

ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL

Nápověda a výukové lekce

Některé odkazy mohou vést k obsahu, který je pouze v angličtině.

Červen 2013



Co je nového

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace Flash Professional CC je zcela přepracovaná aplikace s modulární 64bitovou architekturou, zjednodušeným uživatelským rozhraním a novými výkonnými funkcemi. Jedná se také o nativní aplikaci Cocoa, což je zárukou kompatibility se systémem Mac OS X. Toto rozsáhlé refaktorování přináší zásadní vylepšení výkonu, spolehlivosti a použitelnosti.

Vylepšení výkonu

[Podpora rozlišení HiDPI v aplikaci Flash Professional CC](#)

[Přepracované uživatelské rozhraní aplikace Flash Professional](#)

[Vylepšení efektivity pracovních postupů pro designéry](#)

[Export videa](#)

[Používání sady nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2](#)

[Vylepšení pracovních postupů vývoje aplikací AIR](#)

[Flash Professional CC a Adobe Scout](#)

[Chybové zprávy pro rozhraní API JS](#)

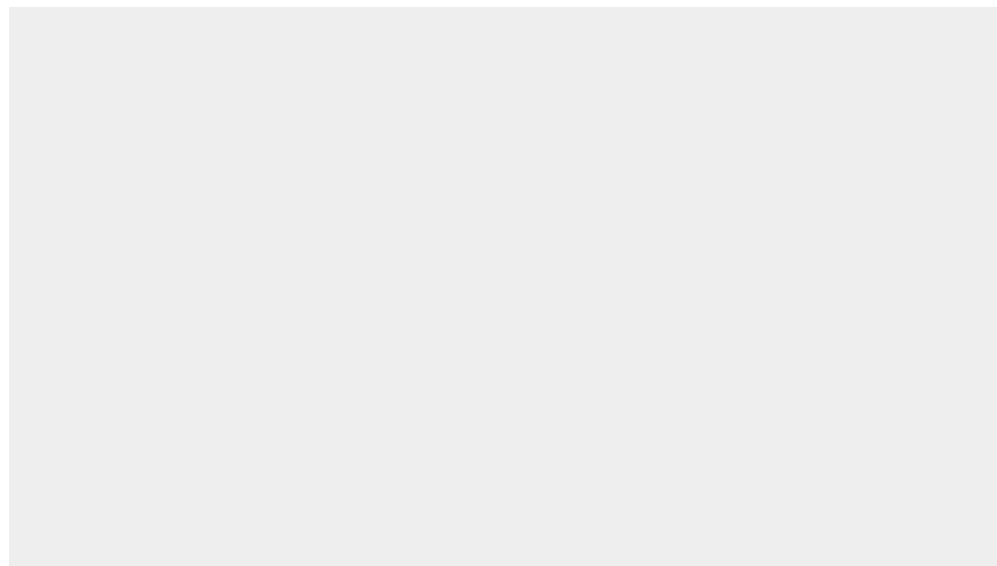
[Systémové požadavky](#)

Vylepšení výkonu

[Zpět na začátek](#)

Hlavním vylepšením, které je k dispozici v aplikaci Flash Professional CC, je značné posílení výkonu. Aplikace Flash Pro prošla několika důležitými změnami, od zjednodušení složitých pracovních postupů až po opravu kritických chyb. Tyto změny přinášejí významné zlepšení výkonu na všech podporovaných platformách.

- Spuštění aplikace (znovuspuštění) je nyní 10krát rychlejší.
- Publikování je nyní mnohem rychlejší.
- Ukládání velkých souborů animací je nyní až sedmkrát rychlejší.
- Přesunování časové osy je téměř dvakrát rychlejší.
- Import na vymezenou plochu a import do knihovny je rychlejší.
- Otevírání souborů FLA a AS je nyní rychlejší.
- Příjemnější kreslení – pro kreslicí nástroje je k dispozici živý náhled.
- Nižší využívání procesoru přispívá k prodloužení životnosti baterie.



Podpora rozlišení HiDPI v aplikaci Flash Professional CC

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Professional CC byla rozšířena o podporu displejů HiDPI včetně obrazovky Retina Display, kterou je vybaven nový notebook MacBook Pro. Zobrazení HiDPI představuje značné zlepšení co do věrnosti a rozlišení obrazu. V aplikaci Flash Professional CS6, která nebyla pro zobrazení HiDPI nativní, nebyl text tak ostrý a obrazy nebyly příliš detailní. Zvýšené rozlišení těchto typů zobrazení vyžadoval kompletní

upgrade uživatelského rozhraní aplikace Flash Professional. Zkontrolujte, zda se obsah zobrazuje s přiměřenou úrovní věrnosti.

Uživatelské rozhraní aplikace Flash Professional CC se nyní zobrazuje ve špičkovém jasu a vizuální ostrosti. Zahrnuje ikony, písma, kreslení ve vymezené ploše, obecné vykreslování obsahu a celé prostředí IDE.

V systému MAC aplikace Flash Professional CC zapíná zobrazení HiDPI jako výchozí. V systému MAC však lze zobrazení Retina vypnout a aplikace Flash Professional CC tuto změnu provede také.

Přepracované uživatelské rozhraní aplikace Flash Professional

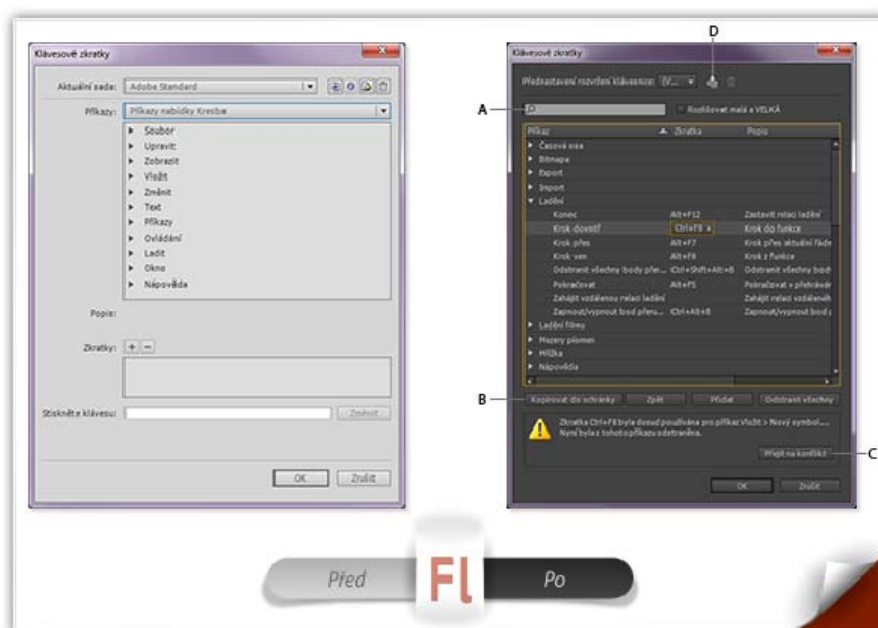
[Zpět na začátek](#)

Přepracovaný panel klávesových zkratk

Panel Klávesové zkratky byl přepracován a zjednodušen a zlepšuje použitelnost a výkon.

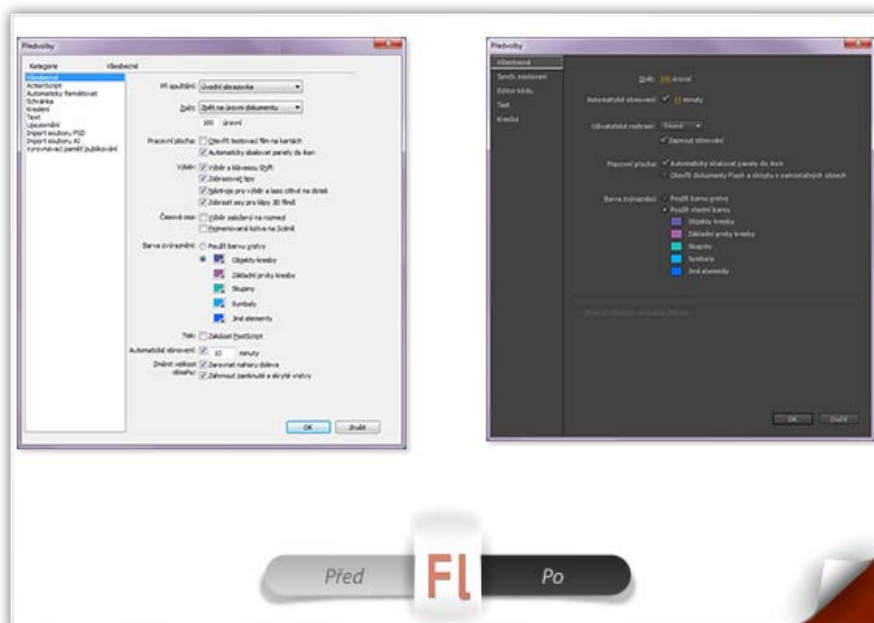
- (A) Panel Klávesové zkratky nyní zahrnuje funkci hledání, která umožňuje snadné vyhledání správného příkazu.
- (B) Celý seznam klávesových zkratk lze zkopírovat do schránky a poté do testového editoru. Díky tomu je můžete kdykoli konzultovat.
- (C) Pokud při nastavení klávesové zkratky pro příkaz dojde ke konfliktu, zobrazí se varovná zpráva. Také je možné ke konfliktnímu příkazu rychle přejít, změnit jej a tak konflikt vyřešit.
- (D) Sadu klávesových zkratk lze změnit a uložit je jako přednastavení. Přednastavení lze kdykoli vybrat a použít.

Další informace najdete v části [Klávesové zkratky](#).



Zjednodušený panel Předvolby

Panel Předvolby byl kompletně přepracován a došlo u něj k významnému zlepšení z hlediska použitelnosti. Některé volby, které nebyly často používány, byly odstraněny. Tyto volby nejen že ovlivňovaly použitelnost, ale také zhoršovaly výkon. Tyto změny pomáhají také zlepšit pracovní postup se službou Creative Cloud při synchronizaci předvoleb.



Vylepšení editoru jazyka ActionScript

Aplikace Flash Professional CC zavádí několik změn editoru jazyka ActionScript:

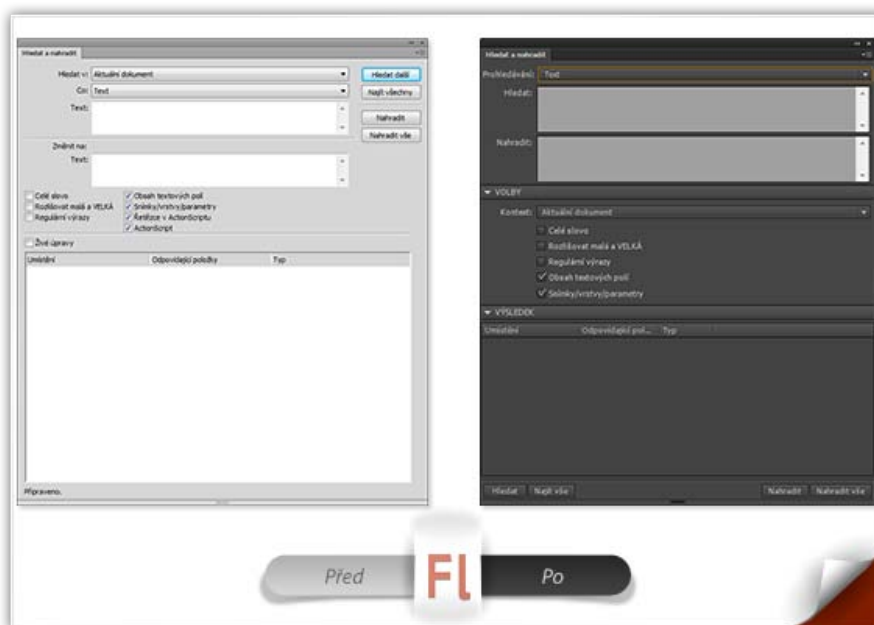
- Panel Akce a editor souborů jazyka ActionScript jsou nyní ukotveny v jednom okně.
- Funkce Komentování kódu nyní umožňuje inteligentní komentování nebo zrušení komentování na základě výběru jednoho nebo více řádků kódu.
- S verzí Flash Pro byla nyní integrována součást otevřeného softwaru pro úpravy kódu Scintilla.

Vylepšení dialogu Hledat a nahradit

U funkce Hledat a nahradit byla zavedena následující vylepšení.

1. Uživatelské rozhraní dialogu Hledat a nahradit bylo značně vylepšeno, aby se rozšířila jeho použitelnost.
2. Možnost omezení hledání v dokumentu na aktuální snímek
3. Možnost hledání v rámci všech otevřených dokumentů
4. Samostatné volby hledání pro kód a ostatní text

Poznámka: Dialog Hledat/Nahradit je dostupný na panelu Akce.



Vylepšení efektivity pracovních postupů pro designéry

Aplikace Flash Professional CC zavádí několik důležitých funkcí a vylepšení zaměřených na zlepšení efektivity pracovních postupů pro designéry a animátory. Tyto funkce pomáhají zjednodušit a urychlit některé úlohy, které byly ve starších verzích únavné a zdlouhavé.

Při práci s několika objekty ve vymezené ploše je důležitý strukturovaný přístup k nastavení časové osy. Tato vylepšení umožňují uspořádání vrstev, objektů a časové osy, což pomáhá zlepšit časovou a pracovní efektivitu během návrhu.

Uživatelské rozhraní aplikace Flash Pro bylo taktéž přepracováno a jeho vzhled se dočkal zásadních změn. Přepracované uživatelské rozhraní aplikace Flash Pro je k dispozici ve tmavém nebo světlém motivu. Tmavé uživatelské rozhraní umožňuje zaměřit se při návrhu spíše na vymezenou plochu než na různé nástroje a položky nabídek.

