobrazí se žádné upozornění a soubor se automaticky znovu načte.
- Nikdy Nezobrazí se žádné upozornění a soubor zůstane v aktuálním stavu.
- Dotaz (Výchozí) Zobrazí se upozornění a vy můžete zvolit, zda chcete soubor znovu načíst.

Když vytváříte aplikace s externími skripty, pomáhá tato předvolba zabránit přepsání skriptu, který člen týmu upravil v době, kdy máte otevřenou aplikaci, nebo zabraňuje publikování aplikace se staršími verzemi skriptů. Upozornění vám umožňuje automaticky zavřít skript a znovu otevřít novější upravenou verzi.

Barvy syntaxe Určuje barevné zvýraznění kódu ve skriptech.

Jazyk Tato tlačítka otevírají dialogová okna nastavení jazyka ActionScript, která slouží k nastavení cesty pro třídy pro jazyk ActionScript 2.0 nebo zdrojové cesty, cesty knihovny a cesty externí knihovny pro jazyk ActionScript 3.0.

Další témata nápovědy

"Nastavení zdrojové cesty pro jazyk ActionScript 3.0" na stránce 401

"Nastavení cesty pro třídy pro jazyk ActionScript 2.0" na stránce 401

"Importování a exportování skriptů" na stránce 368

"Formátování kódu" na stránce 363

"Používání rad při psaní kódu" na stránce 371

Přidání interaktivity do fragmentů kódu

Panel Fragmenty kódu byl navržen s cílem zajistit, aby i uživatelé bez programátorských zkušeností mohli snadno a rychle začít používat jednoduché fragmenty kódu jazyka ActionScript 3.0. Pomocí tohoto panelu můžete do souboru FLA přidat kód jazyka ActionScript 3.0 umožňující běžné funkce. Abyste mohli panel Fragmenty kódu používat, nepotřebujete znát jazyk ActionScript 3.0.

Pomocí panelu Fragmenty kódu můžete provádět tyto činnosti:

- přidat kód, který bude mít vliv na chování objektu na ploše,
- přidat kód, který bude řídit pohyb přehrávací hlavy na časové ose,
- přidat na panel nově vytvořené fragmenty kódu.

Použití fragmentů kódu zahrnutých do aplikace Flash je rovněž vhodným způsobem, jak se začít učit jazyk ActionScript 3.0. Tím, že se budete seznamovat s kódem ve fragmentech a dodržovat pokyny k fragmentům, začnete chápat strukturu a slovník kódu.

Na úvod

Při práci s panelem Fragmenty kódu je nezbytné, abyste chápali tyto základní pravidla práce v aplikaci Flash:

- Velké množství fragmentů kódu po vás bude vyžadovat, abyste otevřeli panel Akce a v kódu přizpůsobili několik položek. Každý fragment obsahuje konkrétní pokyny pro tuto úlohu.
- Všechny obsažené fragmenty kódu využívají jazyk ActionScript 3.0. Jazyk ActionScript 3.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 2.0.
- Některé fragmenty mají vliv na chování objektu, takže na objekt lze klepnout nebo aktivovat pohyb nebo zmizení objektu. Tyto fragmenty používáte na objekt na ploše.
- Některé fragmenty vyvolají akci, k níž dojde okamžitě poté, co přehrávací hlava vstoupí do snímku obsahujícího tento fragment kódu. Tyto fragmenty kódu používáte na snímek časové osy.
- Jestliže použijete fragment kódu, přidá se kód do aktuálního snímku vrstvy akcí na časové ose. Pokud jste vrstvu akcí nevytvořili sami, přidá ji aplikace Flash nad všechny ostatní vrstvy na časové ose.
- K ovládání objektu na ploše pomocí jazyka ActionScript musí mít objekt v Inspektoru vlastností přiřazen název instance.
- Každý fragment kódu obsahuje tip nástroje, který popisuje účel fragmentu.

Přidání fragmentu kódu k objektu nebo snímku časové osy

Postup přidání akce, která bude mít vliv na objekt nebo přehrávací hlavu:

1 Vyberte objekt na ploše nebo snímek v časové ose.

Vyberete-li objekt, který není instancí symbolu nebo textovým objektem modulu TLF, při použití fragmentu převede aplikace Flash tento objekt na symbol filmového klipu.

Pokud vyberete objekt, který ještě nemá název instance, aplikace Flash při použití fragmentu název instance přidá.

2 V panelu Fragmenty kódu (Okna > Fragmenty kódu) poklepejte na fragment, který chcete použít.

Pokud vyberete objekt na ploše, aplikace Flash fragment přidá do panelu Akce ve snímcích, které vybraný objekt obsahují.

Pokud vyberete snímek časové osy, aplikace Flash přidá fragment pouze do tohoto snímku.

3 Zobrazte nově přidaný kód v panelu Akce a podle pokynů v horní části fragmentu nahraďte jakékoli nezbytné položky.

Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty kódu

Nové fragmenty kódu můžete na panel Fragmenty kódu přidávat dvěma způsoby:

- Zadejte nový fragment v dialogovém okně Vytvořit nový fragment kódu.
- Importujte soubor XML fragmentu kódu.

Použití dialogového okna Vytvořit nový fragment kódu:

- 1 Vyberte na panelu Fragmenty kódu z nabídky panelu volbu Vytvořit nový fragment kódu.
- 2 V dialogovém okně u fragmentu zadejte titul, nápovědu a kód jazyka ActionScript 3.0.

Klepnutím na tlačítko Automaticky vyplnit přidáte jakýkoli aktuálně vybraný kód na panelu Akce.

3 Pokud vlastní kód obsahuje řetězec "instance_name_here" a chcete, aby aplikace Flash při použití fragmentu tento řetězec nahradila správným názvem instance, zaškrtněte políčko Při použití fragmentu kódu automaticky nahrazovat položku instance_name_here.

Aplikace Flash nový fragment přidá na panel Fragmenty kódu do složky Vlastní.

Postup importu fragmentu kódu ve formátu XML:

- 1 Vyberte na panelu Fragmenty kódu z nabídky panelu volbu Importovat soubor XML s fragmenty kódu.
- 2 Vyberte soubor XML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Chcete-li zobrazit správný formát jazyka XML pro fragmenty kódu, vyberte za nabídky panelu volbu Upravit soubor XML s fragmenty kódu.

Chcete-li fragment kódu odstranit, klepněte na panelu na fragment pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte možnost Odstranit fragment kódu.

Režim Skriptovací asistent a chování

O režimu Skriptovací asistent

Pokud s ActionScriptem začínáte, nebo pokud chcete přidat jednoduchou interaktivitu a nechcete se učit jazyk a syntaxi ActionScriptu, můžete použít Skriptovací asistent v panelu Akce, který vám pomůže přidat ActionScript do souborů FLA.

Skriptovací asistent umožňuje vytvářet skripty vybíráním položek z panelu nástrojů Akce. Když na položku klepnete jednou, zobrazí se její popis vpravo nahoře v panelu. Když na položku poklepete, přidá se do dílčího panelu Skript v panelu Akce.

V režimu Skriptovací asistent můžete přidávat, odstraňovat nebo měnit pořadí příkazů v dílčím panelu Skript, zadávat parametry akcí do polí nad dílčím panelem Skript, hledat a nahrazovat text a zobrazit čísla řádků skriptu. Můžete také skript *přidržet* – tedy nastavit skript tak, aby zůstal v panelu Skript, když klepnete mimo objekt nebo snímek.

Skriptovací asistent pomáhá vyhnout se syntaktickým a logickým chybám, které začátečník může dělat. Abyste ale mohli používat režim Skriptovací asistent, musíte se seznámit s jazykem ActionScript a vědět, které metody, funkce a proměnné používat, když vytváříte vlastní skripty. Chcete-li se dozvědět více o jazyce ActionScript, prostudujte si dokumenty *Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash* (Jak se naučit ActionScript 2.0 v Adobe Flash) nebo *Programming ActionScript 3.0* Programování v jazyku ActionScript 3.0.

Výukové video o režimu Skriptovací asistent najdete na www.adobe.com/go/vid0131_cz.

Textovou výukovou lekci o režimu Skriptovací asistent najdete pod názvem Use Script Assist Mode (Použití režimu Skriptovací asistent) na stránce výukových lekcí Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

Používání režimu Skriptovací asistent pro psaní ActionScriptu

Chcete-li přidat akci ActionScriptu 3.0 do dokumentu Flash, musíte ji připojit ke snímku. Chcete-li přidat akci ActionScriptu 2.0 (nebo staršího) do dokumentu Flash, připojte ji k tlačítku nebo filmovému klipu nebo ke snímku v časové ose.

Výukové video o režimu Skriptovací asistent najdete na www.adobe.com/go/vid0131_cz.

Textovou výukovou lekci o režimu Skriptovací asistent najdete pod názvem Use Script Assist Mode (Použití režimu Skriptovací asistent) na stránce výukových lekcí Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_cz.

Spuštění režimu Skriptovací asistent

- 1 Vyberte Okna > Akce.
- 2 V panelu Akce klepněte na Skriptovací asistent 🔧.

V režimu Skriptovací asistent se panel Akce změní následujícím způsobem:

- V režimu Skriptovací asistent funguje tlačítko Přidat (+) jinak. Když vyberete položku z panelu nástrojů Akce nebo z nabídky Přidat 4, položka se přidá za aktuálně vybraný textový blok.
- Odstranit (-) umožňuje odstranit aktuální výběr v panelu Skript.
- Šipky nahoru a dolů umožňují přesouvat aktuální výběr v panelu Skript nahoru a dolů v kódu.
- Tlačítka Zkontrolovat syntaxi V, Automaticky formátovat , Zobrazit radu při psaní kódu (a Volby ladění 22 a položky nabídky standardně viditelné v panelu Akce jsou zakázané, protože je v režimu Skriptovací asistent nelze použít.
- Tlačítko Vložit cíl 🕀 je zakázané, pokud nepíšete do pole. Klepnutí na Vložit cíl umístí výsledný kód to aktuálního pole.

Poznámka: Pokud panel Akce obsahuje kód ActionScriptu, pak při klepnutí na volbu Skriptovací asistent Flash kód zkompiluje. Pokud jsou v kódu chyby, nemůžete režim Skriptovací asistent použít, dokud aktuální výběr kódu neopravíte. Chyby jsou detailně popsány v panelu Chyby kompilátoru.

Zobrazení popisu akce

- Klepnutím na kategorii v panelu nástrojů Akce zobrazte akce v dané kategorii a pak klepněte na požadovanou akci.
- Vyberte řádek kódu v panelu Skript.

Popis se objeví nahoře v panelu Akce.

Přidání akce do panelu Skript

- Klepnutím na kategorii v panelu nástrojů Akce zobrazte akce v dané kategorii a pak buď poklepejte na akci, nebo ji přetáhněte do panelu Skript.
- Klepněte na Přidat (+) a vyberte akci z rozbalovací nabídky.
- Stiskněte Esc a klávesovou zkratku. (Chcete-li zobrazit seznam klávesových zkratek, vyberte Klávesové zkratky Esc v rozbalovací nabídce panelu Akce; chcete-li seznam skrýt, vyberte tuto volbu znovu.)

Odstranění akce

- 1 Vyberte příkaz v panelu Skript.
- 2 Klepněte na Odstranit (-) nebo stiskněte klávesu Delete.

Přesunutí příkazu nahoru nebo dolů v panelu Skript

- 1 Vyberte příkaz v panelu Skript.
- 2 Klepněte na šipku nahoru nebo dolů.

Práce s parametry

1 Přidejte akci nebo vyberte příkaz v panelu Skript.

Příslušné volby parametrů se zobrazí nad dílčím panelem Skript.

2 Zadejte hodnoty do polí nad dílčím panelem Skript.

Hledání textu ve skriptu

- Chcete-li přejít na určitý řádek ve skriptu, z rozbalovací nabídky panelu Akce zvolte Přejít na řádek, nebo stiskněte Ctrl+G (Windows) nebo Apple+G (Macintosh) a pak zadejte číslo řádku.
- Chcete-li hledat text, klepněte na Hledat 🔊 a z rozbalovací nabídky panelu Akce vyberte Hledat, nebo stiskněte Ctrl+F (Windows) nebo Apple+F (Macintosh).
- Chcete-li text hledat znovu, stiskněte F3 nebo z rozbalovací nabídky panelu Akce vyberte Hledat znovu.
- Chcete-li nahradit text, klepněte na Hledat nebo stiskněte Ctrl+H (Windows) nebo Apple+H (Macintosh).

V režimu Skriptovací asistent příkaz Nahradit hledá a nahrazuje text pouze v polích parametrů akcí, a ne v celém skriptu. V režimu Skriptovací asistent například nemůžete nahradit všechny akce gotoAndPlay za gotoAndStop.

O chováních

Chování jsou předdefinované skripty, které můžete připojit k objektům v souboru FLA. Chování poskytují takové funkce, jako je například navigace ve snímcích, načítání externích souborů SWF a JPEG, ovládání pořadí překrývání filmových klipů a přetahování filmových klipů.

Chování poskytují pohodlný způsob, jak se vyhnout psaní ActionScriptu, a pomáhají vám pochopit, jak ActionScript pracuje.

Chování jsou dostupná pouze pro ActionScript 2.0 a starší, a to pouze tehdy, když pracujete v panelu Akce, ne v externím souboru skriptu. Obvykle vyberete spouštěcí objekt v dokumentu (například filmový klip nebo tlačítko), v panelu Chování zvolíte Přidat a pak vyberete požadované chování, jak to ukazují následující příklady:



Výběr chování z panelu Chování

Chování se přidá k objektu a zobrazí se v panelu Akce.



ActionScript chování

Ukázky chování najdete na stránce ukázek Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte si a rozbalte soubor zip ukázek a přejděte do složky Behaviors\Behaviors\Crapbook.

Další témata nápovědy

"Řízení instancí pomocí chování" na stránce 181

"Přidávání a konfigurace chování" na stránce 182

"Vytváření vlastních chování" na stránce 182

Psaní a správa skriptů

Formátování kódu

Kód, který píšete, můžete formátovat a odsazovat ručně nebo automaticky. Pokud používáte dynamické mapování písma, zkontrolujte, že se pro vícejazyčný text používají správná písma.

Nastavení voleb automatického formátování

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Z nabídky panelu 📲 (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Předvolby.
- V okně Skript vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 V dialogovém okně Předvolby vyberte Automaticky formátovat.
- 3 Vyberte libovolné z voleb automatického formátování.

Když nastavíte volby automatického formátování, nastavení se automaticky aplikují u kódu, který napíšete, avšak nikoli u již existujícího kódu; u existujícího kódu musíte nastavení aplikovat ručně.

Formátování kódu podle nastavení automatického formátování

Klepněte na Automaticky formátovat
 v panelu Akce nebo v panelu nástrojů okna Skript.

- Z nabídky panelu (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Automaticky formátovat.
- Stiskněte Ctrl+Shift+F (Windows) nebo Apple+Shift+F (Macintosh).
- V okně Skript vyberte Nástroje > Automaticky formátovat.

Použití dynamického mapování písma

Chcete-li zapnout nebo vypnout dynamické mapování písma, vyberte nebo odznačte Použít dynamické mapování písma v dialogovém okně Předvolby.

Dynamické mapování písma je standardně vypnuté, protože prodlužuje provádění při skriptování. Pokud pracujete s vícejazyčným textem, dynamické mapování písma zapněte, protože pomáhá zajistit použití správných písem.

Používání automatického odsazení

 Chcete-li zapnout nebo vypnout automatické odsazování, vyberte nebo odznačte Automatické odsazení v dialogovém okně Předvolby.

Když je automatické odsazování zapnuté, text, který zadáváte za počáteční kulatou závorkou "(" nebo počáteční složenou závorkou "{", se automaticky odsazuje podle nastavení Velikost tabulátoru v předvolbách ActionScriptu.

V skriptu můžete odsadit řádek tím, že ho vyberete a stisknete klávesu tabulátoru. Chcete-li odsazení odstranit, vyberte řádek a stiskněte Shift+Tab.

Zakomentování částí kódu

Komentáře jsou části kódu, který kompilátor ActionScriptu ignoruje. Řádky komentářů vysvětlují, co váš kód dělá, nebo dočasně deaktivují kód, který nechcete smazat. Řádek kódu zakomentujete, když na začátek řádku napíšete dvě lomítka (//). Kompilátor ignoruje na dané řádce celý text za dvěmi lomítky. Zakomentovat můžete také větší bloky kódu, když na začátek bloku umístíte lomítko a hvězdičku (/*) a na konec bloku hvězdičku a lomítko (*/).

Tyto značky komentáře můžete zapsat ručně, nebo je můžete přidat pomocí tlačítek nahoře v panelu Akce nebo v okně Skript.

Zakomentování řádku kódu

- 1 Umístěte textový kurzor na začátek řádku nebo před znak, kde má komentář začínat.
- 2 Klepněte na Aplikovat řádkový komentář 💯 nahoře v panelu Akce nebo v okně Skript.
- V místě kurzoru se vloží dvě lomítka (//).

Zakomentování více řádků kódu

- 1 Vyberte řádky, které chcete zakomentovat. (První a poslední řádek výběru mohou být vybrané jen částečně.)
- 2 Klepněte na Aplikovat blok komentáře 💯 nahoře v panelu Akce nebo v okně Skript.

Znaky bloku komentáře se umístí na začátek (/*) a konec (*/) výběru.

Odstranění komentáře

- 1 Umístěte kurzor do řádku, který obsahuje komentář, nebo vyberte blok kódu, který je zakomentovaný.
- 2 Klepněte na Odstranit komentář 💆.

Používání barevného zvýraznění syntaxe

V ActionScriptu, jako v každém jazyce, je *syntaxe* způsob skládání elementů dohromady, aby výsledek měl význam. Pokud použijete nesprávnou syntaxi ActionScriptu, skripty nebudou fungovat.

Chcete-li zvýraznit syntaktické chyby, nastavte barevná označení pro části skriptů. Předpokládejme například, že jste nastavili předvolby barevného zvýrazňování syntaxe tak, aby se klíčová slova zobrazovala modře. Když napíšete var, slovo var se zobrazí modře. Když ale chybně napíšete vae, slovo vae zůstane černé a to značí, že jste udělali překlep.

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh), klepněte na ActionScript v seznamu Kategorie a určete nastavení pro Barevné zvýraznění syntaxe.
- Z nabídky panelu ∗≡ (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Předvolby a určete nastavení pro Barevné zvýraznění syntaxe.
- S textovým kurzorem v dílčím panelu Skript stiskněte Ctrl-U (Windows) nebo Apple-U (Macintosh).

Poznámka: Když píšete skripty v panelu Akce, příkazy, které nejsou podporované cílovou verzí přehrávače, se v panelu nástrojů Akce zobrazují žlutě. Pokud je například v souboru Flash Player SWF nastavená verze na Flash 7, ActionScript, který je podporován pouze v přehrávači Flash Player 8, se v panelu nástrojů Akce zobrazuje žlutě.

Další témata nápovědy

"Nastavení předvoleb ActionScriptu" na stránce 358

Používání čísel řádků a zalamování řádků

Když upravujete nebo měníte kód, čísla řádků usnadňují rolování a analýzu. Zalamování řádků pomáhá vyhnout se potřebě vodorovného posouvání dlouhých řádků kódu (zvláště při používání vývojového prostředí nebo při malém rozlišení obrazovky).

Zapnutí nebo vypnutí čísel řádků

- Z nabídky panelu $\pi \equiv$ (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Čísla řádků.
- V okně Skript vyberte příkaz Zobrazení > Čísla řádků.
- Stiskněte Ctrl+Shift+L (Windows) nebo Apple+Shift+L (Macintosh).

Zvýraznění určitého řádku

- Z nabídky panelu ≖ ≡ (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Přejít na řádek.
- V okně Skript vyberte Úpravy > Přejít na řádek.

Zapnutí nebo vypnutí zalamování řádků

- Z nabídky panelu ≢ = (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Zalamování řádků.
- V okně Skript vyberte příkaz Zobrazení > Zalamování řádků.
- Stiskněte Ctrl+Shift+W (Windows) nebo Apple+Shift+W (Macintosh).

Sbalení částí kódu

Chcete-li, aby váš kód byl čitelnější a mohli jste se v něm při programování a ladění snáze pohybovat, sbalte části kódu do jedné řádky. Když sbalíte části kódu, které nepotřebujete vidět, můžete se soustředit na kód, který píšete a ladíte.

Sbalení vybraného kódu

- 1 Vyberte kód, který chcete sbalit.
- 2 Klepněte na Sbalit výběr 📩.

Sbalení kódu mezi složenými nebo kulatými závorkami

- 1 Umístěte textový kurzor dovnitř složených nebo kulatých závorek.
- 2 Klepněte na Sbalit vše mezi závorkami 🚺.

Rozbalení sbaleného kódu

Klepněte na znaménko plus (+) zobrazené vlevo od sbaleného kódu. (Chcete-li blok kódu znovu sbalit, klepněte na znaménko mínus (-), které se zobrazí.)

Rozbalení veškerého sbaleného kódu v aktuálním skriptu

✤ Klepněte na Rozbalit vše T.

Přidávání ActionScriptu pomocí klávesových zkratek

Chcete-li do skriptu přidat element, použijte escape klávesovou zkratku (stisknutí klávesy Esc a pak dalších dvou kláves). Pokud například pracujete v panelu Skript a stisknete Esc+d+o, vloží se do skriptu následující kód:

```
do {
    } while ();
```

Textový kurzor se přesune za slovo while, abyste mohli začít psát podmínku. Podobně, když stisknete Esc+c+h, do skriptu se vloží následující kód a textový kurzor se přesune mezi závorky (), abyste mohli začít psát podmínku:

catch () { }

Chcete-li se dozvědět, které příkazy mají escape klávesové zkratky, můžete si je zobrazit v panelu nástrojů Akce tím, že z nabídky panelu Akce vyberete Escape klávesové zkratky.



Escape klávesové zkratky

Zobrazení skrytých znaků

Znaky jako mezery, tabulátory a konce řádků jsou v kódu ActionScriptu skryté. Může se stát, že budete potřebovat tyto znaky zobrazit, například budete muset najít a odstranit dvoubytové mezery, které nejsou součástí řetězcové hodnoty, protože způsobují chyby kompilátoru.

- Z nabídky panelu π ≡ (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Skryté znaky.
- Stiskněte Ctrl+Shift+8 (Windows) nebo Apple+Shift+8 (Macintosh).

K zobrazení skrytých znaků slouží následující symboly.

Skrytý znak	Symbol
Jednobytová mezera	
Dvoubytová mezera	1
Tabulátor	>>
zalomení řádku	91

Hledání textu ve skriptu

Pomocí nástroje Hledat můžete hledat a nahrazovat textové řetězce ve skriptech.

Poznámka: Chcete-li prohledávat text ve všech skriptech v dokumentu Flash, použijte Průzkumník filmu.

Další témata nápovědy

"Používání Průzkumníku filmu" na stránce 22

Hledání textu

- 2 Zadejte hledaný řetězec.
- 3 Klepněte na Hledat další.

Hledání a nahrazování textu ve skriptu

- 1 V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na Hledat 🔊 nebo stiskněte Ctrl+F (Windows) nebo Apple+F (Macintosh).
- 2 Zadejte hledaný řetězec.
- 3 Do pole Nahradit zadejte nový řetězec.
- 4 Klepněte na Hledat další.
- 5 Chcete-li řetězec nahradit, klepněte na Nahradit, chcete-li nahradit všechny výskyty řetězce, klepněte na Nahradit vše.

Opakování hledání v panelu Akce

◆ Z nabídky panelu ^{*} = (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Hledat znovu.

Opakované hledání v okně Skript

Zvolte Úpravy > Hledat znovu.

Kontrola syntaxe a interpunkce

Můžete provést rychlou kontrolu kódu ActionScriptu bez publikování souboru FLA.

Když kontrolujete syntaxi, kontroluje se aktuální skript. Pokud aktuální skript volá třídy jazyka ActionScript, budou tyto třídy také zkontrolovány. Ostatní skripty, které mohou být v souboru FLA, zkontrolovány nebudou.

U souborů jazyka ActionScript 2.0 spustí příkaz Zkontrolovat syntaxi kód v kompilátoru, který vygeneruje chyby syntaxe a kompilátoru.

U souborů jazyka ActionScript 3.0 zkontroluje příkaz Zkontrolovat syntaxi pouze chyby syntaxe. Chcete-li vygenerovat chyby kompilátoru, například překlepy, nesprávné návratové hodnoty a chyby v názvech proměnných nebo metod, je třeba použít příkaz Ovládání > Testovat film > Testovat.

Další témata nápovědy

Třídy pro kompilaci a export (ActionScript 2.0)

Kontrola syntaxe

Kontrolu syntaxe provedete tímto postupem:

- V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na Zkontrolovat syntaxi 💜.
- Z nabídky panelu ≢≣ (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Zkontrolovat syntaxi.
- Klepněte v panelu Skript a poté stiskněte tlačítka Ctrl+T (Windows) nebo Apple+T (Macintosh). Panel Skript bude aktivní, pokud v něm klepnete nebo začnete psát. Pokud je aktivní objekt na ploše, je místo tohoto panelu otevřen panel Transformace.

Seznam syntaktických chyb se zobrazí v panelu Chyby kompilátoru.

Poznámka: V souboru externích tříd jazyka ActionScript v okně Skript ovlivňuje kontrolu syntaxe nastavení globální cesty pro třídy (AS2) nebo zdrojové cesty (AS3). I když jsou globální cesta pro třídy nebo zdrojová cesta nastaveny správně, můžete vygenerovat chyby, protože kompilátor nemá informace o tom, že je kompilována tato třída.

Kontrola párovosti interpunkce

- 1 Klepněte mezi složené závorky {}, hranaté závorky [] nebo kulaté závorky () ve skriptu.
- 2 Ve Windows stiskněte Ctrl+' (apostrof), na Macintoshi stiskněte Apple+' (apostrof). Text mezi složenými, hranatými nebo kulatými závorkami se zvýrazní a vy můžete zkontrolovat, zda počáteční závorka má odpovídající koncovou závorku.

Importování a exportování skriptů

Skript můžete importovat do panelu Akce nebo do okna Skript. Skripty může také exportovat z panelu Akce do externích souborů ActionScriptu. (Když používáte okno Skript, export není nezbytný, protože místo toho můžete soubor AS uložit.)

Pokud text ve skriptech nevypadá po otevření nebo importu souboru podle očekávání, změňte předvolbu importu kódování.

Importování externího souboru AS

1 V panelu Skript umístěte textový kurzor do místa, kam chcete umístit první řádek externího skriptu.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- V panelu Akce vyberte z nabídky panelu Importovat skript nebo stiskněte Ctrl+Shift+I (Windows) nebo Apple+Shift+I (Macintosh).
- V okně Skript vyberte příkaz Soubor > Importovat skript nebo stiskněte klávesy Ctrl+Shift+I (v systému Windows) nebo Apple+Shift+I (na počítačích Macintosh).

Exportování skriptu z panelu Akce

- 1 Vyberte skript, který chcete exportovat. Pak z nabídky panelu Akce vyberte Exportovat skript, nebo stiskněte Ctrl+Shift+X (Windows) nebo Apple+Shift+X (Macintosh).
- 2 Uložte soubor jazyka ActionScript (AS).

Nastavení voleb kódování textu

- 1 Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a v seznamu Kategorie vyberte ActionScript.
- **2** Nastavte libovolné z těchto voleb:

Otevřít/importovat Vyberte kódování UTF-8, chcete-li otevírat nebo importovat pomocí kódování Unicode, nebo vyberte Výchozí kódování, chcete-li otevírat nebo importovat pomocí kódování, které právě používá váš systém.

Uložit/exportovat Vyberte kódování UTF-8, chcete-li ukládat nebo exportovat pomocí kódování Unicode, nebo vyberte Výchozí kódování, chcete-li ukládat nebo exportovat pomocí kódování, které právě používá váš systém.

Zapnutí nebo vypnutí upozornění na kódování při exportu

- 1 Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a vyberte Upozornění v seznamu Kategorie.
- 2 Vyberte nebo odznačte Upozornit na konflikty kódování při exportu souborů ActionScript

Kódování importovaných a exportovaných skriptů

Chcete-li určit typ kódování, který se má používat při importu nebo exportu souborů ActionScriptu, můžete nastavit předvolby ActionScriptu. Kódování UTF-8 je 8-bitový formát Unicode, který umožňuje vložit do souboru text ve více jazycích; Výchozí kódování je kódování podporované jazykem, který právě váš systém používá, a které se také nazývá *tradiční kódová stránka*.

Důležité: Když používáte jinou než anglickou aplikaci na anglickém systému, příkaz Testovat film skončí chybou, pokud libovolná část cesty souboru SWF obsahuje znaky, které nelze vyjádřit pomocí schématu kódování vícebytových znakových sad (MBCS-Multibyte Character Sets). Například cesty s japonštinou, které fungují na japonském systému, nebudou fungovat na anglickém systému. Na anglických systémech používejte pouze názvy cest s anglickými písmeny. Toto omezení platí pro všechny části aplikace, které používají testovací přehrávač filmů.

Přidržení skriptů v panelu Akce

Pokud nemáte veškerý kód uspořádaný v souboru FLA v jednom centrálním místě, nebo pokud používáte chování, můžete si jednotlivé skripty přidržet v panelu Akce, abyste se v nich mohli snadněji pohybovat. *Přidržení* skriptu znamená, že si můžete zachovat otevřenou polohu kódu v panelu Akce a snadno se klepnutím přepínat mezi otevřenými skripty. To může být zvláště užitečné při ladění.

V následujícím obrázku je skript přiřazený aktuální poloze v časové ose umístěn ve snímku Frame 1 vrstvy s názvem Cleanup. (Záložka zcela vlevo vždy uvádí vaši polohu na časové ose.) Tento skript je také přidržený (zobrazuje se v záložce zcela vpravo). Přidržené jsou další dva skripty: jeden ze Snímku 1 a druhý ze Snímku 15 vrstvy s názvem Intro. Mezi skripty můžete přecházet klepnutím na záložky nebo pomocí klávesových zkratek. Přecházení mezi přidrženými skripty nemění aktuální polohu v časové ose.

Cleanup: 1 🕢 o Intro: 1 o Intro: 15 o Cleanup: 1

Přidržený skript

Pokud se obsah v panelu Skript nezmění, aby odpovídal místu, které jste vybrali v časové ose, pravděpodobně se v panelu Skript zobrazuje přidržený skript. Klepnutím na záložku vlevo dole v panelu Skript zobrazte skript spojený s daným místem v časové ose.

Další témata nápovědy

"Ladění ActionScriptu 3.0" na stránce 375

"Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0" na stránce 379

Přidržení skriptu

- 1 Klepněte na časovou osu, aby se v levé spodní záložce v dílčím panelu Skript v panelu Akce objevil skript.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na ikonu připínáčku vpravo od záložky.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na záložku a vyberte Přidržet skript.
- Z nabídky panelu [™] ≡ (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Přidržet skript.

Uvolnění skriptu

- Pokud se přidržený skript zobrazuje v záložce vlevo dole v dílčím panelu Skript v panelu Akce, klepněte na ikonu připínáčku vpravo od záložky.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na záložku a vyberte Zavřít skript nebo Zavřít všechny skripty.
- Z nabídky panelu \Xi (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Zavřít skript nebo Zavřít všechny skripty.

Klávesové zkratky pro přidržené skripty

Když je textový kurzor v panelu Skript, můžete pro práci s přidrženými skripty používat následující klávesové zkratky.

Akce	Klávesová zkratka pro Windows	Klávesová zkratka pro Macintosh	
Přidržet skript	Ctrl+= (rovnítko)	Apple+=	
Uvolnit skript	Ctrl+- (znaménko mínus)	Apple+-	
Přesměrování vstupu na záložku vpravo	Ctrl+Shift+. (tečka)	Apple+Shift+.	
Přesměrování vstupu na záložku vlevo	Ctrl+Shift+, (čárka)	Apple+Shift+,	
Uvolnění všech skriptů	Ctrl+Shift+- (znaménko mínus)	Apple+Shift+-	

Vkládání cílových cest

Mnoho akcí ve skriptech je určeno k ovlivňování filmových klipů, tlačítek a jiných instancí symbolů. V kódu se můžete na tyto instance symbolů v časové ose odkazovat vložením *cílové cesty*, neboli adresy instance, kterou chcete zpracovat. Můžete nastavit buď absolutní, nebo relativní cílovou cestu. Absolutní cesta obsahuje celou adresu instance. Relativní cesta obsahuje pouze část adresy, která se liší od adresy samotného skriptu v souboru FLA, a nebude fungovat, pokud skript přesunete do jiného místa.

- 1 V panelu Akce klepněte na akci ve skriptu.
- 2 Klepněte na Cílová cesta ⊕.
- 3 Zadejte cestu k cílové instanci nebo vyberte cíl ze seznamu.
- 4 Vyberte volbu cesty buď Absolutní nebo Relativní.

Používání rad při psaní kódu

Když pracujete v panelu Akce nebo v okně Skript, software může zjistit, jakou akci zadáváte, a zobrazit *radu při psaní kódu*. Existují dva druhy rad při psaní kódu: rozbalovací popisy, které obsahují úplnou syntaxi pro danou akci, a rozbalovací nabídky, které obsahují přehled možných elementů ActionScriptu, jako jsou názvy metod nebo vlastností (někdy zmiňované jako forma *doplňování kódu*).

Rady při psaní kódu jsou standardně zapnuté. Nastavením předvoleb můžete rady při psaní kódu vypnout nebo určit, jako rychle se mají zobrazovat. I když jsou rady při psaní kódu v předvolbách vypnuté, můžete ručně zobrazit radu při psaní kódu pro určitý příkaz.

Poznámka: Když se vám nedaří zobrazit rady při psaní kódu pro určitou proměnnou nebo objekt vytvořený v ActionScriptu 2.0, ale přitom v předvolbách ActionScriptu jsou rady při psaní kódu povolené, zkontrolujte, jestli jste proměnnou nebo objekt nazvali správnou příponou nebo jestli jste pro proměnnou nebo objekt nastavili přísné typování.

Zapnutí rad při psaní kódu

Rady při psaní kódu můžete spouštět různými způsoby.

Přísné typování objektů

Když používáte ActionScript 2.0 a přísné typování pro proměnnou, která je odvozená od vestavěné třídy (jako je Button, Array apod.), zobrazí se pro proměnnou v panelu Skript rady při psaní kódu. Předpokládejme například, že jste zadali následující dva řádky kódu:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Jakmile zapíšete tečku (.), Flash zobrazí v rozbalovací nabídce seznam metod a vlastností dostupných pro objekty Array, protože jste proměnnou zadali jako pole.

Přípony a rady při psaní kódu

Pokud použijete ActionScript 1.0 nebo pokud chcete zobrazit rady při psaní kódu pro objekty bez přísného typování, přidejte při vytváření každého objektu k jeho názvu příponu. Například přípona, která vyvolá radu při psaní pro třídu Camera, je _cam. Předpokládejme, že jste zadali následující kód:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Když zadáte my_cam a za tím tečku, zobrazí se rady při psaní kódu pro objekt Camera.

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 ActionScript

Pro objekty, které se zobrazují ve vymezené ploše, použijte příponu v poli Název instance v inspektoru Vlastnosti. Chcete-li například zobrazit rady při psaní kódu pro objekty MovieClip, pomocí inspektoru Vlastnosti přiřaďte příponu _mc k názvům všech instancí objektů MovieClip. Pokaždé, když pak napíšete název instance a za ním tečku, zobrazí se rady při psaní kódu.

Přestože přípony nejsou pro zobrazení rad při psaní kódu nutné, když pro objekt použijete přísné typování, jejich důsledné používání zlepšuje srozumitelnost kódu.

V následující tabulce je seznam přípon, které spouštějí rady při psaní kódu v ActionScriptu 2.0:

Typ objektu	Přípona proměnné
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Color	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_рј
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Komentáře a rady při psaní kódu

Chcete-li určit třídu objektu pro rady při psaní kódu, můžete použít také komentáře jazyka ActionScript. V následujícím příkladu poznámka říká jazyku ActionScript, že třída instance the Object je Object a tak dále.

// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;

Když pak následně zapíšete theMC a za tím tečku, zobrazí se rady při psaní kódu, která uvádí přehled metod a vlastností pro MovieClip. Když zapíšete theArray a za tím tečku, zobrazí se rady při psaní kódu, která uvádí přehled metod a vlastností pro Array a tak dále.

Místo tohoto postupu ale Adobe doporučuje použití přísného typování nebo přípon, protože tyto postupy povolují rady při psaní kódu automaticky a zlepšují srozumitelnost kódu.

Nastavení předvoleb pro automatické rady při psaní kódu

- V panelu Akce nebo v okně Skript vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh), klepněte na ActionScript v seznamu Kategorie a pak povolte nebo zakažte Rady při psaní kódu.
- Vyberte možnost Předvolby z nabídky panelu ^{*} ≡ (vpravo nahoře v panelu Akce) a povolte nebo zakažte Rady při psaní kódu v předvolbách pro jazyk ActionScript.

Určení zpoždění pro rady při psaní kódu

- 1 V panelu Akce nebo v okně Skript vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh).
- 2 V seznamu Kategorie klepněte na ActionScript.
- 3 Pomocí jezdce nastavte požadovanou dobu zpoždění v sekundách.

Používání rozbalovacích popisů rad při psaní kódu

1 Radu při psaní kódu můžete zobrazit zapsáním počáteční závorky "(" za element, který vyžaduje uvozovky (například za název metody nebo příkazu, jako je if nebo do.while a podobně).

if(
I z 2 b if (por	dmínka){	
}		
my array.splice(
		1
	Array.splice(index , pocet, element1,,	elementiv)

Počáteční závorka vyvolá rady při psaní kódu

2 Zadejte hodnotu parametru.

Pro více parametrů oddělte hodnoty čárkou. Pro funkce nebo příkazy, jako je for opakovat, oddělte parametry středníkem.

U přetížených příkazů (funkce nebo metody, které mohou být vyvolány s různými sadami parametrů), jako jsou gotoAndPlay() nebo for, se zobrazí indikátor, který umožňuje vybrat parametr, který chcete nastavit. Parametr vyberte klepnutím na některou z malých šipek nebo stiskem klávesové zkratky Ctrl+šipka vlevo nebo Ctrl+šipka vpravo.

```
for (
    [1 z 2 D for ( výchozí; podmínka; další ) {
        }
for (
    [2 z 2 D for ( $iterátor$ in $objekt$ ) {
        }
}
```

Rada při psaní kódu s více sadami parametrů

- 3 Chcete-li radu při psaní kódu zrušit, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zapište koncovou závorku ")".
- Klepněte mimo příkaz.

• Stiskněte Esc.

Používání rozbalovacích nabídek rad při psaní kódu:

1 Radu při psaní kódu můžete zobrazit zapsáním tečky za název proměnné nebo objektu.



Rozbalovací nabídka rad při psaní kódu

- 2 Chcete-li procházet rady při psaní kódu, použijte klávesy se šipkou dolů a nahoru.
- 3 Chcete-li vybrat položku v nabídce, stiskněte klávesu Enter nebo klávesu tabulátoru, nebo na položku poklepejte.
- 4 Chcete-li radu při psaní kódu zrušit, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte jednu z položek nabídky.
- Klepněte nad nebo pod okno nabídky.
- Pokud jste již zapsali počáteční závorku "(", zapište koncovou závorku ")".
- Stiskněte Esc.

Ruční zobrazení rady při psaní kódu

- 1 Klepněte do místa v kódu, kde se rada při psaní kódu může zobrazit, například do následujících míst:
- · Za tečku (.) následující za instrukcí nebo příkazem, kde se musí zadat vlastnost nebo metoda
- Mezi závorky [()] za názvem metody
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepněte na Zobrazit radu při psaní kódu 拱 v panelu Akce nebo v panelu nástrojů okna Skript.
- Stiskněte Ctrl+mezerník (Windows) nebo Apple+mezerník (Macintosh).
- Z nabídky panelu 📰 \Xi (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Zobrazit radu při psaní kódu.

Nové načtení rad při psaní kódu bez restartování programu

♦ Z nabídky panelu = (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Znovu načíst rady při psaní kódu.

To můžete chtít udělat, pokud si upravíte režim Skriptovací asistent napsáním vlastních metod.

Rady při psaní kódu u vlastních tříd

Když vytváříte vlastní třídy jazyka ActionScript 3.0, aplikace Flash tyto třídy analyzuje a určí v nich obsažené objekty, vlastnosti a metody. Aplikace Flash pak může při psaní kódu poskytovat rady odkazující na vlastní třídy. Dokončování kódu vlastních tříd je automaticky prováděno u všech tříd, které na libovolný kód odkážete pomocí příkazu import.

Rady při psaní kódu umožňují vývojářům pracovat rychleji, protože si nemusí pamatovat všechny objekty, metody a vlastnosti, které třída používá. Návrháři zase mohou pracovat s třídami, které sami nenapsali, protože není nutné, aby měli přímé znalosti postupů práce s konkrétní třídou.

Rady při psaní kódu obsahují tyto funkce:

• Rady při psaní kódu pro vnořené odkazy na třídy

Při psaní vložených odkazů vám budou rady při psaní kódu neustále pomáhat.

• Rady při psaní kódu pro výraz "this"

Když v souboru třídy zadáte výraz "this", zobrazí se rady při psaní kódu na stejnou třídu.

• Rady při psaní kódu pro výraz "new+<mezera>"

Když zadáte výraz "new+<mezera>", aplikace Flash zobrazí seznam dostupných tříd a balíčků.

• Rady při psaní kódu pro výraz "import"

Když zadáte výraz "import+ <mezera>", aplikace Flash zobrazí seznam všech zabudovaných i vlastních balíčků.

• Rady při psaní kódu pro knihovny SWC

Když k cestě knihovny přidáváte knihovnu SWC nebo cestu externí knihovny, povolí aplikace Flash rady při psaní kódu pro všechny třídy obsažené v tomto souboru SWC.

Ladění ActionScriptu 3.0

O debuggeru ActionScriptu 3.0

Flash obsahuje samostatný debugger pro ActionScript 3.0, který funguje trochu jinak než debugger ActionScriptu 2.0. Debugger ActionScriptu 3.0 funguje pouze se soubory FLA a AS ActionScriptu 3.0. Soubory FLA musí mít publikování nastavené na Flash Player 9. Když zahájíte ladicí relaci ActionScriptu 3.0, Flash spustí samostatnou ladicí verzi Flash Playeru pro přehrání souboru SWF. Ladicí přehrávač Flash přehrává soubor SWF v samostatném okně mimo okno vývojového prostředí programu Flash.

Debugger ActionScriptu 3.0 převede pracovní plochu programu Flash na ladicí pracovní plochu, v níž se zobrazují panely, které slouží pro ladění, včetně panelu Akce anebo okna Skript, konzoly Ladění a panelu Proměnné. V konzole Ladění se zobrazuje zásobník volání a konzola také obsahuje nástroje pro krokování skriptů. Panel Proměnné zobrazuje proměnné v aktuálním rozsahu s jejich hodnotami a umožňuje aktualizaci těchto hodnot.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o ladění jazyka ActionScript 3.0:

- Understanding ActionScript 3 debugging in Flash (Vysvětlení ladění jazyka ActionScript 3 v aplikaci Flash) (Adobe.com)
- Introducing the ActionScript 3 debugger (Úvod do debuggeru jazyka ActionScript 3) (Adobe.com)

Zapnutí ladicího režimu

Způsob, jakým spustíte relaci ladění, závisí na typu souboru, se kterým pracujete. Během relace ladění Flash přerušuje provádění ActionScriptu, když narazí na bod přerušení nebo na běhovou chybu.

Když Flash spustí relaci ladění, přidá do souboru SWF, který pro relaci exportuje, speciální informace. Tyto informace umožní debuggeru uvádět čísla řádků kódu, kde došlo k chybám.

Tyto speciální ladicí informace můžete zahrnout do všech souborů SWF vytvořených z určitého souboru FLA v Nastavení publikování. To vám umožní ladit soubor SWF, i když explicitně nespustíte relaci ladění. Tyto ladicí informace soubor SWF trochu zvětší.

Spuštění ladění ze souboru FLA

Vyberte Ladit > Ladit film > Ladit.

375

Spuštění ladění ze souboru AS jazyka ActionScript 3.0

- 1 Se souborem ActionScriptu otevřeným v okně Skript vyberte soubor FLA, se kterým má být soubor ActionScript zkompilován, z nabídky Cíl nahoře v okně Skript. Soubor FLA musí být také otevřený v programu Flash, aby se v této nabídce zobrazil.
- **2** Vyberte Ladit > Ladit film > Ladit.

Přidání ladicích informací do všech souborů SWF vytvořených ze souboru FLA

- 1 S otevřeným souborem FLA vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
- 2 V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na záložku Flash.
- 3 Vyberte Povolit ladění.

Ukončení režimu ladění

V konzole ladění klepněte na tlačítko Ukončit relaci ladění.

Nastavení a odstranění bodů přerušení

Přidejte body přerušení do kódu ActionScriptu, chcete-li přerušit provádění kódu. Když se provádění přeruší, můžete kód krokovat a provádět ho řádek po řádku, zobrazovat různé části ActionScriptu, prohlížet si hodnoty proměnných a výrazů a upravovat hodnoty proměnných.

Poznámka: Body přerušení nemůžete přidávat do souborů ASC (ActionScript for Communication) nebo JSFL (Flash JavaScript).

Nastavení bodu přerušení

V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte do levého okraje vedle řádku kódu, kde chcete, aby se bod přerušení objevil.

Odstranění bodu přerušení

V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na bod přerušení, který chcete odstranit.

Krokování řádků kódu

Když se provádění ActionScriptu přeruší v bodě přerušení nebo běhové chyby, můžete kód krokovat řádek po řádku a volit, zda krokovat dovnitř volání funkce nebo přes. Můžete také zvolit, že chcete pokračovat v provádění kódu bez krokování.

Krokování dovnitř kódu řádek po řádku

V konzole ladění klepněte na tlačítko Krok dovnitř.

Krokování přes volání funkce

V konzole ladění klepněte na tlačítko Krok přes.

Krokování ven z volání funkce

V konzole ladění klepněte na tlačítko Krok ven.

Pokračování v normálním provádění kódu

V konzole ladění klepněte na tlačítko Pokračovat.

Zobrazení a kontrola skriptů v zásobníku volání

Když se provádění kódu v debuggeru zastaví, můžete si v konzole ladění prohlédnout zásobník volání a zobrazit skripty, které obsahují funkce ze zásobníku volání. Zásobník volání obsahuje aktuální seznam vnořených volání funkcí, které čekají na dokončení provádění.

Můžete si zobrazit jednotlivé skripty, které obsahují funkce.

V konzole ladění poklepejte na název skriptu v zásobníku volání.

Zobrazení a úpravy hodnot proměnných

Prohlédněte si a upravte hodnoty proměnných a vlastností v panelu Proměnné.

Zobrazení hodnoty proměnné

- 1 V panelu Proměnné vyberte z nabídky panelu typy proměnných, které chcete zobrazit.
 - · Zobrazit konstanty zobrazí hodnoty konstant (proměnné, které mají pevnou hodnotu).
 - Zobrazit statické zobrazí proměnné, které patří ke třídě, a ne k instancím třídy.
 - Zobrazit nepřístupné členské proměnné zobrazí proměnné, které nejsou přístupné jiným třídám nebo jmenným prostorům. To zahrnuje proměnné, které jsou chráněné, soukromé nebo interní (protected, private, internal) ve jmenném prostoru.
 - Zobrazit přídavné hexadecimální zobrazení přidá hexadecimální hodnoty, kdekoliv jsou zobrazené decimální hodnoty. To je užitečné hlavně pro barevné hodnoty. Hexadecimální hodnoty se nezobrazují pro desítkové hodnoty od 0 do 9.
 - Zobrazit kvalifikované názvy zobrazí typy proměnných s názvem balíčku i s názvem třídy.
- 2 Rozbalujte strom zobrazení struktury objektu FLA, dokud neuvidíte požadovanou proměnnou.

Úprava hodnoty proměnné

- 1 V panelu Proměnné poklepejte na hodnotu proměnné.
- 2 Zadejte novou hodnotu proměnné a stiskněte Enter. Nová hodnota se použije pro další provádění kódu.