Rozmístění symbolů a bitmap do klíčových snímků

Volba **Rozmístit do klíčových snímků** umožňuje rozmístit několik objektů na vrstvě do různých klíčových snímků. Animace snímků po snímku lze rychle vytvořit rozmístěním několika symbolů nebo bitmap do jednotlivých klíčových snímků. Animace bude vytvořena po přehrání těchto snímků v sekvenci. Efekt lze zobrazit posunutím přehrávací hlavy na časové ose. Další informace najdete v tématu [Vytváření doplňovaných animací prostřednictvím rozmístění objektů do klíčových snímků](#) nebo [Rozmístit do klíčových snímků](#).

Záměna více symbolů a bitmap

Možnost **Zaměnit symbol** umožňuje zaměnit symboly a bitmapy. Při práci s několika objekty ve vymezené ploše tato volba umožňuje rychle duplikovat symboly/bitmapy. Při záměně aplikace Flash Pro zachovává vlastnosti použité na původní symbol/bitmapu. Podrobnější informace naleznete v tématu [Zaměňování více symbolů](#) a [Zaměňování více bitmap](#).

Poznámka: Symbol nelze zaměnit za bitmapu ani naopak.

Výběr několika vrstev jako vodiček nebo masek

Časová osa aplikace Flash Professional CC zahrnuje volby pro výběr několika vrstev jako vrstvy typu Vodička nebo Masky. Nové volby umožňují efektivnější uspořádání a správu vrstev a objektů. Další informace o vrstvě vodičky nebo masky naleznete v článcích [Vrstvy časové osy](#) a [Používání vrstev masek](#).

Nastavení vlastností pro několik vrstev

Aplikace Flash Professional CC umožňuje měnit vlastnosti několika vrstev najednou. V části Barvy obrysů v nabídce Typ vrstvy můžete změnit nastavení všech vybraných vrstev.

Při práci s několika vrstvami je velmi únavné vybírat a aplikovat vlastnosti pro každou vrstvu zvlášť. Pomocí této funkce lze často používané vlastnosti použít na několik vrstev najednou. Toto klíčové vylepšení nejen že šetří čas, ale také zvyšuje efektivitu, protože tento únavný postup zjednodušuje. Další informace najdete v tématu [Nastavení vlastností několika vrstev](#).

Vylepšení značek rozsahu na časové ose

- Aplikace Flash Pro CC umožňuje proporční zvětšování a zmenšování rozsahů časové osy. Pomocí klávesových zkratk (**Ctrl+tažení** v systému Windows a **Apple+tažení** v systému MAC) můžete proporčně přesouvat značky rozsahu na obě strany od přehrávací hlavy.
- Také lze po celé délce časové osy přesunout do libovolné požadované polohy rozsah opakování. Dříve, pokud chtěl uživatel přesunout rozsah, musel přetáhnout obě značky. V aplikaci Flash Pro CC můžete podržet klávesu Shift a přetáhnout rozsah pomocí kterékoli ze dvou značek přes celou časovou osu.
- Aplikace Flash Pro CC zachovává kontext hlavní a vnořených časových os při práci se scénami, úpravách symbolů a podobně. Poloha přehrávací hlavy je udržována u hlavní i vnořených časových os, čímž zajišťuje nezbytný kontext podle jednotlivých snímků, na nichž jste pracovali dříve.

Práce v režimu na celou obrazovku

Aplikace Flash Professional CC umožňuje pracovat v režimu na celou obrazovku. Přepnutím do režimu zobrazení na celé obrazovce získává plocha více prostoru, protože se skryjí panely a položky nabídek. Panely se změní na překryvné a lze je otevřít najetím ukazatele přes kraje obrazovky.

Chcete-li přejít do režimu na celou obrazovku, stiskněte klávesu F11 v systému Windows nebo klávesy **Ctrl+Apple+F** v systému MAC.

Vystředění plochy

Při práci na velké pracovní ploše můžete rolovat, k rohu plochy, na které se chcete zaměřit. V těchto případech je rolování zpět ke středu plochy těžkopádné. Tento konkrétní problém řeší v aplikaci Flash Professional CC volba Vystředit plochu. V kterémkoli okamžiku můžete pomocí volby Vystředit plochu rychle přejít do středu plochy.

V aplikaci Flash Professional přejděte do nabídky Zobrazit > Zvětšení > Vystředit plochu a přesunete se do středu plochy. Pro tuto volbu můžete

také použít klávesovou zkratku Ctrl+ 0 (v systému MAC Apple + 0). Další možností je klepnutí na tlačítko  vedle rozevírací nabídky pro výběr zvětšení.

Přepřpracované pracovní postupy importu souborů PSD a AI

Pracovní postupy importu souborů PSD a AI jsou nyní rychlejší, efektivnější a jednodušší. Dialogy importu byly upraveny, aby byly pro uživatele srozumitelnější.

Ve starších verzích aplikace Flash Pro pracovní postupy nepodporovaly hromadné úpravy vlastností vrstvy. Nový přístup umožňuje změnit nebo nastavit vlastnosti pro několik vrstev současně.

V podstatě byly u pracovních postupů importu souborů PSD/AI provedeny dvě hlavní změny:

- Bylo vyřazeno zobrazení panelu vrstev.
- Skryté vrstvy seskupené v Kompilaci vrstev zůstávají skryté.


Živý náhled barev nástrojů kreslení

Aplikace Flash Pro CC umožňuje zobrazení náhledu tvaru s vybranou barvou při kreslení na vymezené ploše. Ve starších verzích aplikace Flash Pro byly viditelné pouze obrysy tvaru. Ve verzi Flash Pro CC vylepšení živého náhledu zobrazují kromě obrysu také tah a barvu výplně tvaru.

Kromě toho při výběru jiného tahu nebo barev výplně tvaru aplikace Flash Pro CC zobrazí živý náhled barvy na vymezené ploše. Chcete-li zobrazit živý náhled barev, zkontrolujte, že jste vybrali tvar ve vymezené ploše, a posuňte ukazatel nad kteroukoli barvu.

Změna velikosti kotevního bodu

Verze Flash Professional CC umožňuje přichycení datových zdrojů aplikace Flash k předem definovaným kotevním bodům na vymezené ploše a současně změny velikosti vymezené plochy.

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  v rámečku panelu Vlastnosti (vedle pole Velikost) zobrazte dialog Nastavení dokumentu.
2. Úpravou hodnot položky Velikost plochy změňte rozměry plochy.
3. Kotevní bod nelze přiřadit k datovému zdroji aplikace Flash beze změny velikosti plochy.
4. Vyberte možnost Změnit velikost obsahu.
5. Vyberte vhodný kotevní bod na místě, kam chcete umístit obsah.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Tmavé uživatelské rozhraní

Pro uživatelské rozhraní aplikace Flash Professional CC lze nastavit tmavý nebo světlý motiv. V závislosti na předvolbách návrhu lze barevný motiv uživatelského rozhraní resetovat. Ve výchozím nastavení je uživatelské rozhraní aplikace Flash Pro CC tmavé. Chcete-li barevný motiv změnit, proveďte následující postup:

1. Přejděte do nabídky Úpravy > Předvolby > Všeobecné.
2. Z rozevíracího seznamu Uživatelské rozhraní vyberte tmavý nebo světlý barevný motiv.
3. Klepněte na tlačítko OK.

Export videa

[Zpět na začátek](#)

Pracovní postup Export videa byl přepřracován a je nyní jednodušší a bezproblémovější. Dřívější postup exportu videa se od verze Flash Pro liší v tom, že starší verze podporovala pouze export souborů QuickTime (MOV). Aplikace Flash Pro je nyní plně integrována do programu Adobe Media Encoder. Této integrace je využito k převodu souborů MOV do jiných formátů. Další informace najdete v tématu Export videa v aplikaci Flash Professional CC.

Používání sady nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2

[Zpět na začátek](#)

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2 je nyní plně integrována a je k dispozici jako panel v aplikaci Flash Pro CC. Designéři a animátoři sady nástrojů pro rozhraní CreateJS, kteří vytváří datové sady pro projekty HTML5, využívají knihovny otevřeného softwaru CreateJS JavaScript. Jediným kliknutím sada nástrojů pro rozhraní CreateJS exportuje obsah jako JavaScript, jehož náhled lze v prohlížeči zobrazit. Díky tomu lze rychle vytvořit působivý obsah založený na formátu HTML5. Tato sada nástrojů podporuje většinu hlavních animačních a ilustračních funkcí aplikace Flash Professional, včetně vektorů, rastrových obrázků, doplnění, zvuků, tlačítek a skriptování pomocí časové osy v jazyce JavaScript.

Další informace naleznete v článku [Používání sady nástrojů aplikace Flash Professional pro rozhraní CreateJS](#).

Vylepšení pracovních postupů vývoje aplikací AIR

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Pro CC obsahuje nové funkce, které vylepšují pracovní postup vývoje aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS. Tyto funkce

využívají důležité aktualizace knihovny AIR a díky tomu dodávají aplikaci Flash Professional výkonné funkce.

Připojení více zařízení

Aplikace AIR lze testovat a nasazovat na několika zařízeních současně. Tento časově úsporný přístup k testování a nasazování aplikací umožňuje obsluhovat testovat aplikace v různých zařízeních s různě velkými obrazovkami současně. Aby bylo možné tuto funkci využívat, zkontrolujte, zda jsou zařízení připojena prostřednictvím rozhraní USB. Další informace najdete v tématu Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB.

Testování a ladění v režimu překladače

Režim překladače umožňuje rychle testovat a ladit aplikace napsané pro zařízení se systémem iOS. V režimu překladače se aplikace AIR instalují (na cílových zařízeních se systémem iOS) tak, že není nutné převádět kód ActionScript na ARM. Používání režimu překladače je nejen časově efektivní, ale také zjednodušuje postup nasazení aplikace. Další informace najdete v tématu Testování a ladění pomocí režimu překladače.

Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB

Aplikace Flash Pro CC umožňuje testovat a ladit aplikace v zařízeních se systémem iOS připojených prostřednictvím portu USB. Slouží jako rozšíření funkcí vzdáleného testování a ladění prostřednictvím sítě Wi-Fi, které jsou k dispozici ve verzi Flash Professional. Připojením zařízení prostřednictvím portu USB jsou však postupy testování a ladění zjednodušeny díky snížení počtu kroků, které je třeba provést ručně. V podstatě urychluje postupy testování a ladění pro aplikace určené pro zařízení se systémem iOS. Další informace najdete v tématu Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB.

Flash Professional CC a Adobe Scout

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Professional CC nyní může využívat pokročilé funkce telemetrie, které poskytuje nástroj Adobe Scout. Tato součást umožňuje získávat a používat intuitivně sestavená data profilování poskytovaná nástrojem Scout.

Scout je analytický a profilovací nástroj pro běhové prostředí Flash, který slouží k optimalizaci aplikací pro mobilní zařízení, stolní počítače nebo web. Nástroj Scout je navržen tak, aby zajišťoval přesná data agregovaná z několika systémových zdrojů. Data poskytovaná nástrojem Scout jsou dostatečně intuitivní pro snadné měření, profilaci a analýzu výkonu aplikací.

Nástroj Scout nabízí data základní telemetrie pro soubory SWF spuštěné v počítači. K aktivaci a zobrazování rozšířených dat slouží v aplikaci Flash Professional volby v dialogu Nastavení publikování.

Chcete-li integrovat aplikaci Flash Professional CC a nástroj Scout, nainstalujte nástroj Scout do počítače, kde již je nainstalována aplikace Flash Professional CC. Je také možné nainstalovat nástroj Adobe Scout do jiného počítače a pomocí funkce vzdáleného přihlášení pracovat s daty telemetrie souborů SWF spuštěných v jiném systému. Další informace najdete v tématu Používání aplikace Flash Professional CC s nástrojem Adobe Scout.

Chybové zprávy pro rozhraní API JS


[Zpět na začátek](#)

Chybové zprávy pro rozhraní API JS byly posouzeny jako neužitečné a nyní jsou významně vylepšeny tím, že obsahují kontextová data. Chybové zprávy nyní obsahují číslo řádku, výpis problému s přesnou chybovou zprávou, názvy souborů a další podrobnosti, které přispívají ke zkvalitnění ladění.

Systémové požadavky

[Zpět na začátek](#)

Systémové požadavky aplikace Adobe Flash Professional CC najdete na adrese <http://www.adobe.com/cz/products/flash/tech-specs.html>.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CS6

Tento článek poskytuje přehled nových součástí v aplikaci Adobe Flash Professional CS6.

Podpora pro Adobe AIR 3.4 (pouze v aktualizaci 12.0.2 aplikace Flash Professional CS6)

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2

Simulace mobilního obsahu pro prostředí AIR

Výběr síťového rozhraní pro vzdálené ladění prostředí AIR

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS

Export přehledu pohyblivých symbolů

Vysoce účinná komprese souborů SWF

Přímý režim publikování

Podpora režimu přímého vykreslování v zásuvných modulech AIR

Ladění systému iOS prostřednictvím sítě Wi-Fi

Podpora kaptivního běhového modulu v prostředí AIR

Nativní rozšíření pro prostředí AIR

Získání nejnovějšího přehrávače Flash Player z aplikace Flash Pro

Export sekvence PNG

Podpora pro Adobe AIR 4.6 (pouze v aktualizaci 12.0.2 aplikace Flash Professional CS6)

[Zpět na začátek](#)

Díky aktualizaci 12.0.2 aplikace Flash Professional CS6 se rozšiřuje podpora aplikace Flash Professional pro AIR 3.4 a Flash Player 11.4. Tato aktualizace také aplikaci Flash Professional umožňuje využití funkcí zpřístupněných prostředím AIR 3.4, které vylepšují pracovní postupy vývoje aplikací pro zařízení se systémem iOS.

- Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS
- Nativní simulátor systému iOS
- Podpora obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením pro nový tablet iPad

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2

[Zpět na začátek](#)

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2 rozšiřuje podporu pro převod tlačítek do formátu HTML5. Aktualizace zahrnuje také opravy několika chyb souvisejících s rozhraním JSX. Kromě toho tato aktualizace řeší také další problémy, například vynechání několika prázdných klíčových snímků.

Sadu nástrojů pro rozhraní CreateJS 1.2 lze stáhnout a nainstalovat prostřednictvím nástroje Adobe Extension Manager CS6. Další informace o sadě nástrojů najdete v článku [Používání sady nástrojů aplikace Flash Professional pro rozhraní CreateJS](#).

Simulace mobilního obsahu pro prostředí AIR

[Zpět na začátek](#)

Nový simulátor obsahu pro mobilní zařízení umožňuje simulovat hardwarová tlačítka, akcelerometr, technologii různých dotykových gest a geografickou polohu.

Výběr síťového rozhraní pro vzdálené ladění prostředí AIR

[Zpět na začátek](#)

Při publikování aplikace AIR v zařízení se systémem Android nebo iOS můžete vybrat síťové rozhraní, které použijete ke vzdálenému ladění. Aplikace Flash Pro sbalí adresu IP vybraného síťového rozhraní do mobilní aplikace ladicího režimu. Aplikace se pak automaticky připojí k adrese IP hostitele a spustí relaci ladění, když je spuštěna v cílovém mobilním zařízení. Chcete-li použít toto nastavení, klepněte na možnosti Soubor > Publikovat nastavení a poté klepněte na kartu Nasazení v dialogovém okně Nastavení prostředí AIR. Další informace naleznete v tématu [Balení aplikací pro prostředí AIR for iOS](#) a [Články o publikování pro prostředí Adobe AIR pro stolní počítače](#).

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS

[Zpět na začátek](#)

Sada nástrojů aplikace Adobe Flash Professional pro rozhraní CreateJS představuje rozšíření aplikace Flash Professional CS6, které umožňuje návrhářům a animátorům vytvářet datové zdroje pro projekty HTML5 s využitím knihoven jazyka JavaScript pro otevřené rozhraní CreateJS. Toto

rozšíření podporuje většinu hlavních animačních a ilustračních funkcí aplikace Flash Professional, včetně vektorů, rastrových obrázků, klasického doplnění pohybu, zvuků, vodítek pohybu, animovaných masek a skriptování pomocí časové osy v jazyce JavaScript. Jedním klepnutím exportuje sada nástrojů pro rozhraní CreateJS obsah na vymezené ploše a v knihovně jako skript JavaScript, který lze prohlížet v prohlížeči. Díky tomuto postupu můžete okamžitě začít vytvářet výrazný obsah ve formátu HTML5.

Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS je navržena tak, aby pomohla uživatelům aplikace Flash Pro přejít ke kódu HTML5. Symboly v knihovně a obsah na vymezené ploše přemění na přehledně formátovaný skript JavaScript, který je srozumitelný, upravitelný a snadno znovu použitelný. Vývojáři mohou přidat interaktivní prvky pomocí kódu jazyka JavaScript a aplikačního rozhraní CreateJS, které znají uživatelé jazyka ActionScript 3. Sada nástrojů pro rozhraní CreateJS také publikuje jednoduchou stránku HTML, která představuje rychlý způsob, jak zobrazit náhled datových zdrojů. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

Export přehledů pohyblivých symbolů

[Zpět na začátek](#)

Přehled pohyblivých symbolů můžete nyní exportovat výběrem symbolu v knihovně nebo na ploše. Přehled symbolů je jeden grafický obrazový soubor obsahující všechny grafické prvky použité ve vybraném symbolu. Prvky jsou uspořádány v dlaždicovém formátu v souboru. Do knihovny můžete také zahrnout bitmapy při výběru symbolu v knihovně. Chcete-li vytvořit přehled pohyblivých symbolů, proveďte následující kroky:

1. Vyberte symbol v knihovně nebo na ploše.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Exportovat přehled pohyblivých snímků.

Vysoce účinná komprese SWF

[Zpět na začátek](#)

U souborů SWF, které jsou určeny pro aplikaci Flash Player 11 nebo novější, je k dispozici nový algoritmus komprese LZMA. Nová komprese může být účinnější až o 40 %, zvláště u souborů, které obsahují velké množství skriptů ActionScript a vektorové grafiky.

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování
2. V části Upřesnit dialogového okna vyberte možnost Komprimovat film a v nabídce zvolte příkaz LZMA.

Přímý režim publikování

[Zpět na začátek](#)

K dispozici je nový režim okna nazvaný Přímý, který aktivuje hardwarově urychlený obsah využívající Stage3D. (Stage3D vyžaduje aplikaci Flash Player 11 nebo novější.)

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování
2. Vyberte možnost HTML Wrapper.
3. V nabídce Režim okna vyberte možnost Přímý.

Další informace naleznete v [tomto článku](#).

Podpora zásuvných modulů v režimu přímého vykreslování AIR

[Zpět na začátek](#)

Tato funkce přináší podporu režimu přímého vykreslování aplikace Flash Player pro StageVideo/Stage3D do aplikací prostředí AIR. V souboru deskriptoru aplikace AIR je možné použít nové nastavení `renderMode=direct`. Přímý režim je možné nastavit pro aplikace AIR pro stolní počítače, AIR for iOS a AIR for Android.

Ladění iOS prostřednictvím Wi-Fi

[Zpět na začátek](#)

Aplikace AIR je nyní v systému iOS možné ladit prostřednictvím Wi-Fi, včetně bodů přerušení, vstupu a výstupu, variabilního nástroje pro sledování a sledování.

Další informace o ladění aplikací AIR naleznete v části [Program AIR Debug Launcher](#).

Podpora kaptivního běhového modulu pro prostředí AIR

[Zpět na začátek](#)

Dialogové okno Publikovat nastavení pro prostředí AIR nyní nabízí možnost integrace běhového prostředí AIR do balíčku aplikací. Aplikace s integrovaným běhovým prostředím je možné spustit na jakémkoli stolním počítači, zařízení se systémem Android nebo iOS bez nainstalovaného sdíleného běhového prostředí AIR.

Společnost Adobe doporučuje:

Prohlédněte si videa o prostředí Adobe AIR s podporou kaptivního běhového prostředí pro [mobilní zařízení](#) a [stolní počítače](#).

Nativní rozšíření pro prostředí AIR

[Zpět na začátek](#)

Do aplikací AIR vyvinutých v aplikaci Flash Pro můžete zahrnout nativní rozšíření. Díky nativním rozšířením budou mít vaše aplikace přístup ke všem funkcím cílové platformy, i když samotné běhové prostředí pro ně nemá vestavěnou podporu.

Společnost Adobe doporučuje:

Podívejte se na videa: Nativní rozšíření systému Android, [1. část](#) a [2. část](#).

Získání nejnovějšího přehrávače Flash Player z aplikace Flash Pro

[Zpět na začátek](#)

Nyní můžete přejít přímo na stránku pro stažení přehrávače Flash Player na stránkách Adobe.com v nabídce Nápověda aplikace Flash Pro.


Export sekvence PNG

[Zpět na začátek](#)

Pomocí této funkce můžete vytvořit obrazové soubory Flash Pro nebo jiné aplikace, která slouží k vytvoření obsahu. Sekvence PNG se například často používají v herních aplikacích. Tato funkce umožňuje export sekvence souborů PNG z položky knihovny nebo samostatných filmových klipů, grafických symbolů a tlačítek na ploše.

1. Vyberte jeden filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol v knihovně nebo na ploše.
2. Klepnutím pravým tlačítkem myši zobrazte místní nabídku.
3. Vyberte příkaz Exportovat sekvenci PNG.
4. V dialogovém okně Uložit jako vyberte umístění výstupu. Klepněte na tlačítko OK.
5. V dialogovém okně Exportovat sekvenci PNG nastavte požadované možnosti. Klepnutím na tlačítko Exportovat exportujete sekvenci PNG.

Klíčová slova: Co je nového v aplikaci Flash CS6, Nové funkce v aplikaci Flash Professional CS6, Nové funkce v aplikaci Flash CS6, Co je nového v aplikaci Flash Professional CS6

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Co je nového (CS5.5)

Vytváření obsahu v zařízeních a osobních počítačích

Vylepšení textu modulu TLF

Vylepšení uživatelského rozhraní

Další vylepšení

Přehled nových mobilních pracovních postupů ve funkcích aplikace Adobe Flash Professional CS5.5 naleznete ve výukovém videu [Flash Pro CS5.5 - Mobile Workflows \(Flash Pro CS5.5 - Mobilní pracovní postupy\)](#).

Do aplikace Flash Professional CS5.5 byly přidány následující nové funkce:

Vytváření obsahu v zařízeních a osobních počítačích

[Zpět na začátek](#)

Sdílení datových zdrojů během vývoje Nyní můžete datové zdroje při vývoji sdílet mezi soubory FLA. Soubory FLA musí být součástí projektu Flash spravovaného pomocí panelu Projekt. Další informace viz Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje.

Kopírování a vkládání vrstev Nyní můžete celou vrstvu nebo sadu vrstev vyjmout, kopírovat a vložit v rámci jedné časové osy nebo do samostatných časových os. Další informace viz Kopírování a vkládání vrstev (pouze CS5.5).

Změna velikosti obsahu při změně velikosti vymezené plochy Při změně velikosti vymezené plochy pomocí dialogového okna Vlastnosti dokumentu můžete automaticky změnit velikost obsahu tak, aby odpovídal nové velikosti vymezené plochy. Další informace viz Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše.

Export jako bitmapa Vektorové symboly lze při publikování souboru SWF exportovat jako bitmapy, což při přehrávání snižuje požadavky na procesor. Tato funkce je užitečná pro publikování v mobilních zařízeních s méně výkonnými procesory. Další informace naleznete v tématu Převod obrazu mezi vektorovými a bitmapovými formáty (pouze CS5.5).

Převod na bitmapu Tato funkce umožňuje vytvořit v knihovně bitmapu z instance symbolu. Nová bitmapa může být užitečná v samostatných verzích projektu pro mobilní nebo jiná zařízení s nižším výkonem. Další informace naleznete v tématu Převod obrazu mezi vektorovými a bitmapovými formáty (pouze CS5.5).

Fragmenty kódu pro mobilní zařízení a prostředí AIR Panel Fragmenty kódu nyní obsahuje fragmenty speciálně pro mobilní zařízení a aplikace AIR. Další informace o použití panelu Fragmenty kódu viz Přidání interaktivity do fragmentů kódu.

Podpora prostředí AIR for Android Nyní můžete publikovat soubor FLA jako aplikaci prostředí AIR for Android. Další informace viz [Publikování aplikací prostředí AIR for Android](#).

Sada AIR 2.6 SDK Sada AIR 2.6 SDK je integrována a zahrnuje nejnovější rozhraní API pro systém iOS. Mezi ně patří přístup k mikrofonu, čtení ze složky Camera Roll a objekt CameraUI. V nabídce Rozlišení v dialogovém okně s nastavením prostředí AIR for iOS je zahrnuta také podpora displeje Retina.

Ladění v zařízení přes port USB Aplikaci prostředí AIR for iOS nebo prostředí AIR pro Android můžete ladit v mobilním zařízení přes port USB. Informace o ladění kódu jazyka ActionScript 3.0 viz [Ladění jazyka ActionScript 3.0](#).

Vylepšení textu modulu TLF

[Zpět na začátek](#)

Pravítka tabulátorů textu TLF K blokům textu TLF je nyní připojeno pravítko tabulátorů. Pravítko umožňuje vytvářet a upravovat zářázky tabulátoru v textu TLF. Nyní také můžete zadávat znaky tabulátoru v textových polích modulu TLF. Další informace viz Použití pravítek tabulátorů (pouze CS5.5).

Nástroj TCM pro statický text TLF Ke zpracování textu TLF, který se nemá měnit za běhu, používá aplikace Flash Pro CS5.5 nástroj TCM (Text Container Manager). Nástroj TCM odstraňuje nutnost zahrnovat do publikovaného souboru SWF celou knihovnu ActionScriptu modulu TLF, což významně snižuje velikost souboru.

Optimalizace velikosti souborů s textem TLF Velikost souborů SWF používajících text TLF je menší a výkon v přehrávači Flash Player je lepší.

Podpora šablon stylů u textu TLF Nyní můžete u textu TLF používat šablony stylů stejným způsobem jako u klasického textu. Oba typy textu vyžadují pro používání šablon stylů ActionScript.

Vylepšení uživatelského rozhraní

[Zpět na začátek](#)

Kontextová nabídka panelu Fragmenty kódu Nová kontextová nabídka panelu Fragmenty kódu umožňuje zobrazit kód jazyka ActionScript a popis jednotlivých fragmentů ještě před jejich vložením. Odkazy instancí v zobrazení kódu kontextové nabídky můžete rovněž přetáhnout na instance ve vymezené ploše. Další informace viz Přidání interaktivity do fragmentů kódu.

Nové dialogové okno Nastavení publikování Dialogové okno Nastavení publikování je jinak uspořádáno a zjednodušeno. Další informace viz [Nastavení publikování \(CS5.5\)](#).

Integrovaný ovladač přehrávání s rozsahem opakování Ovladač přehrávání časové osy je nyní zobrazen v dolní části časové osy a editoru

pohybu. Ovladač obsahuje tlačítko Opakovat, jež umožňuje určit rozsah snímků pro opakované přehrávání během vývoje. Další informace viz Časová osa.

Aktualizace panelu Projekt Panel Projekt byl vylepšen za účelem usnadnění práce s projekty Flash, jež obsahují více dokumentů. Další informace viz (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Práce s projekty Flash.

Změny panelu Vlastnosti dokumentu Nyní můžete v panelu Vlastnosti dokumentu přímo upravovat nastavení publikování a velikost vymezené plochy přehrávače Flash Player. Dialogové okno Nastavení publikování můžete rovněž otevřít z panelu Vlastnosti.

Vlastnost Viditelné u symbolů, které lze upravovat v inspektoru vlastností Nyní můžete viditelnost instancí filmových klipů přepínat v panelu Vlastnosti. Toto nastavení vyžaduje, aby byl pro publikování nastaven přehrávač Flash Player 10.2 nebo vyšší.