Nastavení upozornění kompilátoru

Můžete ovládat typy upozornění kompilátoru, která kompilátor ActionScriptu generuje do panelu Chyby kompilátoru. Když kompilátor ohlásí chybu, poklepejte na chybu, abyste se dostali na řádek kódu, který chybu způsobil.

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
- 2 Klepněte na Flash.
- 3 Klepněte na tlačítko Nastavení ActionScriptu.
- 4 Vyberte některou z voleb Chyby:
- V přísném režimu se varování oznamují jako chyby, což znamená, že pokud takové chyby existují, kompilace se nezdaří.
- V režimu výstrah se zobrazují zvláštní varování, která jsou užitečná pro odhalení nekompatibilit při aktualizování kódu v jazyce ActionScript 2.0 na kód v jazyce ActionScript 3.0.

Navigace mezi chybami v kódu

Když Flash narazí na chybu v kódu ActionScriptu, ať už během kompilace, nebo během provádění, oznámí tuto chybu v panelu Chyby kompilátoru. Z panelu Chyby kompilátoru přejděte na řádek kódu, který způsobil chybu.

Poklepejte na chybu v panelu Chyby kompilátoru.

Ladění vzdáleného souboru ActionScript 3.0 SWF

S ActionScriptem 3.0 můžete vzdálený soubor SWF ladit pomocí ladicího Flash Playeru v samostatné verzi, ve verzi ActiveX, nebo ve verzi zásuvného modulu, které můžete najít v *adresáři s instalací Flash*/Players/Debug/. V debuggeru ActionScriptu 3.0 je ale vzdálené ladění omezené na soubory umístěné na stejném počítači na localhost jako je vývojová aplikace Flash a přehrávání probíhá v samostatném ladícím přehrávači, v ovladači ActiveX, nebo v zásuvném modulu.

Chcete-li povolit vzdálené ladění souboru, povolte ladění v Nastavení publikování. Soubor můžete také publikovat s heslem pro ladění, abyste zajistili, že ho mohou ladit pouze důvěryhodní uživatelé.

Stejně jako v JavaScriptu nebo HTML mohou uživatelé vidět proměnné ActionScriptu na straně uživatele. Chcete-li proměnné ukládat bezpečně, odešlete je do aplikace na straně serveru namísto jejich uložení do souboru. Jako vývojář ale můžete mít další obchodní tajemství, například struktury filmového klipu, které nechcete odhalit. K ochraně své práce můžete použít heslo pro ladění.

Povolení vzdáleného ladění souboru SWF a nastavení hesla pro ladění

V souborech FLA ActionScriptu 3.0 nemůžete ladit kód ve skriptech rámců. V debuggeru ActionScriptu 3.0 můžete ladit pouze kód v externích souborech AS.

- 1 Otevřete soubor FLA.
- 2 Zvolte Soubor > Nastavení publikování.
- 3 Na záložce Flash v dialogovém okně Nastavení publikování vyberte Povolit ladění.
- 4 Zavřete dialogové okno Nastavení publikování a vyberte jeden z následujících příkazů:
 - Soubor > Exportovat > Exportovat film
 - Soubor > Publikovat
- **5** Nechte soubor SWF na lokálním počítači, abyste mohli spustit vzdálenou ladící relaci na localhostu, nebo pošlete soubor na webový server.

Soubor SWF neobsahuje informace o bodech přerušení, proto když pošlete soubor na vzdálený server, nebudete moci kód krokovat. Chcete-li provádět tuto úlohu, použijte localhost.

6 V aplikaci Flash vyberte příkaz Ladění > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.

Flash otevře debugger jazyka ActionScript 3.0 a čeká na připojení ladicího Flash Playeru. Na spuštění ladicího přehrávače Flash Player máte 2 minuty. Pokud uplynou více než 2 minuty, zopakujte tento krok.

7 Otevřete soubor SWF v ladicí verzi Flash Playeru ve formě zásuvného modulu, ovladače ActiveX, nebo samostatného přehrávače. Ladicí samostatný přehrávač je umístěn v adresáři /adresář s instalací Flash/Players/Debug/. Nepřipojujte se k souboru na jiném počítači, protože debugger nebude schopen získat informace o bodech přerušení.

Relace ladění začne, když se ladicí přehrávač připojí k panelu Debugger ActionScriptu 3.0.

Aktivace debuggeru ze vzdáleného umístění

1 Otevřete vývojovou aplikaci Flash, pokud už není otevřená.

- 2 Vyberte příkaz Ladění > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.
- **3** V prohlížeči nebo v ladicí verzi samostatného přehrávače otevřete publikovaný soubor SWF ze vzdáleného umístění.

Pokud se dialogové okno Vzdálené ladění neobjeví, klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) v souboru SWF zobrazte kontextovou nabídku a vyberte Debugger.

4 V dialogovém okně Vzdálené ladění vyberte Localhost a vyberte soubor, který chcete otevřít.

V debuggeru se objeví seznam zobrazení ze souboru SWF. Pokud se soubor SWF nepřehrává, může být ladění pozastaveno, proto klepněte na Pokračovat, abyste ho spustili.

Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0

Ladění skriptů ActionScriptu 1.0 a 2.0

Debugger ActionScriptu 2.0 pomáhá hledat chyby ActionScriptu 1.0 a 2.0, když máte soubor SWF spuštěný ve Flash Playeru. Když používáte Flash k ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0, zobrazují se vaše soubory SWF v ladicí verzi Flash Playeru, který se instaluje automaticky s Flashem. Chcete-li instalovat samostatnou ladicí verzi Flash Playeru, spusťte instalátor v adresáři /*adresář s instalací Flash*/Players/Debug/.

Debugger ActionScriptu 2.0 zobrazuje hierarchicky uspořádaný seznam filmových klipů, které jsou aktuálně nahrané ve Flash Playeru. V debuggeru ActionScriptu 2.0 si můžete zobrazovat a upravovat hodnoty proměnných a vlastností v průběhu přehrávání souboru SWF a můžete používat body přerušení, abyste si soubor SWF zastavili a mohli kód ActionScriptu procházet řádek po řádku. Pak se můžete vrátit zpět ke skriptům a upravit je tak, aby dávaly správné výsledky.

А —	DEBUGGER ACTIONSCRIPTU 2.0 Testovat film:file:////data/phases/adobe/20080043%5FF Solution: 			F X Y X X X X X X X X X X X X X X X X X		<pre>** X * </pre>	
в —	Název alpha currentframe _droptarget _framesloaded height	Lokální proměnné Hodnota	Sledování	4	I		
	Zásobník volání		م ب ب		< <u> </u>	×	

A. Seznam Zobrazení B. Seznam vlastností C. Pruh nástrojů D. Zobrazení kódu

Velikost oblastí v panelu Debugger můžete měnit. Když ukazatelem přecházíte z oblasti do oblasti, můžete tažením změnit velikost zobrazení seznamu Zobrazení, seznamu Sledování a kódu. Můžete také klepnutím na svislý pruh rozbalit jednu z částí debuggeru do plné velikosti.

Po aktivaci se ve stavovém řádku debuggeru zobrazí URL nebo lokální cesta souboru, která říká, zda soubor běží v testovacím prostředí, nebo ze vzdáleného umístění, a zobrazuje živý seznam zobrazovaných filmových klipů. Při přidávání nebo odstraňování filmových klipů ze souboru se prováděné změny okamžitě promítají v seznamu zobrazení. **Poznámka:** Debuggery pro ActionScript 2.0 a 3.0 se podstatně liší. Další informace o debuggeru pro ActionScript 3.0 viz "Ladění ActionScriptu 3.0" na stránce 375.

Příkaz Testovat film a ovládání z klávesnice

Když používáte příkaz Ovládání > Testovat film > Testovat k odzkoušení souborů SWF, které implementují ovládání z klávesnice (procházení tabulátorem, klávesové zkratky vytvořené pomocí metody Key.addListener() a podobně), vyberte v okně Testovat film možnost Ovládání > Zakázat klávesové zkratky. Výběrem této volby zabráníte vývojovému prostředí "zachytávat" stisknutí kláves a umožníte jejich předávání do přehrávače. Například Ctrl+U ve vývojovém prostředí otevře dialogové okno Předvolby. Pokud ve skriptu přiřadíte Ctrl+U akci, která podtrhává text na obrazovce, pak se při použití příkazu Testovat film stisknutím Ctrl+U otevře dialogové okno Předvolby namísto spuštění akce podtržení textu. Chcete-li, aby příkaz Ctrl+U prošel do přehrávače, je nutné v okně Testovat film vybrat Ovládání > Vypnout klávesové zkratky.

Důležité: Když používáte jinou než anglickou aplikaci na anglickém systému, příkaz Testovat film skončí chybou, pokud libovolná část cesty souboru SWF obsahuje znaky, které nelze vyjádřit pomocí schéma kódování MBCS. Na anglickém systému například nebudou fungovat cesty s japonštinou.

Další ladicí nástroje

Flash poskytuje také následující ladicí nástroje:

- Panel Chyby kompilátoru, který zobrazuje chyby, na které narazil Flash při kompilaci skriptů.
- Panel Výstup, který zobrazuje běhová chybová hlášení a seznamy proměnných a objektů
- Příkaz trace(), který posílá programovací poznámky a hodnoty výrazů do panelu Výstup.
- Příkazy throw a try..catch..finally, které umožňují testovat skript a reagovat na běhové chyby přímo z prostředí skriptu

Ladění lokálního souboru SWF

- 1 Otevřete dokument FLA.
- **2** Vyberte Ladit > Ladit film > Ladit.

Tento příkaz exportuje soubor SWF s ladicími informacemi (soubor SWD). Otevře Debugger a otevře soubor SWF v testovacím prostředí. Soubor SWD se používá k ladění ActionScriptu a obsahuje informace, které vám umožní používat body přerušení a krokovat kód.

Ladění vzdáleného souboru ActionScript 2.0 SWF

Vzdálený soubor SWF můžete ladit pomocí ladicího Flash Playeru v samostatné verzi, ve verzi ActiveX, nebo ve verzi zásuvného modulu, které můžete najít v adresáři */adresář s instalací Flash/*Players/Debug/.

Chcete-li povolit vzdálené ladění souboru, povolte ladění v Nastavení publikování. Soubor můžete také publikovat s heslem pro ladění, abyste zajistili, že ho mohou ladit pouze důvěryhodní uživatelé.

Stejně jako v JavaScriptu nebo HTML mohou uživatelé vidět proměnné ActionScriptu na straně uživatele. Chcete-li proměnné ukládat bezpečně, odešlete je do aplikace na straně serveru namísto jejich uložení do souboru. Jako vývojář ale můžete mít další obchodní tajemství, například struktury filmového klipu, které nechcete odhalit. K ochraně své práce můžete použít heslo pro ladění.

Povolení vzdáleného ladění souboru SWF a nastavení hesla pro ladění

1 Otevřete soubor FLA.

- 2 Zvolte Soubor > Nastavení publikování.
- 3 Na záložce Flash v dialogovém okně Nastavení publikování vyberte Povolit ladění.
- 4 Chcete-li nastavit heslo, zadejte heslo do pole Heslo.

Když nastavíte toto heslo, nikdo bez hesla nemůže stahovat informace do debuggeru.

- 5 Zavřete dialogové okno Nastavení publikování a vyberte jeden z následujících příkazů:
- Ladění > Ladit film. > Ladit
- Soubor > Exportovat > Exportovat film
- Soubor > Publikovat

Flash vytvoří ladicí soubor s příponou .swd a uloží ho do stejného adresáře jako soubor SWF. Soubor SWD se používá k ladění ActionScriptu a obsahuje informace, které vám umožní používat body přerušení a krokovat kód.

6 Nahrajte soubor SWF a SWD do stejného adresáře na webovém serveru, nebo ho nechte na lokálním počítači, chcete-li uskutečnit relaci vzdáleného ladění lokálně přes localhost.

I když soubor SWD není ve stejné složce jako soubor SWF, můžete stejně ladit vzdáleně, ale debugger nebude mít žádné informace o bodech přerušení, takže nebude fungovat krokování kódu.

7 V aplikaci Flash vyberte příkaz Ladění > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 2.0.

Flash otevře panel Ladění jazyka ActionScript 2.0 a čeká na připojení ladicího Flash Playeru. Na spuštění ladicího přehrávače Flash Player máte 2 minuty. Pokud uplynou více než 2 minuty, zopakujte tento krok.

8 Otevřete soubor SWF v ladicí verzi Flash Playeru ve formě zásuvného modulu, ovladače ActiveX, nebo samostatného přehrávače. Ladicí samostatný přehrávač je umístěn v adresáři /*adresář s instalací Flash*/Players/Debug/.

Relace ladění začne, když se ladicí přehrávač připojí k panelu Debugger ActionScriptu 2.0.

Aktivace debuggeru ze vzdáleného umístění

- 1 Otevřete vývojovou aplikaci Flash, pokud už není otevřená.
- 2 Vyberte příkaz Ladění > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 2.0.
- **3** V prohlížeči nebo v ladicí verzi samostatného přehrávače otevřete publikovaný soubor SWF ze vzdáleného umístění. Soubor SWD musí být ve stejné složce jako soubor SWF.

Pokud se dialogové okno Vzdálené ladění neobjeví, klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) v souboru SWF zobrazte kontextovou nabídku a vyberte Debugger.

- 4 V dialogovém okně Vzdálené ladění vyberte Localhost nebo Jiný počítač:
- Vyberte Localhost, pokud ladicí verze Flash Playeru i vývojová aplikace Flash jsou na stejném počítači.
- Vyberte Jiný počítač, pokud ladicí verze Flash Playeru a vývojová aplikace Flash nejsou na stejném počítači. Zadejte IP adresu počítače, na kterém běží vývojová aplikace Flash.
- Výběrem možnosti Nezobrazovat tento dialog při spuštění zabráníte dialogovému oknu Vzdálené ladění v zobrazení výzvy uživateli k zadání umístění debuggeru, jestliže žádná nebyl nalezen. Tato volba je standardně vybraná.
- 5 Zadejte heslo pro ladění, pokud jste ho nastavili.

V debuggeru se objeví seznam zobrazení ze souboru SWF. Pokud se soubor SWF nepřehrává, může být ladění pozastaveno, proto klepněte na Pokračovat, abyste ho spustili.

Zobrazení a změna hodnot proměnných v debuggeru

Záložka Proměnné v debuggeru obsahuje názvy a hodnoty všech globálních proměnných a proměnných časové osy, které jsou vybrané v seznamu zobrazení souboru SWF. Pokud změníte hodnotu proměnné na záložce Proměnné, změna se projeví při běhu v souboru SWF. Chcete-li například testovat detekci kolizí ve hře, můžete zadáním hodnoty proměnné umístit míč do správného místa vedle zdi.

Záložka Lokální proměnné v debuggeru obsahuje názvy a hodnoty všech lokálních proměnných, které jsou dostupné v řádku ActionScriptu, kde je soubor SWF aktuálně zastavený, ať jde o bod přerušení, nebo jiné místo v uživatelem definované funkci.

Další témata nápovědy

"Seznam objektů a proměnných souboru SWF" na stránce 383

Zobrazení proměnné a její hodnoty

- 1 V seznamu zobrazení debuggeru vyberte filmový klip, který obsahuje proměnnou. (Chcete-li zobrazit globální proměnné, vyberte v seznamu zobrazení položku _global.)
- 2 Klepněte na záložku Proměnné.

Seznam se při přehrávání souboru SWF automaticky aktualizuje.

Poznámka: Pokud se filmový klip ze souboru SWF v určitém snímku odstraní, odstraní se tento klip včetně jeho proměnných a názvů proměnných také ze zobrazeného seznamu v debuggeru. Pokud je ale jeho proměnná označená pro seznam Sledování, můžete ji stále vidět na záložce Sledování.

Změna hodnoty proměnné

V záložce Proměnné v panelu Debugger poklepejte na hodnotu a zadejte novou hodnotu.

Zadejte řetězec (libovolná hodnota ohraničená uvozovkami), číslo nebo booleovskou hodnotu (true nebo false). Nemůžete zadat výraz (například eval ("name:" +i) nebo x + 2).

Poznámka: Chcete-li zapsat hodnotu výrazu do panelu Výstup v testovacím prostředí, použijte příkaz trace().

Používání seznamu Sledování

Chcete-li sledovat sadu zásadních proměnných, můžete je označit pro seznam Sledování. Seznam Sledování zobrazuje absolutní cestu k proměnné a hodnotu. V seznamu Sledování můžete také zadat novou hodnotu proměnné. Seznam Sledování zobrazuje pouze proměnné, ke kterým přistupujete pomocí absolutní cílové cesty, jako je _global nebo _root.

Pokud do seznamu Sledování přidáte lokální proměnnou, její hodnota se zobrazí pouze tehdy, když se Flash Player zastaví na řádku jazyka ActionScript, který je v rozsahu proměnné. Všechny ostatní proměnné se zobrazují při přehrávání souboru SWF. Pokud debugger nemůže najít hodnotu proměnné, zobrazí se taková hodnota jako nedefinovaná.

DEBUGGER ACTIONSCRIPTU 2.0 Testovat film:file:///Cl/Users/jsladky/AppData/Loc Sigglobal	DEBUGGER ACTIONSCRIPTU 2.0 Testovat film:file:///Cl/Users/jsladky/AppData/Lo		
Vlastnosti Proměnné Lokální proměnné Sledování	Vlastnosti Proměnné Lokální proměnné Sledování		
_level0	Název Hodnota		
Název Hodnota	_level0.\$version "WIN 10,0,2,54"		
\$version "WIN 10,0,2,54"			

Proměnné označené pro seznam Sledování a proměnné v seznamu Sledování

Přidávání proměnných do seznamu Sledování

- V záložce Proměnné nebo Lokální proměnné klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na vybranou proměnnou a z kontextové nabídky vyberte Sledovat. Vedle proměnné se zobrazí modrá tečka.
- V záložce Sledování klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Přidat. Poklepejte v sloupci názvů a zadejte cílovou cestu k názvu proměnné.

Odstraňování proměnných ze seznamu Sledování

 V záložce Sledování nebo Proměnné klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Odstranit.

Zobrazení vlastností filmového klipu a změna upravitelných vlastností

Záložka Vlastnosti v debuggeru obsahuje hodnoty všech vlastností filmového klipu ve vymezené ploše. Pokud změníte hodnotu, můžete vidět účinek takové změny při běhu souboru SWF. (Některé vlastnosti filmového klipu jsou pouze pro čtení a nelze je měnit.)

Zobrazení vlastností filmového klipu v debuggeru

- 1 Vyberte filmový klip ze seznamu.
- 2 V debuggeru klepněte na záložku Vlastnosti.

Změna hodnoty vlastnosti

V záložce Vlastnosti v debuggeru poklepejte na hodnotu a zadejte novou hodnotu.

Zadejte řetězec (libovolná hodnota ohraničená uvozovkami), číslo nebo booleovskou hodnotu (true nebo false). Nemůžete zadat výraz (například x + 50) nebo hodnoty objektu nebo pole (například {id: "rogue"} nebo [1, 2, 3]).

Poznámka: Chcete-li zapsat hodnotu výrazu do panelu Výstup v testovacím prostředí, použijte příkaz trace().

Seznam objektů a proměnných souboru SWF

Chcete-li zobrazit seznam objektů souboru SWF, použijte příkaz Zobrazit seznam objektů, který je užitečný, když hledáte správné názvy cílových cest a instancí. Chcete-li zobrazit seznam proměnných souboru SWF, použijte příkaz Zobrazit seznam proměnných, pomocí kterého můžete najít názvy a cílové cesty proměnných. Příkaz Zobrazit seznam objektů nebo Zobrazit seznam proměnných vymaže obsah panelu Výstup. Pokud nechcete tyto informace ztratit, před zvolením daného příkazu vyberte z nabídky panelu Výstup příkaz Uložit do souboru.

Seznam objektů souboru SWF

V testovacím prostředí příkaz Zobrazit seznam objektů zobrazí úroveň, snímek, typ objektu (tvar, filmový klip nebo tlačítko), cílové cesty a názvy instancí filmových klipů, tlačítek a textových polí v hierarchickém seznamu v panelu Výstup. (Nezobrazí všechny datové objekty ActionScriptu.)

- 1 Pokud soubor SWF není spuštěný v testovacím prostředí, vyberte Ovládání > Testovat film > Testovat.
- 2 Vyberte Ladění > Zobrazit seznam objektů.

V panelu Výstup se zobrazí seznam všech objektů, které jsou aktuálně ve vymezené ploše. Tento seznam se neaktualizuje automaticky během přehrávání souboru SWF; pokaždé, když chcete poslat informace do panelu Výstup, musíte vybrat příkaz Zobrazit seznam objektů.

Zobrazení seznamu proměnných souboru SWF v panelu Výstup

V testovacím prostředí příkaz Zobrazit seznam proměnných zobrazí seznam všech proměnných souboru SWF. Globální proměnné (deklarované pomocí identifikátoru _global) se zobrazují nahoře v seznamu proměnných v části Globální proměnné a všechny mají prefix _global).

Příkaz Zobrazit seznam proměnných navíc zobrazuje vlastnosti getter/setter – vlastnosti, které vytvoříte pomocí metody Object.addProperty() a metodami, které začínají na get nebo set. V panelu Výstup má hodnota vlastnosti getter/setter prefix [getter/setter]. Software určuje hodnotu, která se zobrazí pro vlastnost getter/setter, vyhodnocením funkce get.

Tento seznam se neaktualizuje automaticky během přehrávání souboru SWF; pokaždé, když chcete poslat informace do panelu Výstup, musíte vybrat příkaz Zobrazit seznam proměnných.

- 1 Vytvořte nový dokument FLA. Můžete ho například nazvat listvariables.fla.
- 2 Do panelu Akce přidejte následující ActionScript 2.0:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

- 3 Vyberte Ovládání > Testovat film > Testovat.
- 4 Vyberte Ladění > Zobrazit seznam proměnných v testovacím prostředí.

V panelu Výstup se zobrazí seznam všech proměnných, které jsou aktuálně v soubor SWF. Následující příklad zobrazuje proměnné, které by se zobrazily ve výstupu kódu uvedeného výše v kroku 2:

Nastavení a odstranění bodů přerušení

Bod přerušení umožňuje zastavit aplikaci na určitém řádku ActionScriptu. Body přerušení můžete používat, chcete-li testovat možná problémová místa v kódu. Pokud například napíšete sadu příkazů if..else if a nemůžete zjistit, který se provádí, můžete před příkazy přidat bod přerušení a prozkoumat je po jednom (krokovat je) v debuggeru.

Body přerušení můžete nastavovat v panelu Akce, v okně Skript nebo v debuggeru. Body přerušení nastavené v panelu Akce se uloží do souboru FLA. Body přerušení nastavené v debuggeru a v okně Skript se do souboru FLA neuloží a jsou platné pouze pro aktuální relaci ladění.

Důležité: Pokud jste nastavili body přerušení v panelu Akce nebo v okně Skript a klepnuli na Automaticky formátovat, zkontrolujte body přerušení. Pokud příkaz Automaticky formátovat odstranil prázdné řádky, mohl se váš ActionScript přesunout na jiný řádek. Před nastavením bodů přerušení je dobré skripty automaticky zformátovat.

Body přerušení se zobrazují v debuggeru i v okně Skript, ať už je nastavíte v kterémkoli z těchto oken. Aby toto fungovalo, musí být cesta k souboru AS v obou oknech stejná.

Nenastavujte body přerušení na řádky komentářů nebo na prázdné řádky; tyto body přerušení se ignorují.

Nastavení nebo odstranění bodů přerušení v panelu Akce nebo okně Skript

Během relace ladění proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte do levého okraje dílčího panelu Skript. Bod přerušení označuje červená tečka.
- Klepněte na tlačítko Volby ladění 6.
- Klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) zobrazte kontextovou nabídku a z ní vyberte Nastavit bod přerušení, Odstranit bod přerušení, nebo Odstranit body přerušení v tomto souboru. (V okně Skript můžete také vybrat Odstranit body přerušení ve všech souborech AS.)
- Stiskněte Ctrl+Shift+B (Windows) nebo Apple+Shift+B (Macintosh).

Poznámka: V některých předchozích verzích programu Flash se klepnutím do levého okraje panelu Skript vybral řádek kódu, nyní se tím přidávají nebo odstraňují body přerušení. Chcete-li vybrat řádek kódu, použijte klepnutí s klávesou Ctrl (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh).

Nastavení nebo odstranění bodů přerušení v debuggeru

- Klepněte do levého okraje dílčího panelu kódu. Bod přerušení označuje červená tečka.
- Nad zobrazením kódu klepněte na Zapnout/vypnout bod přerušení nebo Odstranit všechny body přerušení.
- Klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) zobrazte kontextovou nabídku a z ní vyberte Nastavit bod přerušení, Odstranit bod přerušení, nebo Odstranit body přerušení v tomto souboru.
- Stiskněte Ctrl+Shift+B (Windows) nebo Apple+Shift+B (Macintosh).

Soubor XML s body přerušení

Když pracujete s body přerušení v okně Skript, informace o bodech přerušení se ukládají do souboru AsBreakpoints.xml. Soubor se ukládá do adresáře Místní nastavení v následujících místech:

Windows *Disk*\Documents and Settings*Uživatel*\Local Settings\Data aplikací\Adobe\Flash CS3*jazyk*\Configuration\Debugger\

Macintosh *Macintosh HD*/Uživatelé/Uživatel/Knihovna/Application Support/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/

Zde je příklad souboru AsBreakpoints.xml:

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 ActionScript

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
    <file name="c:\tmp\myscript.as">
        <breakpoint line="10"></breakpoint>
        <breakpoint line="10"></breakpoint>
        <breakpoint line="6"></breakpoint>
        <breakpoint line="6"></breakpoint>
        <breakpoint line="6"></breakpoint>
        <breakpoint line="6"></breakpoint>
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="11"></breakpoint>
        <breakpoint line="14"></breakpoint>
        <breakpoint line="4"></flash breakpoint>></flash</breakpoint>>
```

Soubor XML se skládá z následujících tagů:

flash_breakpoints Tento uzel má atribut version, který určuje verzi souboru XML. Flash 8 odpovídá verzi 1.0.

file Dceřiný uzel uzlu flash_breakpoints. Tento uzel má atribut name, který určuje název souboru obsahujícího body přerušení.

breakpoint Dceřiný uzel uzlu file. Tento uzel má atribut line, který určuje číslo řádku obsahujícího bod přerušení.

Soubor AsBreakpoints.xml se načítá, když spouštíte Flash, a přegeneruje se při ukončení. AsBreakpoints.xml uchovává přehled o bodech přerušení mezi relacemi v průběhu vývoje.

Krokování řádků kódu

Když nastavíte body přerušení ve skriptu a v debuggeru klepnete na Pokračovat, můžete krokovat řádky kódu – tedy ovládat, jak se debugger přesouvá jednotlivé příkazy a funkce.

Předpokládejme například, že v následujícím kódu jazyka ActionScript 2.0 je nastavený bod přerušení uvnitř tlačítka na řádku myFunction():

```
on(press) {
    myFunction();
}
```

Když klepnete na tlačítko, Flash Player narazí na bod přerušení a pozastaví provádění. Nyní můžete v debuggeru přejít na první řádek funkce myFunction(), kdekoliv je v dokumentu definovaná. Můžete také pokračovat dál nebo tuto funkci opustit.

Když krokujete řádky kódu, mění se hodnoty proměnných a vlastností v záložkách Proměnné, Lokální proměnné, Vlastnosti a Sledování. Žlutá šipka na levé straně kódu v debuggeru označuje řádek, na kterém je ladění zastaveno. Použijte následující tlačítka podél horního okraje zobrazení kódu:

Krok dovnitř (*) Posune ladění dovnitř funkce. (Pokud řádek neobsahuje funkci definovanou uživatelem, Krok dovnitř přejde na další řádek.

Pokud v následujícím příkladu umístíte bod přerušení na řádek 7 a klepnete na Krok dovnitř, debugger se přesune na řádek 2 a při dalším klepnutí na Krok dovnitř přejde na řádek 3.

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 ActionScript

```
1 function myFunction() {
2 x = 0;
3 y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
7 myFunction();
8 mover = 0;
```

Poznámka: Čísla v tomto výstřižku kódu označují čísla řádků. Nejsou součástí kódu.

Krok ven (→ Posune ladění ven z funkce. Toto tlačítko funguje pouze tehdy, pokud právě stojíte v uživatelem definované funkci; žlutá šipka se přesune na řádek, který následuje za voláním funkce. Pokud v předchozím příkladu umístíte bod přerušení na řádek 3 a klepnete na Krok ven, debugger se přesune na řádek 8. Klepnutí na Krok ven na řádku, který není uvnitř uživatelem definované funkce, je stejné jako klepnutí na Pokračovat. Pokud například zastavíte na řádku 6 a klepnete na Krok ven, přehrávač bude pokračovat v provádění skriptu, dokud nenarazí na bod přerušení.

Krok přes Přesune debugger přes řádek kódu. Toto tlačítko přesune žlutou šipku na další řádek ve skriptu. Pokud v předchozím příkladu stojíte na řádku 7 a klepnete na Krok přes, přesunete se přímo na řádek 8 bez krokování skrz funkci myFunction(), i když se kód funkce myFunction() provede.

Pokračovat ▶ Opustí řádek, na kterém je přehrávač zastavený, a pokračuje v přehrávání, dokud nenarazí na bod přerušení.

Ukončit relaci ladění 💢 Zneaktivní debugger, ale pokračuje v přehrávání souboru SWF ve Flash Playeru.

Nastavení upozornění kompilátoru

Můžete řídit typy upozornění kompilátoru, která kompilátor ActionScriptu generuje do panelu Chyby kompilátoru. Když kompilátor ohlásí chybu, můžete se poklepáním na chybu dostat na řádek kódu, který ji způsobil.

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
- 2 Klepněte na záložku Flash.
- 3 Klepněte na tlačítko Nastavení ActionScriptu.
- 4 Vyberte některou z voleb Chyby:
- Přísný režim způsobí, že upozornění budou hlášena jako chyby, a kompilace tedy neuspěje, pokud budou takové chyby existovat.
- Režim výstrah nastaví hlášení dalších upozornění, která jsou užitečná při odhalování nekompatibility, když aktualizujete kód ActionScriptu 2.0 na ActionScript 3.0.

Panel Výstup – přehled

Když testujete soubor SWF, mohou se v panelu Výstup zobrazovat informace, které vám pomohou snadněji odstranit problémy v souboru SWF. Chcete-li tyto informace zobrazovat, přidejte do kódu příkazy trace() nebo použijte příkazy Zobrazit seznam objektů nebo Zobrazit seznam proměnných.

Pokud ve skriptech používáte příkaz trace(), můžete při běhu souboru SWF posílat do panelu Výstup konkrétní informace. Ty mohou zahrnovat poznámky o stavu souboru SWF nebo hodnoty výrazů. Další informace najdete v části o funkci trace() v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese *www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.*

Zobrazení nebo skrytí panelu Výstup

Vyberte Okna > Výstup nebo stiskněte F2.

Práce s obsahem panelu Výstup

♦ V nabídce panelu Výstup = vyberte příkaz. Zde je částečný seznam:

Kopírovat Zkopíruje celý obsah panelu Výstup do schránky počítače. Chcete-li zkopírovat jen část výstupu, vyberte oblast, kterou chcete zkopírovat, a pak vyberte Kopírovat.

Uložit do souboru Uloží obsah panelu Výstup do textového souboru.

Úroveň filtru Vyberte Žádné, chcete-li zabránit zobrazování informací v panelu Výstup, vyberte Kompletní, chcete-li do panelu Výstup posílat všechny informace.

Použití příkazu trace

Příkaz trace() pošle určenou informaci do panelu Výstup. Když například testujete soubor SWF, můžete poslat výsledky do panelu Výstup při stisknutí tlačítka nebo při přehrání snímku. Příkaz trace() je podobný příkazu jazyka JavaScript alert.

Když příkaz trace() použijete ve skriptu, můžete jako parametry použít výrazy. Hodnota výrazu se objeví v panelu Výstup v testovacím prostředí.

1 Vyberte snímek v časové ose a přidejte příkaz trace (). Můžete například vybrat Snímek 1 a přidat následují kód jazyka ActionScript 2.0:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mclListener:Object = new Object();
mclListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
    };
mclListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String,
httpStatus:Number) {
    trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">> trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
    };
    var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
    img_mcl.addListener(mclListener);
    img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2 Vyberte Ovládání > Testovat film > Testovat, abyste otestovali soubor SWF.

V panelu Výstup se zobrazí výsledky příkazu trace(). V panelu se může například zobrazit následující zpráva:

		I X
VÝSTUP		•≡
Chyba při otevírání URL		*
'http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg'		
>> error downloading image into _level0.img_mc		
>> errorCode=URLNotFound, httpStatus=404		
		Ŧ
<	- P-	

Panel Výstup

Navigace mezi chybami v kódu

Když Flash narazí na chybu v kódu ActionScriptu, ať už během kompilace, nebo během provádění, oznámí tuto chybu v panelu Chyby kompilátoru. Z panelu Chyby kompilátoru můžete přejít na řádek kódu, který chybu způsobil.

Poklepejte na chybu v panelu Chyby kompilátoru.

Ladění objektů textových polí

Chcete-li získat ladicí informace o objektech TextField, můžete použít příkaz Ladění > Zobrazit seznam proměnných nebo Ladění > Zobrazit seznam objektů v testovacím prostředí. Když použijete Ladění > Zobrazit seznam proměnných, panel Výstup použije k zobrazení vlastností pro TextField následující konvence:

- Na řádku se nezobrazí více než čtyři vlastnosti.
- · Vlastnost s řetězcovou hodnotou se zobrazí na samostatném řádku.
- Barevné vlastnosti se zobrazí jako hexadecimální čísla (0x00FF00).
- Vlastnosti se zobrazí v následujícím pořadí: variable, text, htmlText, html, textWidth, textHeight, maxChars, borderColor, backgroundColor, textColor, border, background, wordWrap, password, multiline, selectable, scroll, hscroll, maxscroll, maxhscroll, bottomScroll, type, embedFonts, restrict, length, tabIndex, autoSize.

Příkaz Ladění > Zobrazit seznam objektů zobrazí seznam objektů TextField. Pokud pro textové pole zadáte název instance, v panelu Výstup se zobrazí celá cílová cesta včetně názvu instance v následující formě:

Target = "target path"

Další témata nápovědy

"Nastavení upozornění kompilátoru" na stránce 387

Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder

Aplikace Flash Professional CS5 nabízí vylepšené pracovní toky mezi aplikacemi Flash Pro a Flash Builder 4.

Povolené pracovní toky zahrnují:

- Editaci jazyka ActionScript 3.0 v aplikaci Flash Builder 4 a testování, ladění nebo publikování v aplikaci Flash Pro CS5.
- Spuštění souborů ActionScript 3.0 v aplikaci Flash Professional k editaci v aplikaci Flash Builder 4.

Výukové video o pracovních postupech aplikací Flash Professional/Flash Builder je k dispozici na adrese www.adobe.com/go/lrvid5303_fl_cz.

Na úvod

Chcete-li povolit tyto pracovní toky aplikací Flash Pro/Flash Builder, ujistěte se, že platí následující podmínky:

- Jsou nainstalovány aplikace Flash Professional CS5 a Flash Builder 4.
- Pokud chcete spustit soubor FLA z aplikace Flash Builder, musí být projekt přiřazen k podstatě projektu aplikace Flash Professional na panelu Prohlížeč balení.

Další informace o přiřazování podstaty projektů v aplikaci Flash Builder naleznete v nápovědě aplikace Flash Builder.

• Chcete-li spustit soubor FLA aplikace Flash Builder, musí mít projekt přiřazen soubor FLA k testování a ladění ve vlastnostech projektu aplikace Flash Professional.

Testování, ladění a publikování souboru aplikace Flash Builder v aplikaci Flash Pro

Postup při provádění testování nebo ladění v aplikaci Flash Pro u souboru, který upravujete v aplikaci Flash Builder 4:

 Z vývojové perspektivy aplikace Flash Builder vyberte položku Spustit > Testovat film nebo Spustit > Ladit film. Všimněte si, že každá položka nabídky vedle sebe ikonu aplikace Flash Pro. Jakmile uzavřete okno souboru SWF nebo úlohu ladění, vrátí se ohnisko zpět na aplikaci Flash Builder, pokud se nevyskytnou chyby v kompilaci ve skriptech snímku uvnitř souboru FLA přiřazeného k projektu. Informace o všech chybách se zobrazí na panelu chyb v aplikaci Flash Builder.

Chcete-li publikovat soubor FLA přiřazený k aktuálnímu projektu aplikace Flash Builder:

• Z vývojové perspektivy aplikace Flash Builder vyberte položku Projekt > Publikovat film. Všimněte si, že se vedle příkazové nabídky nachází ikona aplikace Flash Pro.

Úprava souborů aplikace Flash Pro formátu AS v aplikaci Flash Builder

Chcete-li vytvořit novou třídu nebo rozhraní jazyka ActionScript 3.0 a přiřadit jí jako editor aplikaci Flash Builder:

- 1 Zvolte příkaz Soubor > Nový.
- 2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte třídu jazyka ActionScript 3.0 nebo rozhraní jazyka ActionScript 3.0.
- **3** V dialogovém okně Vytvořit soubor jazyka ActionScript 3.0, vyberte aplikaci Flash Builder jako aplikaci, ve které chcete vytvořit soubor, a klikněte na tlačítko OK. Otevře se aplikace Flash Builder.
- **4** V aplikaci Flash Builder vyberte soubor FLA nebo XLF, který chcete přiřadit k souboru jazyka ActionScript a klikněte na tlačítko Dokončit.

Postup při otevření a úpravě souboru aplikace Flash Pro formátu AS v aplikaci Flash Builder:

- Na panelu Knihovna klikněte pravým tlačítkem na symbol přiřazený k třídě nebo rozhraní a vyberte položku Vlastnosti.
- 2 V dialogovém okně Vlastnosti symbolu klikněte na položku Upravit definici třídy.
- **3** V zobrazeném dialogovém okně Upravit soubor jazyka ActionScript 3.0 ověřte, zda editor přiřazený k souboru AS je aplikace Flash Builder a klikněte na tlačítko OK.

Pokud není aplikace Flash Builder přiřazena jako editor souboru, vyberte aplikaci Flash Builder jako aplikaci k editaci souboru třídy a klikněte na tlačítko OK.

Aplikace Flash Builder se otevře k editaci souboru.

Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder

Aplikace Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 a prostředí Flex[®] lze společně používat řadou různých způsobů, například k vytvoření vlastních grafik a komponent v aplikaci Flash pro použití v prostředí Flex[®]. Následující výuková videa ukazují několik možností, jak mohou být aplikace Flash[®] a prostředí Flex[®] společně používány.

- Create custom Flex components with Flash CS3 (Vytvoření vlastních komponent Flex v aplikaci Flash CS3) (7:10)
- Creating Flex containers in Flash (Vytvoření kontejnerů Flex v aplikaci Flash) (4:33)
- Creating custom skins for Flex applications (Vytvoření vlastního vzhledu aplikací Flex) (4:58)

- Custom Flash graphics in Flex components (Vlastní grafiky Flash v komponentách Flex) (6:42)
- Use the Flex webservice component in Flash (Používání komponenty WebService Flex v aplikaci Flash) (8:53)
- Using and animating filters in Flex apps (Používání a animace filtrů v aplikacích Flex) (4:35)
- Exploring the Flash timer (O časovači Flash) (4:28)

Vytváření komponent pro prostředí Flex

V aplikaci Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 můžete vytvářet obsah, který lze používat jako komponenty aplikací prostředí Adobe[®] Flex[®]. Součástí tohoto obsahu mohou být vizuální prvky i kód jazyka Adobe[®] ActionScript[®] 3.0.

Vytváříte-li v aplikaci Flash komponenty, které lze používat v prostředí Flex, můžete využívat výhod flexibilních možností grafického designu aplikace Flash a současně zužitkovat možnosti prostředí Flex.

Abyste v aplikaci Flash mohli vytvářet komponenty prostředí Flex, musíte nainstalovat sadu Flex Component Kit for Flash. Tato sada se instaluje pomocí správce doplňků Adobe Extension Manager. Protože některé verze této sady komponent nemusí podporovat všechny funkce aplikace Adobe[®] Flash[®] Professional CS5, nezapomeňte z adresy www.adobe.com/go/flex_ck_cz stáhnout její nejnovější verzi.

Další informace o současném používání aplikace Flash a prostředí Flex najdete v dokumentaci k prostředí Flex na webové stránce společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

Vytvoření komponenty Flex v aplikaci Flash:

1 Musíte mít nainstalovaný správce doplňků Adobe Extension Manager. Chcete-li stáhnout správce doplňků Extension Manager, přejděte na stránku pro stažení této aplikace na adrese www.adobe.com/go/extension_manager_dl_cz.

Ve výchozím nastavení se správce doplňků Extension Manager instaluje s aplikacemi sady Adobe Creative Suite.

- 2 Stáhněte a nainstalujte sadu Flex Component Kit, která je dostupná na adrese www.adobe.com/go/flex_ck_cz. Nezapomeňte před instalací sady komponent aplikaci Flash ukončit. Informace o instalaci doplňků pomocí správce doplňků Adobe Extension Manager najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_extension_manager_cz.
- **3** Spusťte aplikaci Flash. V nabídce Příkazy se objeví dva nové příkazy: Převést symbol na komponentu Flex a Převést symbol na kontejner Flex.
- 4 Vytvořte v aplikaci Flash symbol filmového klipu obsahující kresbu a kód jazyka ActionScript 3.0, které chcete do komponenty Flex zahrnout. Tento obsah musí být v symbolu filmového klipu dřív, než začnete s převodem na komponentu Flex.
- 5 Než filmový klip převedete na komponentu Flex, ujistěte se, že vyhovuje následujícím požadavkům na kompatibilitu s prostředím Flex:
 - Kmitočet snímků souboru FLA by měl být 24 fps a měl by odpovídat kmitočtu snímků všech projektů Flex, které tuto komponentu budou používat.
 - Vztažný bod by měl být umístěn v bodě 0, 0 filmového klipu.

Poznámka: Abyste zajistili, že veškerý obsah ve filmovém klipu má vztažný bod 0, 0, klepněte ve spodní části časové osy na tlačítko Upravit více snímků, vyberte v časové ose filmového klipu všechny snímky, vyberte ve všech snímcích veškerý obsah a tento obsah přesuňte v inspektoru vlastností do bodu 0, 0.

6 V panelu Knihovna vyberte filmový klip a vyberte položky Příkazy > Převést symbol na komponentu Flex.

Aplikace Flash převede filmový klip na komponentu Flex, změní v panelu Knihovna jeho ikonu na ikonu prostředí Flex a importuje do panelu Knihovna kompilovaný klip třídy FlexComponentBase. Aplikace Flash tento klip třídy FlexComponentBase vloží do souboru SCW – komponenty Flex, která bude vytvořena v dalším kroku.
Všimněte si zpráv o průběhu, které se během doby, kdy aplikace Flash filmový klip převádí, zobrazují v panelu Výstup.

- 7 Vytvořte soubor SWC obsahující zkompilovanou komponentu Flex výběrem příkazu Soubor > Publikovat. Aplikace Flash také z hlavního souboru FLA vytvoří soubor SWF. Pokud ale chcete, můžete tento soubor SWF ignorovat. Publikovaná komponenta, soubor SWC, je nyní připravena na použití v prostředí Flex.
- 8 Chcete-li tento soubor SWC použít v prostředí Flex, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zkopírujte soubor SWC z aplikace Flash a vložte ho do složky kontejneru ve svém projektu Flex.
 - Přidejte soubor SWC do cesty knihovny projektu Flex. Další informace najdete v dokumentaci aplikace Flex Builder na adrese www.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

Používání metadat prostředí Flex

Pokud vytváříte kód jazyka ActionScript 3.0, který se použije v prostředí Flex, můžete do jakéhokoli publikovaného souboru SWF, který obsahuje kód jazyka ActionScript, vkládat externí soubory umístěním metadat do kódu. Deklarace metadat [Embed] se obvykle používají k vkládání souborů obrazů, písem, jednotlivých symbolů nebo jiných souborů SWF do formátu SWF.

Pamatujte si, že metadata jsou "data o datech". V jazyku ActionScript se metadata přidávají do řádku, který přímo předchází řádku kódu, na který se metadata vztahují. Kompilátor pak tato data vezme v úvahu při kompilování řádku kódu, který za nimi následuje.

Pokud byste například chtěli vložit obraz s názvem "button_up.png", který je uložený o jednu úroveň adresáře nad souborem jazyka ActionScript, použili byste následující skript jazyka ActionScript:

```
[Embed("../button_up.png")]
```

private var buttonUpImage:Class;

Tag metadat [Embed] kompilátoru sděluje, aby do souboru SWF vložil soubor s názvem "button_up.png" a že by tento soubor měl být přiřazen k proměnné buttonUpImage.

Další informace o vkládání datových zdrojů do prostředí Flex najdete v tématu o vkládání datových zdrojů v průvodci vývojáře Flex 3 Developer Guide na adresewww.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

Pokud při kompilování použijete funkci, která vyžaduje sadu Flex SDK (například funkci metadat [Embed]), aplikace Flash vás vyzve, abyste do cesty knihovny svého souboru FLA přidali soubor Flex.SWC. Soubor Flex.SWC obsahuje zkompilované třídy, které jsou potřeba k podpoře metadat prostředí Flex. Chcete-li soubor Flex.SWC přidat do cesty knihovny, klepněte v dialogovém okně na položku Aktualizace – cesta knihovny. Soubor Flex.SWC můžete také do cesty knihovny přidat později v nastavení publikování jazyka ActionScript.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace a příklady vztahující se k integraci aplikace Flash Pro a Flash Builder:

• Web: http://jessewarden.com/

Tisk za běhu

Tisk za běhu s použitím jazyka ActionScript 3.0

Informace o tisku za běhu s použitím jazyka ActionScript 3.0 naleznete v následujících zdrojích:

• Téma Tisk v dokumentu ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře (Adobe.com)

Tisk za běhu s použitím jazyka ActionScript 2.0

Do dokumentů Flash můžete přidat funkci tisku, což uživatelům umožní tisknout z přehrávače Flash Player. Můžete použít třídu PrintJob nebo funkce print() nebo printAsBitmap() jazyka ActionScript[®]. Uživatelé mohou také použít kontextovou nabídku přehrávače Flash Player a vybrat tam příkaz Tisknout. Kromě toho mohou uživatelé, spíše než z přehrávače Flash Player, tisknout z prohlížeče výběrem příkazu Soubor > Tisk z okna prohlížeče. Ale tisk přímo z přehrávače Flash Player, a ne z nabídky Tisknout v okně prohlížeče, nabízí různé výhody jako například:

- Uživatelé mohou tisknout všechny snímky, nebo jen určité snímky, které jste označili jako tisknutelné v přehrávači Flash Player. Navíc můžete nastavit tisknutelnou oblast snímku.
- Můžete určit obsah pro tisk jako vektorovou grafiku (abyste využili vyšší rozlišení) nebo jako bitmapy (abyste zachovali průhlednost a barevné efekty).
- Objekt PrintJob (Tisková úloha) ActionScriptu se zlepšuje v případě funkcí print() a printAsBitmap() přidáním schopnosti tisknout dynamicky vykreslené stránky jako jednu tiskovou úlohu. Objekt PrintJob také poskytuje nastavení tiskárny uživatele, které lze použít k formátování zpráv určených speciálně pro daného uživatele.
- Verze přehrávače Flash Player starší než 4.0.25 (Windows) nebo 4.0.20 (Macintosh) přímo nepodporují tisk snímků. Přehrávač Flash Player 7 a novější podporují třídu PrintJob (Tisková úloha).

Poznámka: Další informace o tisku ze souborů SWF za běhu s použitím jazyka ActionScript 3.0 najdete v tématu Tisk v dokumentu ActionScript 3.0 – příručka pro vývojáře.

Ovládání tisku za běhu

Chcete-li řídit, co si uživatelé mohou vytisknout, mějte při nastavení dokumentů a filmových klipů pro tisk na paměti následující body:

- Upravte rozvržení stránky v kterémkoliv snímku, který označíte jako tisknutelný, aby odpovídal požadovanému tištěnému výstupu. S použitím přehrávače Flash Player můžete tisknout všechny tvary, symboly, bitmapy, textové bloky a textová pole. Úrovně v souboru SWF se v tištěném výstupu neslučují.
- Ovladač tiskárny používá nastavení HTML pro rozměry, měřítko a zarovnání v dialogovém okně Nastavení publikování. Pomocí těchto nastavení můžete ovládat rozvržení tisku.
- Vybrané snímky se vytisknou tak, jak se zobrazují v symbolu filmového klipu. Umožněte uživatelům tisknout filmový klip, který není viditelný v prohlížeči, pomocí panelu Akce, ve kterém nastaví vlastnost_visible filmového klipu na hodnotu false. Změna vlastností filmového klipu pomocí akce setProperty, doplněním snímků nebo libovolným nástrojem pro transformace neovlivní způsob, jakým se filmový klip vytiskne.
- Aby se filmový klip dal vytisknout, musí být ve vymezené ploše nebo na pracovní ploše a musí mít zadaný název instance.
- Aby se mohly vytisknout, musí být všechny elementy zcela načtené. Pomocí vlastnosti _framesloaded filmového klipu zkontrolujte, zda je tisknutelný obsah načtený. Další informace viz _framesloaded (MovieClip.Další informace najdete v části o vlastnosti _framesloaded v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Použití třídy PrintJob (Tisková úloha) jazyka ActionScript 2.0

Třída PrintJob (Tisková úloha) jazyka ActionScript kromě zlepšení funkce tisku dostupné pomocí metody print () umožňuje vykreslovat dynamický obsah za běhu, dotazovat se uživatelů jedním tiskovým dialogovým oknem a vytisknout dokument při nezměněném měřítku s proporcemi odpovídajícími proporcím obsahu. Tato možnost je užitečná pro vykreslení a tisk externího dynamického obsahu, například obsahu databáze nebo dynamického textu.

Navíc s vlastnostmi vyplněnými metodou PrintJob.start() může váš dokument použít nastavení uživatelské tiskárny, jako je například výška, šířka a orientace stránky, a také můžete konfigurovat váš dokument, aby dynamicky naformátoval obsah Flash, který je vhodný pro daná nastavení tiskárny.

Poznámka: Když používáte třídu PrintJob (Tisková úloha), musí mít uživatelé přehrávač Flash Player 7 nebo novější.

Poznámka: Informace o tisku pomocí jazyka ActionScript 2.0 ze souborů SWF za běhu najdete v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.

Vytvoření tiskové úlohy

Protože tiskovou úlohu zařazujete do fronty v operačním systému uživatele mezi vaším voláním metody PrintJob.start() a voláním metody PrintJob.send() a protože funkce PrintJob (Tisková úloha) může dočasně ovlivnit interní zobrazení obsahu Flash na obrazovce v přehrávači Flash Player, implementujte činnosti specifické pro tisk pouze mezi voláním metodyPrintJob.start() a voláním metody PrintJob.send().Obsah Flash by například neměl umožňovat další interakci s uživatelem mezi voláním metody PrintJob.start() a voláním metody PrintJob.send().Místo toho dokončete formátování vaší tiskové úlohy, přidejte stránky do tiskové úlohy a odešlete tiskovou úlohu na tiskárnu.

- 1 Vytvoření instance objektu tiskové úlohy: new PrintJob().
- 2 Spusťte tiskovou úlohu a zobrazte tiskové dialogové okno pro operační systém: PrintJob.start().
- **3** Přidejte stránky do tiskové úlohy (volejte jednou na každou stránku a tím ji přidejte do tiskové úlohy): PrintJob.addPage().
- 4 Odešlete tiskovou úlohu na tiskárnu: PrintJob.send().
- 5 Odstranění tiskové úlohy: delete PrintJob.

Následující příklad zobrazuje kód jazyka ActionScript, který vytváří tiskovou úlohu pro tlačítko:

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult) {
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800}, {printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null, {printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

V jakémkoli okamžiku může být spuštěna vždy jen jedna tisková úloha. Druhou tiskovou úlohu nelze vytvořit, dokud u předchozí tiskové úlohy nedojde k jedné z následujících událostí:

• Tisková úloha je zcela úspěšná a volá se metoda PrintJob.send().

- Metoda PrintJob.start() vrátí hodnotu false.
- Metoda PrintJob.addPage() vrátí hodnotu false.
- Volá se metoda delete PrintJob.

Spuštění tiskové úlohy

Volání metody PrintJob.start () jazyka ActionScript 2.0 zařazuje tiskovou úlohu do tiskové fronty v operačním systému uživatele a zajistí, aby se zobrazilo tiskové dialogové okno operačního systému uživatele.

Pokud uživatel vybere, že se má zahájit tisk, metoda PrintJob.start() vrátí hodnotu true. (Tato hodnota je false, pokud uživatel zruší tiskovou úlohu, přičemž v takovém případě by skript měl volat pouze metodu delete). Pokud je úspěšná, metoda PrintJob.start() nastaví hodnoty pro vlastnosti paperHeight, paperWidth, pageHeight, pageWidth a orientation.

V závislosti na operačním systému uživatele se může zobrazit další dialogové okno, dokud se nedokončí zařazování do tiskové fronty a není zavolaná funkce PrintJob.send: Metody PrintJob.addPage() a PrintJob.send() je nutno volat co nejdříve. Pokud uplyne deset sekund mezi voláním funkce PrintJob.start() a voláním funkce PrintJob.send() , která odesílá tiskovou úlohu na tiskárnu, přehrávač Flash Player efektivně volá metodu PrintJob.send() a tím způsobí, že se zastaví zpracování všech stránek přidaných pro tisk a zařazení do fronty pomocí metodyPrintJob.addPage().

Když se vytvoří nová tisková úloha, vlastnosti metody PrintJob() se nastaví na počáteční hodnotu 0. Když se vyvolá metoda PrintJob.start() poté, co uživatel vybral tiskovou volbu v tiskovém dialogovém okně operačního systému, přehrávač Flash Player načte nastavení tisku z operačního systému. Funkce PrintJob.start() vyplní následující vlastnosti:

Vlastnost	Тур	Jednotky	Poznámky
PrintJob.paperHeight	číslo	body	Celková výška papíru
PrintJob.paperWidth	číslo	body	Celková šířka papíru
PrintJob.pageHeight	číslo	body	Výška skutečné tištěné oblasti na stránce; nezahrnuje žádné okraje nastavené uživatelem
PrintJob.pageWidth	číslo	body	Šířka skutečné tištěné oblasti na stránce; nezahrnuje žádné okraje nastavené uživatelem
PrintJob.orientation	řetězec	není	Orientace na výšku nebo na šířku

Přidání stránek do tiskové úlohy

Další stránky můžete do tiskové úlohy přidat pomocí metody PrintJob.addPage() jazyka ActionScript 2.0. Přestože tato metoda může zahrnovat maximálně čtyři parametry, jediným vyžadovaným parametrem je target/level. Tři volitelné parametry jsou printArea, options a frameNum.

Pokud nepoužíváte konkrétní volitelný parametr, ale používáte jiné volitelné parametry, místo vyloučeného volitelného parametru použijte NULL.

Funkce se všemi čtyřmi parametry používá následující syntaxi:

MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;

Pokud zadáte neplatný parametr, tisková úloha použije výchozí hodnoty parametrů.

Každé volání pro přidání nové stránky je jedinečné, což vám umožňuje upravit parametry bez ovlivnění již dříve nastavených parametrů. Můžete například určit, že se jedna stránka má vytisknout jako bitmapový obraz a jiná stránka jako vektorová grafika. Do tiskové úlohy můžete přidat tolik nových stránek, kolik je třeba. Jedno volání pro přidání stránky se rovná jedné tištěné stránce.

Poznámka: Jakýkoli kód jazyka ActionScript, který je nutno volat, aby změnil výsledný tiskový výstup, se musí spustit ještě před voláním metody PrintJob.addPage(). ActionScript může ale být spuštěn před nebo po nové metodě PrintJob(). Pokud má snímek volání metody PrintJob.addPage(), samotné volání nezaručuje, že se skript jazyka ActionScript v tomto snímku při tisku snímku spustí.

Určení cíle

Parametrem target (cíl) jazyka ActionScript 2.0 může být buď číslo, které znázorňuje úroveň (jako například 0 pro _root document) nebo řetězec, který představuje název instance filmového klipu ("myMovieClip").

Určení oblasti tisku

Volitelný parametr printArea zahrnuje následující hodnoty:

{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}

Hodnoty xMin, xMax, yMin a yMax představují obrazové body obrazovky vzhledem k cílové úrovni nebo k vztažnému bodu filmového klipu. Orientace oblasti tisku je od levého horního rohu tisknutelné oblasti na stránce. Pokud je oblast tisku širší než tisknutelná oblast na stránce, pak data, která přesahují pravý a spodní okraj stránky, se oříznou.



A. Plocha papíru B. Plocha stránky C. (594,774) D. (576,756) E. (0,0) F. (-18,-18)

Pokud neurčíte oblast tisku, nebo pokud určíte neplatnou oblast tisku, nastaví se oblast tisku na velikost vymezené plochy kořenového dokumentu.

Změna měřítka, body a obrazové body

Tisková úloha používající třídu PrintJob (Tisková úloha) standardně tiskne obsah Flash beze změny měřítka. Například objekt, který je na obrazovce 144 obrazových bodů široký, se vytiskne jako široký 144 bodů, neboli 2 palce.

Jeden bod se rovná jednomu obrazovému bodu. Ve vývojovém prostředí se 72 obrazových bodů rovná jednomu palci; na papíře se 72 bodů rovná jednomu palci.

Abyste pochopili, jak se obsah obrazovky v programu Flash převádí na tištěnou stránku, je nutno nejpve pochopit jednotky měření obrazovky a tisku. Obrazové body jsou pro měření na obrazovce a body jsou pro měření při tisku. Jeden obrazový bod i jeden bod se rovná 1/72 palce. *Twip* je 1/20 bodu a obrazového bodu.

Následující přehled dále ilustruje vztah mezi jednotkami měření.

- 1 obrazový bod = 20 twip
- 1 bod = 20 twip
- 72 obrazových bodů = 1 palec
- 72 bodů = 1 palec
- 567 twip = 1 cm
- 1440 twip = 1 palec

Chcete-li změnit velikost filmového klipu před tiskem, nastavte jeho vlastnosti MovieClip.xscale a MovieClip.yscale před voláním této metody a pak je nastavte zpět na jejich původní hodnoty. Pokud změníte velikost filmového klipu a také předáte hodnotu pro vlastnost *printArea*, hodnoty v obrazových bodech předané vlastnosti *printArea*představují původní velikost filmového klipu. To znamená, že pokud nastavíte měřítko filmového klipu na 50% a určíte oblast tisku na 500 x 500 obrazových bodů, obsah, který se vytiskne, je stejný jako obsah, který by se vytiskl, pokud byste nezměnili měřítko filmového klipu; ale vytiskne se v poloviční velikosti. Další informace najdete v části o vlastnosti addPage (metodě PrintJob.addPage)třídy printjob v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0.*

Určení tisku dokumentu jako vektorového obrazu, nebo jako bitmapové grafiky

Parametr options umožňuje určit, zda se má dokument tisknout jako vektorová grafika nebo jako bitmapový obraz. Při použití tohoto volitelného parametru použijte následující syntaxi:

{printAsBitmap:boolean}

Výchozí hodnota je false, což znamená požadavek vektorového tisku. Když určujete, kterou hodnotu použít, mějte na paměti následující návrhy:

- Pokud obsah, který tisknete, obsahuje bitmapový obraz, určete, že se má tisková úloha vytisknout jako bitmapa, aby se zahrnula průhlednost a barevné efekty.
- Naopak pokud obsah neobsahuje bitmapové obrazy, určete, že se má tisková úloha vytisknout jako vektorová grafika, abyste využili vyšší kvality obrazu.

Určení snímku, který se má vytisknout

Parametr frameNum umožňuje určit snímek, který se má vytisknout. Pokud neurčíte parametr čísla snímku, ve výchozím nastavení se vytiskne aktuální snímek cíle nebo úrovně, kterou určíte jako první parametr při přidávání stránky.

Tisk nebo odstranění tiskové úlohy

- 1 Chcete-li tiskovou úlohu poslat na tiskárnu po použití volání skriptu jazyka ActionScript 2.0 addPage(), použijte metodu PrintJob.send(), která způsobí, že přehrávač Flash Player zastaví zařazování tiskové úlohy do tiskové fronty, takže tiskárna začne tisknout.
- 2 Chcete-li odstranit tiskovou úlohu poté, co pošlete tiskovou úlohu na tiskárnu, pomocí funkce jazyka ActionScript delete PrintJob() odstraňte objekt PrintJob (Tisková úloha), aby se uvolnila paměť.

Tisk snímků nezávisle na třídě PrintJob (Tisková úloha)

Třída PrintJob (Tisková úloha) jazyka ActionScript 2.0, která je k dispozici pro přehrávač Flash Player 7 a novější, nabízí mnoho výhod oproti metodám tisku print () a printAsBitmap(). Chcete-li ale tisknout s použitím přehrávače Flash Player 6 nebo staršího až po verzi přehrávače Flash Player 4.0.25 (Windows) a 4.0.20 (Macintosh), použijte funkce print() a printAsBitmap() a popisy snímků.

Chcete-li nastavit tisk z přehrávače Flash Player nezávisle na třídě PrintJob (Tisková úloha), určete snímky, které se mají vytisknout, a nastavte jejich oblast tisku.

Určení oblasti tisku bez použití objektu PrintJob (Tisková úloha)

Při tisku snímků je oblast tisku standardně určena vymezenou plochou souboru dokumentu. Jakýkoli objekt, který přesahuje mimo vymezenou plochu, se ořízne a nevytiskne. Načtené filmy používají pro oblast tisku velikost své vlastní vymezené plochy, ne velikost vymezené plochy hlavního souboru SWF.

Jako alternativu k použití velikosti vymezené plochy dokumentu nastavte následující oblasti tisku:

- Pro kontextovou nabídku přehrávače Flash Player nebo pro funkci jazyka ActionScript 2.0 print() určete ohraničovací rámeček pro obsah SWF jako oblast tisku pro všechny snímky tak, že objekt v jednom snímku vyberete jako ohraničovací rámeček. Tato volba se hodí například k vytištění celostránkového produktového listu z webového proužku.
- Funkce print () umožňuje použít jako oblast tisku složený ohraničovací rámeček všech tisknutelných snímků v časové ose – například k vytištění více snímků, které sdílejí vztažný bod. Chcete-li použít složený ohraničovací rámeček, použijte parametr bMax, jak to ukazuje následující příklad:

print ("myMovie", "bmax")

Funkce print () umožňuje změnit tisknutelnou oblast pro každý snímek tak, že změníte měřítko objektů, aby se přizpůsobily oblasti tisku – například, aby objekty různých velikostí v každém snímku vyplnily tištěnou stránku. Chcete-li změnit ohraničovací rámeček pro každý snímek, použijte parametr Frame v parametrech akce Print, jak to ukazuje následující příklad:

print ("myMovie", "bframe")

• Funkce print () umožňuje určit ohraničovací rámeček určitého snímku v dokumentu jako oblast tisku pro všechny tisknutelné snímky v dokumentu, jak to ukazuje následující příklad:

print ("myMovie", "bmovie")

Popis snímku #b slouží k označení snímku, který se má použít k určení oblasti tisku. Popis #b musí být ve stejné vrstvě jako snímek popsaný #p.

Další informace o funkci print () a jejích parametrech naleznete v tématu o funkcích tisku v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0.*

Použití funkce print() bez použití objektu PrintJob (Tisková úloha)

Základní syntaxe pro funkci print () jazyka ActionScript 2.0, kterou můžete připojit k tlačítku nebo k jinému způsobu spuštění v dokumentu pro aktivování tisku, je následující:

print (target, "Bounding box");

Cílový parametr určuje umístění snímků, které se tisknou, a parametr ohraničovacího rámečku určuje oblast tisku.

K tlačítku, snímku nebo k filmovému klipu ve vašem dokumentu přiřaďte funkci print (), abyste uživatelům umožnili tisknout obsah Flash. Pokud snímku přiřadíte funkci print (), akce se provede, když přehrávací hlava dosáhne označeného snímku.

Funkce print () umožňuje tisknout snímky kromě hlavní časové osy i v jiných filmových klipech. Každá funkce print () nastaví pouze jednu časovou osu pro tisk, ale tato akce vám umožní určit k tisku jakýkoliv počet snímků v časové ose. Pokud k jednomu tlačítku nebo snímku připojíte více než jednu funkci print (), zobrazí se tiskové dialogové okno pro každou prováděnou akci.

Další informace najdete také v tématu o funkcích tisku v dokumentu Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0.

Nastavení publikování jazyka ActionScript

Změna nastavení publikování ActionScriptu

Když vytvoříte nový dokument FLA, Flash se zeptá, kterou verzi ActionScriptu chcete použít. Toto nastavení můžete změnit, pokud se později rozhodnete napsat skript v jiné verzi jazyka ActionScript.

Poznámka: Kompilátor jazyka ActionScript 2.0 může kompilovat veškerý kód jazyka ActionScript 1.0 s výjimkou syntaxe lomítka (/), která se používá k označení cesty filmového klipu (například parentClip/testMC:varName= "hello world"). Chcete-li se vyhnout tomuto problému, buď přepište kód pomocí tečkové (.) notace, nebo vyberte kompilátor ActionScriptu 1.0.

- 1 Vyberte Soubor > Nastavení publikování a pak vyberte záložku Flash.
- 2 Z rozbalovací nabídky vyberte verzi ActionScriptu.

Soubory tříd a konfigurační soubory

Když nainstalujete Flash, do vašeho systému se umístí několik konfiguračních složek a souborů vztahujících se k jazyku ActionScript. Pokud tyto soubory upravujete, abyste přizpůsobili vývojové prostředí, zazálohujte si původní soubory.

Složka tříd jazyka ActionScript Obsahuje všechny vestavěné třídy ActionScriptu 2.0 (soubory AS) Typické cesty k této složce jsou následující:

- Windows XP: [pevný disk]\Documents and Settings*uživatel*\Local Settings\Data Aplikací\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Classes
- Windows Vista: [pevný disk]\Users*uživatel*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Classes
- Macintosh: [pevný disk]/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/jazyk/Configuration/Classes

Složka Classes je rozdělena na třídy pro aplikace Flash Player 8 (FP8), Flash Player 9 (FP9) a balíček mx, který používají oba přehrávače a soubory ASO. Další informace o uspořádání tohoto adresáře najdete v souboru Čtěte ve složce Classes.

Složka tříd pro zahrnutí Obsahuje všechny globální soubory zahrnutí ActionScriptu. Umístění jsou následující:

- Windows XP: [pevný disk]\Documents and Settings*uživatel*\Local Settings\Data Aplikací\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Include
- Windows Vista: [pevný disk]\Users*uživatel*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\Include
- Macintosh: [pevný disk]/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/jazyk/Configuration/Include

Konfigurační soubor ActionsPanel.xml Zahrnuje konfigurační soubor pro rady při psaní kódu jazyka ActionScript. Konfiguraci každé verze jazyků ActionScript a JavaScript a prostředí Flash Lite zajišťují samostatné soubory. Jsou umístěny v následujících složkách:

- Windows XP: [pevný disk]\Documents and Settings*uživatel*\Local Settings\Data Aplikací\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: [pevný disk]\Users*uživatel*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash
 CS5*jazyk*\Configuration\ActionsPanel

Macintosh: [pevný disk]/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/jazyk/Configuration/ActionsPanel

Konfigurační soubor AsColorSyntax.xml Konfigurační soubor pro barevné zvýrazňování syntaxe kódu ActionScriptu. Umístění jsou následující:

- Windows XP: [pevný disk]\Documents and Settings\uživatel\Local Settings\Data Aplikací\Adobe\Flash CS5\jazyk\Configuration\ActionsPanel\
- Windows Vista: [pevný disk]\Users\uživatel\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\jazyk\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: [pevný disk]/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/jazyk/Configuration/ActionsPanel

Deklarace třídy dokumentu jazyka ActionScript 3.0

Když používáte ActionScript 3.0, soubor SWF může mít přiřazenou třídu nejvyšší úrovně. Tato třída se nazývá třída dokumentu. Když Flash Player načte SWF, vytvoří se instance této třídy a stane se objektem nejvyšší třídy pro soubor SWF. Tímto objektem souboru SWF může být instance libovolné vlastní třídy, kterou zvolíte.

Například soubor SWF, který implementuje komponentu kalendáře, může mít jako třídu nejvyšší úrovně přiřazenou třídu Calendar, která má náležité metody a vlastnosti pro komponentu kalendáře. Když se soubor SWF načte, vytvoří aplikace Flash Player instanci této třídy Calendar.

- 1 Zrušte výběr všech objektů ve vymezené ploše a na časové ose tím, že klepnete do prázdné části vymezené plochy. Tím se zobrazí vlastnosti dokumentu v inspektoru Vlastnosti.
- 2 Zadejte v inspektoru vlastností v textovém poli Třída dokumentu název tohoto souboru jazyka ActionScript pro tuto třídu. Vynechejte příponu názvu souboru .as.

Poznámka: Informace o třídě dokumentu můžete také zadat v dialogovém okně Nastavení publikování.

Nastavení umístění souborů jazyka ActionScript

Abyste mohli použít třídu jazyka ActionScript, kterou jste definovali, musí aplikace Flash vyhledat externí soubory jazyka ActionScript, které obsahují definici této třídy. Seznam složek, ve kterých aplikace Flash vyhledává definice tříd, se u jazyka ActionScript 2.0 označuje jako *cesta pro třídy* a u jazyka ActionScript 3.0 jako *zdrojová cesta*. Cesty pro třídy a zdrojové cesty existují na aplikační (globální) úrovni a na úrovni dokumentů. Další informace o cestách pro třídy najdete v tématu o třídách v příručce Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash nebo v tématu Balíčky v příručce *Učíme se jazyk ActionScript 3.0*.

V aplikaci Flash lze nastavit následující umístění jazyka ActionScript:

- ActionScript 2.0
 - Úroveň aplikace (dostupná pro všechny soubory AS2 FLA):
 - Třída pro cesty (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Úroveň dokumentu (dostupná pouze pro soubor FLA, který určuje jeho cestu):
 - Třída pro cesty (nastavená v okně Nastavení publikování)
- ActionScript 3.0
 - Úroveň aplikace (dostupná pro všechny soubory AS3 FLA):
 - Zdrojová cesta (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Cesta knihovny (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)

- Externí cesta knihovny (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
- Úroveň dokumentu (dostupná pouze pro soubor FLA, který určuje tyto cesty):
 - Zdrojová cesta (nastavená v okně Nastavení publikování)
 - Cesta knihovny (nastavená v okně Nastavení publikování)
 - Třída dokumentu (nastavená v inspektoru vlastností dokumentu)

Cesta knihovny určuje umístění předem nakompilovaného kódu jazyka ActionScript, který je obsažený ve vámi vytvořených souborech SWC. Soubor FLA, který tuto cestu určuje, načítá každý soubor SWC na nejvyšší úrovni této cesty a každé další zdroje kódu, které jsou určeny v samotných souborech SWC. Pokud použijete cestu knihovny, nezapomeňte, že žádný zkompilovaný kód v těchto souborech SWC nesmí být duplikovaný v nezkompilovaných souborech jazyka ActionScript ve zdrojové cestě. Nadbytečný kód bude kompilaci vašeho souboru SWF zpomalovat.

Cest, které má aplikace Flashprohledat, můžete určit i více. Použijí se zdroje, které budou nalezeny v kterékoli určené cestě. Když přidáváte nebo upravujete cestu, můžete přidat absolutní adresářové cesty (například C:/moje_tridy) a relativní adresářové cesty (například ../moje_tridy nebo ".").

Nastavení cesty pro třídy pro jazyk ActionScript 2.0

Nastavení cesty pro třídy na úrovni dokumentu:

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na Flash.
- 2 Ujistěte se, že v rozbalovací nabídce Verze ActionScriptu je vybraná volba ActionScript 2,0, a klepněte na Nastavení.
- 3 V textovém poli Exportní snímek pro třídy určete snímek, ve kterém by měla být definice tříd umístěna.
- 4 Chcete-li do seznamu cest pro třídy přidat cesty, proveďte libovolné z následujících úkonů:
- Chcete-li k cestě tříd přidat nějakou složku, klepněte na tlačítko Vyhledat cestu 🏓, vyhledejte složku, kterou chcete přidat, a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li do seznamu Cesta tříd přidat další řádek, klepněte na tlačítko Přidat novou cestu
 Poklepejte na nový řádek, zadejte relativní nebo absolutní cestu a klepněte na OK.
- Chcete-li existující složku cesty tříd upravit, vyberte danou cestu v seznamu Cesta pro třídy, klepněte na tlačítko Vyhledat cestu, vyhledejte složku, kterou chcete přidat, a klepněte na OK. Nebo poklepejte na cestu v seznamu Cesta pro třídy, zadejte požadovanou cestu a klepněte na OK.
- Chcete-li některou složku z cesty tříd odstranit, vyberte danou cestu v seznamu Cesta pro třídy a klepněte na tlačítko Odstranit vybranou cestu —.

Nastavení cesty pro třídy na úrovni aplikace:

- 1 Vyberte příkaz Úpravy > Předvolby (v systému Windows) nebo Flash > Předvolby (na počítačích Macintosh) a klepněte na kategorii jazyka ActionScript.
- 2 Klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript 2.0 a přidejte cesty do seznamu Cesta pro třídy.

Nastavení zdrojové cesty pro jazyk ActionScript 3.0

Nastavení zdrojové cesty na úrovni dokumentu:

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na Flash.
- 2 Ujistěte se, že v rozbalovací nabídce Verze jazyka ActionScript je vybraná volba ActionScript 3,0, a klepněte na Nastavení. Abyste mohli používat jazyk ActionScript 3.0, musí být verze vašeho přehrávače Flash Player nastavena na Flash Player 9.

- 3 V textovém poli Exportovat třídy ve snímku určete snímek, ve kterém má být definice tříd umístěna.
- 4 Určete nastavení Chyb. Můžete vybrat přísný režim nebo režim výstrah. V přísném režimu se varování kompilátoru oznamují jako chyby, což znamená, že pokud takové typy chyb existují, kompilace se nezdaří. V režimu výstrah se zobrazují zvláštní varování, která jsou užitečná pro odhalení nekompatibilit při aktualizování kódu v jazyce ActionScript 2.0 na kód v jazyce ActionScript 3.0.
- 5 (Volitelně) Zvolte Vymezená plocha, pokud chcete, aby se automaticky deklarovaly instance ve vymezené ploše.
- 6 Jako požadovaný dialekt určete ActionScript 3.0 nebo ECMAScript. Doporučuje se používat ActionScript 3.0.
- 7 Chcete-li do seznamu zdrojových cest přidat cesty, proveďte libovolné z následujících úkonů:
- Chcete-li ke zdrojové cestě přidat nějakou složku, klepněte na záložku Zdrojová cesta a pak na tlačítko Vyhledat cestu 20, vyhledejte složku, kterou chcete přidat, a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li do seznamu Zdrojová cesta přidat další řádek, klepněte na tlačítko Přidat novou cestu
 Poklepejte na nový řádek, zadejte relativní nebo absolutní cestu a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li existující složku zdrojové cesty upravit, vyberte danou cestu v seznamu Zdrojová cesta, klepněte na tlačítko Vyhledat cestu, vyhledejte složku, kterou chcete přidat, a klepněte na tlačítko OK. Nebo poklepejte na cestu v seznamu Zdrojová cesta, zadejte požadovanou cestu a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li některou složku ze zdrojové cesty odstranit, vyberte danou cestu v seznamu Zdrojová cesta a klepněte na tlačítko Odstranit z cesty —.

Nastavení zdrojové cesty na úrovni aplikace:

- 1 Vyberte příkaz Úpravy > Předvolby (v systému Windows) nebo Flash > Předvolby (na počítačích Macintosh) a klepněte na kategorii jazyka ActionScript.
- 2 Klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript 3.0 a přidejte cesty do seznamu Zdrojová cesta.

Nastavení cesty knihovny pro soubory jazyka ActionScript 3.0

Postup nastavení cesty knihovny na úrovni dokumentu je stejný jako nastavení zdrojové cesty:

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování a klepněte na záložku Flash.
- 2 Ujistěte se, že je v nabídce Skript vybrána volba ActionScript 3.0 a klepněte na položku Nastavení.
- 3 V dialogovém okně Další nastavení jazyka ActionScript 3.0 klepněte na záložku Cesta knihovny.
- 4 Přidejte cestu knihovny do seznamu Cesta knihovny. Do seznamu cest můžete přidávat složky nebo jednotlivé soubory SWC.
- **5** Chcete-li nastavit vlastnost Typ odkazu, poklepejte na položku Typ odkazu ve stromu vlastností cesty. K dispozici jsou následující volby:
- · Vnořený do kódu: Zdroje kódu nalezené v určené cestě budou vnořeny do publikovaného souboru SWF.
- Externí: Zdroje kódu nalezené v určené cestě nebudou přidány do publikovaného souboru SWF, ale kompilátor ověří, zda se nacházejí v určeném umístění.
- Knihovna RSL (Runtime shared library): Přehrávač Flash Player stahuje zdroje za běhu.

Nastavení cesty knihovny na úrovni aplikace:

- 1 Vyberte příkaz Úpravy > Předvolby (v systému Windows) nebo Flash > Předvolby (na počítačích Macintosh) a klepněte na kategorii jazyka ActionScript.
- 2 Klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript 3.0 a přidejte cesty do seznamu Cesta knihovny.

Podmíněné kompilování jazyka ActionScript

V jazyku ActionScript 3.0 můžete používat podmíněné kompilování stejným způsobem, jako se používalo u programovacího jazyka C++ a jiných. Podmíněné kompilování můžete například použít k vypnutí nebo zapnutí bloků kódu v rámci celého projektu, například u kódu implementujícího určitou funkci nebo u kódu, který se používá k ladění.

Konstanty konfigurace jsou definovány v nastavení publikování; můžete pomocí nich určit, zda jsou nebo nejsou kompilovány určité řádky kódu jazyka ActionScript. Jednotlivé konstanty vypadají takto:

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

U tohoto typu je CONFIG jmenným prostorem konfigurace a SAMPLE_CONSTANT je konstanta, kterou můžete v nastavení publikování nastavit na hodnotu true nebo false. Má-li tato konstanta hodnotu true, řádek kódu, který za touto konstantou v jazyku ActionScript následuje, se zkompiluje. Je-li hodnota false, řádek kódu za konstantou se nezkompiluje.

Například následující funkce obsahuje dva řádky kódu, které se zkompilují pouze tehdy, pokud je v nastavení publikování hodnota konstanty, která tyto řádky předchází, nastavena na hodnotu true:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");
    }
}
```

Definice konstanty konfigurace pomocí dialogového okna Nastavení publikování:

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
- 2 V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na záložku Flash.
- **3** Ujistěte se, že je hodnota položky Skript nastavena na ActionScript 3.0, a klepněte u této hodnoty na tlačítko Nastavení.
- 4 V dialogovém okně Rozšířené možnosti jazyka ActionScript 3.0 klepněte na záložku Konstanty konfigurace.
- 5 Chcete-li přidat konstantu, klepněte na tlačítko Přidat.
- **6** Zadejte název konstanty, kterou chcete přidat. Výchozí jmenný prostor je CONFIG a výchozí název konstanty je CONFIG_CONST.

Poznámka: Jmenný prostor konfigurace (CONFIG) je kompilátorem aplikace Flash deklarován automaticky. Vlastní jmenné prostory konfigurace můžete přidat tím, že je v nastavení publikování zadáte i s názvem konstanty a pomocí následující syntaxe je přidáte do kódu jazyka ActionScript:

config namespace MY_CONFIG;

7 Zadejte pro konstantu požadovanou hodnotu (true nebo false). Chcete-li vypnout nebo zapnout kompilování určitých řádků kódu, můžete tuto hodnotu změnit.

Přizpůsobení kontextových nabídek v dokumentu Flash

Můžete přizpůsobit standardní kontextovou nabídku a kontextovou nabídku pro upravování textu, které se zobrazují pro soubory SWF ve Flash Playeru 7 a novějších.

- Standardní kontextová nabídka se zobrazí, když uživatel klepne pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor SWF ve Flash Playeru kdekoliv s výjimkou upravitelného textového pole. Do nabídky můžete přidávat vlastní položky a skrýt libovolné vestavěné položky s výjimkou položek Nastavení a Debugger.
- Kontextová nabídka pro úpravy se zobrazí, když uživatel klepne pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do upravitelného textového pole v souboru SWF ve Flash Playeru. Do této nabídky můžete přidat vlastní položky. Nemůžete skrýt žádné vestavěné položky.

Poznámka: Flash Player také zobrazí chybovou kontextovou nabídku, když uživatel klepne pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) ve Flash Playeru, když není načtený žádný soubor SWF. Tuto nabídku nemůžete upravit.

Kontextové nabídky aplikace Flash Player 7 přizpůsobíte v jazyku ActionScript 2.0 pomocí objektů ContextMenu a ContextMenuItem. Další informace o používání těchto objektů najdete v části ContextMenu v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0*.

Při vytváření vlastní kontextové nabídku pro Flash Player pamatujte na následující podmínky:

- Vlastní položky se do kontextové nabídky přidávají v pořadí, ve kterém je vytvoříte. Když už jsou položky vytvořené, nemůžete toto pořadí změnit.
- Můžete určit viditelnost a přístupnost vlastních položek.
- Vlastní položky kontextové nabídky jsou automaticky kódovány pomocí kódování Unicode UTF-8.

Konfigurační složky instalované s programem Flash

Flash umístí do vašeho systému při instalaci aplikace několik konfiguračních složek. V konfiguračních složkách jsou soubory spojené s aplikací uspořádány do příslušných úrovní uživatelského přístupu. Když pracujete s jazykem ActionScript[®] nebo jeho komponentami, můžete chtít zobrazit obsah těchto složek. Konfigurační složky pro Flash jsou následující:

Konfigurační složka na úrovni aplikace

Protože je na úrovni aplikace, uživatelé bez oprávnění správce nemají do této složky právo zápisu. Typické cesty k této složce jsou následující:

- V Microsoft Windows XP nebo Microsoft Windows Vista vyhledejte *startovací disk*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3*jazyk*\Configuration\.
- Na Macintoshi vyhledejte Macintosh HD/Aplikace/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Složka První spuštění

Tento sourozenec konfigurační složky na úrovni aplikace usnadňuje sdílení konfiguračních souborů mezi uživateli na stejném počítači. Složky a soubory ve složce prvního spuštění se automaticky zkopírují do uživatelské konfigurační složky. Libovolné nové soubory umístěné do složky prvního spuštění se zkopírují do uživatelské konfigurační složky, když spustíte aplikaci.

Typické cesty ke složce prvního spuštění jsou následující:

• Ve Windows XP nebo Windows Vista vyhledejte *startovací disk*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3*jazyk*\First Run\.

• Na Macintoshi vyhledejte Macintosh HD/Aplikace/Adobe Flash CS3/First Run/.

Konfigurační složka na úrovni uživatele

Nachází se v oblasti profilu uživatele a do této složky může aktuální uživatel vždy zapisovat. Typické cesty k této složce jsou následující:

- Ve Windows XP nebo Vista vyhledejte *startovací disk*\Documents and Settings*jméno uživatel*\Local Settings\Data aplikací\Adobe\Flash CS3*jazyk*\Configuration.
- Na Macintoshi vyhledejte *Macintosh HD*/Uživatelé/*jméno uživatele*/Knihovna/Podpora aplikací/Adobe/Flash CS3/*jazyk*/Configuration/.

Konfigurační složka pro všechny uživatele

Nachází se v společném uživatelském profilu. Tato složka je částí standardní instalace operačních systémů Windows a Macintosh a je sdílená všemi uživateli jednotlivého počítače. Operační systém zpřístupňuje všem uživatelům počítače všechny soubory umístěné v této složce. Typické cesty k této složce jsou následující:

- Ve Windows XP nebo Vista vyhledejte *startovací disk*\Documents and Settings\All Users\Data aplikací\Adobe\Flash CS3*jazyk*\Configuration\.
- Na Macintoshi vyhledejte *Macintosh HD*/Uživatelé/Sdílené/Podpora aplikací/Adobe/Flash CS3/*jazyk*/Configuration/.

Konfigurační složka uživatelů s omezeními

Pro uživatele s omezenými právy na pracovní stanici, typicky v síťovém prostředí, mají pouze správci systému správcovský přístup k pracovní stanici. Všichni ostatní uživatelé mají omezený přístup, který obvykle znamená, že tito uživatelé nemohou zapisovat do aplikačních souborů (jako je adresář Program Files ve Windows nebo složka Aplikace v Mac OS X).

Kapitola 14: Publikování a export

Publikování dokumentů Flash

Přehled publikování

Obsah můžete přehrávat následujícími způsoby:

- ve webových prohlížečích vybavených přehrávačem Flash Player;
- jako samostatnou aplikaci projektor;
- pomocí ovladače Flash ActiveX v sadě Microsoft Office a dalších hostitelských aplikacích pro ovladače ActiveX;
- · pomocí doplňků Flash Xtra v aplikacích Director® a Authorware® od společnosti Adobe®.

Ve výchozím nastavení vytváří příkaz Publikovat soubor Flash SWF a dokument HTML, který vkládá obsah Flash do okna prohlížeče. Příkaz Publikovat také vytvoří a zkopíruje soubory detekce pro aplikaci Macromedia Flash 4 od společnosti Adobe a novější. Pokud změníte nastavení publikování, Flash tyto změny uloží spolu s dokumentem. Poté, co vytvoříte profil publikování, ho vyexportujte, abyste ho vy nebo další uživatelé, kteří pracují na stejném projektu, mohli používat v jiných dokumentech.

Když použijete příkaz Publikovat, Testovat film nebo Ladit film, aplikace Flash vytvoří ze souboru FLA soubor SWF. Velikost všech souborů SWF vytvořených z aktuálního souboru FLA je zobrazována v inspektoru vlastností dokumentu.

Aplikace Flash[®] Player 6 a novější verze podporují kódování textu Unicode. Díky podpoře kódování Unicode lze zobrazovat vícejazyčný text bez ohledu na to, jaký jazyk používá operační systém, ve kterém přehrávač pracuje.

Soubor FLA můžete publikovat i v alternativních formátech souborů (GIF, JPEG a PNG) spolu se souborem HTML potřebným k jejich zobrazení v okně prohlížeče. Alternativní formáty umožňují, aby se v prohlížeči zobrazovaly animace a interaktivní prvky souboru SWF i těm uživatelům, kteří nemají nainstalovaný přehrávač Adobe Flash Player, pro který je tento obsah určen. Při publikování dokumentu Flash (soubor FLA) v alternativních formátech souborů se spolu se souborem FLA ukládá nastavení pro každý formát.

Soubor FLA můžete exportovat v několika formátech, podobně jako při publikování souborů FLA v alternativních formátech souborů, pouze s tím rozdílem, že se nastavení pro každý formát neukládají spolu se souborem FLA.

Nebo vytvořte vlastní dokument HTML pomocí libovolného editoru HTML a zahrňte do něho tagy potřebné k zobrazení souboru SWF.

Chcete-li před publikováním souboru SWF odzkoušet, jak soubor funguje, použijte příkaz Testovat film (Ovládání > Testovat film > Testovat) a Testovat scénu (Ovládání > Testovat scénu).

Poznámka: Když v Nastavení publikování aplikace Flash Professional CS5 nastavíte cíl přehrávače Flash Player na verzi Flash Player 10, je cílem ve skutečnosti verze Flash Player 10.1.

Následující výuková videa popisují proces publikování a nasazování obsahu v aplikaci Flash. Přestože je v některých videích zobrazena aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Creating a Flash web movie (Vytváření webového filmu Flash) (1:58)
- Flash in a Flash Episode 6: Publishing (Flash bleskově 6. díl: Publikování) (27:41)

- Publishing FLA files with Flash Player version detection (Publikování souborů FLA s detekcí verze přehrávače Flash Player)(4:55) (CS3) (V tomto videu jsou zmiňovány potíže s aktivním obsahem, které se vyskytly v aplikaci Microsoft Internet Explorer 6. V aplikaci Internet Explorer 7 byly tyto potíže vyřešeny.)
- Optimizing animations and FLA files (Optimalizace animací a souborů FLA) (7:24) (CS3)
- Introducing Adobe Device Central CS4 (Představení aplikace Adobe Device Central CS4) (3:55)
- Google Analytics for Adobe Flash (Služba Google Analytics pro obsah Adobe Flash) (4:11)
- Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics (Sledování provozu aplikací Flash CS4 prostřednictvím služby Google Analytics) (41:13)

Další témata nápovědy

"Používání profilů publikování" na stránce 426

- "Nastavení publikování" na stránce 411
- "Konfigurace serveru pro Flash Player" na stránce 410
- "Vytváření vícejazyčného textu" na stránce 293

Dokumenty HTML

Potřebujete dokument HTML, který přehraje soubor SWF ve webovém prohlížeči a určí nastavení prohlížeče. Aby se soubor SWF zobrazil ve webovém prohlížeči, dokument HTML musí použít tagy object a embed se správnými parametry.

Poznámka: Dokument HTML můžete vygenerovat tak, že použijete správné tagy object a embed v dialogovém okně Nastavení publikování a vyberete volbu HTML. Další informace viz "Určení nastavení publikování pro dokumenty HTML" na stránce 413.

Flash může vytvořit dokument HTML automaticky při publikování souboru SWF.

Detekce přítomnosti přehrávače Flash Player

Aby mohli uživatelé na webu prohlížet publikovaný obsah Flash, musí mít ve svém webovém prohlížeči nainstalovaný přehrávač Flash Player.

Následující zdroje a články poskytují aktuální informace o tom, jak pomocí kódu vloženého do webových stránek zjistit, zda je přehrávač Flash Player nainstalovaný, případně zobrazit na stránce alternativní obsah, pokud nainstalovaný není.

- Flash Player Developer Center: Detection, installation, and administration (Flash Player Developer Center: Detekce, instalace a administrace) (Adobe.com)
- Flash Player Detection Kit (Sada pro detekci přehrávače Flash Player) (Adobe.com)
- Adobe Flash Player version checking protocol (Protokol ověřování verze přehrávače Adobe Flash Player)
 (Adobe.com)
- Future-Proofing Flash Player Detection Scripts (Příprava skriptů pro detekci přehrávače Flash Player na budoucí verze) (Adobe.com)
- Experiencing Flash Player Express Install (Expresní instalace přehrávače Flash Player) (Adobe.com)

Publikování pro mobilní zařízení

Aplikace Adobe[®] Flash[®] Lite[®] umožňuje uživatelům aplikace Flash vytvářet s použitím skriptovacího jazyka ActionScript[®], kreslicích nástrojů a předloh zajímavý obsah pro mobilní telefony. Podrobné informace o vytváření obsahu pro mobilní zařízení viz *Developing Flash Lite Applications* (Vytváření aplikací ve Flash Lite) a Content Development Kits (Sady pro vyvíjení obsahu) na webu Mobile and Devices Development Center (Centrum pro vývoj obsahu pro mobilní telefony a jiná zařízení) na www.adobe.com/go/devnet_devices_cz.

Poznámka: Podle toho, pro jaké mobilní zařízení obsah vyvíjíte, mohou existovat určitá omezení, co se týče podporovaných příkazů jazyka ActionScript a zvukových formátů. Další podrobnosti viz Mobile Articles (Mobilní články) na webových stránkách Mobile and Devices Development Center.

Adobe také nabízí Adobe Device Central, což je nový způsob testování obsahu vytvořeného pomocí produktů Adobe na emulovaných mobilních zařízeních. Při vytváření nového dokumentu pro mobilní zařízení jakéhokoli druhu začněte tento proces z programu Device Central. Device Central umožňuje vybrat cílové zařízení hned na počátku vývoje obsahu, takže budete mít jasnou představu, jaká jsou omezení daného zařízení.

Publikování zabezpečených dokumentů Flash

Flash Player 8 a novější obsahuje následující funkce, které vám pomohou zajistit bezpečnost vašich dokumentů Flash:

Ochrana proti přeplnění vyrovnávací paměti

Tato funkce, která se povoluje automaticky, zabraňuje záměrnému zneužití externích souborů v dokumentu Flash k přepsání paměti uživatelova počítače nebo k vložení destruktivního kódu, například viru. Dokument tak nemůže číst ani zapisovat data vně přiděleného paměťového prostoru na uživatelově systému.

Přesná shoda domén pro sdílení dat mezi dokumenty Flash

Aplikace Flash Player 7 a novější zavádí přísnější model zabezpečení než předchozí verze. Mezi verzemi Flash Player 6 a Flash Player 7 se model zabezpečení změnil ve dvou základních ohledech:

Přesná shoda domén Flash Player 6 dovoluje souborům SWF z podobných domén (například www.adobe.com a store.adobe.com), aby neomezeně komunikovaly spolu navzájem i s jinými dokumenty. Ve verzi Flash Player 7 se doména dat, ke kterých je požadován přístup, musí *přesně* shodovat s doménou poskytovatele dat, jinak spolu domény komunikovat nemohou.

Omezení HTTPS/HTTP Soubor SWF načtený s použitím nezabezpečených protokolů (jiných než HTTPS) nemá přístup k obsahu načtenému s použitím zabezpečeného protokolu (HTTPS), ani když jsou oba protokoly přesně v téže doméně.

Další informace o zajištění funkce obsahu podle očekávání s novým modelem zabezpečení najdete také v části o porozumění zabezpečení v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

Lokální a síťové zabezpečení přehrávání

Přehrávač Flash Player 8 a vyšší zahrnuje model zabezpečení, který umožňuje nastavit místní a síťové zabezpečení přehrávání souborů SWF, které publikujete. Ve výchozím nastavení mají soubory SWF přístup pro čtení k lokálním souborům a sítím. Soubor SWF s lokálním přístupem ale nemůže komunikovat se sítí a jakýkoli soubor SWF nemůže posílat soubory ani žádné informace do jakýchkoli sítí.

Povolte souborům SWF přístup k síťovým zdrojům, aby mohly odesílat a přijímat data. Pokud souboru SWF povolíte přístup k síťovým zdrojům, lokální přístup je zakázán, aby se informace na lokálním počítači nemohly načíst do sítě.

Chcete-li vybrat lokální nebo síťový model zabezpečení pro vaše publikované soubory SWF, použijte dialogové okno Nastavení publikování.

Další témata nápovědy

"Určení nastavení publikování pro soubory SWF" na stránce 411

Flash Player

Flash Player přehrává obsah Flash stejně, jako se zobrazuje ve webovém prohlížeči nebo v hostitelské aplikaci pro ActiveX. Aplikace Flash Player se instaluje spolu s aplikací Flash. Když poklepete na obsah Flash, operační systém spustí Flash Player, který pak přehraje soubor SWF. Přehrávač slouží ke zpřístupnění obsahu Flash pro uživatele, kteří nepoužívají webový prohlížeč ani hostitelskou aplikaci pro ActiveX.

K ovládání obsahu Flash v přehrávači Flash Player používejte příkazy z nabídek a funkci fscommand(). Další informace najdete v části o odesílání zpráv do a z aplikace Flash Player v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash*.

S použitím kontextové nabídky přehrávače Flash Player můžete snímky obsahu Flash vytisknout.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - · Chcete-li otevřít nový nebo existující soubor, zvolte Soubor > Nový nebo Soubor > Otevřít.
 - Chcete-li změnit zobrazení aplikace, zvolte Zobrazení > Zvětšení a vyberte požadovanou volbu.
 - K ovládání přehrávání obsahu Flash slouží příkazy Ovládání > Přehrát, Přetočit dozadu, nebo Opakovat přehrávání.

Přeinstalování přehrávače Flash Player

Pokud existují potíže s instalací přehrávače Flash Player, můžete přehrávač přeinstalovat.

- 1 Zavřete webový prohlížeč.
- 2 Odstraňte momentálně nainstalovanou verzi přehrávače.

Pokyny najdete v dokumentu TechNote 14157 v centru podpory aplikace Adobe [°] Flash[°] na adrese www.adobe.com/go/tn_14157_cz.