Nové dialogové okno pro řešení konfliktů knihovny Panel Knihovna je vylepšen novým dialogovým oknem pro řešení konfliktů při importu symbolů se stejným názvem do knihovny. Dialogové okno nyní nabízí možnost umístit duplicitní položky do nové složky.

Další vylepšení

[Zpět na začátek](#)

Přidržení kostí IK Nyní lze při nastavení pozice armatury přidržet spoj kosti na vymezené ploše. Přidržení zabraňuje spoji v pohybu vzhledem k vymezené ploše. Další informace viz Omezení pohybu kostí IK.

Uložení do vyrovnávací paměti jako bitmapa – neprůhledné pozadí Při použití funkce Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu můžete nyní pro danou bitmapu určit barvu neprůhledného pozadí. Další informace o funkci Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu viz Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti.

Automatické obnovování a automatické ukládání Automatické obnovování umožňuje aplikaci Flash pravidelně vytvářet snímky všech otevřených dokumentů, aby uživatel mohl v případě náhlé ztráty dat provést obnovení. Automatické ukládání pomáhá uživateli pravidelně ukládat každý dokument. Další informace viz Nastavení všeobecných předvoleb a Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu.

Sdílený formát projektů s prostředím Flash Builder Projekty aplikace Flash Pro lze nyní sdílet nativně s prostředím Flash Builder. Informace o práci s projekty viz (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Práce s projekty Flash.

Přírůstková kompilace Pro zvýšení výkonu nyní aplikace Flash Pro při použití příkazu Publikovat ukládá kompilované verze datových zdrojů v souboru FLA do vyrovnávací paměti. Při každém vytvoření souboru SWF jsou znovu kompilovány pouze změněné položky.

Opravy problémů s předběžným načítáním knihovny RSL a skriptováním Do jazyka ActionScript 3.0 byla přidána nová třída [ProLoader](#). Tato třída usnadňuje skriptování mezi načteným podřízeným souborem SWF a jeho nadřazeným souborem SWF. Další informace naleznete v tématu [Loading display content dynamically \(Dynamické načtení zobrazovaného obsahu\)](#) v *Příručce pro vývojáře jazyka ActionScript 3.0*.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Výukové lekce Začínáme k aplikaci Flash Professional

Pět kroků ke zvládnutí aplikace Flash Professional

článek (21. května 2013)

Tato výuková příručka vám pomůže rychle se zorientovat a důkladně se seznámit s vytvářením projektů a aplikací s použitím aplikace Adobe Flash Professional CS6.

Výukové lekce k aplikaci Flash Professional CS6

výuková lekce (28. srpna 2012)

Naučte se základy práce s aplikací Flash Pro CS6 pomocí výukových lekcí Začínáme a Nové funkce od odborníků na tento produkt.

Zvládnutí aplikace Adobe Flash CS6 – Infinite Skills

výuková lekce (8. srpna 2012)

Components Learning Guide for Flash (Výuková příručka komponent pro aplikaci Flash Professional)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Komponenty aplikace Adobe Flash Professional CS5 představují stavební bloky pro vytváření interaktivních aplikací na webu.

Poskytnutím komplexních ovládacích prvků, které se chovají konzistentně a jsou připravené k použití a přizpůsobení, komponenty značně snižují čas a úsilí potřebné k okamžitému vývoji aplikací.

Část obsahu odkazovaného na této stránce může být k dispozici pouze v angličtině.

O exportu z programu Flash

Export souborů SWF

O formátech souborů pro export

Aktualizace souborů SWF pro program Dreamweaver

[Zpět na začátek](#)

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 Professional na web, použijte příkaz Publikovat.)

Volba Exportovat film vyexportuje dokument Flash Professional 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 Professional, 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.
6. Klepněte na tlačítko OK a pak klepněte na tlačítko Uložit.

O formátech souborů pro export

[Zpět na začátek](#)

Zapamatujte si následující:

- Pokud formát, který jste vybrali, vyžaduje více informací, zobrazí se dialogové okno Export.
- Když uložíte obraz Flash Professional 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 Professional do formátu SWF se text zakóduje jako Unicode a tím poskytuje podporu pro mezinárodní znakové sady včetně písem s dvoubytovými znaky. Flash Professional Player 6 a novější verze podporují kódování Unicode.

Obsah Flash Professional 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.

V následující tabulce jsou uvedeny formáty, do kterých můžete exportovat obsah a obrazy Flash Professional:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Animovaný GIF, sekvence GIF a obraz GIF	.gif	•	•
Sekvence bitmap (BMP) a bitmapový obraz	.bmp	•	
Dokument Flash (SWF)	.swf	•	•
Sekvence JPEG a obraz JPEG	.jpg	•	•
Sekvence PICT a obraz PICT (Macintosh)	.pct		•
Sekvence PNG a obraz PNG	.png	•	•
Export pro přehrávač QuickTime	.mov	•	•

Zvuk ve formátu WAV (Windows)	.wav	•	
Formát AVI systému Windows (Windows)	.avi	•	

[Zpět na začátek](#)

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 Professional spustit z Dreamweaveru. V aplikaci Dreamweaver můžete zaktualizovat dokument Flash Professional (soubor FLA) a zaktualizovaný obsah pak automaticky reexportovat.

Další informace o práci s Dreamweaverem najdete v tématu Používání Dreamweaveru v Návodě Dreamweaveru.

1. V Dreamweaveru otevřete stránku HTML, která obsahuje obsah Flash Professional.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte obsah Flash Professional na stránce HTML a klepněte na Upravit.
 - V zobrazení Návrh stiskněte Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a poklepejte na obsah Flash Professional.
 - V zobrazení Návrh klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na obsah Flash Professional 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 Professional 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 Professional.
6. Chcete-li uložit soubor FLA a reexportovat ho do Dreamweaveru, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zaktualizovat soubor a zavřít Flash Professional, klepněte na tlačítko Hotovo nad levým horním rohem vymezené plochy.
 - Chcete-li zaktualizovat soubor a ponechat Flash Professional otevřený, vyberte Soubor > Aktualizovat pro Dreamweaver.

Další témata Návodů

[Publikování dokumentů Flash](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přidání interaktivity do fragmentů kódu

Na úvod

(Flash CS5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

(Flash CS5.5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty 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,
- (pouze CS5.5) – Přidání kódu, který umožňuje interakci uživatele pomocí dotykové obrazovky
- 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

[Zpět na začátek](#)

Při práci s panelem Fragmenty kódu je nezbytné, abyste chápali tyto základní pravidla práce v aplikaci Flash:

- Mnoho fragmentů kódu vyžaduje, abyste v kódu přizpůsobili některé položky. V aplikaci Flash Pro CS5 to provedete na panelu Akce. V aplikaci Flash Pro CS5.5 to můžete provést přetažením kurzoru z elementů kódu v kontextové nabídce na objekt, který má být tímto kódem řízen. 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 zmažení 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.
- V aplikaci Flash Pro CS5 je u každého fragmentu kódu popis, k čemu daný fragment slouží. V aplikaci Flash Pro CS5.5 můžete klepnout na tlačítko Zobrazit popis a Zobrazit kód, která se zobrazí, když vyberete fragment na panelu.

Další videa a výukové lekce

- Video: [Creating an application with the Code Snippets panel \(Vytváření aplikací s panelem Fragmenty kódu\)](#) (délka = 12:11, Adobe TV)
- Video: [Creating a zoom in and spin custom snippet \(Vytváření přiblížení a otáčení vlastních ústřížků\)](#) (délka = 10:20, flashandmath.com)
- Výukové lekce: [Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - Flash Pro CS5 \(Fragmenty kódu pro programátory a návrháře začínající s jazykem ActionScript 3 – Flash Pro CS5\)](#)

(Flash CS5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

[Zpět na začátek](#)

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.

(Flash CS5.5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

[Zpět na začátek](#)

Postup přidání akce, která bude mít vliv na objekt nebo přehrávací hlavu:

1. Vyberte fragment, který chcete použít v panelu Fragmenty kódu (Okno > Fragmenty kódu).
2. Chcete-li zobrazit popis fragmentu, klepněte na tlačítko Zobrazit popis, které se objeví napravo od vybraného fragmentu.
3. Chcete-li zobrazit kód ve fragmentu, klepněte na tlačítko Zobrazit kód napravo od fragmentu.
4. Pokud fragment obsahuje text `instance_name_here`, přetáhněte myš z tohoto textu na instanci ve vymezené ploše, která má být tímto kódem řízena. Při přetažení musí instance symbolu být filmový klip nebo tlačítko.

Pokud tato instance dosud nemá název, zobrazí se dialogové okno umožňující zadat název instance.

Můžete také klepnout na text a zadat název instance přímo do kódu. Tuto metodu použijte při práci s tvarem nebo instancí grafického symbolu.

5. Pokud fragment obsahuje text s jinou barvou, vyberte daný text a zadejte správné informace podle pokynů uvnitř fragmentu kódu.
6. Po dokončení úprav fragmentu kódu klepněte na tlačítko Vložit.

Aplikace Flash přidá kód do vrstvy Akce. Pokud vrstva Akce neexistuje, aplikace Flash ji vytvoří.

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 do vrstvy Akce pouze v daném snímku.

7. (Volitelné) Chcete-li zobrazit vložený kód, otevřete panel Akce (Okno > Akce).

Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty kódu

[Zpět na začátek](#)

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.



Barva

Panel barev

Barevné palety

Vytvoření nebo úprava plných barev

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

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 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

[Zpět na začátek](#)

Panel Barvy umožňuje měnit paletu barev souboru FLA, měnit barvy tahu 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:

Neurčeno 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.

Bitmapová výplň 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.

HSB Umožňuje změnit odstín, sytost a jas barev ve výplni.

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

[Zpět na začátek](#)

Každý soubor Flash Professional obsahuje svou vlastní paletu barev, která je uložena v dokumentu Flash Professional. Flash Professional 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 Professional a také mezi aplikací Flash Professional a jinými aplikacemi.

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 Professional, použijte soubory ve formátu Flash Professional 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 vybrán 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. 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.

3. Pokud jste v kroku 3 vybrali ikonu výplně, zkontrolujte, že je v nabídce Typ vybraná volba Plná.
4. Pokud je ve vymezené ploše vybrán 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 .
- 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 .

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.
5. Chcete-li novou barvu přidat do seznamu vzorků barev pro aktuální dokument, z nabídky v pravém horním rohu vyberte Přidat políčka barev.

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.



Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash

[Ovládání přehrávání videa](#)
[Průvodce importem videa](#)
[Formáty videa a aplikace Flash](#)
[Výukové lekce a příklady](#)

Aplikace Adobe® Flash® Professional 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 Professional. Video můžete začlenit do dokumentů Flash Professional 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 množstvím 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 Professional a publikovat je jako součást souboru SWF. Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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.

Ovládání přehrávání videa

[Zpět na začátek](#)

Přehrávání videa v Flash Professional 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 Professional 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.

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](#). Článek Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (Příklad přehrávače RealEyes OSMF – část 1: Nastavení a nasazení) uvádí podrobný příklad práce s OSMF.

Ovládání externího videa pomocí ActionScript Externí soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat v dokumentu aplikace Flash Professional za běhu s použitím objektů jazyka ActionScript NetConnection a NetStream. Další informace viz Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript.

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 napsat kód ActionScript pro řízení Časové osy obsahující video. Další informace viz Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy.

Průvodce importem videa

[Zpět na začátek](#)

Průvodce importem videa zjednodušuje import videa do dokumentů Flash Professional. Proveďte 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 snímčích časové osy. Vložený soubor videa FLV nebo F4V se stává součástí dokumentu aplikace Flash Professional.

Poznámka: Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 F4V 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 Professional dynamicky načítá video Flash Professional (s použitím postupného stahování nebo serveru Flash Media), můžete použít video On2 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.

Důležité: Publikování i přehrávání videa On2 VP6 podporuje pouze Flash Player 8 a 9.

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

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 kódér 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

Vyhnete 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 kódér 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.

Kódér 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 kódéru 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 x 120

T1/DSL/kabel NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Nejlépších 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 vislé 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.

Výukové lekce a příklady

[Zpět na začátek](#)

Následující výuková videa a články podrobně vysvětlují tvorbu a přípravu videa určeného k použití v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých položkách zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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)

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Kreslení v aplikaci Flash

O kreslení

Režimy kreslení a grafické objekty

[Zpět na začátek](#)

O kreslení

Kreslicí nástroje v aplikaci Adobe® Flash® Professional umožňují vytvářet a upravovat čáry a tvary kreseb v dokumentech. Veškeré čáry a tvary vytvořené v aplikaci Flash Professional jsou nenáročné vektorové grafiky, které přispívají k zachování malé velikosti souboru FLA.

Než začnete v aplikaci Flash Professional kreslit a malovat, je nezbytné pochopit, jak aplikace Flash Professional 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 Professional. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

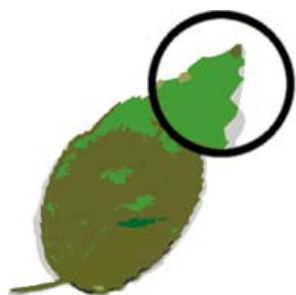
- [Using the drawing tools \(Používání kreslicích nástrojů\) \(1:55\)](#)
- [Using the drawing tools \(Používání kreslicích nástrojů\) \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(Kreslení objektů a slučovací režim kreslení\) \(2:09\)](#)

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 Professional můžete vytvářet a animovat kompaktní vektorové grafiky. Flash Professional 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.

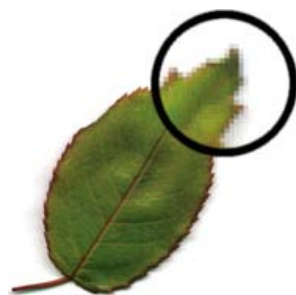


Čáry ve vektorové grafice.

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.