3 Začněte instalaci návštěvou stránek http://www.adobe.com/go/getflashplayer_cz.

Nainstalujte přehrávač podle pokynů na obrazovce.

Také můžete ve složce Players spustit jeden z následujících instalátorů. Instalátor na webu Adobe je však obvykle aktuálnější než instalátory ve složce Players.

- Chcete-li nainstalovat prvek ActiveX pro systém Windows[®] (Internet Explorer nebo AOL), spusťte soubor Install Flash Player 9 AX.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro systém Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari nebo Opera), spusťte soubor Install Flash Player 9.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro počítače Macintosh^{*} (AOL, Firefox, Internet Explorer pro Macintosh, Netscape, Opera nebo Safari), spusťte soubor Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) nebo Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Poznámka: Instalaci ověříte tím, že ze svého webového prohlížeče přejdete na adresu http://www.adobe.com/shockwave/welcome.

Konfigurace serveru pro Flash Player

Aby si mohli jiní uživatelé zobrazit vámi vytvořený obsah Flash na webu, musí být webový server správně nakonfigurovaný, aby rozeznával soubory SWF.

Možná, že váš server už je správně nakonfigurovaný. Chcete-li si konfiguraci serveru otestovat, podívejte se do dokumentu TechNote 4151 na webu centra podpory Adobe Flash na www.adobe.com/go/tn_1415_cz.

Nakonfigurováním serveru se vytvoří vhodné typy MIME (Multipart Internet Mail Extension), aby mohl server identifikovat soubory s příponou .swf jako soubory Flash.

Prohlížeč, který obdrží správný typ MIME, může načíst vhodný zásuvný modul, ovládací nebo pomocnou aplikaci pro zpracování a řádné zobrazení příchozích dat. Pokud chybí typ MIME nebo ho server neposkytne správně, mohou se v prohlížeči zobrazovat chybová hlášení nebo se objeví prázdné okno s ikonou dílku papírové skládačky (puzzle).

- Pokud je vaše webové místo zprostředkováno poskytovatelem služeb sítě Internet (ISP), požádejte tohoto poskytovatele, aby na server přidal tento typ MIME: application/x-shockwave-flash s příponou .swf.
- Pokud si svůj server spravujete sami, postupujte podle pokynů pro přidávání a konfigurování typů MIME, které najdete v dokumentaci k vašemu webovému serveru.
- Správci firemních systémů mohou nakonfigurovat Flash tak, aby byl omezen přístup přehrávače Flash Player ke zdrojům v lokálním systému souborů. Vytvořte soubor konfigurace zabezpečení, který omezuje funkcionalitu přehrávače Flash Player na lokálním systému.

Soubor konfigurace zabezpečení je textový soubor umístěný ve stejné složce jako instalátor přehrávače Flash Player. Instalátor přehrávače Flash Player si během instalace konfigurační soubor přečte a dodrží zásady zabezpečení, které jsou v něm uvedené. Flash Player využívá systémový objekt ke zpřístupnění konfiguračního souboru pro ActionScript.

Pomocí konfiguračního souboru můžete zamezit přístup přehrávače Flash Player ke kameře nebo mikrofonu, omezit velikost lokální úložné kapacity, kterou může Flash Player využívat, ovládat funkci automatického aktualizování a zabránit tomu, aby Flash Player cokoli četl z uživatelova lokálního pevného disku.

Další informace o zabezpečení naleznete v části o systému v dokumentu Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0.

Přidávání typů MIME

Když webový server přistupuje k souborům, musí je řádně identifikovat jako obsahFlash, aby je mohl správně zobrazit. Pokud chybí typ MIME nebo ho server neposkytne správně, mohou se v prohlížeči zobrazovat chybová hlášení nebo se objeví prázdné okno s ikonou dílku papírové skládačky (puzzle).

Pokud není váš server správně nakonfigurovaný, musíte vy (nebo správce vašeho serveru) do konfiguračních souborů serveru přidat typy MIME souboru SWF a asociovat následující typy MIME s příponami souborů SWF:

- typ MIME application/x-shockwave-flash má příponu .swf.
- typ MIME application/futuresplash má příponu .spl.

Pokud si server spravujete sami, postupujte podle pokynů pro přidávání a konfigurování typů MIME, které najdete v dokumentaci k softwaru pro váš server. Pokud server nespravujete, požádejte o přidání informací o typech MIME vašeho poskytovatele služeb sítě Internet, webmastera nebo správce serveru.

Pokud je vaše webové umístění na serveru se systémem Mac OS, musíte také nastavit následující parametry: Akce: Binární; Typ: SWFL; a Tvůrce: SWF2.

Optimalizace vyhledávačů pro zpracování obsahu Flash

V polovině roku 2008 oznámila společnost Adobe výraznou změnu technologie Flash Player, díky níž může být textový obsah v souborech SWF indexován vyhledávači jako například Google a Yahoo!. Existuje řada různých strategií, pomocí nichž můžete viditelnost souboru SWF pro vyhledávače optimalizovat. Tyto postupy bývají souhrnně označovány jako *optimalizace pro vyhledávače* (search engine optimization, SEO).

Společnost Adobe přidala do sekce Developer Connection na webu Adobe.com technologické centrum zaměřené na optimalizaci pro vyhledávače – SEO Technology Center. Obsahuje následující články, které se podrobně věnují některým technikám, jež můžete použít ke zvýšení viditelnosti souborů SWF pro internetové vyhledávání:

- Search optimization techniques for RIAs (Techniky optimalizace aplikací RIA pro vyhledávání)
- Search optimization checklist for RIAs (Kontrolní seznamy pro optimalizaci aplikací RIA)

O aplikacích Omniture a Flash

Obsah Flash lze integrovat s nástroji Omniture SiteCatalyst a Omniture Test&Target. Nástroj SiteCatalyst pomáhá pracovníkům marketingu rychle objevit nejvýnosnější místa jejich webu, určit odkud návštěvníci stránku opouštějí a zjistit důležité metriky úspěchu reklamních kampaní online. Pomocí nástroje Test&Target mohou pracovníci marketingu průběžně přizpůsobovat obsah webu potřebám zákazníků. Nástroj Test&Target poskytuje rozhraní k navrhování a provádění testů a k tvorbě segmentů pro návštěvníky a cíleného obsahu.

Uživatelé aplikace Omniture mohou používat nástroje SiteCatalyst a Test&Target s aplikací Flash, pokud si stáhnout a nainstalují rozšiřující balíček aplikace Omniture.

 Chcete-li stáhnout rozšiřující balíčky aplikace Omniture a přečíst si pokyny k jejich použití, vyberte položku Nápověda > Omniture.

Nastavení publikování

Určení nastavení publikování pro soubory SWF

1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na Flash a z rozbalovací nabídky Verze vyberte požadovanou verzi přehrávače. Ne všechny funkce Adobe® Flash® Professional CS5 pracují v publikovaných souborech SWF, které jsou určeny pro starší verze přehrávače než Flash Player 10. Chcete-li specifikovat detekování aplikace Flash Player, klepněte na kartu HTML a vyberte Detekovat verzi aplikace Flash a zadejte verzi Flash Player, kterou chcete detekovat.

Poznámka: Když v nastavení publikování aplikace Flash Professional CS5 nastavíte cíl přehrávače Flash Player na verzi Flash Player 10, je cílem ve skutečnosti verze Flash Player 10.1.

- 2 Z rozbalovací nabídky Skript vyberte verzi jazyka ActionScript[®]. Pokud vyberete ActionScript 2.0 nebo 3.0 a máte vytvořené třídy, klepněte na Nastavení a nastavte relativní cestu k souborům tříd, která se liší od cesty k výchozím adresářům nastavené v Předvolbách.
- 3 Chcete-li určit míru komprese bitmap, upravte polohu jezdce Kvalita JPEG, nebo zadejte požadovanou hodnotu. Při použití nižší kvality obrazu vznikne menší soubor; při použití vyšší kvality obrazu vznikne větší soubor. Vyzkoušejte různá nastavení, abyste určili nejvhodnější poměr velikosti a kvality; hodnota 100 poskytuje nejvyšší kvalitu a nejmenší míru komprese.

Chcete-li vytvořit snímky JPEG s vysokou kompresí s vyhlazeným vzhledem, zvolte Povolit odblokování JPEG. Tato možnost redukuje typické artefakty vzniklé kompresí JPEG, například běžný výskyt bloků 8x8 pixelů v obrazu. Některé obrázky JPEG mohou ztrácet některé detaily, pokud bude tato možnost vybrána.

4 Chcete-li nastavit vzorkovací kmitočet a kompresi pro všechen streaming zvuku nebo zvuky událostí v souboru SWF, klepněte na Nastavit vedle Streaming zvuku nebo Zvuková událost a vyberte volby podle potřeby.

Poznámka: Zvukový stream se začne přehrávat, jakmile se načte dostatek dat pro prvních několik snímků, a je synchronizován s časovou osou. Zvuk události se nepřehraje, dokud se celý nenačte, a pak hraje tak dlouho, dokud není explicitně zastaven.

5 Chcete-li změnit nastavení pro jednotlivé zvuky vybrané v části Zvuk v inspektoru Vlastnosti, zvolte Nahradit nastavení zvuku. Chcete-li vytvořit menší, ne zcela věrnou verzi souboru SWF, vyberte tuto volbu.

Poznámka: Pokud je volba Nahradit nastavení zvuku vypnutá, Flash prozkoumá všechny zvukové streamy v dokumentu (včetně zvuků v importovaném videu) a publikuje všechny zvukové streamy s použitím nejvyššího jednotlivého nastavení. Pokud má jeden nebo více zvukových streamů vysoké nastavení exportu, může se tím zvětšit velikost souboru.

- **6** Chcete-li exportovat zvuky vhodné pro zařízení včetně mobilních, a ne původní zvuky z knihovny, zvolte Exportovat zvuky zařízení. Klepněte na OK.
- 7 Chcete-li nastavit parametry SWF, zvolte některou z následujících možností:

Komprimovat film (Výchozí nastavení) Zkomprimuje soubor SWF a tím zmenší velikost souboru a zkrátí čas načítání. To je nejpřínosnější u souborů obsahujících velké množství textu nebo kódu v jazyku ActionScript. Zkomprimovaný soubor lze přehrát jen v přehrávači Flash Player 6 nebo novějším.

Zahrnout skryté vrstvy (Výchozí nastavení) Vyexportuje všechny skryté vrstvy dokumentu Flash. Když volbu Exportovat skryté vrstvy vypnete, všechny vrstvy (včetně vrstev vnořených uvnitř filmových klipů), které jsou označeny jako skryté, se ve výsledném souboru SWF nevyexportují. Díky tomu můžete snadno testovat různé verze dokumentů Flash tím, že vrstvy zneviditelníte.

Zahrnout metadata XMP (Výchozí) Exportovat všechna metadata zadaná do dialogového okna Informace o souboru. Klepněte na tlačítko Informace o souboru a otevřete dialogové okno. Dialogové okno Informace o souboru můžete také otevřít zvolením nabídky Soubor > Informace o souboru. Metadata lze prohlížet, až vyberete soubor SWF v aplikaci Adobe[®] Bridge.

Exportovat SWC Vyexportuje soubor .swc, který slouží k distribuci komponent. Soubor .swc obsahuje zkompilovaný klip, soubor třídy komponenty jazyka ActionScript a další soubory, které komponentu popisují.

8 Chcete-li využít rozšířených nastavení nebo povolit ladění publikovaného souboru SWF Flash, vyberte libovolnou z následujících voleb:

Vytvořit zprávu o velikosti Vygeneruje zprávu s přehledem množství dat ve finálním obsahu Flash podle jednotlivých souborů.

Zabránit importu Zabraňuje ostatním uživatelům importovat soubor SWF a převést ho zpět na dokument FLA. Umožňuje použít u vašeho souboru Flash SWF ochranu heslem.

Vynechat akce sledování Určuje, že Flash má ignorovat výraz akce ActionScript trace v aktuálním souboru SWF. Když vyberete tuto volbu, informace z akcí trace se nebudou v panelu Výstup zobrazovat. Další informace viz "Panel Výstup – přehled" na stránce 387.

Povolit ladění Aktivuje Debugger a umožní vzdálené ladění souboru Flash SWF. Umožňuje použít u vašeho souboru SWF ochranu heslem.

9 Pokud používáte ActionScript 2.0 a vybrali jste Povolit ladění nebo Zabránit importu, zadejte heslo do textového pole Heslo. Pokud přidáte heslo, musí ostatní uživatelé toto heslo zadat, jinak nemohou soubor SWF ladit nebo importovat. Chcete-li heslo odstranit, vymažte textové pole Heslo. Další informace o modulu Debugger viz "Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0" na stránce 379. Pokud používáte ActionScript 3.0, prostudujte si tém "Ladění ActionScriptu 3.0" na stránce 375.

- 10 Z rozbalovací nabídky Lokální zabezpečení přehrávání vyberte požadovaný model zabezpečení Flash. Určete, zda váš publikovaný soubor SWF má mít lokální nebo síťový zabezpečený přístup. Volba Pouze lokální přístup umožňuje interakci publikovaného souboru SWF se soubory a zdroji na lokálním systému, ale ne na síti. Volba Použít pouze síť umožňuje interakci publikovaného souboru SWF se soubory a zdroji na síti, ale ne na lokálním systému.
- 11 Chcete-li souboru SWF povolit použití hardwarové akcelerace, vyberte v nabídce Hardwarová akcelerace jednu z následujících voleb.

Úroveň 1 - Přímo přímý režim zlepšuje výkon přehrávání tím, že povolit aplikaci Flash Player vykreslovat přímo na obrazovce, namísto vykreslování prohlížečem.

Úroveň 2 - GPU V režimu GPU využívá aplikace Flash Player k přehrávání videa a skládání grafik s vrstvami dostupný výpočetní výkon grafické karty. To poskytuje, v závislosti na grafické kartě uživatele, zcela jinou úroveň výkonu. Tuto volbu používejte v případě, že očekáváte, že budou mít příjemci špičkové grafické karty.

Pokud nemá přehrávající systém k povolení akcelerace dostatečný hardware, vrátí se aplikace Flash Player zpět k normálnímu režimu kreslení. Nejlepšího výkonu na webových stránkách obsahujících několik souborů SWF dosáhnete povolením hardwarové akcelerace pouze pro jeden soubor SWF. Hardwarová akcelerace není použita v režimu testování filmu.

Při publikování souboru SWF obsahuje soubor HTML, který soubor SWF vkládá, parametr jazyka HTML wmode. Zvolíte-li hardwarovou akceleraci první nebo druhé úrovně, nastavíte tím tento parametr HTMLwmode na hodnotu "direct"(přímá) nebo "gpu". Zapnutím hardwarové akcelerace se potlačí nastavení Režim okna, které jste mohli vybrat v dialogovém okně Nastavení publikování na záložce HTML; také toto nastavení je totiž uloženo v parametru wmode tohoto souboru HTML.

12 Chcete-li nastavit maximální čas, po který se může skript v souboru SWF vykonávat, zadejte hodnotu pro Limit času skriptu. Aplikace Flash Player zruší vykonávání skriptů přesahujících tento limit.

Další témata nápovědy

"Používání profilů publikování" na stránce 426

"Zvuk" na stránce 303

"Používání zvuků v programu Flash Lite" na stránce 308

Určení nastavení publikování pro dokumenty HTML

Pro přehrávání obsahu Flash ve webovém prohlížeči je nezbytný dokument HTML, který aktivuje soubor SWF a určuje nastavení prohlížeče. Příkazem Publikovat se tento dokument automaticky vygeneruje z parametrů HTML v dokumentu předlohy.

Dokumentem předlohy může být libovolný textový soubor obsahující vhodné proměnné předlohy – včetně prostého souboru HTML, souboru obsahujícího kód pro speciální interpretery, jako je aplikace ColdFusion[®] nebo Active Server Pages (ASP), nebo předloha, která je součástí aplikace Flash.

Chcete-li parametry HTML pro Flash zadat ručně nebo chcete-li přizpůsobit vestavěnou předlohu, použijte editor HTML.

Parametry HTML určují, kde se má obsah v okně zobrazovat, jaká je barva pozadí, velikost souboru SWF a tak dále a také nastavtují atributy pro tagy object a embed. Toto a další nastavení můžete změnit v panelu HTML uvnitř dialogového okna Nastavení publikování. Změna těchto nastavení má přednost před volbami nastavenými v souboru SWF.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

"Konfigurace serveru pro Flash Player" na stránce 410

"Předlohy publikování HTML" na stránce 435

"Používání profilů publikování" na stránce 426

Určení požadovaných nastavení

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na Formáty. Ve výchozím nastavení je vybraný typ souboru HTML.
- 2 Použijte výchozí název souboru, který je stejný jako název vašeho dokumentu, nebo zadejte jedinečný název s příponou .html.
- **3** Chcete-li zobrazit nastavení HTML a vybrat nainstalovanou předlohu, která se má použít, klepněte v rozbalovací nabídce Předloha na položku HTML. Chcete-li zobrazit popis vybrané předlohy, klepněte na Informace. Ve výchozím nastavení je vybráno Pouze Flash.
- **4** Pokud jste vybrali jinou předlohu HTML než Obrazová mapa nebo QuickTime a na záložce Flash jste ve volbě Verze nastavili Flash Player 4 nebo novější, vyberte Detekce verze Flash.

Poznámka: Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval, jakou verzi přehrávače Flash Player uživatel má, a případně ho přesměroval na alternativní stránku HTML, pokud nemá přehrávač, pro který je dokument určen.

5 V části Rozměry vyberte volbu určující hodnoty atributů width (šířka) a height (výška) v tagu object a v tagu embed:

Přizpůsobit film (Výchozí nastavení) Používá velikost souboru SWF.

Obr. body Zadá šířku a výšku v obr. bodech.

Procenta Určuje, jakou část okna prohlížeče v procentech zabírá soubor SWF.

6 Chcete-li ovládat přehrávání a funkce souboru SWF, vyberte volby v části Přehrávání:

Pozastavený na začátku Přeruší přehrávání souboru SWF do té doby, dokud uživatel neklepne na tlačítko nebo z místní nabídky nevybere možnost Přehrát. (Výchozí nastavení) Tato volba je vypnutá a obsah se začne přehrávat ihned po načtení (parametr PLAY je nastaven na hodnotu true).

Opakovat Po dosažení posledního snímku se obsah začne přehrávat znovu. Tuto volbu odznačte, pokud chcete, aby přehrávání obsahu po dosažení posledního snímku skončilo. (Výchozí nastavení) Parametr LOOP je zapnutý.

Zobrazit nabídku Při klepnutí pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor SWF se zobrazí místní nabídce. Chcete-li, aby se v nabídce zkratek zobrazovala jen volba O aplikaci Flash, vypněte tuto volbu. Ve výchozím nastavení je tato volba vybraná (parametr MENU je nastaven na hodnotu true).

Písmo zařízení (Pouze Windows) Písma, která nejsou v systému uživatele nainstalována, budou nahrazena systémovými písmy s vyhlazením (hladkými okraji). Používání písem zařízení zlepšuje čitelnost textu psaného malým písmem a může zmenšit velikost souboru SWF. Tato volba má vliv jen na soubory SWF, které obsahují statický text (který vytváříte při vytváření souboru SWF a který se při zobrazení obsahu nemění), pro který je nastaveno, že se má zobrazovat s použitím písem zařízení.

7 Vyberte postupně jednotlivé volby z nabídky Kvalita, abyste zjistili nejvhodnější poměr mezi časem zpracování a vzhledem, jak je popsáno v následujícím seznamu. Tyto volby nastavují hodnotu parametru QUALITY v tagu object a v tagu embed.

Nízká Upřednostňuje rychlost přehrávání před vzhledem a nepoužívá vyhlazování.

Automaticky nízká Zprvu klade důraz na rychlost, ale kdykoli to je možné, zlepšuje i vzhled. Přehrávání začíná s vypnutým vyhlazováním. Pokud Flash Player zjistí, že to procesor zvládá, vyhlazování se automaticky zapne.

Automaticky vysoká Zpočátku klade stejný důraz na rychlost přehrávání i vzhled, ale v případě potřeby upřednostňuje rychlost přehrávání před vzhledem. Přehrávání začíná se zapnutým vyhlazováním. Pokud skutečný kmitočet snímků klesne pod určenou hodnotu, vyhlazování se vypne, aby se zvýšila rychlost přehrávání. Chcete-li emulovat nastavení Zobrazení > Vyhlazení, použijte tuto volbu.

Střední Aplikuje určité vyhlazování, ale nevyhlazuje bitmapy. Nastavení Střední poskytuje lepší kvalitu než nastavení Nízká, ale horší než nastavení Vysoká.

Vysoká (Výchozí nastavení) Upřednostňuje vzhled před rychlostí přehrávání a vždy používá vyhlazování. Pokud soubor SWF neobsahuje animaci, jsou bitmapy vyhlazené; pokud obsahuje animaci, bitmapy nejsou vyhlazené.

Nejlepší poskytuje nejvyšší kvalitu zobrazení bez ohledu na rychlost přehrávání. Všechny výstupy i bitmapy jsou vždy vyhlazené.

8 Vyberte požadovanou volbu z nabídky Řežim okna, která určuje atributwmode pro HTML v tagu object a v tagu embed. Režim okna upravuje vztah mezi obsahem ohraničovacího rámečku obsahu nebo virtuálního okna a obsahem ve stránce HTML podle následujících zásad:

Okno (Výchozí nastavení) Nevkládá do tagů object a embed žádné atributy týkající se oken. Pozadí obsahu je neprůhledné a používá barvu pozadí HTML. Kód HTML nemůže vykreslovat nad ani pod obsahem Flash.

Neprůhledné bez okna Nastaví pozadí obsahu aplikace Flash na neprůhledné, takže skrz ně není vidět nic, co je pod ním. Umožňuje zobrazovat obsah HTML nad nebo přes obsah Flash.

Průhledné bez okna Nastaví pozadí obsahu Flash na průhledné a umožňuje zobrazovat obsah HTML obsah nad nebo pod ním. Pro prohlížeče podporující režimy funkce bez oken viz "Parametry a atributy pro tagy object a embed" na stránce 416.

Pokud v dialogovém okně Nastavení publikování zapnete na záložce Flash volbu Hardwarová akcelerace, je vybraný režim okna ignorován a použije se výchozím režim Okno.

Ukázku nastavení Režim okna naleznete dokumentu TechNote s názvem How to make a Flash movie with a transparent background (Jak vytvořit film Flash s průhledným pozadím).

Poznámka: V některých případech může vykreslování složitého obsahu v režimu Průhledné bez okna zpomalovat animaci, když jsou obrazy HTML také složité.

9 Chcete-li určit umístění okna souboru SWF v okně prohlížeče, vyberte jednu z následujících voleb z nabídky Zarovnání HTML:

Výchozí Zarovná obsah v okně prohlížeče na střed a ořízne okraje, pokud je okno prohlížeče menší než aplikace.

Vlevo, Doprava nebo Nahoru Zarovná soubory SWF podle příslušné strany okna prohlížeče a podle potřeby ořízne zbývající tři strany.

10 Chcete-li obsah umístit v rámci určitých hranic, jestliže jste změnili původní šířku a výšku dokumentu, vyberte volbu Změnit velikost. Volba Změnit velikost nastaví parametr SCALE v tagu object a v tagu embed.

Výchozí (Zobrazit vše) Zobrazí celý dokument v určené oblasti bez zdeformování a přitom zachová původní poměr stran souborů SWF. Na dvou stranách aplikace mohou být volné okraje.

Bez okrajů Změní velikost dokumentu tak, aby vyplnil určenou plochu a přitom zachová původní poměr stran souboru SWF bez zdeformování a v případě potřeby soubor SWF ořízne.

Přesně vyplnit Zobrazí celý dokument v určené oblasti bez zachování původního poměru stran, což může způsobit jeho zdeformování.

Neměnit velikost Zabraňuje změně velikosti dokumentu při změně velikosti okna přehrávače Flash Player.

- 11 Chcete-li nastavit, jak se má obsah umístit v okně aplikace a jak se má oříznout, vyberte volbu Zarovnání Flash. Tato volba nastaví parametr SALIGN v tagu object a v tagu embed.
- 12 Chcete-li, aby se v případě konfliktu nastavení tagů zobrazovala chybová hlášení například pokud předloha obsahuje kód odkazující na alternativní obraz, který nebyl určen vyberte volbu Zobrazovat výstražné zprávy.
- 13 Chcete-li nastavení uložit spolu s aktuálním souborem, klepněte na tlačítko OK.

Parametry a atributy pro tagy object a embed

Následující atributy a parametry tagů popisují kód HTML vytvořený příkazem Publikovat. Tento seznam používejte při psaní vlastního HTML pro zobrazování obsahu Flash. Pokud není uvedeno jinak, všechny položky se vztahují k tagu object i k tagu embed. Volitelné položky jsou označeny. Internet Explorer rozeznává parametry používané s tagem object; Netscape rozeznává tag embed. Atributy se používají s tagem object i s tagem embed. Když přizpůsobujete předlohu, můžete hodnotu nahradit nějakou proměnnou předlohy (označenou v následujícím seznamu v části Hodnota u každého parametru).

Poznámka: Atributy a parametry uvedené v této části jsou psány malými písmeny, aby odpovídaly normě XHTML.

devicefont (písmo zařízení), atribut/parametr (Volitelně) Určuje, zda se mají statické textové objekty vykreslovat s použitím písem zařízení, i když není volba Písmo zařízení vybraná. Tento atribut se aplikuje, když jsou potřebná písma dostupná z operačního systému.

Hodnota: true | false

Proměnná předlohy: \$DE

src, atribut Určuje název souboru SWF, který se má načíst. Vztahuje se pouze na tag embed.

Hodnota: movieName.swf

Proměnná předlohy: \$MO

movie (film), parametr Určuje název souboru SWF, který se má načíst. Vztahuje se pouze na tag object.

Hodnota: movieName.swf

Proměnná předlohy: \$MO

classid (identifikátor třídy), atribut Identifikuje prvek ActiveX pro prohlížeč. Hodnotu je nutno zadat přesně tak, jak je uvedena. Vztahuje se pouze na tag object.

Hodnota: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

šířka, atribut Určuje šířku aplikace buď v obrazových bodech, nebo v procentech šířky okna prohlížeče.

Hodnota: n nebo n%

Proměnná předlohy: \$WI

výška, atribut Určuje výšku aplikace buď v obrazových bodech, nebo v procentech výšky okna prohlížeče.

Poznámka: Jelikož lze u aplikací Flash měnit měřítko, nedochází při různých velikostech ke zhoršení kvality, pokud je zachován poměr stran. (Například následující velikosti mají všechny poměr stran 4:3: 640 x 480 obr. bodů, 320 x 240 obr. bodů a 240 x 180 obr. bodů.)

Hodnota: n nebo n%

Proměnná předlohy: \$HE

codebase (báze kódu), atribut Identifikuje umístění prvku ActiveX přehrávače Flash Player, aby ho prohlížeč mohl automaticky stáhnout, pokud ještě není nainstalovaný. Hodnotu je nutno zadat přesně tak, jak je uvedena. Vztahuje se pouze na tag object.

Hodnota: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage (stránka zásuvných modulů), atribut Identifikuje umístění zásuvného modulu přehrávače Flash Player, aby si ho mohl uživatel stáhnout, pokud ještě není nainstalovaný. Hodnotu je nutno zadat přesně tak, jak je uvedena. Vztahuje se pouze na tag embed.

Hodnota: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect, atribut (Volitelně) Určuje, zda má prohlížeč při prvním načítání přehrávače Flash Player spustit jazyk Java[™]. Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je false. Pokud použijete JavaScript i Flash na téže stránce, musí být Java spuštěná, jinak nebude funkce fscommand() fungovat. Pokud ale používáte JavaScript jen k detekci prohlížeče nebo k jinému účelu, který nesouvisí s akcemi funkce fscommand(), můžete spuštění Java zabránit tím, že atribut SWLIVECONNECT nastavíte na hodnotu false. Chcete-li zajistit, aby se Java spustila, když nepoužíváte JavaScript, explicitně nastavte atribut SWLIVECONNECT na hodnotu true. Spouštění Javy podstatně prodlužuje čas potřebný ke spuštění souboru SWF; nastavte tento tag na hodnotu true jen v případě, že je to skutečně potřebné. Vztahuje se pouze na tag embed.

Použijte akci fscommand() ke spuštění Javy ze souboru samostatného projektoru.

Hodnota: true | false

play (přehrát), atribut/parametr (Volitelně) Určuje, zda se má aplikace začít přehrávat hned po načtení do webového prohlížeče. Pokud je vaše aplikace Flash interaktivní, nechte uživatele, aby si přehrávání spouštěl sám klepnutím na tlačítko nebo provedením jiného úkonu. V tomto případě nastavte atribut play na hodnotu false, aby se aplikace nespouštěla automaticky. Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je true.

Hodnota: true | false

Proměnná předlohy: \$PL

opakovat atribut/parametr (Volitelně) Určuje, zda se má přehrávání obsahu neustále opakovat, nebo zda se má zastavit, jakmile dojde na poslední snímek. Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je true.

Hodnota: true | false

Proměnná předlohy: \$L0

quality (kvalita), atribut/parametr (Volitelně) Určuje, jaká úroveň vyhlazení se má použít. Jelikož vyhlazování potřebuje rychlejší procesor, aby mohl být každý snímek souboru SWF před vykreslením na obrazovce uživatele vyhlazen, vyberte jednu z následujících hodnot podle toho, zda je pro vás důležitější rychlost, nebo vzhled:

• Nízká Upřednostňuje rychlost přehrávání před vzhledem a nikdy nepoužívá vyhlazování.

• Auto. nízká Zprvu klade důraz na rychlost, ale kdykoli to je možné, zlepšuje i vzhled. Přehrávání začíná s vypnutým vyhlazováním. Pokud Flash Player zjistí, že to procesor zvládá, vyhlazování se zapne. Poznámka: Soubory SWF vytvořené pomocí jazyka ActionScript 3.0 nerozpoznávají hodnotu autolow.

• **Auto. vysoká** zpočátku klade stejný důraz na rychlost přehrávání i vzhled, ale v případě potřeby upřednostňuje rychlost přehrávání před vzhledem. Přehrávání začíná se zapnutým vyhlazováním. Pokud kmitočet snímků klesne pod určenou hodnotu, vyhlazování se vypne, aby se zvýšila rychlost přehrávání. Toto nastavení použijte, chcete-li emulovat příkaz Vyhlazení (Zobrazení > Režim náhledu > Vyhlazení).

• **Střední** aplikuje určité vyhlazování, ale nevyhlazuje bitmapy. Poskytuje lepší kvalitu než nastavení Nízká, ale horší než nastavení Vysoká.

• **Vysoká** upřednostňuje vzhled před rychlostí přehrávání a vždy používá vyhlazování. Pokud soubor SWF neobsahuje animaci, jsou bitmapy vyhlazené; pokud obsahuje animaci, bitmapy nejsou vyhlazené.

• **Nejlepší** poskytuje nejvyšší kvalitu zobrazení bez ohledu na rychlost přehrávání. Všechny výstupy i bitmapy jsou vždy vyhlazené.

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota quality je high.

Hodnota: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Proměnná předlohy: \$QU

bgcolor, atribut/parametr (Volitelně) Určuje barvu pozadí aplikace. Tento atribut slouží ke změně nastavení barvy pozadí určeného v souboru SWF. Tento atribut nemá vliv na barvu pozadí stránky HTML.

Hodnota: #RRGGBB (šestnáctková hodnota RGB)

Proměnná předlohy: \$BG

scale (změnit velikost), atribut/parametr (Volitelně) Definuje, jak se má aplikace umístit v okně prohlížeče, když jsou atributy width (šířka) a height (výška) uvedeny v procentech.

• **Showall (výchozí nastavení)** Zobrazí celý dokument v určené oblasti bez zdeformování a přitom zachová původní poměr stran aplikace. Na dvou stranách aplikace mohou být volné okraje.

• **Noborder** Změní velikost tak, že aplikace vyplní určenou oblast bez deformace, ale pravděpodobně s určitým oříznutím, se zachováním původního poměru stran aplikace.

• **Exactfit** Celý obsah bude viditelný v určené oblasti bez snahy zachovat původní poměr stran. Může dojít ke zkreslení.

Výchozí hodnota je showall pokud je tento atribut vynechán (a hodnoty width a height jsou uvedeny v procentech).

Hodnota: showall | noborder | exactfit

Proměnná předlohy: \$SC

align (zarovnat), atribut Určuje hodnotu align (zarovnat) pro tagy object, embed a img a určuje způsob umístění souboru SWF v okně prohlížeče.

• Výchozí Umístní aplikaci na střed v okně prohlížeče a ořízne okraje, pokud je okno prohlížeče menší než aplikace.

• **L**, **R** a **T** Zarovná aplikaci podle levého (L), pravého (R) nebo horního (T) okraje okna prohlížeče a podle potřeby ořízne zbývající tři strany.

Hodnota: Default | L | R | T

Proměnná předlohy: \$HA

salign, parameter (Volitelně) Určuje, kde se má soubor SWF s upraveným měřítkem umístit v ploše definované nastavením atributů width (šířka) a height (výška).

• **L**, **R** a **T** Zarovná aplikaci podle levého (L), pravého (R) nebo horního (T) okraje okna prohlížeče a podle potřeby ořízne zbývající tři strany.

• **TL a TR** Zarovná aplikaci podle levého horního, nebo pravého horního rohu okna prohlížeče a podle potřeby ořízne pravou nebo levou stranu.

Pokud je tento atribut vynechán, je obsah v okně prohlížeče zarovnán na střed.

Hodnota: L | R | T | B | TL | TR

Proměnná předlohy: \$SA

base, atribut (Volitelně) Určuje základní adresář nebo URL sloužící k rozlišení všech příkazů s relativními cestami obsažených v souboru SWF. Tento atribut je užitečný, když máte soubory SWF v jiné složce než ostatní soubory.

Hodnota: základní adresář nebo URL

menu (nabídka), atribut nebo parametr (Volitelně) Určuje typ nabídky, která se zobrazí, když uživatel klepne pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na plochu aplikace v prohlížeči.

- true zobrazí úplnou nabídku, která uživateli nabízí několik voleb pro zlepšení nebo ovládání přehrávání.
- false zobrazí nabídku, která obsahuje pouze volbu O přehrávači Adobe Flash Player 6 a volbu Nastavení.

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je true.

Hodnota: true | false

Proměnná předlohy: \$ME

wmode, atribut nebo parametr (Volitelně) Umožňuje používat průhledný obsah aplikace Flash, absolutní určování polohy a možnosti práce s vrstvami dostupné v aplikaci Internet Explorer 4.0. Seznam prohlížečů, které podporují tento atribut/parametr viz "Publikování dokumentů Flash" na stránce 406. Parametr wmode se používá k hardwarové akceleraci také v aplikaci Flash Player 9 a novějších.

• **Okno** Přehraje aplikaci v jejím vlastním obdélníkovém okně na webové stránce. Hodnota Okno indikuje, že aplikace Flash nemá žádnou interakci s vrstvami HTML a je vždy zcela navrchu.

• Neprůhledný Způsobí, že aplikace skryje vše, co je na stránce za ní.

• **Průhledný** Zajistí, že skrz všechny průhledné plochy aplikace bude vidět pozadí stránky HTML; tato volba může zpomalit animaci.

• **Opaque windowless (Neprůhledné bez okna) a Transparent windowless (Průhledné bez okna)** Obě tyto volby mají interakci s vrstvami HTML, přičemž vrstvy nad souborem SWF vyblokují aplikaci. Volba Průhledný povoluje průhlednost, takže skrz pozadí souboru SWF lze vidět vrstvy HTML pod souborem SWF, což v případě volby Neprůhledný nelze.

• **Přímo** Úroveň 1 – Zapíná přímý režim hardwarové akcelerace. Další nastavení režimu okna lze používat pouze tehdy, když je hardwarová akcelerace vypnuta.

• **GPU** Úroveň 2 – Zapíná režim hardwarové akcelerace využívající GPU. Další nastavení režimu okna lze používat pouze tehdy, když je hardwarová akcelerace vypnuta.

Další informace o hardwarové akceleraci viz "Určení nastavení publikování pro soubory SWF" na stránce 411.

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je Window. Vztahuje se pouze na tag object.

Hodnota: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Proměnná předlohy: \$WM

allowscriptaccess, atribut nebo parametr Atribut nebo parametr allowscriptaccess umožňuje vaší aplikaci Flash komunikovat s její hostitelskou stránkou HTML. Operace fscommand() a getURL() mohou způsobit, že JavaScript bude používat práva stránky HTML, která se mohou lišit od práv vaší aplikace Flash. To má důležité dopady na zabezpečení napříč doménami.

- always (vždy) Vždy umožňuje skriptovací operace.
- never (nikdy) Zakazuje všechny skriptovací operace.
- samedomain Povoluje skriptovací operace jen v případě, že aplikace Flash je ze stejné domény jako stránka HTML.

Výchozí hodnota používaná všemi předlohami publikování HTML je samedomain.

Hodnota: always | never | samedomain

SeamlessTabbing, parametr (Volitelně) Umožňuje nastavit prvek ActiveX tak, aby uživatel mohl opustit aplikaci Flash pomocí klávesy tabulátor. Tento parametr funguje pouze ve Windows u prvku ActiveX pro Flash Player verze 7 a vyšší.

• **true** (nebo je vynecháno) Nastaví prvek ActiveX pro bezproblémové přepínání mezi aplikacemi pomocí klávesy tabulátor: Jakmile uživatel pomocí klávesy tabulátor projde aplikací Flash, následujícím stisknutím klávesy tabulátor se výběr přesune mimo aplikaci Flash, a to do okolního obsahu HTML nebo na stavový řádek prohlížeče, pokud po aplikaci Flash už nelze výběr přesunout na žádný jiný prvek HTML.

• **false** Nastaví prvek ActiveX tak, aby se choval stejně jako ve verzi 6 a starších: Jakmile uživatel pomocí klávesy tabulátor projde aplikací Flash, následujícím stiskem klávesy tabulátor se přesměruje vstup znovu na začátek aplikace Flash. V tomto režimu nelze používat klávesu tabulátor k přesměrování vstupu mimo aplikaciFlash.

```
Hodnota: true | false
```

Příklady použití objektů a vkládaných tagů

Co se týče tagu object, existují čtyři nastavení (height (výška), width (šířka), classid (identifikátor třídy) a codebase (báze kódu)) jsou atributy, které se uvádějí v tagu object; všechny ostatní jsou parametry, které se uvádějí v rámci samostatných, pojmenovaných tagů param, jak ukazuje následující příklad:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
</param name="toop" value="true">
</param name="toop" value="true">
</param name="toop" value="toop" value="
```

Co se týče tagu embed, všechna nastavení (jako například height (výška), width (šířka), quality (kvalita) a loop (opakovat)) jsou atributy, které se uvádějí mezi lomenými závorkami počátečního tagu embed, jak ukazuje následující příklad:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlas
h">
</embed>
```