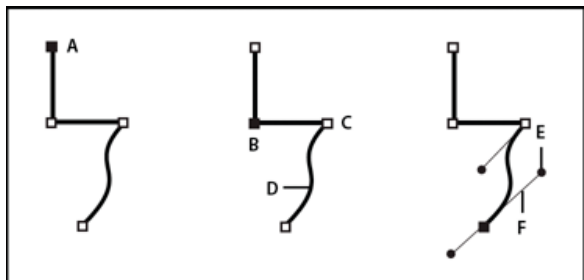
Obr. body v bitmapové grafice.

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).

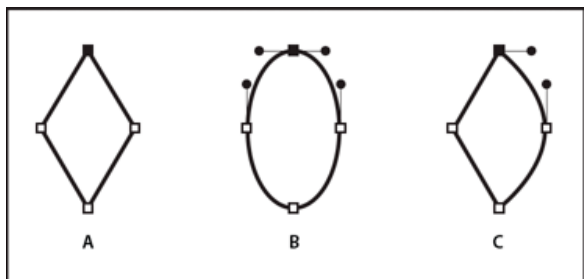
Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, směrových bodů na konci směrových úseček, které se zobrazují u kotevních bodů, nebo přetažením samotného segmentu cesty.



Součásti cesty

A. Vybraný (plný) koncový bod **B.** Vybraný kotevní bod **C.** Nevybraný kotevní bod **D.** Zakřivený segment cesty **E.** Směrový bod **F.** Směrová úsečka.

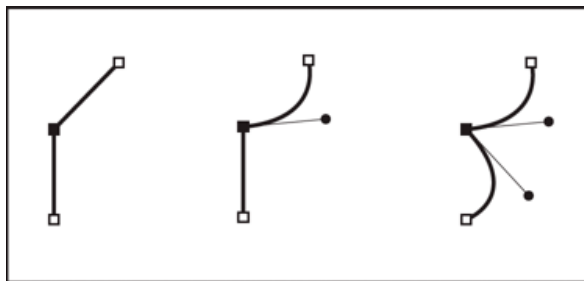
Cesty mohou mít dva druhy kotevních bodů: rohové body a hladké body. V rohovém bodě cesta ostře mění směr. V hladkém bodě jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho kdykoliv změnit.



Body na cestě

A. Čtyři rohové body **B.** Čtyři hladké body **C.** Kombinace rohových a hladkých bodů.

Rohový bod může spojit libovolné dva přímé nebo zakřivené segmenty, zatímco hladký bod spojuje vždy dva zakřivené segmenty.



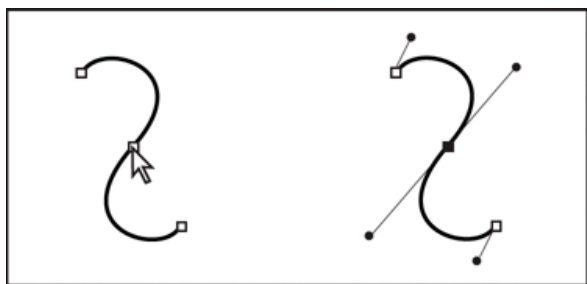
Rohový bod může spojit přímé i zakřivené segmenty.

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

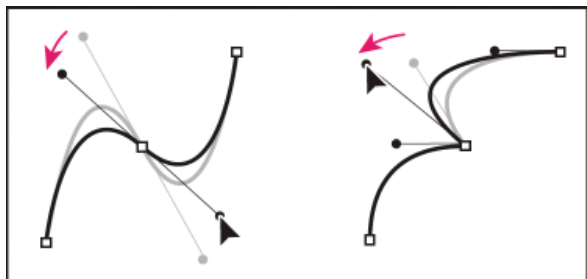
Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo když vyberete samotný segment), u kotevních bodů připojených segmentů se zobrazí směrová táhla, která jsou tvořena směrovými úsečkami končícími ve směrových bodech. Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených segmentů. 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).

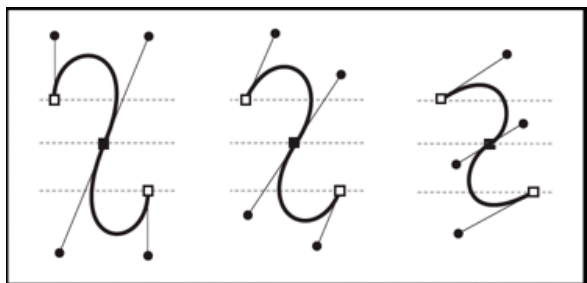
Hladký bod má vždy dvě směrové úsečky, které se pohybují společně jako jedna přímá úsečka. Když přesunete směrovou úsečku hladkého bodu, upraví se současně křivkové úseky na obou stranách bodu, takže u daného kotevního bodu zůstane zachována plynulá křivka.

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

[Zpět na začátek](#)

V programu Flash Professional 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 Professional 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®. Neplette 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.

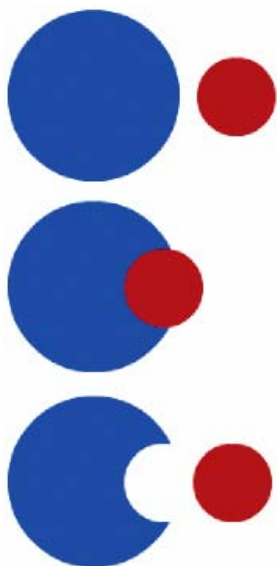
Následující výuková videa ukazují režimy kreslení v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- [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 slučovací 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

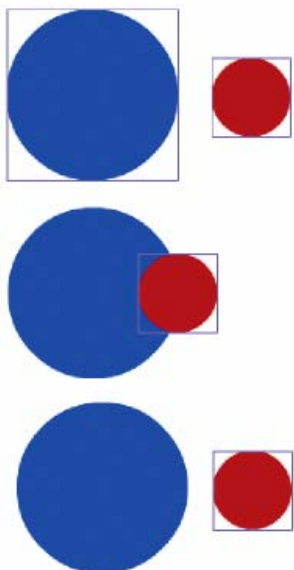
Poznámka: Flash Professional ve výchozím nastavení používá slučovací režim kreslení.

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 Professional 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 Professional 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 slučovací 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.

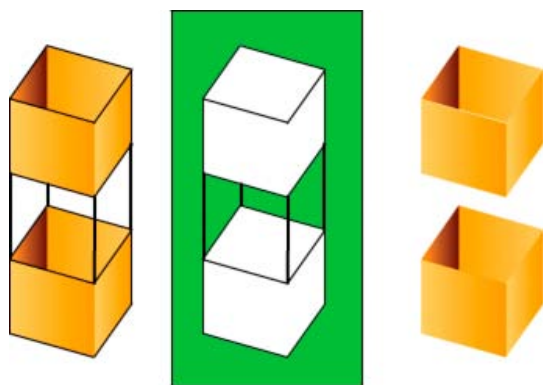
Překrývající se tvary

Když nakreslíte čáru přes jinou čáru nebo nakreslený tvar ve Slučovacím režimu kreslení, jsou překrývající se čáry rozděleny do segmentů v bodech průtnutí. 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 překrývaná 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, vystřížení a jiných negativních obrazů. Například následující vystřížení je vytvořeno přemístěním neseskupeného obrazu draka na zelený obdélník, označením draka a pak oddálením vyplněných částí draka od zeleného obdélníku.



Vystřížení obrazu draka.

Aby nedošlo k neúmyslnému pozměnění tvarů a čar jejich vzájemným překrytím, seskupte tvary nebo je rozdělte do jednotlivých vrstev.

Další témata [Nápovědy](#)



(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Inverzní kinematika

O inverzní kinematice

Přidání kostí do symbolů

Přidání kostí do tvarů

Úpravy armatur a objektů IK

Vázání kostí k bodům tvarů

Omezení pohybu kostí IK

Přidání pružnosti do kostí

Animace armatury

Přidávání náběhu/doběhu do animace IK

O inverzní kinematice

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Inverzní kinematika je ve verzi Flash Professional CC zastaralá. Pokud soubor, který byl uložen ve starší verzi aplikace Flash Professional, otevřete ve verzi Flash Professional CC, bude inverzní kinematika převedena na animaci snímek po snímku. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

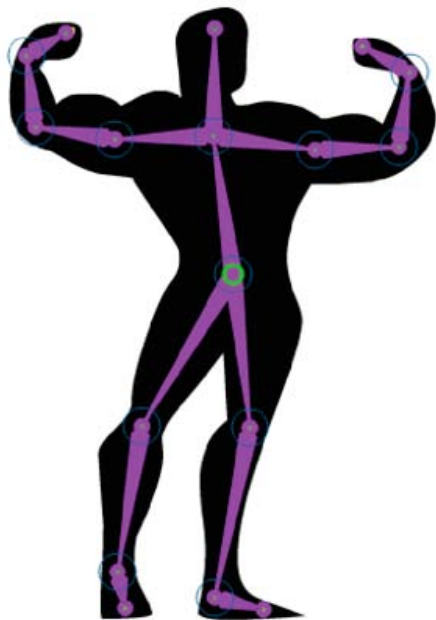
Inverzní kinematika (IK) je způsob, jak animovat objekty pomocí kostí zřetězených do lineárních nebo rozvětvených armatur se vztahem nadřazenosti/podřazenosti. Pokud se pohne jedna kost, přesunou se s ní i související připojené kosti.

Inverzní kinematika umožňuje snadno vytvářet přirozený pohyb. Při animaci pomocí inverzní kinematiky stačí zadat počáteční a koncové pozice kostí na časové ose. Aplikace Flash automaticky interpoluje polohy kostí v armatuře mezi počátečním a koncovým snímkem.

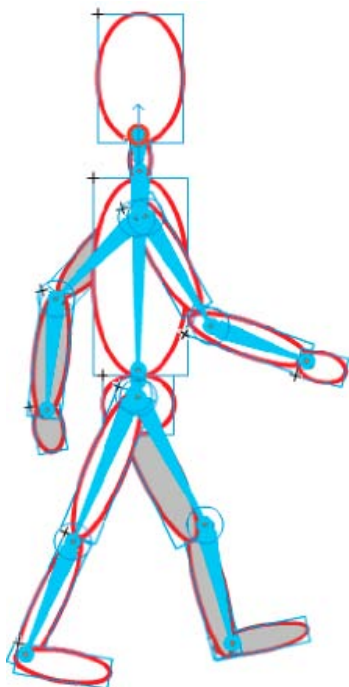
Inverzní kinematiku můžete použít 2 způsoby:

- Použitím tvaru jako kontejneru pro více kostí. Můžete například přidat kosti do kresby hada tak, aby se plazil jako ve skutečnosti. Tyto tvary můžete kreslit v režimu kreslení objektu.
- Řetězením instancí symbolů. Můžete například propojit filmové klipy zobrazující trup, paže, předloktí a ruce tak, aby se k sobě navzájem pohybovaly realisticky. Každá instance má pouze jednu kost.

Poznámka: Armatury můžete animovat nejen v časové ose, ale také pomocí ActionScriptu 3.0. Další informace naleznete v tématu třídy `fl.ik` v referenční příručce jazyka ActionScript 3.0.



Tvar s přidanou armaturou kostí IK. Všimněte si, že hlavice kosti je kulatá a koncová část špičatá. První přidaná kost, kořenová kost, má okolo hlavice kruh.



Skupina několika symbolů s připojenou armaturou kostí IK. Ramena a stehna postavy jsou body větve armatury. Výchozí body transformace jsou hlavice kořenové kosti, vnitřní spoje a koncová část poslední kosti větve.

Poznámka: Chcete-li používat inverzní kinematiku, musíte v dialogovém okně Nastavení publikování na kartě Flash určit pro svůj soubor FLA jako nastavení skriptu jazyk ActionScript 3.0.

Styly kostí

Aplikace Flash může nakreslit kosti ve vymezené ploše čtyřmi způsoby:

- Plná. Jedná se o výchozí styl.
- Drát. To je užitečné v případě, že styl plné kosti zakrývá příliš mnoho z kresby pod kostí.
- Čára. Tato možnost je užitečná pro menší armatury.
- Neurčeno. Skryje kosti, takže je zobrazena pouze kresba pod nimi.

Chcete-li nastavit styl kostí, vyberte rozmezí IK v časové ose a potom vyberte styl z nabídky Styl v oddílu Volby na panelu Vlastnosti.

Poznámka: Pokud uložíte dokument se stylem kostí nastaveným na hodnotu Neurčeno, aplikace Flash při příštím otevření dokumentu automaticky změní styl kostí na hodnotu Čára.

Vrstvy pozice

Po přidání kostí do instancí symbolů nebo tvarů pro ně aplikace Flash vytvoří v časové ose novou vrstvu. Tato nová vrstva se nazývá vrstva pozice. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů na vymezené ploše, přidá aplikace Flash vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

V aplikaci Flash Pro CS5 může každá vrstva pozice obsahovat pouze jednu armaturu a k ní přiřazené instance nebo tvar. V aplikaci Flash CS5.5 může vrstva pozice obsahovat kromě jedné nebo více armatur kostí ještě další objekty.

Výukové lekce a videa

Následující výuková videa ukazují používání inverzní kinematiky. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(Používání inverzní kinematiky\) \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Deco\) \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\) \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(Animace symbolů pomocí nástroje Kost\) \(3:26\)](#) (YouTube.com)


Přidání kostí do symbolů

[Zpět na začátek](#)

Kosti IK můžete přidávat do filmových klipů, grafik a instancí tlačítek. Chcete-li použít text, musíte jej nejdříve převést na symbol. Před přidáním kostí mohou být instance symbolů v různých vrstvách. Aplikace Flash je přidá do vrstvy pozice.

Poznámka: Text můžete také rozdělit na jednotlivé tvary (pomocí příkazu Změnit > Rozdělit) a použít kosti u jednotlivých tvarů.

Při řetězení objektů zvažte vztahy nadřazenosti a podřizenosti, které chcete vytvořit, například od ramene k lokti a zápěstí.

1. Vytvořte ve vymezené ploše instance symbolů. Chcete-li později ušetřit čas, uspořádejte instance tak, aby přibližně odpovídaly požadované prostorové konfiguraci.
2. Z panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
3. Klepněte na instanci symbolu, který chcete nastavit jako kořenovou kost armatury. Klepněte na bod, ve kterém chcete kost připojit k symbolu.

Ve výchozím nastavení aplikace Flash vytvoří kost v místě klepnutí myši. Pro přesnější způsob přidání kosti vypněte v předvolbách výkresu (Úpravy > Předvolby) volbu Automaticky nastavit bod transformace. Při vypnuté volbě Automaticky nastavit bod transformace se kost po klepnutí z jednoho symbolu na další přichytí k bodu transformace symbolu.

4. Přetáhněte další instanci symbolu a uvolněte tlačítko myši v bodě, ve kterém ji chcete připojit.
5. Chcete-li přidat k armatuře další kost, přetáhněte za koncovou část první kost k další instanci symbolu.

Koncovou část lze umístit přesněji, vypnete-li přitahování na objekty (Zobrazení > Přitahování > Přitáhnout na objekty).

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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 změnit polohu prvků dokončené armatury, přetáhněte buď kosti nebo samotné instance.
 - Přetažením kosti přemístíte přidruženou instanci, 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. Podřizená kost se bude přesouvat bez otáčení spoje.

Po vytvoření armatury můžete do armatury stále přidávat nové instance z různých vrstev. Přetáhněte novou kost do nové instance a aplikace Flash tuto instanci přemístí do vrstvy pozice armatury.

Videa a výukové lekce:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. Adobe TV)

Přidání kostí do tvarů

[Zpět na začátek](#)

Kosti můžete přidat do jednoho tvaru nebo do skupiny tvarů, které jsou ve stejné vrstvě. V obou případech musíte před přidáním první kosti vybrat všechny tvary. Po přidání kostí převede aplikace Flash všechny tvary a kosti do tvaru objektu IK a přesune objekt do nové vrstvy pozice.

Po přidání kostí do tvaru má tvar následující omezení:

- Tvar IK nelze sloučit s jinými tvary mimo něj.
- Pomocí nástroje Volná transformace nelze tvar otočit, zkosit ani změnit jeho velikost.
- Úpravy řídících bodů tvaru se nedoporučují.


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.

Pokud je tvar příliš složitý, vyzve vás aplikace Flash před přidáním kostí k jeho převodu na filmový klip.

2. Ve vymezené ploše vyberte celý tvar.

Pokud tvar obsahuje více oblastí barev nebo tahů, přetáhněte obdélník výběru kolem tvaru, aby byl vybrán celý.

3. V panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
4. S nástrojem Kost klepněte dovnitř tvaru a přetáhněte do jiného umístění uvnitř tvaru.
5. Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti do jiného umístění uvnitř tvaru.

Druhá kost se stane podřizenou kostí kořenové kosti. Oblasti tvaru s kostmi propojujte v takovém pořadí, abyste vytvořili požadované vztahy nadřazenosti a podřizenosti. Takto vytvoříte například vazbu z ramene k lokti a k zápěstí.

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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.

Jakmile se z tvaru stane tvar IK, má následující omezení:

- Daný tvar již dále nelze transformovat (změnit jeho velikost nebo jej zkosit).
- Do tvaru nelze přidat nové tahy. Je nadále možné přidávat a odebírat řídicí body z existujících tahů tvaru.
- Daný tvar nelze upravovat na místě (poklepáním na něj na vymezené ploše).
- Tvar má svůj vlastní vztažný bod, transformační bod i ohraničovací rámeček.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Úpravy armatur a objektů IK

[Zpět na začátek](#)

Armatury IK nelze upravovat, pokud vrstvy pozice obsahují pozice za prvním snímkem časové osy. Před úpravou 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 ni pomocí nástroje Výběr. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberete více kostí.
- Chcete-li výběr přesunout na sousedící kosti, klepněte v inspektoru vlastností na tlačítka pro výběr nadřazené či podřízené kosti nebo další či předchozí kosti na stejné úrovni.
- Chcete-li vybrat všechny kosti v armatuře, poklepejte na kost.
- 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.
- Chcete-li vybrat instanci symbolu připojenou ke kosti, klepněte na tuto instanci.

Změna polohy kostí a přiřazených objektů

- Chcete-li změnit polohu lineární armatury, přetáhněte některou kost v armatuře.
Pokud armatura obsahuje připojené instance symbolů, můžete také přetáhnout instanci. Tímto způsobem můžete otáčet instanci vzhledem k její kosti.
- Chcete-li změnit polohu větve armatury, přetáhněte některou kost ve větvi.
Všechny kosti ve větvi se přesunou. 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. Můžete tvar také přetáhnout se stisknutou klávesou Alt.

Odstraňování kostí

Provedte jeden z následujících úkonů:

- 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 odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu v časové ose, klepněte pravým tlačítkem myši na rozmezí armatury IK v časové ose a z kontextové nabídky zvolte příkaz Odebrat armaturu.
- Chcete-li odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu ve vymezené ploše, vyberte všechny kosti poklepáním na jednu kost v armatuře. Potom stiskněte klávesu Delete.
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.

Poznámka: Nástroj dílčí výběr nefunguje, pokud v rozmezí IK existuje více pozic. Před úpravou odstraňte všechny dodatečné pozice za prvním snímkem armatury v časové ose.

- Chcete-li přesunout spoj, hlavici nebo koncovou část kosti uvnitř instance symbolu, přesuňte transformační bod instance. Použijte nástroj Volná transformace.

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

Řídící 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 řídící body hranice tvaru IK, klepněte na tah tvaru.
- Chcete-li přesunout řídící bod, přetáhněte řídící bod.
- Chcete-li přidat nový řídící bod, klepněte na část tahu, která žádné řídící body neobsahuje.
- Chcete-li odstranit existující řídící bod, vyberte tento bod klepnutím a poté stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: Tvar IK nelze transformovat (změnit jeho velikost ani jej zkosit).

Vázání kostí k bodům tvarů

[Zpět na začátek](#)

Ve výchozím nastavení jsou řídící body tvaru připojeni k nejbližší kosti. Nástroj Vázat můžete použít k úpravám připojení mezi jednotlivými kostmi a řídícími body tvaru. Tímto způsobem můžete ovládat deformaci tahu při každém pohybu kosti, abyste dosáhli lepších výsledků. Tato metoda je užitečná, nedochází-li při pohybu armatury k deformaci tahu tvaru tak, jak chcete.

Můžete vázat více řídících bodů k jedné kosti nebo více kostí k jednomu řídícímu bodu.

- Chcete-li zvýraznit řídící body připojené ke kosti, klepněte na kost s nástrojem vázat .

Zatímco propojené body jsou zvýrazněny žlutě, vybraná kost se zobrazí červeně. Řídící body, které jsou připojené pouze k jedné kosti, budou zobrazeny jako čtverce. Řídící body připojené k více než jedné kosti budou zobrazeny jako trojúhelníky.

- Chcete-li přidat řídící body k vybrané kosti, klepněte se stisknutou klávesou Shift na řídící bod, který není zvýrazněn.

Přetáhnutím se stisknutou klávesou Shift můžete také vybrat více řídících bodů a přidat je do vybrané kosti.

- Chcete-li řídící body z kosti odstranit, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh) na řídící bod, který je zvýrazněn žlutě.

Více řídících bodů z vybrané kosti můžete také odstranit přetažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

- Chcete-li zvýraznit kosti připojené k řídícím bodům, klepněte na řídící bod s nástrojem vázat .

Zatímco propojené kosti jsou zvýrazněny žlutě, vybraný řídící bod se zobrazí červeně.

- Chcete-li do vybraného řídícího bodu přidat jiné kosti, klepněte na kost se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li z vybraného řídícího bodu kost odstranit, klepněte na žlutě zvýrazněnou kost se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

Omezení pohybu kostí IK

[Zpět na začátek](#)

Abyste vytvořili realističtější pohyb armatur IK, můžete ovládat volnost pohybu specifických kostí. Můžete například omezit dvě kosti ruky tak, aby se loket nemohl ohnout nesprávným směrem.

Ve výchozím nastavení má každá kost IK při vytvoření přiřazenou pevnou délku. Kosti lze otáčet okolo spoje s nadřazenou kostí a podél os x a y. Nelze je však přesunout způsobem, který by vyžadoval změnu délky nadřazené kosti, pokud nepovolíte pohyb osy x nebo y. Otáčení kosti je ve výchozím nastavení povoleno a pohyb podél os x a y je zakázán.

Chcete-li vytvořit dojem váhy kosti, můžete také omezit rychlost jejího pohybu.

U armatur s řetězci připojených kostí nemůžete u libovolné větve armatury omezit pohyb posledního spoje. Chcete-li dosáhnout dojmu omezení posledního spoje, použijte kosti s filmovými klipy a připojte poslední kost do filmového klipu, který má vlastnost alfa nastavenou na nulu. Potom omezte předposlední kost místo poslední.

Příklady:

- U ruky můžete omezit počet stupňů otáčení lokte, aby jej nebylo možné otočit za normální rozsah pohybu předloktí.

- Chcete-li povolit přesunutí znaku na vymezené ploše, povolte na kořenové kosti posunutí X nebo Y. Při použití posunutí X a Y pro přesnější přesunutí vypněte otočení.

Když je vybrána jedna kost 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 oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Povolit.

Na spoji se objeví dvouhlová šipka kolmo ke kosti, která označuje povolený pohyb podél osy x. Na spoji se objeví dvouhlová šipka rovnoběžná s kostí, která označuje povolený pohyb podél osy y. Povolení posunu x a y u kosti zjednodušuje umístění kosti při zakázaném otáčení kosti.

- Chcete-li omezit míru pohybu podél osy x nebo y, vyberte v oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Omezit a zadejte hodnotu minimální a maximální vzdálenosti, o kterou lze kost přesunout.
- Chcete-li otáčení vybrané kosti okolo spoje zakázat, odznačte políčko Povolit v oddílu Spoj: Otočení v inspektoru vlastností. Toto políčko je ve výchozím nastavení zaškrtnuto.
- Chcete-li omezit otáčení kosti, zadejte v oddílu Spoj: Otočení v 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, zakažte otáčení a posun os x a y. 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 Rychlost spoje. Rychlost spoje kosti propůjčuje dojem hmotnosti. Maximální hodnota 100 % je rovna neomezené rychlosti.

Omezení pohybu kostí s přidržením (pouze CS5.5)

Přesunutí konkrétních kostí můžete zabránit jejich přidržením na vymezené ploše. Přidržené kosti setrvávají na místě, zatímco jiné kosti k nim připojené se mohou nadále volně pohybovat. Příkladem použití by byla stojící lidská postava, která má přidržené kosti nohou, takže je nemůže zdvihnout ze země.

Chcete-li přidržet jednu nebo více kostí na vymezené ploše:

1. Klepnutím vyberte kosti na vymezené ploše.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte kurzor myši nad spoj kosti, aby se zobrazil kurzor Přidržet. Potom klepněte na spoj.
 - V oddílu Umístění v inspektoru vlastností zaškrtněte políčko Přidržet.

Vybraná kost se již nemůže přesunout v žádném směru.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Pinning Support for IK \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora přidržení pro inverzní kinematiku\)](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com)
- Dokument TechNote: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint \(Nelze nastavit omezení pohybu IK u poslední kosti spoje\)](#)

Přidání pružnosti do kostí

[Zpět na začátek](#)

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 snímku 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 pružiny. 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.

Další zdroje

- Video: [Working with IK Spring properties \(Práce s vlastnostmi pružnosti IK\)](#) (délka = 7:50, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5 \(O nástroji Pružnost v aplikaci Flash Professional CS5\)](#) (Adobe.com)

Animace armatury

[Zpět na začátek](#)

Animace armatury 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. Tato pozice musí být v prvním snímku, ve kterém se armatura ve vrstvě pozice objeví.

V dalších zdrojích informací je ukázáno, jak animovat armatury:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\)](#) (délka = 2:41, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Character animation with the Bone Tool in Flash \(Animace znaků pomocí nástroje Kost v aplikaci Flash\)](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\)](#) (délka = 5:12, YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(Animování symbolů pomocí nástroje Kost\)](#) (délka = 3:26, YouTube.com)

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 Professional automaticky interpoluje polohy kostí ve snímcích mezi pozicemi.

1. Abyste vytvořili prostor pro animaci, kterou chcete vytvořit, přidejte v případě potřeby 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.

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. Chcete-li změnit délku animace v časové ose, umístěte kurzor myši nad poslední snímek armatury, aby se objevil kurzor Změnit velikost. Potom přidejte nebo odeberte snímky přetažením posledního snímku vrstvy pozice doprava nebo doleva.

Aplikace Flash změní pozici snímků pozice úměrně ke změně v délce trvání vrstvy a interpoluje mezilehlé snímky. Chcete-li změnit velikost rozmezí armatury v časové ose bez ovlivnění umístění snímků pozice, přetáhněte poslední snímek rozmezí armatury se stisknutou klávesou Shift.

Chcete-li vidět náhled animace, přesuňte po dokončení přehrávací hlavu na časové ose. Můžete zobrazit polohy armatury interpolované mezi

snímky pozice.

Kdykoliv můžete polohu armatury ve snímcích pozice změnit nebo přidat nové snímky pozice.

Úpravy umístění pozic v armatuře

Umístění pozic můžete upravit následujícími způsoby:

- Chcete-li přesunout pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a potom přetáhněte pozici na nové místo v armatuře.
- Chcete-li zkopírovat pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a přetáhněte pozici se stisknutou klávesou Alt do nového umístění v armatuře.
- Vyjmutí, kopírování a vložení. Klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) na pozici, kterou chcete vyjmout nebo kopírovat, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vyjmout pozici nebo Kopírovat pozici.

Pak se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) klepněte na snímek v rozmezí armatury, kam chcete pozici vložit, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vložit pozici.

Použití dodatečných doplňovaných efektů k vlastnostem objektu IK

Chcete-li u vlastností objektu IK použít jiné doplňované efekty než je poloha kosti, je třeba tento objekt uzavřít 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 tlačítko 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.