Chcete-li použít oba tagy, umístěte tag embed před koncový tag object, jak ukazuje následující příklad:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlas
h">
</embed>
</object>
```

Poznámka: Pokud použijete tagy object a embed, použijte identické hodnoty pro každý atribut nebo parametr, abyste zajistili stejné přehrávání v různých vyhledávačích. Parametr swflash.cab#version=9,0,0,0 je nepovinný; vynechte ho jen v případě, že nechcete kontrolovat číslo verze.

Operační systém	Internet Explorer	Netscape	Jiné
Macintosh OS X 10.1.5 a 10.2	5.1 a 5.2	7.0 a novější	Opera 6 nebo novější
			Mozilla 1.0 nebo novější
			AOL/Compuserve
Windows	5.0, 5.5 a 6.0	7.0 a novější	Opera 6 a novější
			Mozilla 1.0 a novější
			AOL/Compuserve

Prohlížeče, které podporují režim bez okna

Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player

Detekce přehrávače Flash Player je dostupná jen tehdy, když je nastavení publikování nastaveno na Flash Player 4 nebo novější, a to pro soubory SWF vložené v předlohách Pouze Flash nebo Flash HTTPS.

Poznámka: Přehrávače Flash Player 5 a novější jsou nainstalovány na 98 % počítačů připojených k Internetu, takže detekce přehrávače Flash Player je vhodnou metodou, jak zajistit, že budou mít koncoví uživatelé nainstalovanou správnou verzi programu Flash umožňující prohlížení vámi vytvořeného obsahu.

Chcete-li zjišťovat přítomnost přehrávače Flash Player ještě předtím, než povolíte prohlížeči zobrazit soubory SWF, které používají následující předlohy, vytvořte si zvláštní stránku HTML s jejím vlastním souborem SWF pro detekci přehrávače Flash Player, než se prohlížeče přesměrují na stránku HTML s obsahem Flash.

Následující předlohy HTML nepodporují detekci přehrávače Flash Player, protože JavaScript v těchto předlohách je v konfliktu s jazykem JavaScript, který slouží k detekci přehrávače Flash Player:

- Flash pro PocketPC 2003
- Flash se sledováním AICC
- Flash s FSCommand
- Flash s pojmenovanými kotvami
- Flash se sledováním SCORM

Poznámka: Předlohy Obrazová mapa a Quicktime HTML nepodporují detekci přehrávače, protože v nich není Flash Player vložený.

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na HTML.
- 2 Z rozbalovací nabídky Předloha vyberte předlohu Pouze Flash, nebo předlohu Flash HTTPS. Tyto předlohy podporují detekční sadu pro jednostránkový HTML. Obě tyto předlohy povolují zaškrtávací políčko Zjistit verzi Flash a textová pole pro zadání čísla verze.
- **3** Vyberte zaškrtávací políčko Zjistit verzi Flash. Váš soubor SWF je vložený ve webové stránce zahrnující i kód pro detekci přehrávače Flash Player. Pokud tento detekční kód najde přijatelnou verzi přehrávače Flash Player nainstalovanou na počítači koncového uživatele, přehraje se soubor SWF správně.

4 (Volitelně) Chcete-li přesně určit číslo verze přehrávače Flash Player, použijte textová pole Hlavní číslo verze a Vedlejší číslo verze. Určete například Flash Player verze 7.0.2, pokud obsahuje specifickou funkci, která je nezbytná pro zobrazení vašeho souboru SWF.

Když publikujete soubor SWF, Flash vytvoří jednu stránku HTML, do které se vloží soubor SWF spolu s kódem pro detekci přehrávače Flash Player. Pokud koncový uživatel nemá verzi programu Flash, kterou jste určili pro zobrazování souboru SWF, objeví se stránka HTML s odkazem umožňujícím stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

Určení nastavení publikování pro soubory GIF

Soubory GIF slouží k exportu kreseb a jednoduchých animací, které chcete používat ve webových stránkách. Standardní soubory GIF jsou komprimované bitmapy.

Animovaný soubor GIF (někdy označovaný jako GIF89a) nabízí jednoduchý způsob, jak exportovat krátké sekvence animací. Flash optimalizuje animovaný GIF, přičemž uloží jen změny mezi jednotlivými snímky.

Flash vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor GIF, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku **#Static** v inspektoru Vlastnosti. Flash vyexportuje všechny snímky aktuálního souboru SWF do souboru animovaného GIFu, pokud v příslušných klíčových snímcích neurčíte rozsah snímků pro export zadáním popisů snímků **#First** a **#Last**.

Flash může vygenerovat obrazovou mapu pro soubor GIF, aby se uchovaly odkazy na URL pro tlačítka v původním dokumentu. Pomocí inspektoru Vlastnosti umístěte popis snímku #Map do klíčového snímku, ve kterém chcete obrazovou mapu vytvořit. Pokud popis snímku nevytvoříte, Flash vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Obrazovou mapu vytvořte jen v případě, že vybraná předloha obsahuje proměnnou \$1M .

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na Formáty a vyberte Obraz GIF.
- 2 Jako název souboru GIF použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .gif.
- 3 Klepněte na GIF.

Rozměry Zadejte požadovanou výšku a šířku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech, nebo zvolte Přizpůsobit film, chcete-li, aby měl obraz GIF stejnou velikost jako soubor SWF při zachování poměru stran původního obrazu.

Přehrávání Určuje, zda má Flash vytvořit statický obraz (volba Statický), nebo animovaný GIF (volba Animace). Pokud vyberete Animace, zvolte Nepřetržitě opakovat nebo zadejte počet opakování.

4 Chcete-li pro exportovaný soubor GIF určit rozsah nastavení vzhledu, vyberte jednu z následujících voleb:

Optimalizovat barvy Z tabulky barev souboru GIF odstraní všechy nepoužité barvy. Tato volba zmenší velikost souboru bez ovlivnění kvality obrazu, ale mírně zvyšuje nároky na paměť. Na adaptivní paletu nemá tato volba žádný vliv. (Adaptivní paleta analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor GIF.)

Prokládaně Zobrazuje exportovaný soubor GIF v prohlížeči postupně, jak se načítá. Umožňuje, aby uživatel viděl základní grafický obsah ještě před dokončením stahování souboru, a urychluje načítání souboru při pomalém připojení k síti. Animovaný soubor GIF neprokládejte.

Vyhladit Aplikuje na exportovanou bitmapu vyhlazení, což zvýší kvalitu bitmapového obrazu i zobrazení textu. Vyhlazení ale může způsobovat aureolu z šedých obrazových bodů kolem vyhlazeného obrazu umístěného na barevném pozadí a zvětšuje velikost souboru GIF. Obraz exportujte bez vyhlazení, pokud se objeví aureola nebo pokud umísťujete průhledný obraz GIF na vícebarevné pozadí.

Rozklad plných barev Aplikuje rozklad na plné barvy i na přechody.

Odstranit přechody (Ve výchozím nastavení je vypnutá) Tato volba převede všechny výplně přechodem v souboru SWF na plné barvy s použitím první barvy v přechodu. Přechody zvětšují velikost souboru GIF a často mají nízkou kvalitu. Aby při použití této volby nedocházelo k nečekaným výsledkům, pečlivě vyberte první barvu přechodu.

5 Chcete-li určit průhlednost pozadí aplikace a způsob, jakým se mají nastavení alfa převést na GIF, vyberte jednu z následujících voleb v nabídce Průhledný:

Neprůhledný Pozadí vybarví plnou barvou.

Průhledný Zprůhlední pozadí.

Alfa Nastaví částečnou průhlednost. Zadejte hodnotu Práh od 0 do 255. Čím nižší hodnota, tím větší průhlednost. Hodnota 128 odpovídá průhlednosti 50 %.

6 Chcete-li určit, jak se mají obrazové body dostupných barev kombinovat, aby simulovaly barvy, které nejsou v aktuální paletě k dispozici, vyberte volbu z nabídky Rozklad barev. Rozklad barev může zlepšit kvalitu barev, ale zvětšuje velikost souboru.

Neurčeno Rozklad barev vypne a barvy, které nejsou v základní tabulce barev, nahradí jinou barvou z tabulky, která se určené barvě nejvíce blíží. Vypnutí rozkladu barev může mít za následek zmenšení souboru, ale neuspokojivé barvy.

Uspořádaný Poskytuje kvalitní rozklad barev při co nejmenším zvětšení velikosti souboru.

Rozptýlený Poskytuje rozklad barev nejvyšší kvality, ale zvětšuje velikost souboru a prodlužuje čas potřebný k jeho zpracování. Funguje jen v případě, že je vybraná paleta 216 barev pro web.

7 Chcete-li definovat paletu barev obrazu, vyberte jeden z následujících typů z nabídky Paleta:

Webová (216) K vytvoření obrazu GIF používá paletu standardních 216 bezpečných barev pro web, která zajišťuje dobrou kvalitu obrazu a nejrychlejší zpracování na serveru.

Adaptivní Analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor GIF. Nejvhodnější je pro systémy zobrazující tisíce nebo milióny barev; umožňuje nejpřesnější barevné podání obrazu, ale zvětšuje velikost souboru. Chcete-li zmenšit velikost souboru GIF s adaptivní paletou, snižte počet barev v paletě zadáním hodnoty v poli Max. počet barev.

Adaptivní s technologií Web Snap Tato volba je stejná jako volba palety Adaptivní, pouze s tím rozdílem, že podobné barvy převádí na paletu 216 webových barev. Výsledná paleta barev je optimalizovaná pro daný obraz, ale kdykoli je to možné, Flash použije barvy z palety 216 webových barev. Díky tomu má obraz lepší barvy, když je aktivní webová paleta 216 barev na systému s 256 barvami.

Vlastní Určuje paletu, kterou jste optimalizovali pro vybraný obraz. Vlastní paleta se zpracovává stejně rychle jako paleta 216 webových barev. Chcete-li použít tuto volbu, seznamte se s postupem vytváření a používání vlastních palet. Chcete-li vybrat některou vlastní paletu, klepněte na ikonu složky Paleta (ikona složky zobrazená na konci textového pole Paleta) a vyberte soubor palety. Flash podporuje palety uložené ve formátu ACT, jaké exportují některé grafické aplikace.

- 8 Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrazu GIF, pokud jste zvolili paletu Adaptivní nebo Adaptivní s technologií Web Snap, zadejte požadovanou hodnotu do pole Max. počet barev. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevného podání obrazu.
- **9** Klepněte na OK.

Další témata nápovědy

"Vytvoření obrazové mapy Nahrazení za soubor SWF" na stránce 438

"Používání profilů publikování" na stránce 426

"Import a export barevných palet" na stránce 137

Určení nastavení publikování pro soubory JPEG

Formát JPEG umožňuje uložit obraz jako vysoce komprimovanou 24-bitovou bitmapu. Obecně je formát GIF vhodnější pro export čárové grafiky a formát JPEG pro obrazy se spojitými tóny, jako jsou fotografie, přechody nebo vložené bitmapy.

Flash vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor JPEG, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku **#Static**.

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na Formáty a vyberte Obraz JPEG.
- 2 Jako název souboru JPEG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .jpg.
- **3** Klepněte na kartu JPEG.

Rozměry Zadejte požadovanou výšku a šířku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech, nebo zvolte Přizpůsobit film, chcete-li, aby měl obraz JPEG stejnou velikost jako vymezená plocha při zachování poměru stran původního obrazu.

Kvalita Nastavte jezdec nebo zadejte hodnotu určující míru komprese souboru JPEG. Čím nižší kvalita, tím menší velikost souboru a naopak. Abyste zjistili nejlepší kompromis mezi velikostí a kvalitou, vyzkoušejte různá nastavení.

Poznámka: Chcete-li změnit nastavení komprese objektu, použijte dialogové okno Vlastnosti bitmapy a v něm nastavte kvalitu exportu bitmap pro jednotlivé objekty. Výchozí nastavení komprese v dialogovém okně Vlastnosti bitmapy aplikuje nastavení volby Kvalita JPEG z okna Nastavení publikování.

Postupný V prohlížeči se při použití této volby obrazy JPEG zobrazují postupně tak, jak se načítají, takže je uživatel i při pomalém připojení k síti vidí dříve. Je to podobné jako prokládání v obrazech GIF a PNG.

4 Klepněte na OK.

Další témata nápovědy

"Používání profilů publikování" na stránce 426

"Nastavení vlastností bitmapy" na stránce 67

Určení nastavení publikování pro soubory PNG

PNG je jediný bitmapový formát pro přenos mezi platformami, který podporuje průhlednost (alfa kanál). Je to zároveň nativní formát souborů pro aplikaci Adobe[®] Fireworks[®].

Flash vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor PNG, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku **#Static**.

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na Formáty a vyberte Obraz PNG.
- 2 Jako název souboru PNG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .png.
- 3 Klepněte na PNG.

Rozměry Zadejte požadovanou výšku a šířku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech, nebo zvolte Přizpůsobit film, chcete-li, aby měl obraz PNG stejnou velikost jako soubor SWF při zachování poměru stran původního obrazu.

Bitová hloubka Nastavte požadovaný počet bitů na obrazový bod a počet barev, jaký se má použít k vytvoření obrazu. Čím vyšší bitová hloubka, tím větší bude soubor.

- 8 bitů na kanál (bpc) pro obraz v 256 barvách
- 24 bpc pro tisíce barev

- 24 bpc s alfa kanálem pro tisíce barev s průhledností (32 bpc)
- 4 K nastavení požadovaného vzhledu exportovaného souboru PNG použijte následující volby:

Optimalizovat barvy Z tabulky barev souboru PNG odstraní všechny nepoužité barvy, čímž se sníží velikost souboru o 1000 až 1500 bajtů bez ovlivnění kvality obrazu, ale mírně se tím zvýší nároky na paměť. Na adaptivní paletu nemá tato volba žádný vliv.

Prokládaně Zobrazuje exportovaný soubor PNG v prohlížeči postupně, jak se načítá. Umožňuje, aby uživatel viděl základní grafický obsah ještě před dokončením stahování souboru, a urychluje načítání souboru při pomalém připojení k síti. Animovaný soubor PNG neprokládejte.

Vyhladit Aplikuje na exportovanou bitmapu vyhlazení, což zvýší kvalitu bitmapového obrazu i zobrazení textu. Vyhlazení ale může způsobovat aureolu z šedých obrazových bodů kolem vyhlazeného obrazu umístěného na barevném pozadí a zvětšuje velikost souboru PNG. Obraz exportujte bez vyhlazení, pokud se objeví aureola nebo pokud umísťujete průhledný obraz PNG na vícebarevné pozadí.

Rozklad plných barev Aplikuje rozklad barev na plné barvy a přechody.

Odstranit přechody (Ve výchozím nastavení je vypnutá) Tato volba převede všechny výplně přechodem v aplikaci na plné barvy s použitím první barvy v přechodu. Přechody zvětšují velikost souboru PNG a často mají nízkou kvalitu. Aby při použití této volby nedocházelo k nečekaným výsledkům, pečlivě vyberte první barvu přechodu.

5 Pokud jste pro Bitovou hloubku vybrali 8 bpc, vyberte některou volbu z nabídky Rozklad barev, čímž určíte, jak se mají obrazové body dostupných barev kombinovat, aby simulovaly barvy, které nejsou v aktuální paletě k dispozici. Rozklad barev může zlepšit kvalitu barev, ale zvětšuje velikost souboru. Vyberte některou z následujících voleb:

Neurčeno Rozklad barev vypne a barvy, které nejsou v základní tabulce barev, nahradí jinou barvou z tabulky, která se určené barvě nejvíce blíží. Vypnutí rozkladu barev může mít za následek zmenšení souboru, ale neuspokojivé barvy.

Uspořádaný Poskytuje kvalitní rozklad barev při co nejmenším zvětšení velikosti souboru.

Rozptýlený Poskytuje rozklad barev nejvyšší kvality, ale zvětšuje velikost souboru a prodlužuje čas potřebný k jeho zpracování. Funguje také jen v případě, že je vybraná paleta 216 barev pro web.

6 Vyberte jeden z následujících typů palety a tím definujte paletu barev pro obraz PNG:

Webová (216) K vytvoření obrazu PNG používá paletu standardních 216 bezpečných barev pro webové prohlížeče, která zajišťuje dobrou kvalitu obrazu a nejrychlejší zpracování na serveru.

Adaptivní Analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor PNG. Nejvhodnější je pro systémy zobrazující tisíce nebo milióny barev; umožňuje nejpřesnější barevné podání obrazu, ale velikost výsledného souboru je větší než u souboru PNG vytvořeného s použitím palety 216 barev.

Adaptivní s technologií Web Snap Tato volba je stejná jako volba palety Adaptivní, pouze s tím rozdílem, že podobné barvy převádí na bezpečnou paletu 216 webových barev. Výsledná paleta barev je optimalizovaná pro daný obraz, ale kdykoli je to možné, Flash použije barvy z palety 216 webových barev. Díky tomu má obraz lepší barvy, když je aktivní bezpečná webová paleta 216 barev na systému s 256 barvami. Chcete-li zmenšit velikost souboru PNG s adaptivní paletou, snižte počet barev v paletě zadáním hodnoty v poli Max. počet barev.

Vlastní Určuje paletu, kterou jste optimalizovali pro vybraný obraz. Vlastní paleta se zpracovává stejně rychle jako bezpečná paleta 216 webových barev. Chcete-li použít tuto volbu, seznamte se s postupem vytváření a používání vlastních palet. Chcete-li vybrat některou vlastní paletu, klepněte na ikonu složky Paleta (ikona složky zobrazená na konci textového pole Paleta) a vyberte soubor palety. Flash podporuje palety uložené ve formátu ACT, jaké exportují přední grafické aplikace.

7 Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrazu PNG, pokud jste zvolili paletu Adaptivní nebo Adaptivní s technologií Web Snap, zadejte požadovanou hodnotu do pole Max. počet barev. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevného podání obrazu.

8 Chcete-li vybrat metodu filtrování po jednotlivých řádcích, aby šel soubor PNG více komprimovat, a chcete-li experimentovat u konkrétního obrazu s různými volbami, vyberte z nabídky Filtrování jednu z následujících voleb:

Neurčeno Tato volba filtrování vypne.

Dolů Přenese rozdíl mezi každým bajtem a hodnotou odpovídajícího bajtu předchozího obrazového bodu.

Nahoru Přenese rozdíl mezi každým bajtem a hodnotou odpovídajícího bajtu obrazového bodu ležícího těsně nad daným obrazovým bodem.

Průměr K odhadu hodnoty obrazového bodu použije průměr dvou sousedních obrazových bodů (vlevo a nahoře).

Cesta Vypočítá jednoduchou lineární funkci tří sousedních obrazových bodů (vlevo, nahoře a vlevo nahoře) a jako nástroj pro odhad barvy obrazového bodu vybere ten sousední obrazový bod, který se nejvíce blíží vypočtené hodnotě.

Adaptivní Analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor PNG. Nejvhodnější je pro systémy zobrazující tisíce nebo milióny barev; umožňuje nejpřesnější barevné podání obrazu, ale velikost výsledného souboru je větší než u souboru PNG vytvořeného s použitím palety 216 barev. Velikost souboru PNG vytvořeného s použitím adaptivní palety můžete zmenšit snížením počtu barev v paletě.

9 Klepněte na OK.

Další témata nápovědy

"Používání profilů publikování" na stránce 426

"Import a export barevných palet" na stránce 137

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování

Příkaz Náhled publikování vyexportuje soubor a otevře náhled ve výchozím prohlížeči. Pokud chcete zobrazit náhled videa QuickTime, příkaz Náhled publikování spustí přehrávač videa QuickTime. Pokud chcete zobrazit náhled projektoru, Flash spustí projektor.

Zvolte Soubor > Náhled publikování a vyberte požadovaný formát souboru pro náhled.

S použitím aktuálních hodnot Nastavení publikování vytvoříFlash soubor určeného typu se stejným umístěním jako soubor FLA. Tento soubor zůstane na tomto místě, dokud ho nepřepíšete nebo neodstraníte.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Používání profilů publikování

Profily publikování umožňují:

- Uložit konfiguraci nastavení publikování, exportovat ji a importovat profil publikování do jiných dokumentů nebo ho poskytnout k použití jiným uživatelům.
- Importovat profily publikování, které chcete použít ve svém dokumentu.
- Vytvářet profily pro publikování v několika různých formátech médií.
- Vytvořit profil publikování pro interní použití, které se liší od způsobu, jakým byste soubory publikovali pro klienta.
- Vytvořit standardní profil publikování pro vaši společnost, který zajistí, že budou soubory publikovány jednotně.

Profily publikování se ukládají spíše na úrovni dokumentu než na úrovni aplikace.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Vytvoření profilu publikování

- 1 V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na tlačítko Vytvořit nový profil 🕂
- 2 Profil publikování pojmenujte a klepněte na OK.
- 3 Určete nastavení publikování pro dokument a klepněte na tlačítko OK.

Duplikování, úpravy a odstranění profilu publikování

- Z rozbalovací nabídky Aktuální profil (Soubor > Nastavení publikování) vyberte požadovaný profil publikování:
- Chcete-li vytvořit duplicitní profil, klepněte na tlačítko Duplikovat profil
 Profil pojmenujte v textovém poli Název duplikátu a klepněte na OK.
- Chcete-li profil publikování pozměnit, určete nová nastavení publikování pro váš dokument a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li profil publikování odstranit, klepněte na tlačítko Odstranit profil i a klepněte na tlačítko OK.

Export profilu publikování

- 1 Z rozbalovací nabídky Aktuální profil (Soubor > Nastavení publikování) vyberte profil publikování, který chcete exportovat:
- 2 Klepněte na tlačítko Importovat/exportovat profil 🔄 a vyberte volbu Exportovat. Vyexportujte profil publikování jako soubor XML, který lze importovat do jiných dokumentů.
- 3 Potvrďte výchozí umístění pro uložení profilu publikování nebo přejděte do nového umístění a klepněte na tlačítko Uložit.

Import profilu publikování

Jiní uživatelé mohou vytvořit a exportovat profily publikování, které můžete importovat a vybrat jako volbu nastavení publikování.

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování, klepněte na položku Importovat/exportovat profil 🛓 a vyberte volbu Importovat.
- 2 Vyhledejte soubor XML s profilem publikování a klepněte na tlačítko Otevřít.

Publikování pro prostředí Adobe AIR

O prostředí Adobe AIR

Adobe® AIR[™] je běhový modul pro více prostředí, který vám umožňuje, abyste vytvářeli a rozmísťovali do osobních počítačů bohaté internetové aplikace (RIA) a využívali přitom svých stávajících zkušeností s vývojem webů (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex[™], HTML, JavaScript®, Ajax). Aplikace AIR vám dává možnost pracovat ve známých prostředích, využívat výhod nástrojů a přístupů, které jsou pro vás nejpohodlnější, a protože podporuje technologie Flash, Flex, HTML, JavaScript a Ajax, můžete vytvářet ty nejlepší možné zkušenosti odpovídající vašim požadavkům.
Uživatelé s aplikacemi prostředí AIR pracují stejným způsobem jako s nativními počítačovými aplikacemi. Jakmile je běhové prostředí nainstalováno do počítače uživatele, jsou aplikace prostředí AIR instalovány a spouštěny stejným způsobem jako jakékoli jiné počítačové aplikace. Běhové prostředí poskytuje neměnnou platformu pro více operačních systémů a rámec pro nasazování aplikací, takže zajišťuje neměnnost funkcí a interakcí mezi různými počítači a tím i eliminuje testování v různých prohlížečích. Nemusíte tedy vyvíjet pro konkrétní operační systém, ale můžete se zaměřit na běhové prostředí.

Prostředí AIR radikálně mění způsob, jakým jsou aplikace vytvářeny, nasazovány a používány. Získáte kreativnější kontrolu a možnost rozšíření svých aplikacích založených na technologiích Flash, Flex, HTML a Ajax, aniž byste se museli učit tradiční technologie vývoje pro počítače.

Úplné informace o vývoji aplikací prostředí Adobe AIR[™] najdete v příručce *Building Adobe AIR Applications (Vývoj aplikací Adobe AIR)*.

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ v aplikaci Flash:

- Exporting Flash projects to AIR (Export projektů Flash do prostředí AIR) (6:30)
- Building Adobe AIR applications with Flash CS3 (Tvorba aplikací Adobe AIR v aplikaci Flash CS3) (5:33)
- Lynda.com Training for Developers AIR Essential Training Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 (Výukový kurz webu Lynda.com pro vývojáře – Základní kurz prostředí AIR – Kapitola 5: Převedení obsahu Flash do prostředí AIR v aplikaci Flash CS3) (4:57)
- Creating custom chrome for AIR apps with Flash (Vytváření vlastního vzhledu aplikací AIR pomocí aplikace Flash) (6:24)

Vytvoření souboru Adobe AIR

Dokumenty FLA prostředí Adobe AIR lze vytvořit pomocí úvodní obrazovky aplikace Flash nebo pomocí příkazu Soubor > Nový, případně můžete vytvořit soubor FLA jazyka ActionScript[®] 3.0 a převést ho na soubor prostředí Adobe AIR prostřednictvím dialogového okna Nastavení publikování.

Chcete-li vytvořit soubor Adobe AIR, proveďte jeden z následujících úkonů:

Spusťte aplikaci Flash. Objeví se úvodní obrazovka. Pokud jste aplikaci Flash spustili již dříve, zavřete jakékoli
otevřené dokumenty, abyste se vrátili na úvodní obrazovku. Na úvodní obrazovce vyberte volbu Adobe AIR 2.

Poznámka: Pokud jste úvodní obrazovku aplikace Flash vypnuli, můžete ji znovu zobrazit; vyberte položky Úpravy > Předvolby a v kategorii Všeobecné vyberte z nabídky Při spuštění volbu Úvodní obrazovka.

- Vyberte položky Soubor > Nový, vyberte možnost Adobe AIR 2 a klepněte na tlačítko OK.
- Otevřete existující soubor aplikace Flash a převeďte ho na soubor prostředí AIR. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte na záložce Flash z nabídky Přehrávač volbu Adobe AIR.

Ve výchozím nastavení používají soubory prostředí AIR jazyk ActionScript 3.0. Soubor prostředí AIR lze sice vytvořit i ze souboru FLA jazyka ActionScript 2.0, takový soubor ale nemůže používat žádné rozhraní API určené pro prostředí AIR, protože tato rozhraní jsou všechna v jazyku ActionScript 3.0. Tento postup však může být užitečný při převodu staršího obsahu aplikace Flash do aplikací prostředí AIR.

Poznámka: Pokud uložíte soubor prostředí AIR verze Flash CS5 do formátu verze Flash CS4, nastavte při otevírání tohoto souboru v aplikaci Flash CS4 v dialogovém okně Nastavení publikování verzi přehrávače ručně na možnost AIR 1.5. Aplikace Flash CS4 podporuje pouze publikování do prostředí AIR 1.5.

Náhled nebo publikování aplikace Adobe AIR

Můžete si zobrazit náhled souboru SWF Flash AIR, tak jak by vypadal v okně aplikace AIR. Používání náhledu je užitečné v případě, kdy chcete vidět, jak budou vypadat viditelné aspekty aplikace. Přitom ale nemusíte aplikaci balit ani instalovat.

- 1 Ujistěte se, že jste v dialogovém okně Nastavení publikování nastavili na záložce Flash nastavení přehrávače na prostředí Adobe AIR.
- 2 Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte klávesy Ctrl+Enter.

Pokud jste nenastavili nastavení aplikace prostřednictvím dialogového okna AIR – nastavení aplikace a instalátoru, vytvoří pro vás aplikace Flash do stejné složky, do které je zapsán soubor SWF, výchozí soubor deskriptoru aplikace (*swfname*-app.xml). Pokud jste v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru nastavení aplikace nastavili, soubor deskriptoru aplikace odpovídá tomuto nastavení.

Chcete-li publikovat soubor AIR, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na tlačítko Publikovat.
- V dialogovém okně AIR nastavení aplikace a instalátoru klepněte na tlačítko Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Náhled publikování.

Když publikujete soubor AIR, vytvoří aplikace Flash soubor SWF a soubor XML deskriptoru aplikace a kopie těchto souborů zabalí, společně s libovolnými dalšími soubory, které jste do své aplikace přidali, do souboru instalátoru prostředí AIR (*swfname*.air).

Vytvoření souborů aplikace a instalátoru AIR

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash tyto soubory deskriptoru a instalátoru vytvoří společně se souborem SWF při publikování souboru AIR.

K určení nastavení těchto souborů slouží dialogové okno AIR – nastavení aplikace a instalátoru. Toto dialogové okno lze po vytvoření souboru AIR otevírat buď z inspektoru vlastností tohoto dokumentu nebo pomocí tlačítka Nastavení nabídky Přehrávač, které naleznete v dialogovém okně Nastavení publikování na záložce Flash.

Vytvoření souborů aplikace a instalátoru Adobe AIR

- 1 Otevřete v aplikaci Flash soubor FLA nebo sadu souborů, které tvoří vaši aplikaci Adobe AIR.
- 2 Než otevřete dialogové okno AIR nastavení aplikace a instalátoru, soubor FLA prostředí Adobe AIR uložte.
- **3** Vyberte příkaz Soubor > Nastavení Adobe AIR 2.
- 4 Doplňte údaje v dialogovém okně AIR nastavení aplikace a instalátoru a pak klepněte na tlačítko Publikovat.

Po klepnutí na tlačítko Publikovat se vytvoří balíček obsahující následující soubory: soubor SWF, soubor deskriptoru aplikace, soubory ikon aplikace a soubory uvedené v textovém poli Zahrnuté soubory. Pokud jste ještě nevytvořili digitální certifikát, při klepnutí na tlačítko Publikovat zobrazí aplikace Flash dialogové okno Digitální podpis.

Dialogové okno AIR – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje čtyři záložky: Všeobecné, Podpis, Ikony a Další volby. Další informace o těchto nastaveních naleznete v následujících částech.

Nastavení záložky Všeobecné

Záložka Všeobecné v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje následující volby:

Výstupní soubor Název a umístění souboru .air, který má být vytvořen při použití příkazu Publikovat.

Instalační soubor systému Windows Tuto volbu vyberte, chcete-li namísto instalátoru prostředí AIR (.air) nezávislého na platformě zkompilovat nativní instalační soubor systému Windows (.exe).

Název souboru Název hlavního souboru aplikace. Ve výchozím nastavení je stejný jako název souboru FLA.

Název aplikace Název, který instalátor aplikace AIR použije k vytvoření názvu souboru a složky aplikace. Název musí obsahovat pouze znaky, které jsou platné pro názvy souborů nebo složek. Ve výchozím nastavení je stejný jako název souboru SWF.

Verze Volitelné. Určuje číslo verze aplikace. Výchozí hodnotou je 1.0.

ID aplikace Označuje aplikaci jedinečným identifikátorem. Pokud chcete, můžete výchozí identifikátor změnit. V identifikátoru nepoužívejte mezery nebo speciální znaky. Jedinými platnými znaky jsou znaky 0–9, a–z, A–Z, . (tečka) a - (spojovník); délka může být 1 až 212 znaků. Výchozí identifikátor je com.adobe.example.applicationName.

Popis Volitelné. Umožňuje zadat popis aplikace, který se bude v okně instalátoru zobrazovat při instalaci aplikace uživatelem. Ve výchozím nastavení je prázdné.

Copyright Volitelné. Slouží k zadání upozornění na copyright. Ve výchozím nastavení je prázdné.

Styl okna Určuje, jaký styl okna (nebo vzhledu) se bude používat pro uživatelské rozhraní, když uživatel aplikaci spustí v počítači. Můžete určit volbu Systémový vzhled (výchozí), která odkazuje na standardní vizuální styl oken používaný operačním systémem. Další možnosti jsou Vlastní vzhled (neprůhledný) nebo Vlastní vzhled (průhledný). Chcete-li aplikaci zobrazovat bez systémového vzhledu, vyberte volbu Žádný. Možnost Systémový vzhled obklopí aplikaci standardním ovladačem oken operačního systému. Možnost Vlastní vzhled (neprůhledný) ruší standardní systémový vzhled a umožňuje vytvořit pro aplikaci vlastní vzhled (Vlastní vzhled vytváříte přímo v souboru FLA.). Volba Vlastní vzhled (průhledný) se podobá volbě Vlastní vzhled (neprůhledný), přidává ale možnost průhledných okrajů stránky. Díky tomu nemusí být okna aplikace pouze čtvercová nebo obdélníková.

Profily Určuje, které profily mají být při vytváření souboru aplikace AIR zahrnuty. Chcete-li aplikaci AIR omezit na určitý profil, nepotřebné profily odznačte. Další informace o profilech aplikací AIR najdete v části Profily aplikací.

Zahrnuté soubory Určuje, které další soubory nebo složky budou do balíčku aplikace zahrnuty. Chcete-li přidat soubory, klepněte na tlačítko (+), chcete-li přidat složky, klepněte na tlačítko složky. Chcete-li soubor nebo složku odstranit ze seznamu, vyberte tento soubor nebo složku a klepněte na tlačítko (-).

Ve výchozím nastavení jsou soubor deskriptoru aplikace a hlavní soubor SWF do seznamu balíčku přidány automaticky. Seznam balíčku tyto soubory zobrazuje dokonce i tehdy, pokud jste soubor FLA Adobe AIR ještě nepublikovali. Seznam balíčku zobrazuje soubory a složky nestrukturovaně. Nejsou uváděny soubory ve složkách a plné názvy cest k souborům jsou sice zobrazeny, ale v případě potřeby jsou zkráceny.

Součástí tohoto seznamu nejsou soubory ikon. Když aplikace Flash vytváří ze souborů balíček, zkopíruje soubory ikon do dočasné složky, která je vztažena k umístění souboru SWF. Po vytvoření balíčku aplikace Flash tuto složku odstraní.

Nastavení záložky Podpis

Na záložce Podpis v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru můžete určit certifikát pro podpis kódu aplikace.

Další informace o digitálních podpisech najdete v části "Podepisování aplikace" na stránce 433 a Digitální podepisování souboru AIR.

Nastavení záložky lkony

Na záložce Ikony v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru lze nastavit ikonu aplikace. Tato ikona je zobrazena poté, co aplikaci nainstalujete a spustíte v běhovém modulu prostředí Adobe AIR. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ni určit čtyři různé velikosti (128, 48, 32 a 16 obrazových bodů). Ikona se například může objevit v prohlížeči souborů v zobrazení miniatury, podrobností nebo v dlaždicovém zobrazení. Může se také objevit jako ikona na ploše, v titulu okna aplikace AIR i na dalších místech.

Pokud nejsou určeny žádné jiné soubory ikon, použije se pro obraz ikony výchozí ukázková ikona aplikace AIR.

Chcete-li nastavit ikonu, klepněte v horní části záložky Ikony na velikost ikony a pak vyhledejte soubor, který chcete pro tuto velikost použít. Soubory musí být ve formátu PNG (Portable Network Graphics).

Pokud určíte obraz, musí mít přesnou velikost (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 nebo 16 x 16). Pokud pro určitou velikost ikony nedodáte obraz, vytvoří prostředí Adobe AIR chybějící obraz ikony změnou velikosti jednoho z dodaných obrazů.

Nastavení záložky Další volby

Na záložce Další volby lze určit další nastavení souboru deskriptoru aplikace.

Můžete určit přiřazené typy souborů, které má aplikace prostředí AIR zpracovávat. Pokud například chcete, aby sloužila jako hlavní aplikace pro práci se soubory HTML, měli byste tuto volbu určit v textovém poli Přiřazené typy souborů.

Můžete také určit nastavení následujících aspektů aplikace:

- velikosti a umístění počátečního okna;
- složky, do které se aplikace nainstaluje;
- · složky nabídky Program, do které se aplikace umístí.

Toto dialogové okno obsahuje následující volby:

Přiřazené typy souborů Slouží k určení všech přiřazených typů souborů, se kterými bude aplikace AIR pracovat. Chcete-li do textového pole přidat nový typ souborů, klepněte na tlačítko (+). Když klepnete na tlačítko pro přidání, zobrazí se dialogové okno Nastavení typu souboru. Klepnutím na tlačítko (-) odeberete položku, které je vybrána v textovém poli. Klepnete-li na tlačítko tužky, zobrazí se dialogové okno Nastavení typu souboru, které slouží k úpravě položky, kterou jste vybrali v textovém poli. Tlačítko tužky a tlačítko (-) jsou ve výchozím nastavení ztlumená. Když v textovém poli vyberete nějakou položku, tlačítka (-) a tužka se povolí, takže položku můžete odebrat nebo upravit. Výchozí hodnota textového pole je Žádné.

Počáteční nastavení okna Slouží k určení nastavení velikosti a umístění počátečního okna aplikace.

- Šířka: Určuje počáteční šířku okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- Výška: Určuje počáteční výšku okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- X: Určuje počáteční vodorovnou polohu okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- Y: Určuje počáteční svislou polohu okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- Maximální šířka a Maximální výška: Slouží k určení maximální velikosti okna v obrazových bodech. Tyto hodnoty jsou ve výchozím nastavení prázdné.
- Minimální šířka a Minimální výška: Slouží k určení minimální velikosti okna v obrazových bodech. Tyto hodnoty jsou ve výchozím nastavení prázdné.
- Maximalizovatelné: Umožňuje určit, zda uživatel může okno maximalizovat. Tato volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).

- Minimalizovatelné: Umožňuje určit, zda uživatel může okno minimalizovat. Tato volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).
- Nastavitelná velikost: Umožňuje určit, zda uživatel může změnit velikost okna. Pokud není tato volba vybrána, jsou ztlumené volby pro maximální a minimální výšku i šířku. Tato volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).
- Viditelné: Umožňuje určit, zda je okno aplikace od počátku viditelné. Volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).

Další nastavení Slouží k určení následujících dodatečných informací, které se týkají instalace:

- · Složka pro instalaci: Určuje složku, do které se aplikace nainstaluje.
- Složka nabídky programu: Určuje název složky nabídky programu aplikace.
- Použít vlastní rozhraní pro aktualizace: Slouží k určení toho, co se stane v případě, kdy uživatel otevře soubor
 instalátoru AIR pro dříve nainstalovanou aplikaci. Ve výchozím nastavení zobrazí prostředí AIR dialogové okno,
 které uživateli umožní nainstalovanou verzi aktualizovat verzí v souboru AIR. Tuto volbu vyberte tehdy, pokud
 nechcete uživatelům umožnit rozhodování o této záležitosti a chcete, aby úplnou kontrolu nad svými aktualizacemi
 měla aplikace. Vyberete-li tuto volbu, potlačíte výchozí chování a umožníte aplikaci ovládat své vlastní aktualizace.

Nastavení typu souboru

Pokud na záložce Další volby v části Přiřazené typy souborů klepnete na tlačítko (+) nebo na tlačítko tužky s cílem přidat nebo upravit typy souborů přiřazené aplikaci prostředí AIR, zobrazí aplikace Flash dialogové okno Nastavení typu souboru.

Jediná dvě pole v tomto dialogovém okně, která jsou povinná, jsou pole Název a Přípona. Pokud klepnete na tlačítko OK a některé z těchto polí je prázdné, zobrazí aplikace Flash dialogové okno chyby.

U přiřazených typů souborů můžete určit následující nastavení:

Název Název typu souboru (například Hypertextový značkovací jazyk – HTML, Textový soubor nebo Příklad).

Přípona Přípona názvu soubor (například html, text nebo xmpl); přípona může obsahovat až 39 základních alfanumerických znaků (A–Z, a–z, 0–9) a nesmí obsahovat počáteční tečku.

Popis Volitelné. Popis tohoto typu souboru (Například Soubor videa Adobe).

Typ obsahu Volitelné. Určuje typ formátu MIME pro tento soubor.

Nastavení ikony typu souboru Volitelné. Slouží k určení ikony, která je přiřazena k danému typu souboru. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ikonu určit čtyři různé velikosti (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 a 16 x 16 obrazových bodů). Ikona se například může objevit v prohlížeči souborů v zobrazení miniatury, podrobností nebo v dlaždicovém zobrazení.

Pokud určíte nějaký obraz, musí mít určenou velikost. Pokud pro určitou velikost obraz neurčíte, použije prostředí AIR obraz, který se tomuto obrazu svoji velikostí nejvíce blíží, a tento obraz přizpůsobí konkrétnímu výskytu změnou jeho velikosti.

Chcete-li určit ikonu, klepněte na složku pro určitou velikost ikony a vyberete soubor ikony, který chcete použít, nebo zadejte do textového pole u příkazového řádku cestu a název souboru pro soubor ikony. Soubor ikony musí být ve formátu PNG.

Po vytvoření nového typu souborů se tento typ souborů zobrazuje v dialogovém okně Rozšířené nastavení v poli seznamu Typ souboru.

Chyba při vytváření souborů aplikace a instalátoru

K chybě vytvoření souborů aplikace nebo instalátoru dojde v následujících případech:

- Řetězec identifikátoru aplikace má nesprávnou délku nebo obsahuje neplatné znaky. Řetězec identifikátoru aplikace může mít 1 až 212 znaků a může obsahovat následující znaky: 0–9, a–z, A–Z, . (tečku), - (spojovník).
- · Soubory v seznamu Zahrnuté soubory neexistují.
- Velikost vlastních souborů ikon je nesprávná.
- Cílová složka AIR nemá oprávnění pro zápis.
- Aplikaci jste nepodepsali nebo jste neurčili, že se jedná o aplikaci Adobe AIRI, která bude podepsána později.

Podepisování aplikace

Všechny aplikace Adobe AIR je třeba podepsat, aby je bylo možno nainstalovat do jiného systému. Aplikace Flash nicméně poskytuje možnost vytvořit nepodepsané soubory instalátoru Adobe AIR, takže lze aplikaci podepsat později. Tyto nepodepsané soubory instalátoru Adobe se označují jako balíček AIRI. Tato možnost zajišťuje případy, kdy je certifikát v jiném počítači nebo je podepisování zpracováváno od vývoje aplikace odděleně.

Podpis aplikace Adobe AIR pomocí předem zakoupeného digitálního certifikátu od kořenového certifikačního úřadu

1 Vyberte položky Soubor > Nastavení Adobe AIR 2 a klepněte na záložku Podpis.

Tato záložka obsahuje dvě přepínací tlačítka, která slouží k podpisu aplikace prostředí Adobe AIR pomocí digitálního certifikátu nebo k přípravě balíčku AIRI. Pokud svou aplikaci AIR podepisujete, můžete buď použít digitální certifikát udělený kořenovým certifikačním úřadem nebo vytvořit certifikát s vlastním podpisem. Certifikát s vlastním podpisem lze jednoduše vytvořit, není ale tak důvěryhodný jako certifikát, který byl udělen kořenovým certifikačním úřadem.

- 2 Vyberte soubor certifikátu z rozbalovací nabídky nebo přejděte k souboru certifikátu po klepnutí na tlačítko Procházet.
- 3 Vyberte certifikát.
- 4 Zadejte heslo.
- 5 Klepněte na tlačítko OK.

Další informace o podepisování aplikace AIR naleznete v části Digitální podepisování souboru AIR.

Vytvoření digitálního certifikátu s vlastním podpisem

- 1 Klepněte na tlačítko Vytvořit. Otevře se dialogové okno Digitální certifikát s vlastním podpisem.
- 2 Vyplňte položky Jméno vydavatele, Útvar organizace, Název organizace, Stát, Heslo a Potvrzení hesla. U položky Stát můžete stát vybrat z nabídky nebo zadat dvoumístný kód státu, pokud v nabídce není. Seznam platných kódů států naleznete na adrese http://www.iso.org/iso/country_codes.
- 3 Určete typ certifikátu.

Volba Typ označuje úroveň zabezpečení, kterou certifikát využívá: 1024-RSA používá 1024bitový klíč (méně zabezpečený), 2048-RSA 2048bitový (více zabezpečený).

- 4 Uložte informaci do souboru certifikátu vyplňte položku Uložit jako nebo přejděte do umístění složky po klepnutí na tlačítko Procházet.
- 5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Zadejte v dialogovém okně Digitální podpis heslo, které jste přiřadili v druhém kroku tohoto postupu, a klepněte na tlačítko OK.

Aby si aplikace Flash zapamatovala heslo, které jste pro tuto relaci použili, klepněte na volbu Pamatovat si heslo pro tuto relaci.

Pokud je při klepnutí na tlačítko OK odznačena volba Časové razítko, objeví se dialogové okno s varováním, že po vypršení platnosti digitálního certifikátu nebude možné aplikaci instalovat. Pokud v reakci na toto varování klepnete na tlačítko Ano, je používání časového razítka zakázáno. Pokud klepnete na tlačítko Ne, vybere se volba Časové razítko automaticky a používání časového razítka je povoleno.

Další informace o vytvoření digitálního certifikátu s vlastním podpisem naleznete v části Digitální podepisování souboru AIR.

Můžete také vytvořit aplikaci AIRI (AIR Intermediate), která digitální podpis neobsahuje. Uživatelé ale tuto aplikaci nemohou do počítače nainstalovat do té doby, než přidáte digitální podpis.

Příprava balíčku AIRI s pozdějším přidáním podpisu

Na záložce Podpis vyberte možnost "Připravit pomocný soubor AIR Intermediate (AIRI), který bude podepsán později" a klepněte na tlačítko OK.

Stav digitálního podpisu se změní, aby informoval o tom, že jste si vybrali přípravu balíčku AIRI, který bude podepsán později, a tlačítko Nastavit se změní na tlačítko Změnit.

Pokud si zvolíte možnost pozdějšího přidání podpisu, budete muset použít nástroj příkazového řádku AIR Developer Tool, který je součástí aplikace Flash a sady AIR SDK. Další informace najdete v příručce *Vývoj aplikací Adobe AIR*.

Vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone

Aplikace Flash Professional a přiložený komprimační algoritmus pro zařízení iPhone umožňují publikování aplikací pro zařízení iPhone. Komprimační algoritmus převádí soubory FLA na nativní aplikace zařízení iPhone.

Podrobné pokyny ke komprimaci aplikací Flash pro zařízení iPhone naleznete na webu Vytváření aplikací jazyka ActionScript 3.0 pomocí komprimačního algoritmu pro zařízení iPhone

Další zdroje

- Článek: Vývoj pro zařízení Apple iPhone pomocí aplikace Flash
- Video: MAX 2009 Develop: Navrhování aplikací Flash pro zařízení iPhone(62:27)
- Video: Vytváření aplikací pro zařízení iPhone pomocí aplikace Flash Professional CS5 (56:31)
- Video: Aplikace zařízení iPhone vytvořené pomocí aplikace Adobe Flash (3:11)
- Adobe Labs: Aplikace pro zařízení iPhone

Předlohy publikování HTML

O předlohách publikování HTML

Předloha HTML programu Flash je soubor obsahující statický kód HTML a flexibilní kód předlohy tvořený speciálním typem proměnných (které se liší od proměnných jazyka ActionScript). Flash při publikování souboru SWF tyto proměnné nahradí hodnotami, které vyberete na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování, a vytvoří stránku HTML, ve které je váš soubor SWF vložený.

Flash zahrnuje předlohy vhodné pro většinu účelů, takže stránku HTML, která zobrazí soubor SWF, nemusíte vytvářet ručně. Například předloha Pouze Flash se hodí pro testování vašich souborů v prohlížeči. Umístí soubor SWF na stránce HTML tak, abyste ho mohli zobrazit prostřednictvím webového prohlížeče s nainstalovaným přehrávačem Flash Player.

Chcete-li publikovat novou stránku HTML, použijte stejnou předlohu a změňte nastavení. Vlastní předlohy si můžete vytvořit pomocí libovolného editoru HTML. Předlohu vytvoříte stejně jako standardní stránku HTML, pouze musíte specifické hodnoty týkající se souboru SWF nahradit proměnnými, které mají na začátku znak dolaru (\$).

Předlohy HTML programu Flash mají následující speciální charakteristiky:

- Jednořádkový titul, který se zobrazuje v rozbalovací nabídce Předloha na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování.
- Delší popis, který se zobrazí, klepnete na Informace na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování.
- Proměnné předlohy začínající znakem dolaru (\$), které určují, kde je nutno tyto proměnné nahradit hodnotami parametrů, když Flash generuje výstupní soubor.

Poznámka: Chcete-li použít znak dolaru v dokumentu k jinému účelu, použijte kombinaci zpětného lomítka a znaku dolaru (\ \$).

• Tagy jazyka HTML object a embed, které odpovídají požadavků na tagy v aplikacích Microsoft Internet Explorer, Netscape[®] Communicator[®] nebo Navigator[®]. Aby se soubor SWF na stránce HTML zobrazoval správně, dodržujte tyto požadavky týkající se tagů. Internet Explorer používá tag HTML object k otevření souboru SWF; Netscape používá tag embed.

Další témata nápovědy

"Příklady použití objektů a vkládaných tagů" na stránce 420

Přizpůsobení předloh publikování HTML

Modifikováním proměnných předlohy HTML můžete vytvořit obrazovou mapu, textovou zprávu, nebo zprávu URL, nebo můžete vložit vlastní hodnoty pro některé z nejběžnějších parametrů tagů FlashHTML object a embed (pro prohlížeče používající ovladače ActiveX).

Předlohy Flash mohou zahrnovat libovolný obsah HTML pro vaši aplikaci nebo dokonce i kód pro interpretery, jako jsou například ColdFusion a ASP.

- 1 S použitím editoru HTML otevřete předlohu HTML programu Flash, kterou chcete změnit. Tyto předlohy se nacházejí v následujících místech:
- V systémech Windows XP nebo Vista: *spouštěcí disk*\Documents and Settings*uživatel*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*jazyk*\Configuration\HTML\. Složka Application Data je obvykle skryta, k zobrazení této složky může být nutné změnit nastavení Průzkumníka Windows.
- Systém Mac OS X 10.3 a novější: *pevný_disk/Applications/Adobe Flash CS5/jazyk/First Run/HTML*.

Výraz *bootovací disk* znamená disk, z kterého se zavádí systém Windows 2000 nebo Windows XP (obvykle C:). Výraz *uživatel* znamená jméno osoby přihlášené do operačního systému Windows 2000 nebo Windows XP. Výraz *jazyk* je nastaven na zkrácený název jazyka. Například v USA je *jazyk* nastaven na "en", což je zkratka slova English neboli angličtina.

- 2 Předlohu podle potřeby upravte.
- 3 Předlohu uložte do stejné složky, ze které jste ji získali.
- 4 Chcete-li aplikovat nastavení předlohy na váš soubor SWF, zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na HTML a vyberte předlohu, kterou jste upravili. Flash změní proměnné pouze ve vybrané předloze.
- 5 Vyberte zbývající nastavení publikování a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Proměnné předlohy HTML

V následující tabulce je uveden přehled proměnných předloh, které Flash rozeznává:

Atribut/parametr	Proměnná předlohy
Template title	\$TT
Template description start	\$DS
Template description finish	\$DF
Flash (SWF file) title	\$T1
Flash (SWF file) title for search engine metadata	\$TL
Popis pro metadata určená pro vyhledávače	\$DC
Řetězec metadat XML určený pro vyhledávače	\$MD
Width	ŞWI
Height	\$HE
Movie	\$MO
HTML alignment	\$HA
Looping	\$LO
Parameters for object	\$PO
Parameters for embed	\$PE
Play	\$PL
Quality	\$QU
Scale	\$SC
Salign	\$SA
Wmode	ŞWM
Devicefont	\$DE

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 Publikování a export

Atribut/parametr	Proměnná předlohy
Bgcolor	\$BG
Movie text (area to write movie text)	\$MT
Movie URL (location of SWF file URL)	\$MU
Image width (unspecified image type)	ŞIW
Image height (unspecified image type)	ŞIH
Image filename (unspecified image type)	ŞIS
Image map name	ŞIU
Image map tag location	ŞIM
QuickTime width	ŞQW
QuickTime height	\$QH
QuickTime filename	ŞQN
GIF width	ŞGW
GIF height	\$GH
GIF filename	ŞGN
JPEG width	\$JW
JPEG height	ŞJH
JPEG filename	\$JN
PNG width	\$PW
PNG height	\$PH
PNG filename	\$PN

Používání zkráceného zápisu proměnných předloh

Proměnné předloh \$PO (pro tagy object) a \$PE (pro tagy embed) jsou užitečné prvky pro zkrácený zápis. Každá proměnná způsobí, že Flash vloží do předlohy jakékoli nevýchozí hodnoty pro některé z nejběžnějších parametrů tagů object a embed, jako jsou PLAY (\$PL), QUALITY (\$QU), SCALE (\$SC), SALIGN (\$SA), WMODE (\$WM), DEVICEFONT (\$DE) a BGCOLOR (\$BG).

Ukázková předloha HTML

Následující soubor předlohy Default.HTML v programu Flash zahrnuje celou řadu běžně používaných proměnných předloh:

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 Publikování a export

```
$TTFlash Only
SDS
Display Adobe SWF file in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
ŚMIJ
<!--text used in the movie-->
ŚМТ
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"</pre>
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0"
width="$WI" height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"</pre>
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>
```

Další témata nápovědy

"Určení nastavení publikování pro dokumenty HTML" na stránce 413

Vytvoření obrazové mapy Nahrazení za soubor SWF

Flash umí generovat obrazovou mapu k zobrazení libovolného obrazu a zachování funkce tlačítek odkazujících na jednotlivé adresy URL. Když předloha HTML zahrnuje proměnnou předlohy \$1M, Flash vloží kód obrazové mapy. Proměnná \$1U identifikuje název souboru GIF, JPEG nebo PNG.

1 V dokumentu vyberte klíčový snímek, který chcete použít pro obrazovou mapu, a v inspektoru Vlastnosti snímku (Okno > Vlastnosti) jej popište jako #Map. Použít můžete libovolný klíčový snímek s tlačítky, ke kterým jsou přiřazeny akce geturL jazyka ActionScript 1.0 nebo 2.0.

Pokud popis snímku nevytvoříte, Flash vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Tato volba vygeneruje vloženou obrazovou mapu, ne vložený soubor SWF.

- 2 Chcete-li vybrat snímek pro zobrazení obrazové mapy, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Pro soubory PNG nebo GIF popište snímek jako #Static.
- Pro JPEG umístěte během publikování přehrávací hlavu na snímek, který se má použít k zobrazení mapy.
- 3 V editoru HTML otevřete předlohu HTML a upravte ji.
- 4 Pak předlohu uložte.
- 5 Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na Formát, vyberte požadovaný formát pro obrazovou mapu a klepněte na tlačítko OK.

Například vložte do předlohy následující kód:

\$IM

Tím by mohl v dokumentu HTML vytvořeném příkazem Publikovat vzniknout následující kód:

```
<map name="mymovie">
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
</map>
<img src="mymovie.gif" usemap="#mymovie" width=550 height=400 border=0>
```

Vytváření textu a zpráv URL

Proměnná předlohy \$MT zajistí, že Flash vloží všechen text aktuálního souboru SWF jako poznámku do kódu HTML. To je užitečné pro indexování souboru SWF, aby byl viditelný pro vyhledávače.

Proměnná předlohy \$MU zajistí, že Flash vygeneruje seznam všech URL, na které odkazují akce v aktuálním souboru SWF, a tento seznam vloží do aktuálního umístění jako poznámku. Tato akce umožňuje nástrojům pro ověřování vazeb odkazů detekovat a ověřovat odkazy v souboru SWF.

Vkládání vyhledávacích metadat

Proměnné předloh \$TL (titul souboru SWF) a \$DC (popisná metadata) umožňují zahrnout do HTML metadata pro vyhledávání. Tato schopnost může zlepšit viditelnost souborů SWF pro vyhledávače a pomoci poskytovat smysluplné výsledky vyhledávání. Chcete-li zahrnout vyhledávací metadata jako řetězec XML, použijte proměnnou předlohy \$MD .

O exportu z programu Flash

Export souborů SWF

Příkazy exportu aplikace SWF neukládají nastavení exportu samostatně s každým souborem, jako to dělá příkaz Publikovat. (Chcete-li vytvořit všechny soubory, které potřebujete k odeslání obsahu Flash na web, použijte příkaz Publikovat.)

Volba Exportovat film vyexportuje dokument Flash do formátu statického obrazu, vytvoří očíslovaný soubor obrazu pro každý snímek v dokumentu a vyexportuje zvuk v dokumentu jako soubor WAV (pouze Windows).

- 1 Otevřete dokument Flash, který chcete exportovat, nebo v aktuálním dokumentu vyberte snímek nebo obraz, který chcete exportovat.
- 2 Vyberte položky Soubor > Exportovat > Exportovat film nebo Soubor > Exportovat > Exportovat obraz.
- 3 Zadejte název výstupního souboru.
- **4** Vyberte formát souboru a klepněte na tlačítko Uložit. Pokud formát, který jste vybrali, vyžaduje více informací, zobrazí se dialogové okno Export.
- 5 Nastavte volby exportu pro formát, který jste vybrali. Viz "O formátech souborů pro export" na stránce 440.
- 6 Klepněte na tlačítko OK a pak klepněte na tlačítko Uložit.

Další témata nápovědy

"Publikování dokumentů Flash" na stránce 406

"Vytváření vícejazyčného textu" na stránce 293

O formátech souborů pro export

Zapamatujte si následující:

- Pokud formát, který jste vybrali, vyžaduje více informací, zobrazí se dialogové okno Export.
- Když uložíte obraz Flash jako bitmapový soubor GIF, JPEG, PICT (Macintosh) nebo BMP (Windows), obraz ztratí vektorové informace a uloží se pouze s informacemi o obrazových bodech. Obrazy exportované jako bitmapy můžete upravovat v editorech obrazů jako je aplikace Adobe[®] Photoshop[®], ale už je nebudete moci upravovat v kreslicích aplikacích pracujících s vektorovou grafikou.
- Při exportu souboru Flash do formátu SWF se text zakóduje jako Unicode a tím poskytuje podporu pro mezinárodní znakové sady včetně písem s dvoubytovými znaky. Flash Player 6 a novější verze podporují kódování Unicode.

Obsah Flash se exportuje jako sekvence a obrazy se exportují jako jednotlivé soubory. PNG je jediný bitmapový formát nezávislý na platformě, který podporuje průhlednost (jako kanál alfa). Jiné než bitmapové formáty pro export nepodporují efekty alfa (průhlednost) ani vrstvy masek.

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
"Sekvence Adobe Illustrator a obraz Illustrator" na stránce 443	.ai	•	•
"Animovaný GIF, sekvence GIF a obraz GIF" na stránce 444	.gif	•	•
"Bitmapová sekvence (BMP) a bitmapový obraz" na stránce 444	.bmp	•	
"Sekvence DXF a obraz AutoCAD DXF" na stránce 444	.dxf	•	•
"Sekvence a obraz EMF (Windows)" na stránce 444	.emf	•	
"Encapsulated PostScript (EPS) 3.0 s náhledem" na stránce 445	.eps	•	•
"Dokument Flash (SWF)" na stránce 445	.swf	•	•
"Sekvence JPEG a obraz JPEG" na stránce 442	.jpg	•	•
"Sekvence PICT a obraz PICT (Macintosh)" na stránce 442	.pct		•
"Sekvence PNG a obraz PNG" na stránce 443	.png	•	•
"Exportovat QuickTime" na stránce 446	.mov	•	•
"Zvuk WAV (Windows)" na stránce 447	.wav	•	
"AVI Windows (Windows)" na stránce 447	.avi	•	
"Obraz Windows Metafile a sekvence Windows Metafile" na stránce 444	.wmf	•	

V následující tabulce jsou uvedeny formáty, do kterých můžete exportovat obsah a obrazy Flash:

Aktualizace souborů SWF pro program Dreamweaver

Chcete-li do stránky přidat obsah, exportujte soubory SWF přímo na webovou stránku aplikace Adobe[®] Dreamweaver[®]. Dreamweaver vytvoří všechny potřebné kódy HTML. Chcete-li aktualizovat obsah, můžete Flash spustit z Dreamweaveru. V aplikaci Dreamweaver můžete zaktualizovat dokument Flash (soubor FLA) a zaktualizovaný obsah pak automaticky reexportovat.

Další informace o práci s Dreamweaverem najdete v tématu Používání Dreamweaveru v Nápovědě Dreamweaveru.

1 V Dreamweaveru otevřete stránku HTML, která obsahuje obsah Flash.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte obsah Flash na stránce HTML a klepněte na Upravit.
- V zobrazení Návrh stiskněte Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a poklepejte na obsah Flash.
- V zobrazení Návrh klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na obsah Flash a vyberte Upravit pomocí programu Flash.
- V zobrazení Návrh v panelu Webové místo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na obsah Flash a vyberte Otevřít v programu Flash.
- **3** Pokud se soubor FLA pro exportovaný soubor neotevře, zobrazí se dialogové okno Otevřít soubor. Vyhledejte soubor FLA a klepněte na Otevřít.
- 4 Pokud uživatel použil v Dreamweaveru funkci Změnit odkaz v celém webovém místě, zobrazí se upozornění. Chcete-li aplikovat změny vazeb na soubor SWF, klepněte na tlačítko OK. Chcete-li zabránit zobrazování výstražné zprávy při aktualizaci souboru SWF, klepněte na možnost Příště neupozorňovat.
- 5 Podle potřeby zaktualizujte soubor FLA v programu Flash.
- 6 Chcete-li uložit soubor FLA a reexportovat ho do Dreamweaveru, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li zaktualizovat soubor a zavřít Flash, klepněte na tlačítko Hotovo nad levým horním rohem vymezené plochy.
- Chcete-li zaktualizovat soubor a ponechat Flash otevřený, vyberte Soubor > Aktualizovat pro Dreamweaver.

Export obrazů a grafiky

FXG – formát pro výměnu grafiky

O souborech FXG

FXG je formát GIF (Graphic Interchange Format) pro platformu Flash. Formát FXG je založen an podmnožině MXML, programovacího jazyka založeného na jazyce XML, který se používá v platformě Flex. Formát FXG pomáhá designérům a vývojářům v efektivnější spolupráci tím, že jím umožňuje uskutečňovat výměnu grafického obsahu s vysokou věrností. Designéři mohou vytvářet grafiku pomocí nástrojů společnosti Adobe a exportovat je do formátu FXG. Soubor FXG můžete používat v nástrojích, jako je Adobe Flash Builder a Adobe Flash Catalyst k vývoji internetových aplikací bohatých na funkce.

S formátem souborů FXG můžete pracovat v následujících aplikacích společnosti Adobe:

- Fireworks CS5 (export)
- Photoshop CS5 (export)
- Illustrator (export)
- Flash Professional CS5 (import a export)
- Flash Catalyst (import a export)
- Flash Builder 4 (import a export)

Při vytváření souboru FXG se vektorová grafika ukládá přímo do souboru. Prvky, pro které ve formátu FXG neexistuje odpovídající tag, jsou exportovány jako bitmapová grafika, na kterou se v souboru FXG vytvoří odkaz. Patří mezi ně bitmapy, některé filtry a režimy prolnutí, přechody, masky a 3D. Některé z těchto efektů je možné exportovat ve formátu FXG, ale v některých aplikacích, ve kterých je otevřete, je nemusí být možné importovat.

Pokud exportujete soubor obsahující vektorové nebo bitmapové obrázky pomocí exportu FXG, společně se souborem FXG se vytvoří samostatná složka. Tato složka má název <filename.assets> a obsahuje bitmapové obrazy související se souborem FXG.

Další informace o formátu souborů FXG naleznete ve specifikacích FXG 2.0.

Omezení exportu do souboru FXG

Aplikace Flash umožňuje výběr jednoho nebo více objektů na ploše k exportu do formátu FXG. Názvy objektů a vrstev jsou při exportu do formátu FXG zachovány.

Při ukládání do souboru FXG jsou omezeny následující položky:

- Sítě Scale-9: jsou exportovány, ale lze je číst pouze v aplikaci Adobe Ilustrator.
- Zvuk a video: nejsou exportovány.
- Komponenty: nejsou exportovány.
- Přechody a animace s více snímky: nejsou exportovány, ale vybraný snímek se exportuje jako statický objekt.
- Vložená písma: nejsou exportována.
- Symboly tlačítek: aplikace Flash exportuje pouze tlačítka stavu Nahoře.
- Vlastnosti 3D: nejsou exportovány.
- Vlastnosti Inverzní Kinematiky (IK): nejsou exportovány.
- Atributy textu: některé atributy nemusí být exportovány.

Export obsahu Flash do formátu FXG

V aplikaci Flash lze obsah exportovat do formátu FXG dvěma způsoby:

- Jestliže chcete objekty na ploše exportovat do souboru FXG, vyberte tyto objekty a zvolte příkaz Export > Exportovat výběr. Potom v nabídce Typ souboru vyberte formát FXG.
- Chcete-li do souboru FXG uložit celou plochu, zvolte příkaz Export > Exportovat obraz a z nabídky Typ souboru vyberte formát Adobe FXG.

Sekvence JPEG a obraz JPEG

Tyto volby odpovídají Nastavení publikování JPEG, s jednou výjimkou: Volba Přizpůsobit obrazovce přizpůsobuje exportovaný obraz velikosti obsahu Flash tak, jak se zobrazí na obrazovce. Volba Přizpůsobit film přizpůsobuje obraz JPEG obsahu Flash a zachovává poměr stran původního obrazu.

Další témata nápovědy

"Určení nastavení publikování pro soubory JPEG" na stránce 424

Sekvence PICT a obraz PICT (Macintosh)

Standardní grafický formát pro Macintosh; může obsahovat bitmapové nebo vektorové informace. Použijte dialogové okno Export PICT k nastavení následujících voleb:

Rozměry Nastavuje velikost exportovaného bitmapového obrazu určenou v obrazových bodech. Velikost, kterou určíte, má vždy stejný poměr stran jako váš původní obraz.

Rozlišení Nastavuje rozlišení v dpi a automaticky vypočítá šířku a výšku založenou na velikosti vaší kresby. Chcete-li nastavit rozlišení, které bude odpovídat vašemu monitoru, vyberte Přizpůsobit obrazovce. Bitmapové obrazy PICT obvykle vypadají nejlépe na obrazovce s rozlišením 72 dpi.

Zahrnout Exportujte buď minimální oblast obrazu, nebo plnou velikost dokumentu.

Barevná hloubka Určete, zda je soubor PICT založený na objektech, nebo zda je to bitmapa. Obrazy založené na objektech obecně vypadají vytištěné lépe a změna měřítka neovlivní jejich vzhled. Bitmapové obrazy PICT obvykle vypadají nejlépe na obrazovce a mohou se zpracovávat v aplikacích jako Adobe Photoshop. Pro bitmapové soubory PICT také můžete vybrat mnoho barevných hloubek.

Zahrnout PostScript K dispozici pouze pro soubor PICT založený na objektech; umožňuje zahrnout informace, které optimalizují tisk na PostScriptové tiskárně. Tyto informace zvětší soubor a některé aplikace je nemusí rozeznat.

Vyhladit bitmapu Dostupné pouze pro bitmapové obrazy PICT. Aplikuje vyhlazení, aby se vyrovnaly zubaté okraje bitmapového obrazu.

Sekvence PNG a obraz PNG

Volby nastavení exportu PNG jsou podobné jako volby nastavení publikování PNG (které můžete rovněž aplikovat), s následujícími výjimkami:

Rozměry Nastavuje velikost exportovaného bitmapového obrazu na počet obrazových bodů, který zadáte do polí Šířka a Výška.

Rozlišení Zadejte rozlišení v dpi. Chcete-li použít rozlišení obrazovky a zachovat poměr stran původního obrazu, vyberte volbu Přizpůsobit obrazovce.

Barvy Stejné jako volba Bitová hloubka na záložce Nastavení publikování PNG; nastavuje počet bitů na obrazový bod, který se má použít při vytváření obrazu. Pro obraz s 256 barvami vyberte 8-bitovou hloubku; pro tisíce barev vyberte 24 bitů na kanál; pro tisíce barev s průhledností (32 bity na kanál) vyberte 24 bitů na kanál s alfou. Čím vyšší bitová hloubka, tím větší bude soubor.

Zahrnout Vyberte, zda se má exportovat minimální oblast obrazu, nebo určete plnou velikost dokumentu.

Filtr Volby odpovídají volbám v záložce Nastavení publikování PNG.

Další témata nápovědy

"Určení nastavení publikování pro soubory PNG" na stránce 424

Sekvence Adobe Illustrator a obraz Illustrator

Při exportu obrazu aplikace Flash jako souboru s vektorovou grafikou (ve formátu aplikace Adobe[®] Illustrator[®]) zachováte jeho vektorové informace. Tyto soubory můžete upravovat v jiných kreslicích aplikacích pracujících s vektorovou grafikou, ale nemůžete je importovat do většiny aplikací pro sazbu stránek ani do textových editorů.

Flash podporuje export formátů Adobe Illustrator 88, 3, 5 a 6. Flash nepodporuje formát Photoshop EPS ani soubory EPS, které vytváří příkaz Tisknout. Vyberte verzi Adobe Illustratoru v dialogovém okně Exportovat do Adobe Illustratoru.

Starší verze formátu Adobe Illustrator než verze 5 nepodporují výplně přechodem a pouze verze 6 podporuje bitmapy.

Další témata nápovědy

"Import souborů Adobe Illustratoru" na stránce 78

Animovaný GIF, sekvence GIF a obraz GIF

Nastavení jsou stejná jako na záložce GIF v dialogovém okně Nastavení publikování, s následujícími výjimkami:

Rozlišení Nastavte v bodech na palec (dpi). Chcete-li použít rozlišení obrazovky, zadejte rozlišení nebo klepněte na Přizpůsobit obrazovce.

Zahrnout Exportujte buď minimální oblast obrazu, nebo plnou velikost dokumentu.

Barvy Nastavte počet barev, který se může použít k vytvoření exportovaného obrazu. Dostupné volby barev jsou: černá a bílá, 4, 6, 16, 32, 64, 128 nebo 256 barev; nebo Standardní barva (standardní paleta 216 barev bezpečných pro prohlížeč).

Animace Dostupné pouze pro formát exportu Animovaný GIF. Zadejte počet opakování (0 opakuje donekonečna).

Další témata nápovědy

"Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player" na stránce 421

Bitmapová sekvence (BMP) a bitmapový obraz

Vytvořte bitmapové obrazy pro použití v jiných aplikacích. Dialogové okno Export bitmapy má následující volby:

Rozměry Nastavuje velikost exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech. Velikost, kterou určíte, má vždy stejný poměr stran jako váš původní obraz.

Rozlišení Nastaví rozlišení exportovaného bitmapového obrazu v bodech na palec (dpi) a automaticky vypočítá šířku a výšku založenou na velikosti vaší kresby. Chcete-li nastavit rozlišení, které bude odpovídat vašemu monitoru, vyberte Přizpůsobit obrazovce.

Barevná hloubka Určuje bitovou hloubku obrazu. Některé aplikace Windows nepodporují novější hloubku 32 bitů na kanál pro bitmapové obrazy; pokud máte problémy s použitím formátu 32 bitů na kanál, použijte formát 24 bitů na kanál.

Vyhladit Aplikuje vyhlazení na exportovanou bitmapu. Vyhlazení zvýší kvalitu bitmapového obrazu, ale může vytvořit aureolu z šedých obrazových bodů kolem obrazu umístěného na barevném pozadí. Odznačte, pokud se objeví aureola.

Sekvence DXF a obraz AutoCAD DXF

Exportujte jako soubory AutoCAD DXF 10 pro další úpravy v aplikaci kompatibilní s DXF.

Tento formát nemá žádné definovatelné volby pro export.

Sekvence a obraz EMF (Windows)

Grafický formát dostupný v systémech Windows XP^{*} a Windows Vista^{*}, který ukládá vektorové i bitmapové informace. EMF podporuje křivky použité v kresbách Flash lépe než starší formát Windows Metafile. Některé aplikace ale tento grafický formát nepodporují.

Tento formát nemá žádné definovatelné volby pro export.

Obraz Windows Metafile a sekvence Windows Metafile

Tento standardní grafický formát Windows, který podporuje většina aplikací Windows, poskytuje dobré výsledky při importu a exportu souborů. Tento formát nemá žádné definovatelné volby pro export.

Encapsulated PostScript (EPS) 3.0 s náhledem

Aktuální snímek můžete exportovat jako soubor EPS 3.0 pro umístění do jiné aplikace, například do aplikace pro sazbu stránek. PostScriptová tiskárna může tisknout soubor EPS. Bitmapový náhled můžete do exportovaného souboru EPS začlenit pro aplikace, které dokáží soubory EPS importovat a tisknout (jako například aplikace Microsoft[®] Word[®] a Adobe[®] Indesign[®]), ale nedokáží je zobrazit na obrazovce.

Tento formát nemá žádné definovatelné volby pro export.

Dokument Flash (SWF)

Chcete-li umístit obsah Flash do jiné aplikace, například do Dreamweaveru, exportujte celý dokument jako soubor SWF. Flash soubor SWF exportuje pomocí aktuálního nastavení pro soubor FLA ze záložky Flash v Nastavení publikování.

Další témata nápovědy

"Publikování dokumentů Flash" na stránce 406

Export videa a zvuku

Video pro přehrávač Adobe Flash Player (FLV)

Importujte nebo exportujte stream statického videa se zakódovaným zvukem. Využívá se za účelem komunikace, například pro video konference a soubory obsahující zakódovaná data sdílená na obrazovce a exportovaná ze serveru Macromedia Flash Media Server společnosti Adobe.

Při exportu videoklipů se streamingem zvuku ve formátu FLV nastavení Streaming zvuku komprimuje zvuk.

Soubory ve formátu FLV se komprimují pomocí kodeku Sorenson.

Další témata nápovědy

"Určení nastavení publikování pro soubory SWF" na stránce 411

"Formáty videa a aplikace Flash" na stránce 315

Export souboru FLV

- 1 V panelu Knihovna vyberte videoklip.
- 2 Vyberte položky Knihovna > Vlastnosti a klepněte na volbu Export.
- **3** Zadejte název exportovaného souboru. Vyberte umístění, kam se má soubor uložit, klepněte na tlačítko Uložit a klepněte na tlačítko OK.

O QuickTime

Flash poskytuje dvě metody exportu dokumentů Flash jako QuickTime:

Export QuickTime Exportuje soubor QuickTime, který lze rozesílat jako streamované video na DVD nebo použít v aplikaci pro úpravy videa, jako je aplikace Adobe[®] Premiere Pro[®]. Export QuickTime je určený pro uživatele, kteří chtějí distribuovat obsah Flash, například animaci ve formátu videa QuickTime.

Uvědomte si, že výkon počítače použitého k exportu videa QuickTime může ovlivnit kvalitu videa. Pokud Flash není schopný exportovat každý snímek, vypustí některé snímky, což má za následek špatnou kvalitu videa. Pokud dojde k vynechání snímků, pokuste se použít buď rychlejší počítač s větší pamětí nebo zmenšete počet snímků dokumentu Flash za sekundu.

Publikování jako QuickTime Vytvoří aplikaci se stopou Flash ve stejném formátu QuickTime nainstalovaném na vašem počítači. Toto vám umožní zkombinovat interaktivní funkce aplikace Flash s multimediálními funkcemi a funkcemi videa QuickTime v jednom filmu QuickTime 4, na který se může podívat kdokoliv, kdo má QuickTime 4 nebo novější.

Pokud importujete videoklip (v jakémkoliv formátu) do dokumentu jako vložený soubor, můžete publikovat dokument jako film QuickTime. Pokud importujete videoklip ve formátu QuickTime do dokumentu jako navázaný soubor, můžete dokument publikovat také jako film QuickTime.

Nastavení publikování musíte určit na Flash 5 nebo starší, aby se film QuickTime publikoval se stopou Flash. To znamená, že nemůžete použít funkce programu Flash implementované v pozdější verzi než je Flash 6.

Poznámka: Počínaje verzí QuickTime 7.1.3 jsou stopy Flash ve výchozím nastavení vypnuty. Chcete-li publikovat soubor QuickTime se stopou Flash pomocí verze QuickTime 7.1.3 nebo novější, vyberte položky Úpravy > Předvolby > Předvolby QuickTime > Další volby typů médií v rámci QuickTime a povolte použití stop Flash.

Exportuje všechny vrstvy v dokumentu Flash jako jednu stopu Flash, pokud dokument neobsahuje importovaný film QuickTime. Importovaný film QuickTime zůstává v exportované aplikaci ve formátu QuickTime.

Exportovat QuickTime

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat > Exportovat film.
- 2 Určete nastavení pro film QuickTime, který se má exportovat. Ve výchozím nastavení export formátu QuickTime vytváří soubor filmu pomocí stejných rozměrů jako má zdrojový dokument Flash a exportuje dokument Flash jako celek. Dialogové okno Export videa QuickTime obsahuje následující volby:

Rozměry Šířka a výška v obrazových bodech pro snímky filmu QuickTime. Můžete určit pouze šířku nebo výšku; druhý rozměr se nastaví automaticky, aby se zachoval poměr stran původního dokumentu. Chcete-li nastavit šířku i výšku nezávisle na sobě, odznačte Zachovat poměr stran.

Poznámka: Pokud jsou rozměry videa zvlášť velké (například 740 x 480 obrazových bodů), možná budete potřebovat změnit kmitočet snímků filmu, abyste zabránili vynechávání snímků.

Poznámka: Volba Rozměry, kterou jste nastavili v dialogovém okně Nastavení exportu QuickTime, platí pro šířku a výšku souboru FLA exportovaného jako video. Rozměry, které nastavíte v dialogovém okně Nastavení QuickTime, určují velikost exportovaného filmu QuickTime. Pokud nezměníte velikost v dialogovém okně Nastavení QuickTime, zůstane jako "aktuální", takže ji nemusíte měnit.

Ignorovat barvu plochy Vytvoří kanál alfa pomocí barvy vymezené plochy. Kanál alfa je zakódovaný jako průhledná stopa a dovolí vám překrýt exportovaným filmem QuickTime jiný obsah, aby se změnila barva pozadí nebo scény.

Chcete-li vytvořit video QuickTime s kanálem alfa, musíte vybrat typ komprese videa, který podporuje 32bitové kódování s kanálem alfa. Kodeky, které toto podporují, jsou Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF nebo

TGA. Také musíte v nastavení kompresoru/hloubky vybrat více než milion barev. Chcete-li nastavit typ komprese a barevnou hloubku, klepněte v dialogovém okně Nastavení filmu v kategorii Video na tlačítko Nastavení.

Při dosažení posledního snímku Exportuje celý dokument Flash jako soubor filmu.

Po uplynutí času Čas exportu dokumentu Flash v hodinách:minutách:sekundách:milisekundách.

Nastavení QuickTime Otevře dialogové okno nastavení dalších voleb QuickTime. Nastavení dalších voleb vám umožní určit vlastní nastavení QuickTime. Obecně používejte výchozí nastavení QuickTime, protože pro většinu aplikací poskytuje optimální rychlost přehrávání. Chcete-li upravit nastavení QuickTime, najděte si informace o dostupných parametrech videa v dokumentaci dodané s programem Apple QuickTime Pro.

3 Klepněte na Export.

Následující výuková videa ukazují export videa ve formátu QuickTime z aplikace Flash. Přestože může být v některých videích zobrazeno rozhraní aplikace Flash CS3 nebo CS4, mají tato videa význam i pro aplikaci Flash CS5.

- Exporting QuickTime files (Export souborů QuickTime) (4:42)
- Flash plays well with others Part 1: QuickTime (Flash funguje i s ostatními aplikacemi 1. část: QuickTime) (12:45) Tonyteach.com. Toto video je poněkud rozvláčné, ale přínosné.

AVI Windows (Windows)

Exportuje dokument jako video Windows, ale vypouští veškerou interaktivitu. Je to dobré pro otevření animace Flash v aplikaci pro úpravy videa. Protože AVI je formát založený na bitmapách, mohou dokumenty obsahující dlouhé animace nebo animace s vysokým rozlišením rychle nabývat velmi velkých velikostí.

Dialogové okno Export Windows AVI má následující volby:

Rozměry Určuje šířku a výšku v obrazových bodech pro snímky filmu AVI. Určete pouze šířku nebo výšku; druhý rozměr se nastaví automaticky, aby se zachoval poměr stran původního dokumentu. Chcete-li nastavit šířku i výšku, odznačte Zachovat poměr stran.

Formát videa Vybere barevnou hloubku. Některé aplikace ještě nepodporují obrazový formát Windows se 32 bity na kanál. Pokud tento formát vykazuje potíže, použijte starší formát 24 bitů na kanál.

Komprimovat video Vyberte standardní volby komprese AVI.

Vyhladit Aplikuje vyhlazení na exportovaný film AVI. Vyhlazení zvýší kvalitu bitmapového obrazu, ale může vytvořit aureolu z šedých obrazových bodů kolem obrazu umístěného na barevném pozadí. Odznačte, pokud se objeví aureola.

Formát zvuku Nastavte vzorkovací kmitočet a velikost zvukové stopy a určete, zda se má exportovat jako mono, nebo stereo. Čím je menší kmitočet vzorkování a velikost vzorku, tím bude menší exportovaný soubor, ovšem s možným zhoršením kvality zvuku.

Další témata nápovědy

"Komprese zvuků pro export" na stránce 308

Zvuk WAV (Windows)

Exportuje pouze zvukový soubor aktuálního dokumentu do jednoho souboru WAV. Můžete určit zvukový formát nového souboru.

Chcete-li určit vzorkovací frekvenci, přenosovou rychlost a nastavení stereo nebo mono exportovaného zvuku, vyberte Formát zvuku. Chcete-li z exportovaného souboru vyloučit zvuky událostí, vyberte Ignorovat zvuky událostí.

Kapitola 15: Osvědčené postupy

Strukturování souborů FLA

Uspořádání časových os a knihovny

Snímky a vrstvy na časové ose znázorňují, kde jsou umístěny datové zdroje, a určují, jak funguje příslušný dokument. Způsob, jakým se nastaví a používá časová osa a knihovna, ovlivňuje celý soubor FLA a jeho celkovou použitelnost. Následující pravidla pomáhají efektivně vytvářet obsah a umožňují ostatním autorům používajícím vaše dokumenty FLA lépe porozumět způsobu jejich členění.

• Přidělte každé vrstvě intuitivní název vrstvy a umístěte související datové zdroje společně ve stejném umístění. Vyhýbejte se používání výchozích názvů vrstev (například Vrstva 1, Vrstva 2).

Při pojmenování každé vrstvy nebo složky jasně popište její účel nebo obsah.

Pokud je to možné, umístěte vrstvy zahrnující ActionScript a vrstvu pro popisy snímků v pořadí vrstev v časové ose zcela navrch. Například pojmenujte vrstvu, která obsahuje akce vašeho skriptu ActionScript.

- Seskupením a uspořádáním podobných vrstev do složek vrstev usnadníte vyhledávání vrstev zahrnujících kód a popisy.
- Zamkněte vrstvy, které nepoužíváte nebo nechcete měnit. Okamžitě zamkněte vrstvu jazyka ActionScript, aby nedošlo k umístění instancí symbolů nebo datových zdrojů médií do této vrstvy.
- Nikdy neumísťujte žádné instance nebo datové zdroje do vrstvy zahrnující ActionScript. To by mohlo způsobovat konflikty mezi datovými zdroji ve vymezené ploše a jazykem ActionScript, který na ně odkazuje; proto uchovávejte celý svůj kód v jeho vlastní vrstvě akcí a po jeho vytvoření ho zamkněte.
- Pokud odkazujete na snímky ve svém kódu, místo čísel snímků používejte ve svém kódu jazyka ActionScript popisy snímků v souboru FLA. Pokud se tyto snímky později při úpravě časové osy změní a vy použijete popisy snímků a přesunete je na časovou osu, nemusíte ve svém kódu měnit žádné odkazy.
- Používejte složky knihovny.

Používejte složky v knihovně k uspořádání podobných prvků (například symbolů a datových zdrojů médií) v souboru FLA. Pokud při každém vytvoření souboru jednotně pojmenujete složky knihovny, je snadnější si zapamatovat, kam umísťujete datové zdroje. Obecně používané názvy složek jsou Buttons (Tlačítka), MovieClips (Filmové_klipy), Graphics (Grafika), Assets (Datové_zdroje), Components (Komponenty) a někdy také Classes (Třídy).

Používání scén

Používání scén je podobné používání několika souborů SWF při vytváření větší prezentace. Každá scéna má časovou osu. Když přehrávací hlava dojde k poslednímu snímku scény, pokračuje další scénou. Při publikování souboru SWF se časová osa každé scény začlení do jediné časové osy v souboru SWF. Po zkompilování se soubor SWF chová tak, jako byste vytvořili soubor FLA s použitím jediné scény. Vzhledem k tomuto chování je vhodné se vyhýbat používání scén z následujících důvodů:

• Při použití scén je někdy složité se v dokumentech vyznat při úpravách, zvlášť pokud na dokumentu pracuje více autorů. Každý, kdo používá dokument FLA, může být nucen prohledat v souboru FLA několik scén, než vyhledá požadovaný kód a zdroje. Místo toho zvažte možnost načtení obsahu nebo použití filmových klipů.

- Při použití scén často vznikají velké soubory SWF.
- Scény nutí uživatele postupně stahovat celý soubor SWF místo načítání datových zdrojů, které skutečně chtějí
 prohlížet nebo používat. Pokud se vyvarujete použití scén, uživatelé mohou při postupu vaším souborem SWF
 určovat, jaký obsah budou stahovat. Uživatel má větší kontrolu nad tím, kolik obsahu stáhne, což je lepší pro správu
 šířky pásma připojení. Nevýhodou je ale nutnost správy většího počtu dokumentů FLA.
- Kombinováním scén s jazykem ActionScript mohou vznikat neočekávané výsledky. Protože jsou časové osy všech scén komprimované do jediné časové osy, můžete se setkat s chybami postihujícími váš ActionScript i scény, což obvykle vyžaduje dodatečné složité ladění.

Vytváříte-li dlouhé animace, může pro vás být používání scén naopak výhodné. Pokud se na váš dokument vztahují spíš výše uvedené nevýhody, bude pro vytváření animace místo použití scén vhodnější používat více souborů FLA nebo filmové klipy.

Ukládání souborů a správa verzí

Při ukládání svých souborů FLA používejte jednotné schéma pojmenování dokumentů. To je důležité zejména při pojmenovávání více verzí jediného projektu.

Pokud pracujete pouze s jedním souborem FLA a při vytváření tohoto souboru neukládáte jednotlivé verze, můžete se setkat s určitými problémy. Při práci na souboru se může zvětšovat jeho velikost z důvodu ukládání historie v souboru FLA nebo může dojít k jeho poškození (stejně jako u libovolného jiného softwaru, který používáte).

Pokud během vývoje uložíte více verzí a budete se potřebovat vrátit ke starší verzi, budete ji mít k dispozici.

Pro své soubory používejte intuitivní, snadno čitelné názvy bez matoucích slov; kromě toho dodržujte zásady pro práci online:

- Nepoužívejte mezery, velká písmena nebo speciální znaky.
- Používejte pouze malá písmena, číslice, pomlčky a podtržítka.
- Pokud ukládáte více verzí stejného souboru, používejte jednotný systém číslování, například menu01.swf, menu02.swf a tak dále.
- Je vhodné ve schématech pojmenovávání používat všechna písmena malá, protože software některých serverů rozlišuje malá a velká písmena.
- Zvažte použití systému pojmenovávání založeného na kombinaci podstatného jména a slovesa nebo přídavného a podstatného jména, například planovani_tridy.swf nebo mujprojekt.swf.

Pro ukládání nových verzí souboru FLA při vytváření rozsáhlého projektu používejte následující metody:

- Vyberte Soubor > Uložit jako a uložte novou verzi dokumentu.
- K řízení svých dokumentů Flash používejte software pro správu verzí nebo panel Projekt.

K uložení souboru můžete použít několik různých voleb: Uložit, Uložit jako a Uložit a komprimovat. Flash při ukládání souboru neanalyzuje všechna data, než vytvoří optimalizovanou verzi dokumentu. Místo toho se změny, které provedete v dokumentu, připojí na konec dat souboru FLA, což zkrátí čas potřebný k uložení dokumentu. Při použití příkazu Uložit jako Flash zapíše novou a optimalizovanou verzi souboru, což má za následek menší velikost souboru. Při použití příkazu Uložit a komprimovat, Flash vytvoří nový optimalizovaný soubor (odstraněním historie pro kroky zpět) a vymaže původní soubor.

Důležité: Pokud při práci s dokumentem vyberete příkaz Uložit, můžete před tímto bodem uložení ještě vzít zpět poslední akce. Protože volba Uložit a komprimovat vymaže starší verzi souboru a nahradí ji optimalizovanou verzí, nemůžete pak už provedené změny vrátit zpět.

Pokud pro vytváření záloh svého souboru FLA nepoužíváte software pro správu verzí, pak vždy, když aktuální stav projektu považujete za jeho "milník", použijte pro daný dokument příkaz Uložit jako a napište nový název souboru.

Ke správě verzí souborů mohou uživatelé používat mnoho různých softwarových balíčků umožňujících efektivní týmovou práci a omezujících chyby (jako je přepsání souborů nebo práce na starých verzích dokumentu). Stejně jako u jiných dokumentů můžete tyto programy použít také k uspořádání dokumentů Flash mimo Flash.

Uspořádání skriptu jazyka ActionScript v aplikaci

Uchovávání akcí pohromadě

Kdykoli je to možné, uchovávejte jazyk ActionScript[®] na jediném místě. Uchovávání kódu na jednom místě pomáhá zvýšit efektivitu během upravování projektů, protože při ladění nebo pozměňování jazyka ActionScript nemusíte prohledávat více míst. Pokud umísťujete kód do souboru FLA, vkládejte ActionScript do Snímku 1 nebo Snímku 2 ve vrstvě nazvané *akce*, umístěné v časové ose zcela navrchu. Nebo můžete ukládat celý kód do souborů jazyka ActionScript. Některé aplikace Flash neukládají vždy veškerý kód na jediné místo (zejména aplikace vycházející z jazyka ActionScript 2.0, které používají obrazovky nebo chování).

Obvykle můžete ukládat celý kód do stejného umístění (do snímku nebo do souborů jazyka ActionScript), což přináší následující výhody:

- Kód se snadno vyhledává i v potenciálně složitém zdrojovém souboru.
- Kód se snadno ladí.

Další témata nápovědy

"Připojování kódu k objektům" na stránce 450

"Konvence chování" na stránce 451

"Použití návrhového vzoru MVC" na stránce 459

"Uspořádání souborů a ukládání kódu" na stránce 458

Připojování kódu k objektům

Vyhýbejte se připojování jazyka ActionScript k objektům v souboru FLA i v případě jednoduchých souborů SWF (k objektům je možné připojovat ActionScript 1.0 a 2.0; ActionScript 3.0 připojit nelze). Připojení kódu k objektu znamená, že vyberete instanci filmového klipu, komponenty nebo tlačítka, otevřete panel Akce a přidáte ActionScript s použitím funkcí zpracování on () nebo onClipEvent ().

Připojování kódu jazyka ActionScript k objektům se důrazně nedoporučuje z následujících důvodů:

- Je složité ho vyhledat a soubory FLA se obtížně upravují.
- Je obtížné ho ladit.
- ActionScript zapisovaný do časové osy nebo do tříd je elegantnější a jeho použití při vytváření dokumentů je snadnější.
- Svádí to ke špatnému stylu psaní kódu.
- Rozdíl mezi oběma styly psaní kódu může mást při učení jazyka ActionScript; nutí studenty učit se různé styly psaní kódu a další syntaxi a používat špatný a omezený styl psaní kódu.

Vyhýbejte se připojování jazyka ActionScript 2.0 k tlačítku s názvem myButton_btn, což vypadá takto:

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 Osvědčené postupy

```
on (release) {
    //do something
}
```

Nicméně umístění jazyka ActionScript 2.0 se stejným účelem do osy (doporučovaná varianta) vypadá takto:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    //do something
};
```

Poznámka: Odlišné postupy platí pro používání chování, která občas vyžadují připojování kódu k objektům.

Další témata nápovědy

"Porovnání kódu v časové ose s kódem v objektu" na stránce 451

Konvence chování

O konvencích chování

Chování jsou předem napsané zlomky kódu jazyka ActionScript 2.0, které můžete přidávat do částí souboru FLA. Mnoho vývojářů vkládá kód jazyka ActionScript do jednoho nebo několika snímků v hlavní časové ose nebo do externích souborů jazyka ActionScript. Při použití chování se ale kód místo umístění do časové osy občas umístí přímo do instancí symbolu (například tlačítek, filmových klipů nebo komponent).

Chování nejsou podporována v jazyku ActionScript 3.0.

Porovnání kódu v časové ose s kódem v objektu

Chcete-li se vyhnout problémům, které přináší decentralizovaný kód jazyka ActionScript 2.0, dokument používající chování pečlivě naplánujte. Mnoho vývojářů neumísťuje ActionScript do instancí symbolů a místo toho vkládá svůj kód do časové osy nebo do tříd. Protože chování přidávají kód do mnoha míst v souboru FLA, příslušný ActionScript není centralizovaný a může být obtížné ho vyhledávat. Není-li kód centralizovaný, je obtížné porozumět vzájemným interakcím mezi zlomky kódu a nelze psát elegantní kód. Decentralizovaný kód může vést k problémům při ladění kódu nebo při úpravách souborů.

Pokud používáte chování, vyzkoušejte následující funkce usnadňující práci s chováním a decentralizovaným jazykem ActionScript:

Navigátor pro skripty Usnadňuje vyhledávání a úpravy kódu v časové ose nebo kódu v jednotlivých objektech pomocí panelu Akce.

Hledat a nahradit Umožňuje v souboru FLA hledat řetězce a nahrazovat je jinými.

Přidržování skriptů Umožňuje přidržet několik skriptů z různých objektů a pracovat s nimi souběžně v panelu Akce. Tato metoda funguje nejlépe ve spojení s navigátorem pro skripty.

Průzkumník filmu Umožňuje prohlížet a uspořádat obsah souboru FLA a vybírat prvky (včetně skriptů) pro další úpravy.

Kdy používat chování

Hlavním rozdílem mezi souborem FLA s chováními a souborem FLA bez chování je pracovní postup, který musíte použít pro úpravu projektu. Pokud používáte chování, musíte vybrat každou instanci ve vymezené ploše, nebo vybrat vymezenou plochu, otevřít panel Akce nebo Chování a pak provést změny. Pokud píšete svůj vlastní ActionScript a umísťujete celý svůj kód do hlavní časové osy, musíte provádět změny pouze v časové ose.

Pokud máte soubor FLA se symboly, můžete vybrat jednu z instancí ve vymezené ploše a pomocí nabídky Přidat na panelu Chování přidat do této instance požadované chování. Chování, které vyberete, automaticky přidá kód, který se připojí k dané instanci s použitím "objektového kódu", například obslužné metody on (). Můžete také vybrat snímek na ose a přidat různá chování do snímku pomocí panelu Chování.

Rozhodněte, jak se má rozčlenit příslušný soubor FLA. Prozkoumejte, jak a kde je možné v daném souboru FLA použít chování a ActionScript. Vezměte v úvahu následující aspekty:

- Jaký kód příslušná chování obsahují?
- Musíte pozměnit kód chování? Pokud ano, tedy jak moc? Pokud je nutné kód chování v jakékoli míře měnit, chování nepoužívejte. Jednotlivá chování obvykle nelze upravovat pomocí panelu Chování, pokud jste provedli změny v daném jazyku ActionScript. Chcete-li významně upravovat chování v panelu Akce, je obvykle snadnější, když napíšete všechen ActionScript sami v centralizovaném umístění.
- Jaký jiný ActionScript potřebujete, a musí jiný ActionScript spolupracovat s kódem chování? Ladění a úpravy je snadnější provádět z ústředního umístění. Například, pokud se kód v časové ose a chování umístěná v objektech vzájemně ovlivňují, chování nepoužívejte.
- Kolik chování musíte použít a na které místo je plánujete vložit do souboru FLA? Pokud jsou všechna vaše chování umístěna do časové osy, mohou ve vašem dokumentu dobře fungovat. Jinak řečeno, váš pracovní postup nemusí být ovlivněn, pokud použijete pouze malý počet chování. Pokud ale používáte mnoho chování pro velké množství instancí objektů, vytvoření vlastního kódu v časové ose nebo v externích souborech jazyka ActionScript může být efektivnější.

Nezapomínejte, že ActionScript 3.0 nepodporuje chování.

Jednotné používání chování

Pokud jsou chování vaším hlavním nebo jediným zdrojem jazyka ActionScript, používejte je v celém dokumentu stále stejným a jednotným způsobem. Chování používejte, pokud máte v souboru FLA málo dodatečného kódu nebo vůbec žádný, případně pokud máte zavedený jednotný systém pro správu použitých chování.

Jestliže přidáte ActionScript do souboru FLA, umísťujte kód do stejného místa, kam přidáváte chování, a dokumentujte, jak a kam jste kód přidali.

Pokud například vkládáte kód do instancí ve vymezené ploše (kód objektů), do hlavní časové osy (skripty snímků) a také do externích souborů AS, prozkoumejte strukturu souboru. Máte-li kód ve všech těchto místech, bude obtížné projekt spravovat. Pokud ale budete používat chování logicky a svůj kód rozčleníte tak, aby fungoval určitým způsobem – ohraničením těchto chování (kdy vše umístíte do instancí objektů) – alespoň váš pracovní postup bude jednotný. Případné budoucí úpravy dokumentu se budou provádět snadněji.

Sdílení souborů používajících chování

Pokud plánujete sdílet váš soubor FLA s ostatními uživateli a používáte ActionScript umístěný do objektů (například filmových klipů), může být pro tyto uživatele obtížné najít umístění vašeho kódu, i když k prohledávání dokumentu používají Průzkumník filmu.

Pokud pracujete se složitým dokumentem, dokumentujte používání chování. Podle velikosti aplikace vytvořte vývojový diagram nebo seznam, případně použijte kvalitní komentáře k dokumentaci v ústředním umístění na hlavní časové ose.

Pokud vytváříte soubor FLA s kódem umístěným v mnoha místech v celém dokumentu a plánujete sdílet soubor, ponechte poznámku ve Snímku 1 v hlavní časové ose, aby oznamoval uživatelům, kde mají hledat kód a jak je soubor členěný. Následující příklad ukazuje poznámku (ve Snímku 1), který oznamuje uživatelům umístění jazyka ActionScript:

```
/*
```

```
ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
Use the Movie Explorer to locate ActionScript
```

*/

Poznámka: Tento postup není nutný, pokud lze příslušný kód snadno najít, dokument se nesdílí, nebo pokud je veškerý váš kód umístěný ve snímcích v hlavní časové ose.

Konvence videa

O konvencích videa

Chcete-li před importem do dokumentu FLA upravit video nebo načíst soubor FLV do souboru SWF, máte k dispozici mnoho možností. Flash a kodér Adobe Media Encoder mají větší kontrolu nad kompresí videa. Pečlivé nastavení komprese videa je důležité, protože rozhoduje o kvalitě záběrů videa a velikosti souboru. Soubory videa jsou i v komprimovaném stavu velké v porovnání s většinou ostatních datových zdrojů v souboru SWF.

Poznámka: Poskytněte uživateli možnost ovládat média v souboru SWF. Pokud například přidáte zvuk do dokumentu s videem (nebo i opakující se zvuk v pozadí), umožněte uživateli tento zvuk ovládat.

Používání videa v aplikaci

Dříve, než importujete video do aplikace Flash, zvažte, jakou kvalitu videa potřebujete, jaký formát videa se má použít u souboru FLA a jak se má stahovat. Když do souboru FLA importujete video (zvané *vložené video*), zvětší se velikost publikovaného souboru SWF. Toto video zahájí postupné stahování do počítače uživatele, ať uživatel chce nebo nechce video prohlížet.

Video můžete také postupně stahovat nebo vysílat při běhu z externího souboru (FLV) na vašem serveru. Doba zahájení stahování závisí na způsobu členění vaší aplikace.

Poznámka: Video se postupně stahuje ze serveru jako jednotlivé soubory SWF, což není ve skutečnosti streamování. Dynamicky načítaný obsah má výrazné výhody před uchováváním celého obsahu v jediném souboru SWF. Budete mít například menší soubory a rychlejší načítání a uživatel stahuje pouze to, co chce z vaší aplikace vidět nebo použít.

Externí video FLV můžete zobrazit pomocí komponenty nebo objektu videa. Komponenta usnadňuje vytváření aplikací s videem FLV, protože obsahuje předem vytvořené ovládací prvky videa a vy musíte pouze určit cestu k souboru FLV, jehož obsah se má přehrát. Chcete-li udržet velikost svého souboru SWF co nejmenší, zobrazte video v objektu videa a vytvořte své vlastní datové zdroje a kód pro řízení videa. Také zvažte možnost použití komponenty FLVPlayback v programu Adobe[®] Flash[®] Professional CS5, která má menší velikost souboru než komponenty Media (Flash MX Professional 2004 a novější).

Je velmi vhodné poskytnout uživatelům určitou možnost ovládání videa v souboru SWF (například možnost zastavit, přehrát, pozastavit a obnovit přehrávání videa a možnost ovládat hlasitost).

Chcete-li získat určité formy pružného řízení svého videa, například zpracování videa s animací nebo synchronizaci jeho různých součástí s časovou osou, vložte video do souboru SWF namísto jeho načítání pomocí jazyka ActionScript nebo jedné z komponent Media.

Pokud potřebujete mít nad instancí videa větší kontrolu, než umožňuje třída Video, umístěte video dovnitř instance filmového klipu. Časová osa videa se přehrává nezávisle na časové ose aplikace Flash a vy můžete umístit obsah dovnitř filmového klipu a ovládat časové osy. Aby se do hlavní časové osy video vešlo, nemusíte ji rozšiřovat o mnoho snímků; to by totiž mohlo znesnadnit práci s vaším souborem FLA.

Další témata nápovědy

"Video" na stránce 313

Export, komprimace a hostování souborů FLV

Soubory FLV můžete z vývojových prostředí Adobe[®] Flash[®] Professional CS5 exportovat. Po importu do dokumentu se příslušné video objeví jako symbol videa v knihovně. Chcete-li exportovat video jako soubor FLV, video vyberte a pak vyberte možnosti Knihovna > Vlastnosti. Chcete-li upravit nastavení exportu, v dialogovém okně Vlastnosti vloženého videa klepněte na Exportovat.

Exportní modul pro QuickTime FLV komprimuje video ze softwaru pro úpravy videa od jiných výrobců. Můžete také použít kodér videa Flash 8, což je samostatná aplikace použitelná pro vytváření souborů FLV. Protože máte značnou míru kontroly nad nastavením exportu, kvalita souboru FLV vytvořeného s použitím kteréhokoli z těchto nástrojů je lepší než kvalita videa exportovaného přímo z programu Flash.

Při komprimaci videa berte v úvahu následující doporučení:

• Nekomprimujte znovu již komprimované video.

Další komprimace videa vede ke zhoršení kvality, například ke vzniku vad. Používejte původní záběry nebo nejméně komprimované záběry, které máte k dispozici.

• Vytvářejte co nejkratší video.

Oříznutím začátku a konce videa a jeho úpravou odstraňte veškerý nadbytečný obsah. To je možné provést přímo v programu Flash s použitím průvodce importem videa.

• Upravte nastavení komprimace.

Pokud záběry zkomprimujete a tyto záběry vypadají výborně, zkuste změnit nastavení tak, aby se zmenšila velikost souboru. Testujte záběry a pozměňujte je tak dlouho, dokud nenajdete nejlepší možné nastavení pro komprimované video. Všechna videa mají odlišné atributy, které ovlivňují komprimaci a velikost souboru; každé video potřebuje pro dosažení nejlepších výsledků své vlastní nastavení.

• Omezte efekty a rychlé pohyby.

Pokud vám jde o velikost souboru, omezte ve videu pohyby. Pohyb jakéhokoli typu, zejména s použitím mnoha barev, zvětšuje velikost souboru. Například efekty (jako prolínání, rozostření a podobně) zvětšují velikost souboru, protože video obsahuje více informací.

• Zvolte vhodné rozměry.

Pokud má vaše cílové publikum pomalé připojení k internetu (například telefonní modem), nastavte menší rozměry svého videa, například 160 x 120 obrazových bodů. Pokud mají uživatelé rychlé připojení, můžete nastavit rozměry svého videa větší (například 320 x 240 obrazových bodů).

• Zvolte vhodný kmitočet snímků za sekundu (fps).

Pokud mají vaši cíloví uživatelé starší počítače s pomalejším procesorem, zvolte nízký kmitočet snímků (například 7 nebo 15 fps). Mají-li vaši cíloví uživatelé novější počítače, můžete použít vyšší kmitočet snímků (například 15 nebo 30 fps). Vždy zvolte hodnotu, která vznikne vydělením vašeho původního kmitočtu snímků celým číslem. Například, pokud váš původní kmitočet snímků byl 30 fps, komprimujte video na 15 fps nebo 7,5 fps.

• Zvolte vhodný počet klíčových snímků.

Klíčové snímky videa se liší od klíčových snímků v aplikaci Flash. Klíčový snímek je každý snímek, který se vykreslí u komprimovaného videa, takže čím častější jsou klíčové snímky, tím lepší je kvalita záběrů. Více klíčových snímků také znamená větší velikost souboru. Zvolíte-li 30, klíčový snímek videa se vykreslí při každém 30. snímku. Zvolíte-li 15, kvalita je vyšší, protože se jako klíčový snímek vykreslí každý 15. snímek a obrazové body ve vašich záběrech jsou blíže k originálu.

• Omezte šum.

Šum (rozptýlené obrazové body v záběrech) zvětšuje velikost souboru. Omezením šumu s použitím editoru videa zmenšete velikost souboru videa. Použití většího podílu plných barev ve videu zmenšuje velikost souboru.

Když umístíte soubory FLV na server, tyto soubory používají typ specifikace MIME FLV video/x-flv. Máte-li po odeslání svých souborů potíže s prohlížením souborů FLV, zkontrolujte, zda je na vašem serveru nastavený tento typ specifikace MIME. Soubory FLV jsou binární a některé vámi vytvořené aplikace mohou vyžadovat také nastavení podtypu application/octet-stream. Další informace o specifikacích přehrávače Flash Player najdete na www.adobe.com/go/flashfileformat_cz.

Odstraňování problémů s videem

Je možné, že vytvoříte aplikaci a pak se setkáte s problémy po jejím odeslání na svůj server.

• Zkontrolujte, zda je správná verze Flash Playeru.

Například, pokud jste kódovali své soubory s použitím kodeku On2, potřebujete mít nainstalovaný Flash Player 8 nebo novější, aby používané prohlížeče mohly zobrazit obsah Flash.

Poznámka: Informace o kompatibilitě přehrávače Flash Player a formátu FLV najdete v tématu o používání videa FLV v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.

- Zkontrolujte, zda server podporuje typ specifikace MIME FLV. Další informace o souborech FLV na serveru najdete v části o konfiguraci serveru pro soubory FLV v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.
- Zkontrolujte pravidla zabezpečení.

Pokud načítáte soubory FLV z jiného serveru, zkontrolujte, zda máte ve správném místě správné soubory nebo kód, které z tohoto externího serveru chcete načítat. Další informace o souborech zásad najdete v části o souborech zásad serveru povolujících přístup k datům v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash. Další informace o načítání a zabezpečení najdete v části vysvětlující zabezpečení v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.

Zkontrolujte, zda jsou vaše cílové cesty k příslušnému videu správné. Pokud používáte relativní cesty (například /video/water.flv), zkuste použít absolutní cesty (například http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv).
 Pokud příslušná aplikace nefunguje jako relativní cesta, ale funguje jako absolutní cesta, opravte relativní cestu.

Pravidla pro vývoj aplikace SWF

Pravidla aplikace SWF

Nejlepší způsob vytváření aplikací Flash závisí na aplikaci, kterou vytváříte, a na technologii, kterou k vývoji této aplikace používáte.

Online aplikace umožňuje uživateli ovlivnit webové místo prostřednictvím interaktivního působení. Aplikace by například mohla shromažďovat informace od určitého uživatele (například jméno uživatele a heslo pro registraci), tyto informace by se mohly přidávat do webového místa (například do fóra) nebo by uživatel mohl interaktivně pracovat v reálném čase s ostatními návštěvníky webového místa (například v rámci konferenční místnosti nebo interaktivní porady). Výsledky ze serveru se často objevují v souboru SWF v závislosti na interakci. Tyto příklady jsou aplikace, které aktivně zapojují uživatele a obsahují různé druhy interaktivní práce se serverem. Webové místo, které nevyužívá informace nebo data návštěvníka, není aplikace (například portfolio, animované karikatury nebo statické informační webové místo). Aplikace Flash vyžadují interaktivní proces mezi uživatelem, webovou aplikací a serverem. Základní proces je následující:

- 1 Uživatel zadá informace do souboru SWF.
- 2 Tyto informace se převedou na data.
- 3 Tato data se zformátují a odešlou na webový server.
- 4 Data se shromáždí na webovém serveru a odešlou na aplikační server (například ColdFusion, PHP nebo ASP).
- 5 Data se zpracují a odešlou zpět na webový server.
- 6 Webový server odešle výsledky do souboru SWF.
- 7 Soubor SWF obdrží zformátovaná data.
- 8 Váš ActionScript zpracuje data tak, aby je aplikace mohla použít.

Když vytváříte aplikaci, musíte vybrat protokol pro přenos dat. Tento protokol zasílá výstrahu aplikaci při odeslání nebo přijetí dat, oznamuje jí, v jakém formátu se data přenášejí a jak zpracovává odezvu serveru. Po obdržení v souboru SWF se musí data zpracovat a zformátovat. Pokud použijete protokol, nemusíte se obávat, že by data byla v neočekávaném formátu. Při přenosu dat s použitím párů název-hodnota můžete kontrolovat, jak jsou data formátovaná. Zkontrolujte, zda jsou data zformátovaná správně, abyste nepřijímali data zformátovaná jako XML a aby soubor SWF věděl, jaká data má očekávat a s jakými bude pracovat.

Shromažďování a formátování dat

Aplikace závisejí na interakci uživatele se souborem SWF. Ta často závisí na uživateli zadávajícím data do formulářů. Flash poskytuje mnoho způsobů pro zadávání a formátování dat v aplikacích Flash. Tato pružnost existuje díky možnostem, které máte při použití animace a tvůrčího řízení rozhraní, a také díky kontrole a ověřování chyb, které můžete provádět pomocí jazyka ActionScript.

Mezi výhody používání programu Flash pro vytváření formulářů ke sběru dat jsou zahrnuty:

- Zlepšená kontrola návrhů.
- Snížená nebo žádná potřeba obnovování stránky.
- Vícenásobné používání společných datových zdrojů.

Chcete-li ukládat informace, které shromažďujete od uživatele, ukládejte je ve sdíleném objektu na počítači uživatele. Sdílené objekty umožňují ukládat data na počítači uživatele, což je způsob podobný používání cookies. Další informace o sdílených objektech najdete v sekcích o třídě sharedObject v příručkách ActionScript 2.0 Language Reference (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0) nebo ActionScript 3.0 Language and Components Reference (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

Odesílání a zpracování dat

Informace musíte obvykle zpracovat ještě před jejich odesláním na server, takže jsou zformátovány způsobem, kterému tento server rozumí. Jakmile server obdrží data, lze tato data zpracovat mnoha způsoby a odeslat je zpět do souboru SWF ve formátu, ve kterém je možné ho přijmout, což může znamenat celou škálu možností od formátu párů název-hodnota až po složité objekty.

Poznámka: Váš aplikační server musí mít specifikaci typu MIME svého výstupu nastavenou na application/x-wwwurlform-encoded. Pokud tento typ MIME chybí, výsledek je obvykle při přijetí v programu Flash nepoužitelný.

Následující tabulka znázorňuje několik možností pro odesílání dat na server a obdržení dat s použitím programu Flash:

Odesílání dat	Popis
LoadVars.send a LoadVars.sendAndLoad	Odesílá páry název-hodnota do skriptu na straně serveru pro zpracování. LoadVars.send odesílá proměnné do vzdáleného skriptu a ignoruje jakoukoli odezvu.LoadVar.sendAndLoad odesílá páry název-hodnota na server a načítá nebo analyzuje odezvu do cílového objektu LoadVars.
XML.send a XML.sendAndLoad	Podobné jako LoadVars, ale XML . send a XML . sendAndLoad odesílají pakety XML místo párů název-hodnota.
getURL	Pomocí funkce getURL() nebo metody MovieClip.getURL můžete odesílat proměnné z programu Flash do snímku nebo rozbalovacího okna.
Flash Remoting	Umožňuje snadno vyměňovat informace mezi programem Flash a aplikacemi ColdFusion, ASP.NET, Java a dalšími. Pomocí Flash Remoting také můžete využívat webové služby.
Webové služby	Adobe [®] Flash [®] Professional CS5 zahrnuje komponentu WebServiceConnector, která umožňuje připojovat se ke vzdáleným webovým službám, odesílat a přijímat data a navazovat výsledky ke komponentám. To poskytuje vývojářům aplikací Flash možnost rychle vytvářet obsahově bohaté internetové aplikace RIA (Rich Internet Applications) bez nutnosti napsat jediný řádek jazyka ActionScript. Můžete využívat vzdálené webové služby s použitím tříd WebServiceClasses, které mohou vyžadovat psaní složitého jazyka ActionScript.

Přidávání načítání a ověřování dat

Všechny informace, které načítáte, ověřujte ještě před odesíláním dat na server. To snižuje zátěž na vzdáleném serveru, protože server nezpracovává tolik požadavků, když uživatelé nevyplňují vyžadovaná pole. Nikdy se v žádné aplikaci nespoléhejte pouze na ověřování na straně klienta; ověřování na straně serveru musí proběhnout také.

I při vytváření jednoduchého registračního nebo přihlašovacího formuláře kontrolujte, zda uživatel napsal své jméno a heslo. Toto ověřování provádějte před odesláním požadavku do vzdáleného skriptu na straně serveru a čekáním na výsledek. Nespoléhejte pouze na ověřování na straně serveru. Pokud uživatel zadá pouze jméno uživatele, skript na straně serveru musí obdržet požadavek, ověřit zaslaná data a do aplikace Flash vrátit chybovou zprávu, která oznamuje, že vyžaduje jak jméno uživatele, tak i heslo. Podobně, pokud se ověření provede pouze na straně klienta (v rámci souboru SWF), uživatel se může nabourat do souboru SWF, obejít ověření a odeslat data na váš server s cílem vložit špatná data. Ověření na straně klienta může být velmi jednoduché, například může spočívat v kontrole, že pole formuláře je alespoň jeden znak dlouhé nebo že uživatel zadal hodnotu, a ne řetězec. Chcete-li ověřit e-mailovou adresu, například zkontrolujte, zda textové pole v Flash není prázdné a že obsahuje alespoň znak "zavináč" (@) a tečku (.). V případě ověřování na straně serveru přidejte složitější ověření a zkontrolujte, zda e-mailová adresa patří platné doméně.

Musíte napsat ActionScript, který bude zpracovávat data načítaná do souboru SWF ze serveru. Jakmile dokončíte načítání dat do souboru SWF, lze k těmto datům v tomto umístění získávat přístup. Ke kontrole, zda se data plně načetla, použijte ActionScript. K odeslání signálu, že se data načetla do dokumentu, můžete použít zpětně volané funkce nebo posluchače.

Data mohou být při načítání formátovaná několika způsoby:

- Můžete načítat XML, v tom případě k analýze a využití dat použijte metody a vlastnosti třídy XML. Pokud používáte páry název-hodnota, tyto páry se změní v proměnné a vy s nimi jako s proměnnými můžete pracovat.
- Mohli byste přijímat data z webové služby nebo z Flash Remoting.

V obou případech byste mohli přijímat složité struktury dat, například datová pole, objekty nebo sady záznamů, které musíte přiměřeným způsobem analyzovat a vázat.

Použití zpracování chyb a ladění

Vaše aplikace musí být dostatečně robustní, aby mohla předcházet určitým chybám a příslušně je zpracovávat.

Jedním z nejlepších způsobů, jak provádět zpracování chyb ve skriptu jazyka ActionScript 2.0 je používat bloky konstrukce try-catch-finally, které umožňují generovat a zpracovávat vlastní chyby. Když vytvoříte vlastní třídy chyb, můžete vícenásobně využívat kód v celé vaší aplikaci bez nutnosti znovu psát kód pro zpracování chyb. Další informace o generování vlastních chyb viz třída Error v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0). Další informace o blocích konstrukce try-catch-finally viz try..catch..finally v příručce *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0.).

V jazyku ActionScript 3.0 používejte k zpracování chyb třídu flash.errors.

Další informace najdete v tématu "Handling synchronous errors in an application" (Zpracování synchronních chyb v aplikaci) v příručce *Programming ActionScript 3.0* (Programování v jazyku ActionScript 3.0).

Uspořádání souborů a ukládání kódu

Než začnete organizovat soubory a ukládat kód, připomeňte si následující pravidla:

- · Rozdělujete soubor SWF do více souborů SWF, a pokud ano, jak by měly vzájemně spolupracovat?
- · Jaké datové zdroje můžete sdílet mezi soubory SWF?
- · Jaké soubory dynamicky načítáte?
- Jak a kde uchováváte ActionScript?

Když vyvíjíte aplikaci, uchovávejte svůj kód a soubory na straně serveru v logickém adresářovém členění podobném struktuře v balíčku jazyka ActionScript. Uspořádejte svůj kód tímto způsobem, pokud chcete dosáhnout výhodného rozvržení a snížit nebezpečí přepsání kódu.

U větších aplikací uzavřete komunikaci klient-server a služby do tříd. Používání tříd přináší následující výhody:

- Můžete opakovaně využívat kód ve více než jednom souboru SWF.
- Kód můžete upravovat v ústředním umístění a aktualizovat všechny soubory SWF novým publikováním.
- Můžete vytvořit jediné rozhraní API, které může pracovat s různými prvky uživatelského rozhraní nebo dalšími datovými zdroji, které plní podobné funkce.

Použití návrhového vzoru MVC

Návrhový vzor MVC můžete použít k oddělování informací, výstupu a zpracování dat v aplikaci. Aplikace se dělí do tří prvků: model (model), pohled (view) a ovladač (controller); každý prvek zpracovává odlišnou část procesu.

Model Zahrnuje data a pravidla aplikace. Velká část zpracování aplikace se odehrává v této části návrhového vzoru. Model také obsahuje libovolné komponenty (například CFC, EJB a webové služby) a databázi. Vrácená data se pro dané rozhraní (neboli nadstavbu frontend) příslušné aplikace v této části procesu neformátují. Vrácená data lze použít pro různá rozhraní (nebo pohledy).

Pohled Zpracovává nadstavbu frontend dané aplikace (rozhraní, se kterým uživatel interaktivně pracuje) a vykresluje obsah modelu. Rozhraní určuje, jak se znázorňují data modelu, vytváří výstupy pohledu, které může uživatel používat, a umožňuje uživateli získávat přístup k datům aplikace nebo s nimi pracovat. Pokud se model změní, pohled se aktualizuje tak, aby odrážel tyto změny, buď odesláním nebo stažením dat (posláním nebo vyžádáním dat). Pokud vytvoříte hybridní webovou aplikaci (například aplikaci, která zahrnuje Flash interaktivně pracující s jinými aplikacemi na dané stránce), zvažte použití více rozhraní jako součást pohledu v návrhovém vzoru. Návrhový vzor MVC podporuje zpracování mnoha pohledů.

Ovladač Zpracovává požadavky modelu a pohledu na zpracování a zobrazení dat a obvykle obsahuje velké množství kódu. Volá libovolnou část modelu, podle toho, co uživatel požaduje od rozhraní (nebo pohledu) a obsahuje kód, který je specifický pro danou aplikaci. Protože je tento kód specifický pro danou aplikaci, obvykle není možné ho vícenásobně použít. Ostatní komponenty v návrhovém vzoru ale vícenásobně použitelné jsou. Ovladač nezpracovává žádná data ani nevytváří žádný výstup těchto dat, ale přebírá požadavek od uživatele a rozhoduje, jakou část modelu nebo komponenty pohledů musí volat, a určuje, kam se budou odesílat data a jaké formátování se má aplikovat na vrácená data. Ovladač zabezpečuje, že příslušné pohledy mají přístup k těm částem dat modelu, která musí znázornit. Ovladač obvykle předává změny, které se týkají modelu a pohledu, a reaguje na ně.

Každá část modelu je vytvořená jako samostatná komponenta v celkovém procesu. Pokud změníte jednu část modelu (například byste mohli přepracovat rozhraní), ostatní části procesu obvykle změnit nepotřebují, což snižuje možnost vzniku problémů. Je-li váš návrhový vzor vytvořený správně, můžete změnit pohled bez přebudování modelu nebo ovladače. Pokud příslušná aplikace nepoužívá MVC, provedení změn v kterémkoli místě může způsobit dominový efekt v celém rozsahu vašeho kódu, což vyžaduje mnohem více změn než v případě použití specifického návrhového vzoru.

Důležitým důvodem pro použití vzoru MVC je oddělení dat a logiky od uživatelského rozhraní. Oddělením těchto částí procesu můžete získat několik různých grafických rozhraní, která používají stejný model a neformátovaná data. To znamená, že můžete svou aplikaci používat s různými rozhraními Flash, například s rozhraním pro web, pro Pocket PC, verzi pro mobilní telefony a pravděpodobně i HTML verzi, která nepoužívá Flash vůbec. Oddělení dat od zbytku aplikace může značně snížit dobu potřebnou pro vývoj, testování a dokonce aktualizaci více než jednoho klientského rozhraní. Podobně přidávání nových nadstaveb frontend pro stejnou aplikaci je snadnější, pokud máte existující model, který chcete používat.

MVC používejte pouze tehdy, když vyvíjíte velkou nebo složitou aplikaci, například webové místo elektronického obchodu nebo aplikaci pro online vzdělávání (e-learning). Použití architektury vyžaduje plánování a pochopení způsobu, jakým Flash a tento návrhový vzor pracují. Pečlivě promyslete, jak různé části vzájemně spolupracují; to obvykle vyžaduje testování a ladění. Při použití MVC je testování a ladění složitější než v obvyklých aplikacích Flash. Pokud vyvíjíte aplikaci, v níž potřebujete dodatečnou složitost, bude možná vhodné použít MVC, které vám pomůže uspořádat práci.

Vytváření zabezpečených aplikací

Nepoctiví uživatelé se mohou pokoušet nabourat se do vaší aplikace, ať vytváříte webové místo s malým portálem, do kterého se uživatelé mohou přihlásit a číst články, nebo velkou aplikaci typu elektronického obchodu. Z tohoto důvodu zvažte následující kroky k zabezpečení své aplikace.

• U dat, která se musí zabezpečit, odesílejte data do HTTPS. Šifrujte hodnoty v programu Flash před jejich odesláním ke zpracování na vzdálený server.

Důležité: V souboru SWF nikdy neukládejte žádné informace nebo kód, které nechcete, aby uživatelé viděli. Soubory SWF je snadné s pomocí softwaru od jiných výrobců rozebrat a zobrazit jejich obsah.

• Přidejte zásadu křížové domény, která zabraňuje neautorizovaným doménám v přístupu k datovým zdrojům.

Pravidla usnadnění přístupu

O pravidlech usnadnění přístupu

Programy pro čtení z obrazovky jsou složité; snadno se můžete setkat s neočekávanými výsledky v souborech FLA vyvinutých pro použití s programy pro čtení z obrazovky, což je software, který po spuštění čte uživatelům se zrakovým postižením webová místa nahlas. Text se čte nahlas s použitím speciálně navrženého softwaru. Program pro čtení z obrazovky může interpretovat pouze textový obsah. Ale všechny popisy, které přidáte do celého souboru SWF, k filmovým klipům, obrazům nebo dalšímu grafickému obsahu, se také čtou nahlas. Napište popisy důležitých obrazů a animací, aby program pro čtení z obrazovky mohl interpretovat také tyto datové zdroje v příslušném souboru SWF. To je v případě souboru SWF ekvivalentní textu *alt* používanému ve webové stránce HTML.

Poznámka: Aplikace Flash se musí prohlížet pouze pomocí prohlížeče Internet Explorer pro Windows, protože podpora MSAA (Microsoft Active Accessibility) je omezená jen na tento prohlížeč.

Flash Player používá MSAA (Microsoft Active Accessibility) pro zpřístupnění obsahu Flash programům pro čtení z obrazovky. MSAA je technologie založená na Windows, která poskytuje standardizovanou platformu pro výměnu informací mezi asistenčními technologiemi, například programy pro čtení z obrazovky, a jinými aplikacemi. Události (například změna v aplikaci) a objekty jsou viditelné pro programy pro čtení z obrazovky s použitím MSAA.

Poznámka: Flash Player 7 (a novější) nespolupracuje se všemi technologiemi programů pro čtení z obrazovky. Poskytovatel dalšího softwaru musí zpracovat informace, které dodává MSAA.

Vytváření přístupných webových míst

Změna webového místa na přístupné se týká několika různých kritérií:

Zpřístupnění informací programům pro čtení z obrazovky Změna textu nebo obrazů na rozpoznatelné Někteří návštěvníci mohou mít obtíže se čtením malého textu nebo rozpoznáním malých grafik. Umožněte uživatelům v souborech SWF využít vektorového formátu SWG (scalable vector graphics) ke zvětšování těchto prvků.

Poskytování zvukového komentáře Zvažte možnost poskytování zvukového komentáře pro návštěvníky nepoužívající program pro čtení z obrazovky nebo v případě, kdy programy pro čtení z obrazovky nemusejí fungovat, například s obsahem videa.

Zadejte popisky pro zvukové komentáře Někteří návštěvníci nemusejí být schopni slyšet zvukový komentář vašeho webového místa nebo videa. Zvažte možnost poskytování titulků pro tyto návštěvníky.

Při sdělování informací nespoléhejte na barvu Mnozí návštěvníci mohou být barvoslepí. Pokud při sdělování informací spoléháte na barvu (například: Klepnutím na zelené tlačítko přejděte na stránku 1, klepnutím na červené tlačítko přejděte na stránku 2), vložte textové nebo zvukové ekvivalenty.

Mnoho existujících online prezentací (například videa) poskytuje alternativní způsoby, pomocí kterých návštěvníci se zrakovým postižením získávají přístup k obsahu, například textový popis videa. Flash však předává textové informace přímo programu pro čtení z obrazovky. Obvykle to znamená, že musíte provést dodatečné nastavení nebo vložit ActionScript do souboru FLA, nemusíte ale vytvářet zcela samostatné verze.

Části příslušného souboru SWF se mohou zpřístupňovat programům pro čtení z obrazovky. Textové prvky (například textová pole, statický text a dynamický text), tlačítka, filmové klipy, komponenty a celý soubor SWF je možné interpretovat prostřednictvím programů pro čtení z obrazovky kompatibilních s MSA.

Článek 508 je zákon Spojených států amerických, který upravuje pravidla pro zpřístupňování informací zdravotně postiženým lidem. Článek 508 specificky řeší požadavek, aby byla webová místa přístupná několika způsoby. Některá webová místa, včetně všech federálních webových míst, musí tato pravidla splňovat. Pokud soubor SWF nepředává všechny informace programu pro čtení z obrazovky, tento soubor SWF již nevyhovuje článku 508. Další informace najdete na webovém místě s článkem 508.

Mnoho národů má určená pravidla, podle kterých se má postupovat při vytváření přístupných webových míst, případně se drží předpisů stanovených jinými organizacemi. Další informace o usnadnění přístupu a webových standardech najdete na webovém místě iniciativy Web Accessibility Initiative sdružení W3C (World Wide Web Consortium). Tyto standardy a pravidla popisují, jakými faktory se musíte zabývat při vytváření přístupných webových míst HTML, a některé z těchto informací se vztahují i na Flash.

Odkrývání struktury a navigace v souboru SWF

Z důvodu vizuální povahy některých souborů SWF může být rozvržení a navigace na stránce složitým problémem a pro programy pro čtení z obrazovky může být obtížné je překládat. U souboru SWF je důležité předávat spolu s celkovým popisem také informace o jeho struktuře a o způsobu navigace strukturou webového místa. Tento popis můžete určit po klepnutí na vymezenou plochu zadáním příslušného popisu do panelu Usnadnění přístupu. Můžete také vytvořit samostatnou oblast webového místa a tam zadat tento popis nebo přehled.

Poznámka: Pokud zadáte popis pro hlavní soubor SWF, tento popis se přečte při každém obnovení souboru SWF. Tomuto nadbytečnému opakování se můžete vyhnout vytvořením samostatné informační stránky.

Informujte uživatele o všech navigačních prvcích, které se mění v souboru SWF. Například se přidá další tlačítko nebo se změní text na tlačítku a program pro čtení z obrazovky tuto změnu hlasitě přečte. Flash Player 7 a novější podporují aktualizaci těchto vlastností s použitím jazyka ActionScript. Informace usnadnění přístupu můžete v aplikacích aktualizovat, pokud se obsah změní při běhu.

Další témata nápovědy

"Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript" na stránce 347

Řízení popisů a opakování

Návrháři a vývojáři mohou přiřadit popisy k animacím, obrazům a grafikám v souboru SWF. Zadejte názvy pro grafiky, aby je program pro čtení z obrazovky mohl interpretovat. Pokud grafika nebo animace nepředává rozhodující informace do souboru SWF (jsou-li takové informace například dekorativní nebo opakované) nebo jste popsali prvek v celkovém popisu souboru SWF, samostatný popis pro tento prvek již nezadávejte. Vložení nadbytečných popisů může být matoucí pro uživatele, kteří používají programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Pokud v souborech SWF dělíte text nebo používáte pro text obrazy, zadejte pro tyto prvky název nebo popis.

Pokud máte několik vložených filmových klipů, které slouží jedinému účelu nebo vyjadřují jedinou myšlenku, nezapomeňte provést následující úkony:

- Seskupte tyto prvky v souboru SWF.
- Zadejte popis pro nadřazený filmový klip.
- · Změňte všechny podřízené filmové klipy na nepřístupné.

To je mimořádně důležité, jinak se program pro čtení z obrazovky pokouší popisovat všechny nepodstatné vložené filmové klipy, což může uživatele mást, takže uživatel vaše webové místo opustí. Toto rozhodnutí je nutno udělat vždy, když máte v souboru SWF více než jeden objekt, například mnoho filmových klipů. Pokud se celková zpráva nejlépe předává s použitím jediného popisu, zadejte příslušný popis na jeden z objektů a všechny ostatní objekty změňte na nepřístupné pro program pro čtení z obrazovky.

Opakování souborů SWF a aplikací způsobuje, že programy pro čtení z obrazovky se budou neustále obnovovat, neboť program pro čtení z obrazovky detekuje nový obsah na stránce. Protože program pro čtení předpokládá, že je obsah aktualizovaný, vrátí se na začátek webové stránky a začne číst obsah znovu. Všechny opakující se nebo obnovující se objekty, které není nutné opakovaně číst, změňte na nepřístupné pro programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: V poli Popis panelu Usnadnění přístupu nepište popis pro instance, které program pro čtení z obrazovky čte nahlas (například text).

Další témata nápovědy

"Použití programu Flash k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky" na stránce 339

Používání barev

Musíte se rozhodnout o používání barev v přístupném souboru. Při předávání určitých informací nebo instrukcí uživatelům se nesmíte spoléhat pouze na barvu. Barvoslepý uživatel nemůže používat stránku, která ho požádá, aby klepnutím na modré pole otevřel novou stránku nebo klepnutím na červené pole spustil přehrávání hudby. Chcete-li změnit své webové místo na přístupné, nabídněte textové ekvivalenty na příslušné stránce nebo v alternativní verzi. Chcete-li zvýšit čitelnost, zkontrolujte také, že mezi barvou popředí a pozadí je výrazný kontrast. Pokud umístíte světle šedý text na bílé pozadí, uživatelé ho nemohou snadno přečíst. Podobně, malý text se mnoha návštěvníkům čte velmi obtížně. Použití vysokého kontrastu a velkého textu nebo textu s měnitelnou velikostí přináší prospěch většině uživatelů, i uživatelům bez zdravotního postižení.

Pořadí čtení, procházení polí pomocí tabulátoru, a klávesnice

Pořadí čtení a procházení polí pomocí tabulátoru jsou důležité prvky při zpřístupňování webových míst Flash. Při návrhu rozhraní nemusí pořadí, ve kterém se instance objevují na stránce, odpovídat pořadí, ve kterém program pro čtení z obrazovky každou instanci popisuje. V souboru SWF můžete nastavit a testovat pořadí čtení a také nastavit procházení polí pomocí tabulátoru.

Nastavení pořadí čtení

Výchozí pořadí čtení není předvídatelné a ne vždy odpovídá umístění vašich datových zdrojů nebo vizuálnímu rozvržení stránky. Zachování jednoduchého rozvržení může pomoci logickému pořadí čtení bez použití jazyka ActionScript. Pokud ale použijete ActionScript a otestujete pořadí čtení ve svých souborech SWF, máte větší kontrolu nad pořadím čtení.

Důležité: Při sestavování pořadí ve svém souboru SWF nepřehlédněte ani jedinou instanci, jinak se pořadí čtení obnoví na výchozí (a nepředvídatelné) pořadí čtení.

Nastavení procházení polí pomocí tabulátoru a obsahu

Návštěvníci, kteří se spoléhají na to, že jim program pro z obrazovky popíše obsah webového místa, obvykle k procházení operačního systému a webových stránek používají tabulátor a ovládací prvky na klávesnici, protože použití myši není vhodné pro někoho, kdo nevidí obrazovku. Chcete-li nabídnout inteligentní nastavení procházení polí pomocí tabulátoru v přístupných souborech SWF, použijte vlastnosti tabindex a tabEnabled s instancemi filmového klipu, tlačítka, textového pole nebo komponenty. Kromě procházení polí pomocí tabulátoru můžete k procházení souborem SWF použít libovolnou akci stisknutí klávesy, ale musíte tuto informaci sdělit pomocí panelu Usnadnění přístupu. Třída Key se používá v jazyku ActionScript k přidávání skriptů pro stisknutí klávesy do souboru SWF. Vyberte objekt, pro který chcete použít skript pro stisknutí klávesy, a v poli Zkratka na panelu Usnadnění přístupu přidejte klávesovou zkratku. Přidejte klávesové zkratky k základním a používaným tlačítkům příslušného souboru SWF.

Poznámka: V jazyku ActionScript 3.0 jsou tabIndex a tabEnabled vlastnosti třídy InteractiveObject. V jazyku ActionScript 2.0 nevyžadují odkaz na třídu.

Poznámka: V přístupných souborech SWF nepoužívejte neviditelná tlačítka, protože programy pro čtení z obrazovky tato tlačítka nerozpoznávají (neviditelná tlačítka jsou ta, pro která definujete pouze oblast klepnutí).

Mnoho souborů SWF má rychlý sled informací a programy pro čtení z obrazovky jejich tempo často nestačí sledovat. Do souborů SWF vkládejte ovládací prvky umožňující uživateli používat tlačítka k procházení souboru jeho vlastním tempem, protože takto může v případě potřeby přehrávání pozastavit.

Další témata nápovědy

"Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript" na stránce 347

Zpracování zvuku, videa a animace

Pokud vložíte zvukové komentáře nebo video obsahující řeč, vložte také popisky pro uživatele, kteří neslyší. V aplikaci Flash můžete používat textová pole, importovat video obsahující popisky nebo dokonce použít soubor XML s popisky. Můžete použít startovací body videa a s jejich pomocí určit, kdy by mělo textové pole při běhu aktualizovat textové informace.

Informace o používání komponent Hi-Caption SE a Hi-Caption Viewer viz www.adobe.com/go/flash_extensions_cz. Tato rozšiřující nástavba od jiného výrobce umožňuje kromě jiných vyspělých ovládacích prvků vytvářet popisky, které uložíte v souboru XML a načítáte do souboru SWF při běhu. Nebo můžete k zobrazení informací popisku použít startovací body a textové pole.

Další témata nápovědy

"Usnadnění přístupu pro uživatele s vadami sluchu" na stránce 338

Usnadnění přístupu a rozšíření Flash

Pomocí vrstvy rozšiřitelnosti v aplikaci Flash mohou vývojáři vytvářet různá rozšíření, která umožňují pokročilou tvorbu dokumentů. To poskytuje možnost jiným společnostem vyvíjet rozšíření, která se budou týkat usnadnění přístupu. Máte několik možností ověřování souborů SWF nebo přidávání popisků.

Například nástroj ověření může zjišťovat, zda ve vašem souboru SWF nechybějí popisy. Tento nástroj kontroluje, zda jste vložili popis pro určitou skupinu instancí nebo zda má text popis pro příslušnou instanci, a informuje vás o všech problémech. Nástroj také zkoumá pořadí čtení v příslušném souboru SWF a hledá všechny instance, u kterých je nutné ho určit. Pořadí čtení můžete určit s použitím dialogového okna po provedení analýzy souboru SWF.

Informace o aktuálně dostupných rozšířeních od jiných výrobců viz www.adobe.com/go/flash_extensions_cz.
Testování souborů a provádění změn

Testujte všechny soubory SWF, které jsou určeny k použití s programy pro čtení z obrazovky. Soubory SWF testujte při vydání každé nové verze přehrávače Flash Player, včetně vedlejších čísel verzí, a testujte je následujícími způsoby:

- Pomocí programů pro čtení z obrazovky Window Eyes a JAWS for Windows. Tyto programy zpracovávají soubory SWF různými způsoby, proto můžete získat různé výsledky.
- V prohlížeči bez programu pro čtení z obrazovky a procházením příslušným webovým místem bez použití myši.
- · Vypněte svůj monitor a k procházení svým webovým místem použijte pouze program pro čtení z obrazovky.
- Pokud používáte zvukový komentář, otestujte své webové místo bez reproduktorů.
- Pomocí několika uživatelů, kteří budou představovat cílové návštěvníky webu.

Poznámka: Není nutné testovat různé prohlížeče, protože technologie použitá pro zpřístupňování souborů SWF programům pro čtení z obrazovky (MSAA) je podporovaná pouze programem Internet Explorer pro Windows.

Při poslouchání souboru SWF s použitím programu pro čtení z obrazovky kontrolujte následující body:

- Je pořadí čtení správné?
- · Máte ve svém souboru SWF popisy pro klávesové zkratky?
- Máte dostatečné a úplné popisy pro prvky v příslušném rozhraní?
- · Máte dostatečné popisy pro procházení struktury webového místa?
- Nečte se obsah souboru SWF po své aktualizaci nebo obnovení?
- Pokud změníte kontext libovolných prvků ve vymezené ploše (například tlačítka, které se mění z Přehrát na Pozastavit), ohlásí tuto změnu program pro čtení z obrazovky?

Na rozdíl od ověřování HTML není pro ověřování souborů SWF k dispozici žádný oficiální nástroj. Existují ale některé nástroje od jiných výrobců, které vám mohou při ověřování souboru pomoci. Další informace o těchto doplňcích viz www.adobe.com/go/flash_extensions_cz.

Reklamní činnost s použitím programu Flash

Používání doporučených rozměrů

Při nastavování rozměrů své reklamy Flash používejte pravidla úřadu IAB (Interactive Advertising Bureau). Následující tabulka uvádí seznam hodnot formátů reklam doporučených sdružením IMU (Interactive Marketing Unit):

Typ reklamy	Rozměry (v obrazových bodech)
Široký skyscraper	160 x 600
Skyscraper	120 x 600
Polostránková reklama	300 x 600
Plný proužek	468 x 60
Poloviční proužek	234 x 60
Mikroproužek	88 x 31
Tlačítko 1	120 x 90

Typ reklamy	Rozměry (v obrazových bodech)
Tlačítko 2	120 x 60
Svislý proužek	120 x 240
Čtvercové tlačítko	125 x 125
Leaderboard	728 x 90
Střední obdélník	300 x 250
Čtvercový pop-up	250 x 250
Svislý obdélník	240 x 400
Velký obdélník	336 x 280
Obdélník	180 x 150

Pokud vytváříte soubor FLA z předlohy (vyberte Soubor > Nový a klepněte na záložku Předlohy), zobrazují se vám mnohé z těchto velikostí.

Vytváření reklam v souborech SWF

Při vytváření reklam používejte tato pravidla:

- Optimalizujte své grafiky. Soubory reklamních proužků SWF vytvářejte o velikosti 15 KB nebo menší.
- Soubory reklamních proužků GIF v aplikaci Flash vytvářejte o velikosti 12 KB nebo menší.
- Omezte počet opakování reklamních proužků na tři opakování. Mnoho webových míst přijímá doporučení standardizovaných velikostí souborů jako reklamní specifikace.
- Pro předávání dat mezi reklamou a serverem používejte příkaz GET a nepoužívejte příkaz POST. Další informace o příkazech GET a POST najdete v odstavci o funkci getURL v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0).

Poznámka: Poskytněte uživateli možnost ovládání. Pokud do reklamy přidáte zvuk, přidejte také tlačítko vypnutí zvuku. Pokud vytváříte průhlednou reklamu Flash plovoucí po webové stránce, vložte tlačítko, kterým je možné zavřít reklamu na dobu jejího trvání.

Další témata nápovědy

"Optimalizace grafiky a animace" na stránce 468

Sledování reklam

Několik předních reklamních sítí nyní podporuje standardizované metody sledování v souborech SWF Flash. Podporovanou metodiku sledování popisují následující pravidla:

Vytvoření tlačítka nebo tlačítka s filmovým klipem Používejte standardizované rozměry určené IAB. Seznam standardizovaných rozměrů najdete ve webovém místě IAB. Další informace o vytváření tlačítek v aplikaci Flash najdete v části "Vytváření tlačítek" na stránce 174.

Přidání skriptu k tlačítku Provede se, když uživatel klepne na proužek. Funkci getURL () byste mohli použít k otevření nového okna prohlížeče. Následující zlomky kódu jsou dva příklady kódu jazyka ActionScript 2.0, které byste mohli přidat do Snímku 1 osy:

POUŽÍVÁNÍ APLIKACE FLASH PROFESSIONAL CS5 Osvědčené postupy

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Do Snímku 1 osy byste mohli přidat následující kód:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

Funkce getURL() přidá proměnnou předanou pomocí tagů object a embed a pak pošle prohlížeč, který se spustí, na určené umístění. Server hostující reklamu může sledovat klepnutí na příslušný inzerát. Další informace o používání funkce getURL() najdete v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0).

Přiřazení kódu clickTAG pro sledování Sleduje reklamu a pomáhá síti obsluhující příslušnou reklamu sledovat, kde se reklama zobrazuje a kdy na ni někdo klepne.

Tento proces je standardním způsobem tvorby reklamní kampaně u typické reklamy Flash. Pokud k proužku přiřadíte funkci getURL(), k přidání sledování k proužku můžete použít následující proces. Následující příklad umožňuje připojit proměnnou k řetězci URL pro předávání dat, což poskytuje možnost nastavit dynamické proměnné pro každý proužek namísto vytváření samostatného proužku pro každou doménu. Můžete použít jediný proužek pro celou kampaň a libovolný server, který reklamu hostuje, může sledovat jednotlivá klepnutí na tento proužek.

Do tagu object a embed v příslušném HTML byste přidali kód podobný následujícímu příkladu (kde www.helpexamples.com je reklamní síť a adobe.com je společnost s příslušnou reklamou):

<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">

Do svého HTML přidejte následující kód:

<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">

Další informace o pokročilých metodách sledování najdete na stránkách Rich Media Advertising Center na www.adobe.com/go/rich_media_ads_cz.

Chcete-li si stáhnout sadu Rich Media Tracking Kit zahrnující příklady a dokumentaci, viz www.adobe.com/go/richmedia_tracking_cz.

Chcete-li se dozvědět více o sadě Flash Ad Kit, která pomáhá vytvářet integrované a propracované reklamy, nebo si ji stáhnout, viz www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_cz.

Testování reklam

Testujte svůj soubor SWF s reklamou na většině běžných prohlížečů, zejména na prohlížečích, které vaše cílové publikum používá. Někteří uživatelé nemusejí mít nainstalovaný Flash Player nebo mohou mít zakázán JavaScript. Předjímejte tyto situace a mějte pro tyto uživatele připravený náhradní (výchozí) obraz GIF nebo jiný scénář. Další informace o detekování aplikace Flash Player viz "Určení nastavení publikování pro soubory SWF" na stránce 411. Poskytněte uživateli možnost ovládat soubor SWF. Umožněte uživateli ovládat libovolný zvuk v reklamě. Pokud je jako reklama použitý soubor SWF bez okrajů plovoucí po webové stránce, dejte uživateli možnost okamžitě reklamu zavřít na dobu trvání reklamy.

Nejnovější informace o rozšíření verzí přehrávače Flash Player v různých oblastech najdete na www.adobe.com/go/fp_version_penetration_cz.

Optimalizace souborů FLA pro výstup SWF

Optimalizace dokumentů Flash

S růstem velikosti souboru vašeho dokumentu vzrůstá i čas stahování a rychlost přehrávání. Chcete-li připravit svůj dokument pro optimální přehrávání, můžete provést několik kroků. Flash automaticky provádí určitou optimalizaci dokumentů v rámci procesu publikování. Před exportováním dokumentu ho můžete dále optimalizovat s použitím různých strategií za účelem zmenšení velikosti souboru. Soubor SWF můžete také komprimovat při publikování. Před provádění změn svůj dokument testujte jeho spouštěním na různých počítačích, operačních systémech a s použitím různých připojení k internetu.

Následující výukové video popisuje několik způsobů optimalizace souborů FLA. Přestože je ve videu zobrazena aplikace Flash CS3, má význam i pro aplikaci Flash CS5.

• Optimizing animations and FLA files (Optimalizace animací a souborů FLA) (7:24)

Optimalizace dokumentů

- · Pro každý prvek, který se objeví více než jednou, používejte symboly, animované nebo jiné.
- Kdykoli je to možné, používejte při vytváření sekvencí animací doplňované animace. Doplňované animace zabírají v souboru méně místa než série klíčových snímků.
- Pro sekvence animací používejte namísto grafických symbolů filmové klipy.
- · Omezte oblast změny v každém klíčovém snímku; zajistěte, aby se akce odehrávala na co nejmenší oblasti.
- Vyhýbejte se animování bitmapových prvků; používejte bitmapové obrazy pouze jako pozadí nebo statické prvky.
- Kdykoli je to možné, používejte mp3, nejmenší formát zvuku.

Optimalizace prvků a čar

- Seskupujte prvky.
- Pomocí vrstev oddělujte prvky, které se během animace mění, od prvků, které se nemění.
- K minimalizaci počtu samostatných čar, které se používají k popisu tvarů, použijte Změnit > Tvar > Optimalizovat.
- Omezte počet speciálních typů čar, například přerušovaných, tečkovaných, vlnitých a podobně. Plné čáry vyžadují méně paměti. Čáry vytvořené nástrojem tužka vyžadují méně paměti než tahy štětce.

Optimalizace textu a písem

- Omezte počet písem a stylů písma. Používejte vložená písma velmi zřídka, protože zvětšují velikost souboru.
- Pro volby Vložit písma vyberte pouze potřebné znaky místo zahrnutí celého písma.

Optimalizace barev

- Pomocí nabídky Barva v inspektoru Vlastnosti symbolu vytvořte mnoho instancí jediného symbolu v různých barvách.
- Pomocí panelu Barva (Okno > Barva) přizpůsobte paletu barev dokumentu paletě specifické pro prohlížeč.
- Používejte přechody velmi zřídka. Vyplnění oblasti barevným přechodem vyžaduje asi o 50 bytů více místa než její vyplnění plnou barvou.
- · Průhlednost alfa používejte střídmě, protože může zpomalovat přehrávání.

Urychlení zobrazení dokumentu

Chcete-li zrychlit zobrazování dokumentu, pomocí příkazů v nabídce Zobrazení vypněte funkce zvyšování kvality vykreslování, které vyžadují další výpočty a zpomalují zobrazování dokumentu.

Žádné z těchto příkazů nemají vliv na způsob, jakým Flash exportuje příslušný dokument. Chcete-li určit kvalitu zobrazování dokumentů Flash ve webovém prohlížeči, použijte parametry object a embed. Příkaz Publikovat to může provést automaticky.

Vyberte Zobrazení > Režim náhledu a vyberte z následujících voleb:

Obrysy Zobrazuje ve vaší scéně pouze obrysy tvarů a způsobí, že se všechny čáry zobrazují jako tenké čáry. To usnadňuje změny tvaru grafických prvků a umožňuje rychle zobrazovat složité scény.

Rychlá Vypne vyhlazování a zobrazí všechny barvy a styly čar vaší kresby.

Vyhlazení Zapne vyhlazování čar, tvarů a bitmap a zobrazuje tvary a čáry tak, aby jejich okraje vypadaly na obrazovce hladší. Vykresluje obsah pomaleji než volba Rychlý. Vyhlazování funguje nejlépe na videokartách, které poskytují tisíce (16-bitové) nebo milióny (24-bitové) barev. V režimu 16 nebo 256 barev se černé čáry vyhlazují, ale barvy mohou vypadat lépe v režimu Rychlá.

Vyhlazení textu Vyhladí okraje veškerého textu. Funguje nejlépe s velkými velikostmi písma a může být pomalé u velkého množství textu. Toto je nejběžnější režim, ve kterém se pracuje.

Plný Vykreslí všechen obsah ve vymezené ploše úplně. Může zobrazování zpomalovat.

Další témata nápovědy

"Přehled publikování" na stránce 406

Optimalizace grafiky a animace

Před vytvořením optimalizovaných a zjednodušených animací nebo grafik vypracujte nástin a plán svého projektu. Jako cíl si stanovte velikost souboru a délku animace a testujte je v celém procesu vývoje.

Při optimalizaci grafiky a animace dodržujte tato pravidla:

- Vyhýbejte se používání přechodů, protože vyžadují při zpracování mnoho barev a výpočtů, což je obtížnější pro vykreslení v procesoru počítače.
- Ze stejného důvodu udržujte na minimu průhlednost neboli alfa, kterou používáte v souboru SWF.

Animace objektů, které zahrnují průhlednost, je náročná na výkon procesoru a měla by se omezit na minimum. Animace průhledných grafik přes bitmapy je druh animace, který je mimořádně náročný na výkon procesoru a který se musí omezit na minimum nebo zcela vyloučit.

Poznámka: Nejlepší bitmapový formát pro import do programu Flash je PNG, nativní formát souborů programu Macromedia Fireworks společnosti Adobe. Soubory PNG obsahují informace RGB a alfa pro každý obrazový bod. Při importu souboru PNG Fireworks do programu Flash se zachovává určitá možnost upravovat grafické objekty v souboru FLA.

Optimalizujte bitmapy bez jejich nadměrné komprimace. Pro web je optimální rozlišení 72 dpi. Komprimace bitmapového obrazu zmenšuje velikost souboru, ale jeho nadměrná komprimace snižuje kvalitu grafiky. Zkontrolujte, zda nastavení kvality JPEG v dialogovém okně Nastavení publikování nekomprimuje obraz nadměrně. Znázornění obrazu jako vektorové grafiky je ve většině případů výhodnější. Použití vektorových obrazů zmenšuje velikost souboru, protože obrazy jsou vytvářené pomocí výpočtů na rozdíl od bitmap, kde se skládají z mnoha obrazových bodů. Omezte počet barev v obrazu při zachování kvality.

Poznámka: Vyhněte se změně velikosti bitmap na větší než původní rozměry, protože to snižuje kvalitu obrazu a vyžaduje vysoký výkon procesoru.

- Nastavte v souboru SWF vlastnost _visible na false namísto změny úrovně _alpha na 0 nebo 1. Výpočet úrovně _alpha pro instanci ve vymezené ploše je náročný na výkon procesoru. Pokud vypnete viditelnost instance, šetříte cykly CPU a paměť, což může u vašich souborů SWF vést k hladší animaci. Namísto odstraňování datových zdrojů z paměti a jejich možného opětného načítání nastavte vlastnost _visible na false, což je méně náročné na výkon procesoru.
- Zmenšete počet čar a bodů, které v souboru SWF používáte. Pomocí dialogového okna Optimalizovat křivky (Změnit > Tvar > Optimalizovat) zmenšete počet vektorů v kresbě. Výběrem volby Použít víc průchodů zvyšte úroveň optimalizace. Optimalizace grafiky zmenšuje velikost souboru, ale její nadměrná komprimace snižuje její kvalitu. Optimalizace křivek ale zmenšuje velikost souboru a zlepšuje výkon souboru SWF. Pro specializovanou optimalizaci křivek a bodů jsou k dispozici programy jiných výrobců, které poskytují různé výsledky.

Chcete-li dosáhnout nejlepších výsledků, vyzkoušejte různé způsoby vytváření animovaného obsahu a každou z těchto voleb otestujte.

Vyšší kmitočet snímků (měřený ve snímcích za sekundu, neboli *fps*) vede k hladké animaci v souboru SWF, ale může být náročný na výkon procesoru, zejména na starších počítačích. Testujte své animace při různých kmitočtech snímků, dokud nenajdete nejnižší možný kmitočet snímků.

Ukázku animace pomocí skriptů najdete na webové stránce ukázek Flash na www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky ActionScript2.0/Animation, kde můžete příslušnou ukázku otevřít.

Další témata nápovědy

"Kmitočet snímků a výkon animace" na stránce 469

"Konvence videa" na stránce 453

Kmitočet snímků a výkon animace

Při přidávání animace do aplikace berte v úvahu kmitočet snímků, na který soubor FLA nastavujete. Kmitočet snímků může ovlivnit výkon souboru SWF a počítače, který ho přehrává. Nastavení kmitočtu snímků na příliš vysokou hodnotu může vést k problémům s procesorem, zejména tehdy, když využíváte mnoho datových zdrojů nebo když k vytváření animace používáte ActionScript.