Symbole 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

Jazyk ActionScript 3.0 umožňuje ovládat armatury IK připojené k tvarům nebo instancím filmových klipů. Pomocí jazyka ActionScript však nelze ovládat armatury připojené k instancím symbolů tlačítek nebo grafických symbolů.

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.
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

[Zpět na začátek](#)

Náběh/doběh přizpůsobuje rychlost animace ve snímcích kolem každé pozice tak, aby se vytvořil realističtější pohyb.

1. Vyberte snímek mezi dvěma snímky pozice ve vrstvě pozice nebo snímek pozice.
Mezilehlý snímek Náběh/doběh má vliv na snímky mezi snímky pozice vlevo a vpravo od vybraného snímku.
Snímek pozice Náběh/doběh má vliv na snímky mezi vybranou pozicí a další pozicí ve vrstvě.
2. Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte typ náběhu/doběhu.
Jednoduché náběhy/doběhy Čtyři náběhy/doběhy, které zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po nebo před vybraným snímkem.
Náběhy/doběhy Spustit a Zastavit Zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po předchozím snímku pozice a snímcích bezprostředně před následujícím snímkem pozice.
***Poznámka:** Při používání doplnění pohybu jsou v Editoru pohybu k dispozici ty samé typy náběhů/doběhů. Když je v časové ose vybráno doplnění pohybu, můžete křivku každého typu náběhu/doběhu vidět v Editoru pohybu.*
3. V inspektoru vlastností zadejte hodnotu míry náběhu/doběhu.

Výchozí hodnota je 0, neboli žádný náběh/doběh. Maximální hodnota je 100 a platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky předcházející snímku pozice. Minimální hodnota je -100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky bezprostředně následující za předcházejícím snímkem pozice.

Po dokončení můžete zobrazit náhled náběhu/doběhu pohybu na vymezené ploše. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose mezi dvěma snímky pozice lze sledovat použití náběhu/doběhu.

Další témata [Nápovědy](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Časová osa

O časové ose

[Změna vzhledu časové osy](#)

[Změna velikosti časové osy](#)

[Přesunutí přehrávací hlavy](#)

[Zpět na začátek](#)

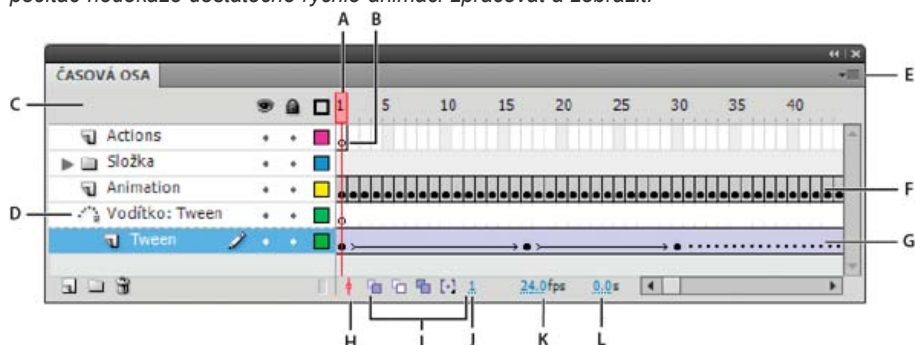
O časové ose

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 Professional časové úseky dělí na jednotlivé snímky. Vrstvy jsou jako více filmových pásů 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.** Doplněvaná animace **H.** Tlačítko Vystředit snímek **I.** Tlačítko 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.

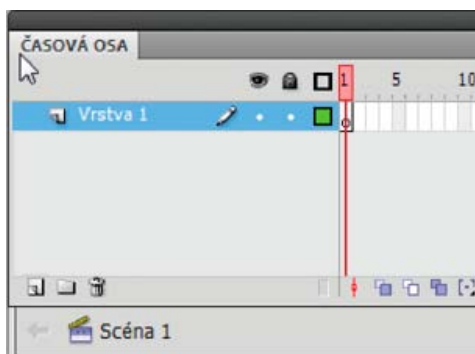
Ovládací prvky v části časové osy pro práci s vrstvami umožňují skrýt, zamykat nebo odemykat vrstvy a také zobrazit obsah vrstev jako obrysy. Snímky časové osy lze přetáhnout do nového umístění ve stejné vrstvě nebo do jiné vrstvy.

[Zpět na začátek](#)

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.

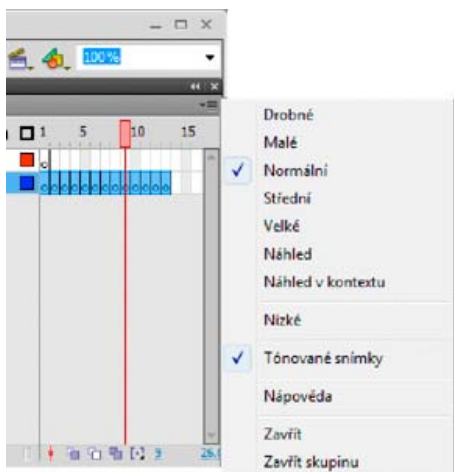


Přetažení časové osy

- 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

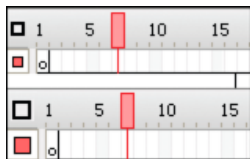
1. Chcete-li zobrazit rozbalovací nabídku Zobrazení snímků, klepněte na Zobrazení snímků v pravém horním rohu časové osy.



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

[Zpět na začátek](#)

- 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).

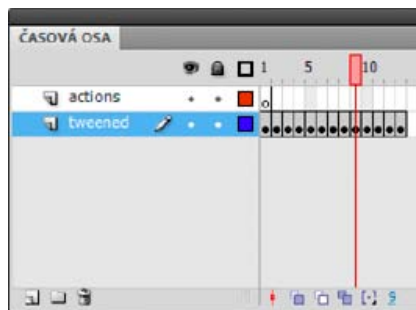
Přesunutí přehrávací hlavy

[Zpět na začátek](#)

Při přehrávání dokumentu se červená přehrávací hlava v horní části časové osy posunuje 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 Vystředit snímek.
- (Pouze CS5.5) K přehrávání, přetočení, přeskočení zpět a přeskočení vpřed v časové ose použijte tlačítka přehrávání v dolní části panelu Časová osa.
- (Pouze CS5.5) Chcete-li určitý rozsah snímků opakovat, klepněte na tlačítko Opakovat v dolní části panelu Časová osa. Potom přesuňte značky rozsahu snímků na první a poslední snímek rozsahu, který chcete opakovat.



Posunutí přehrávací hlavy

Další témata [Nápovědy](#)

[Práce s časovými osami](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se symboly

O symbolech

Vytváření symbolů

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

Duplikování symbolů

Úpravy symbolů

O symbolech

[Zpět na začátek](#)

Symbol je grafika, tlačítko nebo filmový klip, které jednou vytvoříte ve vývojovém prostředí Flash Professional nebo pomocí tříd 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, převeďte 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 myši, 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 Professional.

Flash Professional nabízí vestavěné komponenty, filmové klipy s definovanými parametry, jejichž pomocí můžete do dokumentů přidat elementy uživatelského rozhraní, jako jsou tlačítka, zaškrťovací 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*

Poznámka: Chcete-li si ve vývojovém prostředí aplikace Flash Professional prohlédnout náhledy animací v instancích komponent a změny velikosti filmových klipů s použitím změny měřítka s 9 řezy, vyberte položky Ovládání > Povolit živý náhled.

[Zpět na začátek](#)

Vytváření symbolů

V programu Flash Professional 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 Professional může vytvořit, včetně animace.

Použití symbolů obsahujících animaci umožňuje vytvářet aplikace Flash Professional 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.

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 tlačítko OK.

Flash Professional 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 tlačítko OK.

Flash Professional 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.

6. V části Navázání ActionScriptu můžete zvolit, že chcete jazyk ActionScript exportovat zaškrtnutím políčka Export pro jazyk ActionScript. Automaticky se zobrazí možnosti Třída a Základní třída (můžete zvolit, že chcete třídy přejmenovat). Aplikace Flash Pro vyhledá definice tříd v externím souboru AS nebo propojeném souboru SWC. Pokud nebudou definice tříd v těchto umístěních nalezeny, aplikace Flash Pro soubory tříd automaticky vygeneruje. Další informace najdete v [tomto článku](#).

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Záměna několika symbolů

Možnost Zaměnit symbol umožňuje zaměnit symboly s vybranými symboly nebo bitmapami.

1. Ve verzi Flash Pro CC vyberte několik symbolů na vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti klepněte na položku ZAMĚNIT.

3. V dialogu Zaměnit symbol vyberte symbol, kterým chcete nahradit všechny vybrané symboly/bitmapy.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

[Zpět na začátek](#)

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.
2. Jedním z následujících úkonů snímky zkopírujete:
 - 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 převezení na filmový klip odstranit, zvolte Vymout.
 - Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Chcete-li sekvenci po jejím převezení na filmový klip odstranit, zvolte Vymout 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 interaktivit 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Když symbol upravíte, Flash Professional 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 Professional zaktualizuje všechny jeho instance 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. Provedte 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 opustit režim úprav na místě a vrátit se do režimu úprav dokumentu, provedte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko 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. 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, provedte 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Vytváření tlačítek](#)

 [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Animace

Pět kroků ke zvládnutí aplikace Flash Professional

článek (21. května 2013)

Tato výuková příručka vám pomůže rychle se zorientovat a důkladně se seznámit s vytvářením projektů a aplikací s použitím aplikace Adobe Flash Professional CS6.

Výukové lekce k aplikaci Flash Professional CS6

výuková lekce (28. srpna 2012)

Naučte se základy práce s aplikací Flash Pro CS6 pomocí výukových lekcí Začínáme a Nové funkce od odborníků na tento produkt.

Altering the Curve of a motion (Změna křivky pohybu)

Adobe (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu se dozvíte o tom, jak se mění křivka pohybu v aplikaci Flash CS5.

Graphic Effects Learning Guide for Flash (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Aplikace Adobe Flash Professional CS5 poskytuje řadu funkcí k vytváření působivých grafických efektů, které vylepšují vzhled vašich projektů. Graphic Effects Learning Guide for Flash (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash) se těmito funkcemi zabývá od základních úkolů, jako je používání dlaždic a režimů prolnutí až k propracovanějším konceptům, jako je animace filtrů a používání masek pomocí skriptů ActionScript. Projděte si následující oddíly a vyberte si téma, které vás zajímá.

Spring for Bones (Pružnost pro kosti)

Paul Trani (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu vám Paul nejen předvede, jak se v aplikaci Flash používá inverzní kinematika, ale také, jak budou pohyby vypadat věrohodněji tím, že jim dodá přirozenou pružnost.

Text Layout Framework (Systém rozvržení textu)

Paul Trani (27. února 2012)

výukové video

Podívejte se, jak Paul Trani představuje některé z nových funkcí rozvržení textu v aplikaci Flash Professional CS5.

Using the Deco Tool (Používání nástroje Deco)

Adobe (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu se dozvíte o nastavení měřítka podle obsahu v aplikaci Flash CS5.

Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional (Vyhýbání se běžným chybám tvorby v aplikaci Flash Professional)

Tommi West (16. ledna 2012)

výuková lekce

Tato řada článků uvádí běžné chyby tvorby, které mohou způsobit problémy v projektech Adobe Flash Professional, a nabízejí postupy, jejichž pomocí jim můžete zabránit. Tyto zásady také ukazují cesty efektivnější práce a pomáhají vyhýbat se problémům s výkonem a chybami běhu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Animace doplnění pohybu

O animaci doplnění

Použití přednastavení pohybu

Vytvoření animace doplnění

Úpravy cesty pohybu u animace doplnění

Úprava rozsahů doplnění animace na časové ose

Práce s doplněními pohybu uloženými jako soubory XML



(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Úprava křivek vlastností animace pomocí Editoru pohybu



(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Usnadnění animací doplnění

O animaci doplnění

[Zpět na začátek](#)

Na úvod

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Než začnete vytvářet doplnění, seznamte se s následujícími pojmy aplikace Flash Pro:

- Kreslení na vymezené ploše
- Vrstvy časové osy a pořadí překrývání 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. Chcete-li se naučit základy, přečtěte si téma [Snímky a klíčové snímky](#).
- Symboly a vlastnosti symbolů. Mezi typy doplnitelných symbolů patří filmové klipy, tlačítka a grafiky. Text je také doplnitelný.
- Vnořené symboly. Instance symbolů mohou být vnořeny v jiných symbolech.
- Volitelně: Úpravy béziových 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.

Principy doplnění pohybu

Doplnění pohybu je animace, kterou vytvoříte zadáním různých hodnot u vlastnosti objektu v různých snímcích. Aplikace Flash Pro vypočítá hodnoty této vlastnosti mezi těmito dvěma snímky. Označení doplnění (tween) vzniklo ze slova „mezi (in between)“.

Můžete například na snímku 1 umístit symbol na vymezenou plochu doleva a na snímku 20 jej přesunout doprava. Když vytváříte doplnění, aplikace Flash Pro vypočítá všechny pozice filmového klipu mezi snímky. Výsledkem je animace symbolu pohybujícího se zleva doprava od snímku 1 do snímku 20. V každém snímku mezi nimi aplikace Flash Pro posune filmový klip po vymezené ploše o jednu dvacetinu vzdálenosti.

Rozsah doplnění je skupina snímků na časové ose, ve které se může v průběhu času změnit jedna nebo více vlastností. 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. Tyto vlastnosti mohou zahrnovat polohu, alfa (průhlednost), odstín barvy atd. 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. Z kontextové nabídky rozsahu doplnění můžete také zvolit, které typy klíčových snímků vlastnosti se budou zobrazovat v časové ose.

V předchozím příkladu doplnění filmového klipu od snímku 1 ke snímku 20 jsou snímky 1 a 20 klíčové snímky vlastnosti. K určení hodnot vlastností, které chcete animovat, můžete použít inspektor vlastností, editor pohybu a mnoho dalších nástrojů aplikace Flash. Tyto hodnoty vlastností se zadávají do vybraných snímků a aplikace Flash Pro následně přidá do rozsahu doplnění klíčové snímky požadované vlastnosti. Aplikace Flash Pro interpoluje hodnoty každé z těchto vlastností ve snímcích nacházejících se mezi klíčovými snímky vlastnosti, které jste vytvořili.