Nastavení kmitočtu snímků ale musíte brát v úvahu také proto, že ovlivňuje, jak hladce se bude animace přehrávat. Například animace nastavená v inspektoru Vlastnosti na 12 snímků za sekundu (fps) přehrává každou sekundu 12 snímků. Pokud je kmitočet snímků dokumentu nastavený na 24 fps, animace se zobrazuje hladší, než kdyby se přehrávala kmitočtem 12 fps. Animace přehrávaná při 24 fps se ale také přehraje rychleji než při 12 fps, takže celkové trvání (v sekundách) je kratší. Platí tedy, že pokud chcete vytvořit animaci o trvání 5 sekund s použitím vyššího kmitočtu snímků, musíte pro vyplnění daných pěti sekund přidat více dalších snímků než při nižším kmitočtu snímků (a tudíž se zvětší celková velikost souboru animace). Animace o délce trvání 5 sekund při 24 fps má obvykle větší velikost souboru než pětisekundová animace při 12 fps.

Poznámka: Pokud k vytváření animací s použitím skriptů použijete zpracování události onEnterFrame, animace se přehrává při kmitočtu snímků dokumentu, což je podobné případu, kdy vytváříte doplnění pohybu v časové ose. Alternativou ke zpracování události onEnterFrame je setInterval (viz příručka ActionScript 2.0 Language Reference). Pokud nechcete být závislí na kmitočtu snímků, můžete volat funkce v určených intervalech. Stejně jako u onEnterFrame i zde platí, že čím častěji použijete setInterval k volání funkce, tím je animace náročnější na výkon procesoru. Použijte co nejnižší kmitočet snímků, při kterém se animace při běhu ještě přehrává hladce, což pomůže snížit zátěž procesoru koncového uživatele. Vysoké kmitočty snímků (víc než 30 až 40 fps) značně zatěžují procesory a příliš nebo vůbec nemění vzhled animace při běhu.

Kmitočet snímků vyberte pro svou animaci v procesu vývoje co nejdříve. Při testování souboru SWF kontrolujte dobu trvání a velikost souboru SWF animace. Kmitočet snímků značně ovlivňuje rychlost animace.

Filtry a výkon souboru SWF

Pokud v aplikaci používáte příliš mnoho filtrů, může to zabírat velké množství paměti, čímž může utrpět výkon Flash Playeru. Protože filmový klip s připojenými filtry má dvě bitmapy, které jsou obě 32-bitové, tyto bitmapy mohou způsobit, že pokud používáte mnoho bitmap, vaše aplikace bude zabírat značné množství paměti. Operační systém počítače může zobrazit chybu z důvodu nedostatku paměti. U moderních počítačů by měly být chyby z důvodu nedostatku paměti vzácné, pokud nepoužíváte efekty filtrů v aplikaci příliš hojně (například pokud byste měli ve vymezené ploše tisíce bitmap).

Pokud by ale došlo k chybě z důvodu nedostatku paměti, provedou se následující akce:

- Pole filtrů se ignoruje.
- Filmový klip se vykreslí s použitím normálního vykreslovacího modulu vektorů.
- Pro filmový klip se neukládají do vyrovnávací paměti žádné bitmapy.

Po výskytu chyby z důvodu nedostatku paměti se filmový klip již nikdy nepokusí použít pole filtrů nebo vyrovnávací paměť bitmap. Dalším faktorem ovlivňujícím výkon přehrávače je hodnota, kterou používáte pro parametr kvality u každého používaného filtru. Vyšší hodnoty vyžadují pro efekt, který se má vykreslit, více kapacity CPU a paměti, zatímco nastavení parametru kvality na nižší hodnotu klade na prostředky počítače menší nároky. Vyhýbejte se používání nadměrného počtu filtrů a pokud možno používejte nižší nastavení kvality.

Důležité: Pokud se objekt o velikosti 100 obrazových bodů na 100 obrazových bodů dvakrát zvětší, zabere čtyřikrát více paměti, protože rozměry obsahu jsou nyní 200 obrazových bodů na 200 obrazových bodů. Pokud objekt znovu dvakrát zvětšíte, tvar se vykreslí jako objekt 800 obrazových bodů na 800 obrazových bodů, což zabere 64-krát více paměti než původní objekt 100 obrazových bodů na 100 obrazových bodů. Kdykoli použijete filtry v souboru SWF, z kontextové nabídky souboru SWF vypněte volby nabídky zvětšení.

Pokud použijete neplatné typy parametrů, mohou se vyskytnout chyby. Některé parametry filtrů mají také specifický rozsah platnosti. Pokud nastavíte hodnotu ležící mimo platný rozsah, hodnota se změní na platnou hodnotu, která leží uvnitř tohoto rozsahu. Například kvalita by měla mít pro standardní operaci hodnotu od 1 do 3 a může se nastavit pouze od 0 do 15. Cokoliv, co je nastaveno na hodnotu vyšší než 15, se upraví na 15.

Některé konstruktory mají omezení týkající se délky polí vyžadovaných jako vstupní parametry. Pokud vytvoříte filtr konvoluce nebo filtr barevné matice s neplatným polem (nesprávné velikosti), konstruktor selže a filtr se nepodaří vytvořit. Pokud se pak objekt filtru použije jako položka v poli filtrů filmového klipu, bude takový objekt ignorován.

Při použití filtru rozostření je výhodné používat pro rozostření X a rozostření Y hodnoty, které jsou mocninou dvou (například 2, 4, 8, 16 a 32), což umožňuje rychlejší provádění výpočtů a zvýšení výkonu o 20 až 30 %.

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti a výkon souboru SWF

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pomáhá zvyšovat výkon neměnících se filmových klipů v daných aplikacích. Při nastavení vlastnosti MovieClip.cacheAsBitmap nebo Button.cacheAsBitmap na true Flash Player uloží do vyrovnávací paměti interní bitmapové znázornění filmového klipu nebo instance tlačítka. To může zvýšit výkon u filmových klipů, které obsahují složitý vektorový obsah. U filmového klipu, který má bitmapu uloženou do vyrovnávací paměti, se všechna vektorová data zakreslují do této bitmapy místo na hlavní vymezenou plochu.

Poznámka: Tato bitmapa se zkopíruje na hlavní vymezenou plochu jako neroztažené, neotočené obrazové body přitažené na nejbližší hranice obrazových bodů. Obr. body se mapují individuálně jeden po druhém k rodičovskému objektu. Pokud se hranice bitmapy změní, bitmapa se místo roztažení znovu vytvoří.

Podrobné informace o ukládání instancí tlačítek nebo filmových klipů do vyrovnávací paměti najdete v následujících tématech:

- Informace o ukládání filmových klipů do vyrovnávací paměti a o jejich posunování pomocí jazyka ActionScript najdete v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.
- Informace o uložení filmového klipu do vyrovnávací paměti najdete v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.

Vlastnost cacheAsBitmap používejte u filmových klipů s převážně statickým obsahem, u kterých se příliš často neprovádí změny velikosti a otáčení. U takových filmových klipů může použití vlastnosti cacheAsBitmap vést ke zvýšení výkonu při převádění filmového klipu (když se mění jeho poloha x a y).

Zapnutím ukládání do vyrovnávací pamìti u filmového klipu se vytvoří *povrch*, který má několik výhod, například pomáhá rychle vykreslovat složité vektorové animace. V určitých situacích zapnutí ukládání do vyrovnávací paměti výkon nezvýší nebo ho dokonce sníží.

Celkový výkon dat uložených do vyrovnávací paměti závisí na tom, jak složitá jsou vektorová data vašich instancí, kolik dat měníte a zda jste nastavili vlastnost opaqueBackground. Pokud měníte malé oblasti, rozdíl mezi použitím povrchu a použitím vektorových dat může být zanedbatelný. Před umístěním aplikace otestujte u své práce oba scénáře.

Kdy použít ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Následující příklady jsou typické scénáře, v nichž můžete vidět významné výhody zapnutí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti optimalizováním vektorové grafiky.

Složitý obraz pozadí Aplikace, která obsahuje složitý obraz pozadí vektorových dat s mnoha podrobnostmi. Chceteli zvýšit výkon, vyberte obsah, uložte ho do filmového klipu a nastavte vlastnost opaqueBackground na true. Pozadí se vykresluje jako bitmapa a je možné je rychle překreslit, takže se vaše animace přehrává rychleji.

Rolovací textové pole Aplikace, která zobrazuje velké množství textu v rolovacím textovém poli. Umístěte textové pole do filmového klipu, které jste nastavili jako rolovací s rolovacími hranicemi (vlastnost scrollRect), což zapne rychlé rolování obrazových bodů pro určenou instanci. Když uživatel roluje instanci filmového klipu, rolované obrazové body se posouvají nahoru a generují nově odkrytou oblast místo nového generování celého textového pole.

Systém s okny Aplikace se složitým systémem překrývajících se oken. Každé okno může být otevřené nebo zavřené (například okna webového prohlížeče). Pokud označíte každé okno jako povrch (nastavíte vlastnost cacheAsBitmap na true), každé okno je izolované a ukládá se do vyrovnávací paměti. Uživatelé mohou přetahovat okna tak, aby se vzájemně překrývala, a každé okno nemusí znovu generovat vektorový obsah.

Kdy se vyvarovat ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Nesprávné použití ukládání bitmap do vyrovnávací paměti může negativně ovlivnit soubor SWF. Při vývoji souboru FLA používajícího povrchy mějte na paměti následující pravidla:

- Nepoužívejte povrchy nadměrně (filmové klipy se zapnutým ukládáním do vyrovnávací paměti). Každý povrch vyžaduje více paměti než normální filmový klip; povrchy zapínejte pouze pro zvýšení výkonu vykreslování.
- Bitmapa uložená do vyrovnávací paměti může zabírat podstatně více paměti než normální instance filmového klipu. Pokud má například filmový klip ve vymezené ploše velikost 250 obrazových bodů na 250 obrazových bodů, při uložení do vyrovnávací paměti může používat 250 KB místo 1 KB v případě normální instance filmového klipu (neuložené do vyrovnávací paměti).
- Vyvarujte se zvětšování zobrazení povrchů uložených do vyrovnávací paměti. Pokud se nadměrně používá ukládání bitmap do vyrovnávací paměti, zabírá to velké množství paměti (viz předchozí bod), zejména pokud zvětšujete obsah.
- Povrchy používejte pro instance filmových klipů, které jsou převážně statické (neanimované). Instanci můžete
 přetahovat nebo přesunovat, ale obsah instance by se neměl příliš animovat nebo měnit. Pokud například instanci
 otáčíte nebo transformujete, instance se mění mezi povrchem a vektorovými daty, což se obtížně zpracovává a
 negativně to ovlivňuje soubor SWF.
- Pokud mísíte povrchy s vektorovými daty, zvyšuje se objem zpracování, které Flash Player (a někdy počítač) musí provádět. Seskupujte povrchy dohromady; například, když vytváříte aplikace s okny.

Práce s komponentami ve Flash Playeru

Rámec komponent umožňuje přidávat ke komponentám další funkce, ale to může značně zvyšovat velikost souboru aplikace. Komponenty od sebe vzájemně dědí. Jedna komponenta přidá velikost do dokumentu Flash, ale následující komponenty, které používají stejný rámec, nemusejí nutně přidat další velikost. Při přidání komponenty na vymezenou plochu velikost souboru vzrůstá, ale od určitého bodu se ustálí, protože komponenty sdílejí třídy a nové kopie těchto tříd nenačítají.

Pokud používáte více komponent, které nesdílejí stejný rámec, tyto komponenty mohou způsobit značné zvětšení souboru SWF. Například, komponenta XMLConnector do souboru SWF přidá 17 KB a komponenty TextInput přidávají do dokumentu 24 KB. Pokud přidáte komponentu ComboBox, přidá se do souboru 28 KB, protože tato komponenta není součástí rámce žádné předchozí komponenty. Protože komponenta XMLConnector používá přiřazení dat, třídy do souboru SWF přidají 6 KB. Dokument, který používá všechny tyto komponenty, má 77 KB ještě předtím, než do souboru přidáte cokoli dalšího. Pečlivě zvažujte velikost souboru SWF při přidávání nové komponenty do dokumentu.

Komponenty musí existovat v knihovně nadřazeného souboru SWF. Například, aplikace musí mít kopii komponent, které používá ve své knihovně, i pokud jsou tyto komponenty vyžadované pouze podřízenými soubory SWF načítanými při běhu. To je nezbytné pro zajištění správné funkce komponent a nepatrně to zvyšuje čas stahování nadřazeného souboru SWF. Nadřazená (rodičovská) knihovna se ale nedědí ani nesdílí v souborech SWF, které načítáte do rodičovského souboru. Každý podřízený (dceřiný) soubor SWF se musí stahovat do aplikace se svou vlastní kopií stejných komponent.

Pokud plánujete publikovat soubor SWF se zpětnou kompatibilitou, musíte dobře vědět, které komponenty tuto schopnost mají. Následující tabulka uvádí informace o dostupnosti komponenty v různých verzích Flash Playeru:

Komponenty	Flash Player 6 (6.0.65.0) a starší	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 a 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Není podporováno	Není podporováno	Není podporováno	Podporováno
ActionScript 2.0	Podporováno	Podporováno	Podporováno	Podporováno
Sada komponent V2 UI	Není podporováno	Podporováno	Podporováno	Podporováno
Komponenty médií	Není podporováno	Není podporováno	Podporováno	Podporováno
Datové komponenty	Není podporováno	Není podporováno	Podporováno	Podporováno

Pokud mají komponenty V2 UI fungovat, musíte odznačit volbu Optimalizovat pro Flash Player 6r65 v Nastavení publikování.

Optimalizace stylů komponent a výkon

Volání setStyle je při použití jazyka ActionScript 2.0 voláním s jedním z nejvyšších nároků na výkon procesoru v rámci komponent. Volání setStyle se provádí účinně, ale toto volání je velmi náročné v důsledku způsobu jeho implementace. Volání setStyle není vždy ve všech aplikacích nezbytné, ale pokud je používáte, berte v úvahu jeho vliv na výkon.

Chcete-li zvýšit výkon, můžete změnit styly ještě před jejich načtením, výpočtem a aplikováním na objekty v příslušném souboru SWF. Pokud můžete změnit styly před načtením a výpočtem stylů, nemusíte volat setStyle.

Chcete-li zvýšit výkon při použití stylů, při spouštění objektů nastavte vlastnosti pro každý objekt. Pokud dynamicky připojujete instance na vymezenou plochu, nastavte vlastnosti v initObj ve volání, které provádíte pro createClassObject(), jak znázorňuje následující ActionScript:

createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});

U instancí, které umísťujete přímo na vymezenou plochu, můžete pro každou instanci použít onClipEvent(), nebo můžete použít podtřídy (doporučená varianta). Informace o podtřídách najdete v části o psaní podtříd v dokumentu Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash.

Pokud musíte změnit styl svých komponent, můžete zlepšit efektivitu ve své aplikaci použitím komponenty Loader. Chcete-li implementovat několik stylů v různých komponentách, umístěte každou komponentu do jejího vlastního souboru SWF. Pokud změníte styly na komponentě Loader a znovu načtete soubor SWF, komponenty v souboru SWF se znovu vytvoří. Při novém vytvoření komponenty se vyprázdní vyrovnávací paměť stylů a obnoví se styl pro danou komponentu a znovu se na ni vytvoří odkaz.

Poznámka: Chcete-li aplikovat jediný styl na všechny instance komponenty ve svém souboru SWF, změňte styl globální s použitím _global.styles.ComponentName.

Používání knihoven sdílených za běhu

Někdy můžete zkrátit čas stahování použitím knihoven sdílených za běhu. Tyto knihovny jsou obvykle nutné pro větší aplikace nebo tehdy, když mnoho aplikací ve webovém místě používá stejné komponenty nebo symboly. Externalizací společných datových zdrojů souborů SWF dosáhnete, že nemusíte stahovat třídy opakovaně. První soubor SWF, který používá sdílenou knihovnu, má delší dobu stahování, protože se načítá jak soubor SWF, tak i knihovna. Knihovna se ukládá do vyrovnávací paměti v počítači uživatele a pak tuto knihovnu využívají všechny následné soubory SWF. Tento proces může značně zlepšit čas stahování pro některé větší aplikace.

Zobrazování speciálních znaků

Počítačové operační systémy mají specifickou kódovou stránku, která určuje místní nastavení. Například počítač v Japonsku má jinou kódovou stránku než počítač v Anglii. Flash Player 5 a starší verze se při zobrazování textu spoléhaly na kódovou stránku; Flash Player 6 a pozdější verze používají k zobrazování textu kódování Unicode. Unicode je spolehlivější a standardizovaná možnost zobrazování textu, protože se jedná o univerzální znakovou sadu obsahující znaky pro všechny jazyky. Většina současných aplikací používá Unicode.

K zobrazení speciálních znaků v přehrávači Flash Player verze 6 a novější můžete použít escape sekvence Unicode. Ne všechny znaky se ale zobrazují správně, pokud načtete text, který není kódovaný UTF-8 nebo UTF-16 (Unicode) nebo pokud k zobrazení speciálních znaků nepoužijete escape sekvence Unicode. Chcete-li si prohlédnout celou sadu kódových tabulek Unicode, navštivte webové místo Unicode na adrese Unicode.org. Seznam běžně používaných escape sekvencí najdete v tabulce uvedené níže v této sekci.

Aplikace, které nejsou založené na Unicode, používají k vykreslení znaků na stránce kódovou stránku operačního systému. V tomto případě znaky, které vidíte, určuje kódová stránka, proto se znaky zobrazují správně pouze tehdy, když kódová stránka v operačním systému uživatele odpovídá kódové stránce aplikace. Kódová stránka, která byla použita k vytvoření souboru SWF, musí odpovídat kódové stránce v počítači koncového uživatele. Není vhodné používat kódové stránky pro aplikace, které může používat mezinárodní publikum; v tomto případě použijte místo nich Unicode.

Použití System.useCodepage ve vašem kódu vynutí v souboru SWF používání kódové stránky systému namísto Unicode.

Tento proces používejte pouze tehdy, když z externího umístění načítáte text kódovaný jinak než v Unicode a když je tento text kódovaný pomocí stejné kódové stránky, jakou používá počítač uživatele. Pokud jsou obě tyto podmínky splněné, text se zobrazuje bez problémů. Pokud nejsou obě tyto podmínky splněné, použijte pro formátování textu Unicode a escape sekvence Unicode. Chcete-li použít escape sekvenci, přidejte do Snímku 1 časové osy následující ActionScript 2.0:

this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";

Tento skript jazyka Action Script vytvoří textové pole a vloží do texto
vého pole text, který zahrnuje symbol copyrightu ($\,^\circ\,$).

Chcete-li vytvořit soubor SWF používající kódovou stránku operačního systému, je nutné to určit pomocí vlastnosti useCodepage. Když Flash exportuje soubor SWF, standardně použije export textu v Unicode a System.useCodepage se nastaví na false. S problémy se můžete setkat při zobrazování speciálního textu nebo textu v mezinárodních systémech, kde může použití kódové stránky systému pravděpodobně vyřešit problém nesprávně zobrazovaného textu. Použití System.useCodePage je ale vždy až poslední možností.

Chcete-li použít kódovou stránku systému, umístěte následující řádek kódu ActionScript 2.0 do snímku 1 časové osy:

System.useCodepage = true;

Důležité: Speciální znak se může zobrazit pouze tehdy, pokud je daný znak zahrnut v písmu použitém v počítači uživatele. Pokud si nejste jistí, vložte příslušný znak nebo písmo do souboru SWF.

Následující tabulka obsahuje mnohé z obvykle používaných escape sekvencí Unicode.

Popis znaku	Escape sekvence Unicode
Em pomlčka (–)	\u2014
znak registrované značky (®)	\u00AE
znak copyrightu (©)	\u00A9

Popis znaku	Escape sekvence Unicode
znak obchodní značky (™)	\u2122
znak Euro (€)	\u20AC
zpětné lomítko (\)	\u005C
lomítko (/)	\u002F
počáteční složená závorka ({)	\uhýb
koncová složená závorka (})	\u007D
větší než (<)	\u003C
menší než (>)	\u003E
hvězdička (*)	\u002A

Testování výkonu stahování dokumentu

Flash Player se pokouší dodržet kmitočet snímků, který jste nastavili; skutečný kmitočet snímků během přehrávání se u různých počítačů může lišit. Jakmile stahovaný dokument dosáhne určitého snímku předtím, než se stáhnou potřebná data takového snímku, dokument se pozastaví, dokud nejsou data přijata.

Chcete-li graficky zobrazit výkon stahování, použijte Profilování připojení znázorňující pro každý snímek, kolik dat se odeslalo, podle rychlosti modemu, kterou jste určili.

Při simulaci rychlosti stahování Flash používá odhady typického výkonu internetu, ne přesnou rychlost modemu. Pokud například pro simulaci vyberete rychlost modemu 28,8 Kbps, Flash nastaví skutečnou rychlost na 2,3 Kbps, což odpovídá typickému výkonu internetu. Profilování také kompenzuje podporu přídavné komprimace pro soubory SWF, která zmenšuje velikost souboru a zlepšuje výkon streamování.

Při streamování externích souborů SWF, souborů GIF a XML a proměnných do přehrávače pomocí volání jazyka ActionScript, například loadMovie a getUrl, se data posílají rychlostí nastavenou pro streamování. Rychlost streamu pro hlavní soubor SWF se snižuje na základě omezení šířky pásma připojení, které způsobují dodatečné požadavky na data. Otestujte svůj dokument při každé rychlosti a na každém počítači, který zamýšlíte podporovat; tím zabezpečíte, že dokument nebude přetěžovat nejpomalejší připojení a počítač, pro který je navržený.

Můžete také vygenerovat zprávu o snímcích, které zpomalují přehrávání, a pak v těchto snímcích optimalizovat nebo odstranit některou část obsahu.

Chcete-li změnit nastavení pro soubor SWF vytvořený s použitím příkazů Testovat film a Testovat scénu, použijte Soubor > Nastavení publikování.

Další témata nápovědy

"Optimalizace dokumentů Flash" na stránce 467

"Přehled publikování" na stránce 406

"Ladění ActionScriptu 1.0 a 2.0" na stránce 379

"Ladění ActionScriptu 3.0" na stránce 375

Testování výkonu stahování

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte položky Ovládání > Testovat scénu nebo Ovládání > Testovat film > Testovat.

Pokud testujete scénu nebo dokument, Flash publikuje aktuální výběr jako soubor SWF s použitím nastavení v dialogovém okně Nastavení publikování. Soubor SWF se otevře v novém okně a okamžitě se začne přehrávat.

- Vyberte Soubor > Otevřít a vyberte soubor SWF.
- 2 Vyberte Zobrazení > Nastavení stahování a výběrem rychlosti stahování určete rychlost streamování, které má Flash simulovat. Chcete-li zadat vlastní uživatelské nastavení, vyberte Přizpůsobit.
- 3 Chcete-li zobrazit graf výkonu stahování, při prohlížení souboru SWF vyberte Zobrazení > Profilování připojení.

Levá strana okna profilování zobrazuje informace o dokumentu, jeho nastavení, jeho stavu a streamech, pokud jsou nějaké v dokumentu zahrnuty.

Pravá část okna profilování zobrazuje záhlaví a graf časové osy. Každý sloupec v grafu představuje jednotlivý snímek dokumentu. Velikost sloupce odpovídá velikosti tohoto snímku v bytech. Červená čára pod záhlavím časové osy vyznačuje, zda se daný snímek streamuje v reálném čase s aktuální rychlostí modemu nastavenou v nabídce Ovládání. Pokud sloupec zasahuje nad červenou čáru, dokument musí čekat, než se tento snímek načte.

4 Chcete-li vypnout nebo zapnout streamování, vyberte Zobrazení > Simulovat stahování.

Pokud vypnete streamování, dokument se spustí znovu bez simulace připojení k webu.

- 5 Klepnutím na sloupec grafu zobrazíte nastavení pro odpovídající snímek v levém okně a zastavíte dokument.
- 6 V případě potřeby nastavte zobrazení grafu jedním z následujících úkonů:
- Chcete-li zobrazit, které snímky způsobují pozastavení, vyberte Zobrazení > Graf streamování.

Tento výchozí pohled zobrazuje střídavé světle šedé a tmavě šedé bloky, které znázorňují každý snímek. Strana každého bloku označuje jeho relativní velikost v bytech. První snímek uchovává obsah symbolu, proto je často větší než ostatní snímky.

Chcete-li zobrazit velikost každého snímku, vyberte Zobrazení > Graf snímek po snímku.

Toto zobrazení pomáhá určit, které snímky přispívají k prodlevám při streamování. Pokud některý blok snímku zasahuje nad červenou čáru v grafu, Flash Player zastaví přehrávání, dokud se nestáhne celý snímek.

7 Zavřením testovacího okna se vraťte zpět do vývojového prostředí.

Po nastavení testovacího prostředí s pomocí Profilování připojení můžete otevřít libovolný soubor SWF přímo v tomto testovacím prostředí. Soubor se otevře v okně přehrávače Flash Player s použitím Profilování připojení a dalších vybraných voleb zobrazení.

Generování závěrečné zprávy

- 1 Vyberte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na záložku Flash.
- 2 Vyberte Vytvořit zprávu o velikosti.
- 3 Klepněte na Publikovat.

Flash vygeneruje textový soubor s příponou .txt (pokud má soubor dokumentu název mujFilm.fla, textový soubor bude mít název mujFilm Report.txt). Zpráva uvádí velikost každého snímku, tvaru, textu, zvuku, videa a jazyka ActionScript podle jednotlivých snímků.

Tipy pro vytváření obsahu pro mobilní zařízení

Vytváření obsahu Flash pro použití na mobilních zařízeních

Chcete-li vytvářet obsah Flash pro mobilní zařízení, dodržujte několika základních principů. Například vývojáři ve Flashi se často snaží vyhnout příliš složitým kresbám a nadměrnému používání funkcí doplnění pohybu a průhlednosti.

Vývojáři v Flash Lite musí řešit další problémy, protože výkonnost různých mobilních zařízení se podstatně liší. Pokud je nutné vydat obsah pro více různých zařízení, vývojáři někdy musí aplikace uzpůsobit podle nejnižšího společného jmenovatele.

Optimalizace obsahu pro mobilní zařízení vyžaduje kompromisy. Jedna technika může například zajistit lepší vzhled obsahu, zatímco jiná povede k lepšímu výkonu. Při vyhodnocování těchto kompromisů budete opakovaně přecházet mezi testováním v emulátoru a testováním na cílovém zařízení. Obsah je třeba vidět na skutečném zařízení, aby bylo možné vyhodnotit věrnost barev, čitelnost textu, reálné interakce, odezvu uživatelského rozhraní a další aspekty reálné zkušenosti s mobilním zařízením.

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Pravidla Flash Lite pro animace na mobilních zařízeních

Při vytváření animovaného obsahu pro mobilní zařízení mějte vždy na paměti omezení daná procesorem mobilního zařízení. Dodržováním následujících pravidel můžete předejít pomalému přehrávání obsahu Flash Lite:

- Při vytváření nového souboru Flash Lite zkontrolujte, že je dokument správně nastaven. Přestože velikost souborů
 Flash lze plynule měnit, může dojít k omezení výkonu, pokud soubor nebude spuštěn s původní velikostí plochy
 a přehrávač bude muset změnit jeho velikost. Pokuste se nastavit velikost plochy dokumentu tak, aby odpovídala
 rozlišení cílového zařízení. Nastavte také v přehrávači Flash Player správnou verzi Flash Lite a vyberte vhodný
 profil zařízení v Device Central.
- Flash Lite může vykreslovat vektorové grafiky v nízké, střední a vysoké kvalitě. Čím vyšší je kvalita vykreslování, tím plynuleji a přesněji bude Flash Lite vykreslovat vektorové grafiky a tím vyšší budou požadavky na procesor zařízení. Chcete-li vytvořit složitou animaci, experimentujte s nastavením kvality v přehrávači a pak soubor SWF důkladně otestujte. Chcete-li nastavit kvalitu vykreslování souboru SWF, použijte vlastnost_quality nebo příkaz SetQuality. Platné hodnoty pro vlastnost _quality jsou LOW, MEDIUM a HIGH.
- Omezte počet souběžných animací s doplněním pohybu. Omezte počet animací s doplněním pohybu nebo nastavte animace za sebou tak, aby jedna začínala, když druhá končí.
- Omezte používání efektů průhlednosti (alfa) pro symboly, protože jsou náročné na výkon procesoru. Zejména se vyhněte doplnění pohybu symbolů s úrovněmi alfa, které nejsou zcela neprůhledné (méně než 100 %).
- Vyhněte se vizuálním efektům náročným na výkon procesoru, jako jsou velké masky, rozsáhlý pohyb, prolnutí alfa, široké přechody a složité vektory.
- Snažte se dosáhnout co nejefektivnějších výsledků experimentováním s kombinacemi doplnění pohybu, animací s klíčovými snímky a pohybů řízených pomocí ActionScriptu.
- Vykreslování vektorových elips a kruhů je paměťově mnohem náročnější, než vykreslování čtyřúhelníků. Používání zaoblených a elipsovitých tahů také podstatně zvyšuje využití procesoru.
- Často testujte animace na skutečných cílových zařízeních.

477

- Když Flash vykresluje oblast s animací, definuje kolem této oblasti obdélníkový ohraničovací rámeček.
 Optimalizujte kreslení tím, že bude tento obdélník co nejmenší. Vyhněte se překrývání doplnění pohybu, protože Flash interpretuje takto sloučené plochy jako jeden obdélník a tím vznikne větší celková oblast. Pro optimalizaci animace použijte funkci Zobrazit překreslované oblasti v programu Flash.
- Nepoužívejte parametry _alpha = 0 a _visible = false pro skrytí filmových klipů na obrazovce. Pokud jednoduše vypnete viditelnost filmového klipu nebo změníte jeho hodnotu alfa na nulu, bude klip i nadále zahrnut ve výpočtech vykreslení, což může mít vliv na výkon.
- Podobně se nepokoušejte skrýt filmový klip jeho umístěním za jinou část kresby. Byl by přesto zahrnutý do výpočtů v přehrávači. Místo toho přesuňte filmové klipy zcela mimo plochu nebo je odstraňte voláním funkce removeMovieClip.

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Bitmapové a vektorové grafiky Flash Lite v mobilních zařízeních

Flash Lite umí vykreslovat vektorové i bitmapové grafiky. Každý typ grafiky má své výhody i nevýhody. Důvody pro použití vektorové grafiky místo bitmapové nejsou vždy jednoznačné a rozhodnutí často závisí na více faktorech.

Vektorové grafiky jsou v souborech SWF kompaktně vyjádřené v podobě matematických rovnic a vykreslují se za běhu v přehrávači Flash Lite. Bitmapové grafiky jsou naproti tomu vyjádřené jako pole obrazových prvků (obrazových bodů), které vyžadují více bytů dat. Proto použití vektorových grafik v souboru může pomoci zmenšit velikost souboru a využití paměti.

Vektorové grafiky si také při změně velikosti zachovají plynulé tvary. Bitmapové obrazy se mohou při změně velikosti zobrazovat hrubě čtverečkované nebo rozdělené na jednotlivé obrazové body.

Ve srovnání s bitmapami vyžadují vektorové grafiky větší výkon při vykreslování, obzvláště pokud obsahují mnoho složitých tvarů a výplní. V důsledku toho může široké využití vektorových tvarů někdy snížit celkový výkon pro soubor. Protože bitmapové grafiky nevyžadují tolik času na vykreslení jako vektorové grafiky, představují pro některé soubory lepší volbu. Příkladem může být složitá automapa, která se bude animovat a posouvat na displeji mobilního telefonu.

Mějte na paměti následující pravidla:

- Nepoužívejte obrysy u vektorových tvarů. Obrysy mají vnitřní a vnější okraj (výplně mají pouze jeden) a jejich vykreslení vyžaduje dvojnásobek výkonu.
- Vykreslování rohů je jednodušší než vykreslování křivek. Pokud to je možné, používejte rovné okraje, zejména pro velmi malé vektorové tvary.
- Optimalizace je obzvláště užitečná v případě malých vektorových tvarů, například ikon. Složité ikony mohou po vykreslení ztratit detaily a výkon vynaložený na vykreslení detailů je zbytečně ztracen.
- Obecně je vhodné používat bitmapy pro malé, složité obrazy (například pro ikony) a vektorové grafiky pro větší a jednodušší obrazy.
- Importujte bitmapové grafiky ve správné velikosti; neimportujte velké grafiky a nezmenšujte je ve Flashi, zbytečně byste tak zvětšovali velikost souboru a nároky na paměť za běhu.
- Přehrávač Flash Lite nepodporuje vyhlazování bitmap. Po změně velikosti nebo otočení bitmapy může mít bitmapa hrubý vzhled. Pokud je změna velikosti nebo otočení grafiky nezbytné, zvažte místo toho použití vektorové grafiky.

- Text je v podstatě velmi složitý vektorový tvar. Text je samozřejmě často tím nejdůležitějším, takže se mu lze jen málokdy zcela vyhnout. Když je zapotřebí text, neanimujte ho ani ho neumísťujte přes animaci. Zvažte použití textu ve tvaru bitmapy. Pro víceřádkový dynamický a vstupní text se zalomení řádku textového řetězce neukládá do vyrovnávací paměti. Flash zalamuje řádky za běhu a přepočítává tato zalomení vždy, když je nutné textové pole překreslit. Statická textová pole nejsou problematická, protože zalomení řádku se předem vypočítá v době kompilace. Pro dynamický obsah je použití dynamických textových polí nevyhnutelné, ale pokud to je možné, zvažte místo toho použití statických textových polí.
- Minimalizujte používání průhlednosti v souborech PNG; Flash musí vypočítat překreslení i pro průhledné části bitmapy. Například průhledný soubor PNG, představující element popředí, neexportujte jako průhledný PNG v plné velikosti obrazovky. Místo toho ho exportujte ve skutečné velikosti elementu popředí.
- Pokuste se seskupit zvlášť vrstvy bitmap a zvlášť vrstvy vektorů. Flash musí použít odlišné vykreslovače pro bitmapový a vektorový obsah a přepínání mezi vykreslovači vyžaduje čas.

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Nastavení komprese bitmap Flash Lite pro mobilní zařízení

Při používání bitmap můžete nastavit volby komprese obrazu (pro jednotlivé obrazy nebo globálně pro všechny bitmapové obrazy), které umožňují zmenšení velikosti souboru SWF.

Další tipy a triky používání Adobe Device Central s dalšími produkty Adobe viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Nastavení voleb komprese pro jednotlivé bitmapové soubory

- 1 Spusťte Flash a vytvořte dokument.
- 2 Vyberte bitmapu v okně Knihovna.
- **3** Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu bitmapy v okně Knihovna, z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti a tím otevřete dialogové okno Vlastnosti bitmapy.
- 4 V rozbalovací nabídce Komprese vyberte jednu z následujících voleb:
- Vyberte volbu Fotografie (JPEG) pro obrazy se složitými gradacemi barev nebo tónů, jako jsou fotografie nebo obrazy s výplněmi používajícími přechody. Tato volba vytvoří soubor JPEG. Pokud chcete použít výchozí kvalitu komprese, určenou pro importovaný obraz, zaškrtněte pole Použít importovaná data JPEG. Chcete-li určit nové nastavení kvality komprese, zrušte zaškrtnutí pole Použít importovaná data JPEG a do textového pole Kvalita zadejte hodnotu mezi 1 a 100. Vyšší nastavení vytvoří obraz s vyšší kvalitou, ale také větší soubor, takže hodnotu nastavte podle potřeby.
- Vyberte volbu Bezeztrátová (PNG/GIF) pro obrazy s jednoduchými tvary a s málo barvami. Tato možnost komprimuje obraz pomocí bezeztrátové komprese, která nezpůsobuje ztrátu dat.
- 5 Klepněte na Testovat, pokud chcete posoudit výsledky komprese souboru.

Porovnejte velikost původního souboru s velikostí komprimovaného souboru a rozhodněte se, zda je vybrané nastavení komprese přijatelné.

Nastavení komprese pro všechny bitmapové obrazy

- 1 Vyberte Soubor > Nastavení publikování a pak klepnutím na záložku Flash zobrazte volby komprese.
- 2 Nastavte posuvníkem kvalitu obrazu JPEG nebo zadejte hodnotu. Vyšší hodnota kvality JPEG vytvoří obraz s vyšší kvalitou, ale také větší soubor SWF. Nižší kvalita obrazu vytvoří menší soubor SWF. Zkuste různá nastavení a určete nejvýhodnější kompromis mezi velikostí a kvalitou.

Optimalizace snímků Flash Lite pro mobilní zařízení

- Většina zařízení podporujících Flash Lite přehrává obsah rychlostí asi 15 až 20 snímků za sekundu (fps). Kmitočet snímků může být i pouze 6 fps. Během vývoje nastavte počet snímků za sekundu dokumentu na přibližnou rychlost přehrávání cílového zařízení. Zjistíte tak, jak se bude obsah přehrávat na zařízení s omezeným výkonem. Před publikováním finálního souboru SWF nastavte kmitočet snímků dokumentu alespoň na 20 fps nebo vyšší, abyste zabránili omezení výkonu v případě, že zařízení podporuje i vyšší počet snímků za sekundu.
- Při použití funkce gotoAndPlay si uvědomte, že každý snímek mezi stávajícím a požadovaným snímkem se musí inicializovat předtím, než Flash přehraje požadovaný snímek. Pokud mnoho těchto snímků obsahuje odlišný obsah, může být efektivnější použít různé filmové klipy místo použití časové osy.
- Přestože na stolních počítačích má smysl předběžné načtení celého obsahu pomocí jeho uložení na začátek souboru, u mobilních zařízení může předběžné načtení zpozdit spuštění souboru. Obsah rozmístěte v souboru tak, aby se filmové klipy inicializovaly až když se použijí.

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Optimalizace ActionScriptu pro obsah Flash Lite na mobilních zařízeních

Vzhledem k omezené rychlosti zpracování a omezené paměti většiny mobilních zařízení postupujte při vývoji ActionScriptu pro obsah Flash Lite, používaný v mobilních zařízeních, podle těchto pravidel:

- Udržujte soubor a jeho kód co nejjednodušší. Odstraňte nepoužívané filmové klipy, zbytečné snímky a cykly kódu a vyhněte se příliš vysokému počtu snímků nebo nepotřebným snímkům.
- Použití cyklů FOR může být náročné na výkon, protože se podmínka kontroluje při každém opakování. Když jsou nároky na iteraci a na režii cyklu srovnatelné, provádějte vícenásobné operace jednotlivě namísto použití cyklu. Kód může být sice delší, ale výkon se zlepší.
- Zastavte cyklus založený na snímcích, jakmile již není potřebný.
- Pokud to je možné, vyhněte se zpracování řetězců a polí, protože to může být náročné na výkon procesoru.
- Vždy se pokoušejte přistupovat k vlastnostem přímo, namísto používání metod ActionScriptu pro získání a nastavení hodnoty, které mají větší režii než volání ostatních metod.
- Spravujte události promyšleně. Udržujte pole posluchačů (listener) kompaktní pomocí podmínek, ověřujících, že posluchač existuje (není null), ještě před jeho voláním. Vymažte všechny aktivní intervaly voláním funkce clearInterval a odstraňte všechny aktivní posluchače voláním funkce removeListener ještě před odstraněním obsahu pomocí funkcí unloadapplication nebo removeapplicationClip. Flash neuvolní paměť pro data SWF (například z intervalů a posluchačů) v případě, že některé funkce ActionScriptu při odstraňování filmového klipu z paměti ještě stále odkazují na data SWF.
- Pokud proměnné již nepotřebujete, odstraňte je nebo je nastavte na null, čímž se označí pro uvolnění paměti. Odstraněním proměnných pomůžete optimalizovat využití paměti za běhu, protože nepotřebné prostředky se ze souboru SWF odstraní. Proměnné je vhodnější odstranit, než je nastavit na null.
- Explicitně odstraňte posluchače z objektů voláním funkce removeListener ještě před čištěním paměti.
- Pokud je funkce volaná dynamicky a předává pevnou sadu parametrů, použijte call namísto apply.
- Jmenné prostory (například cesty) vytvořte kompaktnější, abyste zkrátili čas spouštění. Každá úroveň v balíku se zkompiluje do příkazu IF a způsobí nové volání Object, takže menší počet úrovní v cestě ušetří čas. Například cesta s úrovněmi com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.názevFunkce způsobí vytvoření instance objektu pro com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc. Někteří vývojáři ve Flashi používají software předprocesoru k redukci cesty na jedinečný identifikátor, například 58923409876.názevFunkce, před zkompilováním kódu SWF.

- Pokud je soubor tvořen několika soubory SWF, které používají stejné třídy ActionScriptu, vylučte tyto třídy během kompilace z vybraných souborů SWF. To může zkrátit dobu stahování souboru a požadavky na paměť za běhu.
- Vyhněte se používání funkcí Object. watch a Object. unwatch, protože každá změna vlastnosti objektu vyžaduje, aby přehrávač určil, zda je nutné odeslat oznámení o změně.
- Pokud kód ActionScriptu, prováděný v klíčovém snímku v časové ose, vyžaduje na své provedení více než 1 sekundu, zvažte rozdělení tohoto kódu tak, aby byl prováděn v průběhu více klíčových snímků.
- Při publikování souboru SWF odstraňte z kódu příkazy trace. To provedete tak, že zaškrtnete pole Vynechat akce sledování v záložce Flash v dialogovém okně Nastavení publikování.
- Dědičnost zvyšuje počet volání metod a používá více paměti: třída, která zahrnuje všechny své funkce, je za běhu efektivnější než třída, která zdědila některé své funkce z nadřazené třídy. Proto může být nutné dělat při návrhu kompromisy mezi rozšiřitelností tříd a výkonností kódu.
- Když jeden soubor SWF načítá jiný soubor SWF, který obsahuje speciální třídu ActionScriptu (například foo.bar.VlastníTQída) a pak soubor SWF uvolní, definice této třídy zůstane v paměti. Chcete-li ušetřit paměť, explicitně odstraňte všechny vlastní třídy v uvolněných souborech SWF. Použijte příkaz delete a určete plně kvalifikovaný název třídy, například: delete foo.bar.VlastníTQída.
- Omezte používání globálních proměnných, protože ty se neoznačí jako volné pro čištění paměti v případě, že se odstraní filmový klip, který je definoval.
- Nepoužívejte standardní komponenty uživatelského rozhraní (dostupné v panelu Komponenty v programu Flash). Tyto komponenty jsou navrženy pro práci na stolních počítačích a nejsou optimalizované pro spouštění na mobilních zařízeních.
- Kdykoliv to je možné, vyhněte se hluboce vnořeným funkcím.
- Nepoužívejte odkazy na neexistující proměnné, objekty nebo funkce. Ve srovnání s verzí přehrávače Flash Player pro stolní počítače vyhledává Flash Lite 2 odkazy na neexistující proměnné pomalu, což může výrazně ovlivnit výkon.
- Nedefinujte funkce s použitím anonymní syntaxe. Například mujObj.eventName = function{ ...}. Explicitně definované funkce jsou efektivnější, například function mojeFunkce { ...}; mujObj.eventName = mojeFunkce;.
- Minimalizujte používání matematických funkcí a čísel s pohyblivou řádovou čárkou. Výpočty těchto hodnot zpomalují výkon. Pokud musíte používat matematické procedury, zvažte vypočítání hodnot předem a jejich uložení do pole proměnných. Načtení hodnot z datové tabulky je mnohem rychlejší, než když je Flash musí počítat v době běhu.

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Správa paměti souboru Flash Lite pro mobilní zařízení

Flash Lite pravidelně odstraňuje z paměti všechny objekty a proměnné, na které již soubor neodkazuje. Říká se tomu čištění paměti (garbage collection). Flash Lite spouští proces čištění paměti každých 60 sekund nebo vždy, když se využití paměti souboru náhle zvýší o 20 % nebo více.

Přestože nemůžete kontrolovat, jak ani kdy Flash Lite toto čištění paměti provádí, můžete část nepotřebné paměti uvolnit sami záměrně. Pro proměnné časové osy a globální proměnné použijte k uvolnění paměti, kterou objekty ActionScriptu používají, příkaz delete. Pro lokální proměnné, například proměnné definované v rámci definice funkce, nemůžete k uvolnění paměti objektu použít příkaz delete, ale můžete proměnnou, která na objekt odkazuje, nastavit na null. Za předpokladu, že na tento objekt neexistují žádné další odkazy, se tím uvolní paměť, kterou tento objekt používá.

Následující dva příklady kódu ukazují, jak lze odstraněním proměnné, která odkazuje na objekty, uvolnit paměť, kterou tyto objekty používají. Příklady jsou identické, kromě toho, že první příklad vytváří proměnnou časové osy a druhý vytváří globální proměnnou.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
11
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
11
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
11
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
//\ Returns the current date as a string.
trace( global.gDateObject);
// Delete the object.
delete global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Jak bylo uvedeno výše, k uvolnění paměti, kterou využívá lokální proměnná funkce, nelze použít příkaz delete. Místo toho nastavte odkaz proměnné na null, což má stejný efekt jako použití příkazu delete.

```
function func()
{
   // Create the Date object.
   var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
   trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
   delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
   trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
   funcDateObject = null;
    // Returns null.
   trace(funcDateObject);
// Call func() function.
func();
```

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Načítání dat pro mobilní zařízení ve Flash Lite

Při vývoji souborů pro mobilní zařízení minimalizujte objem dat, která chcete načítat najednou. Pokud načítáte externí data do souboru Flash Lite (například pomocí XML.load), může operační systém zařízení vygenerovat chybu "chyba paměti", pokud pro přicházející data není přidělen dostatek paměti. Tato situace může nastat i v případě, že celková velikost zbývající paměti je dostatečná.

Předpokládejme například, že se soubor pokusí o načtení souboru XML o velikosti 100 KB, ale operační systém zařízení přidělil pro práci s tímto příchozím datovým tokem pouze 30 KB. V takovém případě zobrazí Flash Lite uživateli chybovou zprávu, oznamující nedostatek paměti.

Chcete-li načíst velký objem dat, seskupte data do menších částí – například do několika souborů XML – a použijte více volání pro načtení jednotlivých částí dat. Velikost jednotlivých částí dat a tím i počet volání pro načtení dat, která musíte použít, se liší podle zařízení a souboru. Chcete-li určit vhodné vyvážení mezi počtem požadavků o data a pravděpodobností chyby paměti, otestujte soubory na různých cílových zařízeních.

Chcete-li dosáhnout optimálního výkonu, pokud možno se vyhněte načítání a analýze souborů XML. Místo toho uložte data v jednoduchých párech název/hodnota a načítejte data z textového souboru pomocí loadVars nebo z předem zkompilovaných souborů SWF.

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Vyloučení tříd z kompilace pro Flash Lite

Chcete-li zmenšit velikost souboru SWF, zvažte vyloučení tříd z kompilace se zachováním možnosti přístupu k nim a jejich použití pro kontrolu typu. Například pokud vyvíjíte soubor využívající několik souborů SWF nebo sdílených knihoven, zvláště pokud využívají mnoho stejných tříd, zkuste následující postup. Vyloučení tříd pomáhá vyhnout se duplicitě tříd v těchto souborech.

- 1 Vytvořte nový soubor XML.
- 2 Pojmenujte soubor XML FLA_názevSouboru_exclude.xml, kde FLA_názevSouboru je název souboru FLA bez přípony .fla. Pokud se například soubor FLA jmenuje prodejAkcií.fla, název souboru XML musí být prodejAkcií_exclude.xml.
- 3 Uložte soubor do stejné složky, ve které je soubor FLA.
- 4 Do souboru XML umístěte následující tagy:

```
<excludeAssets>
<asset name="className1" />
<asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

Hodnoty, specifikované pro atributy názvu v tagu <asset> představují názvy tříd, které by měly být vyloučeny ze souboru SWF. Přidejte jich tolik, kolik je pro soubor potřeba. Například následující soubor XML vyloučí ze souboru SWF třídy mx.core.UIObject a mx.screens.Slide:

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.