Poznámka: Počínaje verzí 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 vymezené ploše. Samostatný pojem „klíčový snímek vlastnosti“ odkazuje na hodnotu vlastnosti objektu definovanou v určitém čase nebo snímku v doplnění pohybu.

Pokud doplněný objekt při doplnění změni 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 pro výběr, dílčí výběr, změnu kotevního bodu, odstranění kotevního bodu a volnou transformaci 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.

Doplnitelné objekty a vlastnosti

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 nebo vyšší. Prostředí Adobe AIR rovněž podporuje 3D pohyb.

- Zkosení podle osy X a Y
- Změna velikosti podle osy X a Y
- Barevné efekty

Barevné efekty zahrnují: alfa (průhlednost), jas, odstín a pokročilá nastavení barev. Barevné efekty lze doplnit pouze u symbolů a textu modulu TLF. Doplněním těchto vlastností mohou objekty přecházet z jedné barvy do druhé.

Chcete-li doplnit barevný efekt u klasického textu, převedte daný text na symbol.

- Vlastnosti filtrů (filtry nelze aplikovat na grafické symboly)

Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními

Aplikace Flash Pro podporuje při vytváření pohybu dva různé 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 předchozích verzích aplikace Flash Pro, se vytvářejí složitěji. Zatímco doplnění pohybu umožňuje mnohem rozsáhlejší ovládání doplnění, klasická doplnění poskytují určité specifické možnosti, které mohou někteří uživatelé potřebovat.

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 rozmezí doplnění skládá jen z jednoho cílového objektu. Klasické doplnění umožňuje doplňování mezi dvěma klíčovými snímky, jež obsahují instance stejných nebo různých symbolů.
- Doplnění pohybu a klasické doplnění umožňují pouze doplnění specifických typů objektů. Jestliže použijete doplnění pohybu u nepovolených typů objektů, nabídne aplikace Flash jejich převod na filmový klip, kde bude doplnění vytvořeno. Použitím klasického doplnění se převedou 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.

- Ve stejné vrstvě se může nacházet více než jedno klasické doplnění nebo doplnění pohybu, ale oba typy doplnění se ve stejné vrstvě nemohou vyskytovat.

Další zdroje

K dispozici jsou následující články a zdroje týkající se rozdílů mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními:

- [Vytvoření jednoduché animace v aplikaci Flash](#) (Adobe.com)
- [Průvodce migrací pohybu pro aplikaci Flash Professional](#) (Adobe.com)
- Užitečný příspěvek o modelu pohybu v aplikaci Flash Pro a rozdílech mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními zveřejnila Jen DeHaan ve svém blogu na webu [Flashthusiast.com](#).

Použití přednastavení pohybu

[Zpět na začátek](#)

Přednastavení pohybu jsou předem konfigurovaná [doplnění pohybu](#), která lze použít u objektu na vymezené ploše. Jednoduše vyberete objekt a klepnete na tlačítko Aplikovat na panelu Přednastavení pohybu.

Pomocí přednastavení pohybu se lze rychle naučit základy přidávání animací v aplikaci Flash Pro. 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 spolupracovníky. Můžete také využít přednastavení sdílená členy komunity, kteří vytvářejí návrhy v aplikaci flash Pro.

Používáním 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. V některých videích může být zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, ale to samé platí i pro aplikaci Flash Pro CS5.

- [Working with motion presets \(Práce s přednastaveními pohybu\)](#) (3:29)
- [Using Motion Presets \(Použití přednastavení pohybu\)](#) (3:25)
- [Everyday Timesavers: Web – Motion Presets \(Úspora času pro každý den: Web – Přednastavení pohybu\)](#) (3:32)

Zobrazení náhledu přednastavení pohybu

Každé přednastavení pohybu, které je zahrnuto v aplikaci Flash Pro, má svůj náhled, který můžete sledovat na 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 pohybu 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, na symboly tlačítek ani na klasická textová pole. 2D nebo 3D přednastavení pohybu můžete aplikovat na libovolný 2D nebo 3D filmový klip.

Poznámka: Přednastavení pohybu, které animuje polohu osy ze 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 ze 3D úběžného bodu (ten se nastavuje v inspektoru vlastností instance 3D symbolu) k okrajům vymezené plochy.

Aplikování přednastavení pohybu:

1. Na vymezené ploše vyberte doplňitelný 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 doplňitelný 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 vymezené 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. Aplikace Flash Pro uloží přednastavení jako soubor XML. Soubory se ukládají do následujících složek:

- Windows: <pevný disk>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

Poznámka: Uložení, odstranění nebo přejmenování vlastních přednastavení nelze vrátit zpět.

Import přednastavení pohybu

Přednastavení pohybu se ukládají jako soubory XML. Importem souboru XML doplnění jej přidáte do panelu Přednastavení pohybu. Přednastavení pohybu importovaná jako soubory XML lze přidat pouze jako klasická doplnění.

1. V nabídce panelu Přednastavení pohybu zvolte položku Importovat.
2. V dialogovém okně Otevřít vyhledejte soubor XML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Aplikace Flash Pro otevře soubor XML a přidá do panelu přednastavení pohybu.

Export přednastavení pohybu

Přednastavení pohybu můžete exportovat jako soubor XML, který lze sdílet s ostatními uživateli aplikace Flash Pro.

1. V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení.
2. V nabídce panelu zvolte položku 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. Když odeberete přednastavení, aplikace Flash Pro odstraní z disku příslušný

soubor XML. 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 položku 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 ukázkou doplnění. Uložte soubor FLA se zcela stejným názvem, jaký má vlastní přednastavení.
3. Příkazem Publikovat vytvoříte 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 CC\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

Při výběru vlastního doplnění v panelu Přednastavení pohybu se nyní bude zobrazovat náhled.

Vytvoření animace doplnění

[Zpět na začátek](#)



Kroky při vytváření doplněné animace

Na úvod

Než se pustíte do animování vlastností, mějte na paměti následující:

Použití ActionScriptu není nutné. Podobně jako mnoho věcí v aplikaci Flash nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Základy časové osy a úpravy vlastností. Než začnete pracovat s doplněními pohybu, seznámte se se základním použitím časové osy a úpravami vlastností. Chcete-li se naučit základy, přečtěte si téma [Snímky a klíčové snímky](#).

Jednotlivé klíčové snímky vlastností můžete upravovat ve vymezené ploše, v inspektoru vlastností nebo v Editoru pohybu. Používání Editoru pohybu je při vytváření mnoha typů jednoduchých doplnění pohybu volitelné.

⚠ Editor pohybu je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

Instance symbolů a pouze textová pole. Aplikace Flash doplňuje pouze instance symbolů 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.

Jeden objekt na doplnění. Nejmenší stavební jednotka vrstvy doplnění je rozsah doplnění. Rozsah doplnění ve vrstvě doplnění může obsahovat pouze jednu instanci symbolu nebo textové pole. Instance symbolu se označuje jako cíl rozmezí doplnění. Jeden symbol však může obsahovat mnoho objektů.

Změna cíle. Při přidání druhého symbolu nebo textového pole do rozsahu doplnění dochází k nahrazení původního symbolu v doplnění. Cílový objekt doplnění můžete změnit přetažením jiného symbolu z knihovny na rozmezí doplnění v časové ose nebo pomocí příkazu Změnit > Symbol > Zaměnit Symbol. Symbol lze z vrstvy doplnění odstranit, aniž by došlo k odstranění nebo přerušení doplnění. Později pak můžete k doplnění přidat jinou instanci symbolu. Kdykoli také můžete změnit typ cílového symbolu nebo upravit symbol.

Úpravy cesty pohybu. Pokud doplnění obsahuje pohyb, na vymezené ploše se zobrazí cesta pohybu. Cesta pohybu označuje polohu doplňovaného objektu v jednotlivých snímcích. Cestu pohybu na vymezené ploše můžete upravit přetažením jejích řídících bodů. Do vrstvy doplnění/inverzní kinematiky nelze přidat vodítko pohybu.

Informace o doplňování pohybu pomocí inverzní kinematiky naleznete v tématu [Animace armatury](#).

Jak se přidává doplnění na časovou osu

Přidáte-li k objektu ve vrstvě doplnění, aplikace Flash Pro provede jednu z následujících akcí:

- Převeďte vrstvu na vrstvu doplnění.
- Vytvoří novou vrstvu, která zachová původní pořadí překrývání objektů ve vrstvě.

Vrstvy se přidávají podle těchto pravidel:

- Pokud ve vrstvě neexistují jiné objekty než ty ve výběru, změní se vrstva na vrstvu doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstev dole (pod všemi ostatními objekty), aplikace Flash vytvoří vrstvu nad původní vrstvou. Tato nová vrstva obsahuje nevybrané položky. Původní vrstva se stane vrstvou doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstev nahoře (nad všemi ostatními objekty), aplikace Flash vytvoří novou vrstvu. Výběr bude přesunut do nové vrstvy a tato vrstva se stane vrstvou doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstev uprostřed (existují objekty nad i pod výběrem), aplikace Flash vytvoří dvě vrstvy. Jedna vrstva bude obsahovat nové doplnění a druhá nad ní bude obsahovat nevybrané položky v pořadí překrývání nahoře. 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, umístíte je do samostatných vrstev.

Videa a výukové lekce

Následující výukové lekce ukazují postupy vytváření doplnění pohybu:

- Video: Doplnění polohy objektu. [Creating motion tweens \(Vytváření doplnění pohybu\)](#) (délka 2:04, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 1 \(Vytváření doplnění pohybu: část 1\)](#) (délka 10:53, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 2 \(Vytváření doplnění pohybu: část 2\)](#) (délka 5:55, Adobe TV)
- Video: Poloha doplnění a alfa (průhlednost), úpravy cesty pohybu, uložení doplnění jako přednastavení pohybu. [Vytváření animace v aplikaci Flash CS5](#) (délka: 5:34, Adobe TV)
- Video: Poloha doplnění, alfa, 3D natočení, filtry, přehled Editoru pohybu, přidávání náběhů/doběhů, kopírování/vkládání vlastností doplnění, úpravy cesty pohybu, manipulace s rozsahy doplnění na časové ose, uložení a použití přednastavení pohybu. [Flash Downunder: Motion Tweening \(Aplikace Flash u protinožců: Doplňování pohybu\)](#) (délka 29:57, Adobe TV)
- Video: [Layers TV: Episode 71: Animated text \(Layers TV – 71. díl: Animovaný text\)](#) (délka 20:19, Adobe TV)
- Video: Kdy použít doplnění pohybu a kdy klasická doplnění. [Flash Motion Tweening \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka 10:13, Layers Magazine)
- Výuková lekce: Doplnění alfa (průhlednost). [How to Create a Motion Tween in Adobe Flash \(Jak vytvořit doplnění pohybu v aplikaci Adobe Flash\)](#) (eHow.com)
- Výuková lekce: Vytváření doplnění, úpravy cesty pohybu. [Timeline animation in Flash](#) (Animace na časové ose v aplikaci Flash) (Layersmagazine.com)
- Video: [Understanding Timeline icons in an object-based tween](#) (Vysvětlení ikon časové osy v doplnění založeném na objektu) (délka = 5:08, Peachpit.com)

Animování polohy s doplněním


Chcete-li, aby se objekt přesunul nebo sklouzl přes vymezenou plochu:

1. Vyberte na vymezené ploše instanci symbolu nebo textové pole pro doplnění. Objekt může být umístěn v následujících typech vrstev: normální, vodítko, maska a maskovaná.
Pokud výběr obsahuje jiné objekty nebo obsahuje více objektů z vrstvy, nabídne aplikace Flash převedení výběru na symbol filmového klipu.
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 zobrazí dialogové okno „Převést výběr na symbol pro doplnění“, klepnutím na tlačítko OK převedete výběr na symbol filmového klipu.

Pokud byl doplněný objekt jedinou položkou vrstvy, aplikace Flash Pro převede vrstvu s objektem na vrstvu doplnění. Obsahuje-li vrstva i jiné objekty, aplikace Flash Pro vloží vrstvy tak, aby bylo zachováno pořadí překrývání vrstev. Aplikace Flash umístí doplňovaný objekt do jeho vlastní vrstvy.

Pokud byl původní objekt umístěn pouze v prvním snímku časové osy, bude délka rozsahu doplnění rovna jedné sekundě trvání. Pokud se původní objekt nacházel ve více sousedních snímcích, rozsah doplnění obsahuje počet snímků, které zabíral původní objekt.

3. Přetažením libovolného konce rozmezí doplnění v časové ose zkrátte nebo prodlužte rozmezí na požadovaný počet snímků. Všechny existující klíčové snímky vlastnosti v doplnění se přesunou úměrně s koncem rozmezí.
Chcete-li přesunout konec rozmezí bez přesouvání existujících klíčových snímků, přetáhněte konec rozmezí doplnění se stisknutou klávesou Shift.
 4. Chcete-li k doplnění přidat pohyb, umístěte přehrávací hlavu na snímek v rozsahu doplnění a poté přetáhněte objekt 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 vymezené 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 doplňitelné objekty do více vrstev, všechny je vyberte a zvolte příkaz Vložit > Doplnění pohybu. Stejným způsobem můžete na více objektů aplikovat také přednastavení pohybu.


Doplnění dalších vlastností pomocí inspektoru vlastností

Příkaz Vytvořit doplnění pohybu umožňuje animovat většinu vlastností instance symbolu nebo textového pole, například otočení, měřítko, průhlednost nebo odstín (pouze symboly a text modulu TLF). Můžete například upravit vlastnost alfa (průhlednost) instance symbolu tak, aby se na obrazovce objevil postupně. Seznam vlastností, které lze animovat pomocí doplnění pohybu naleznete v tématu [Doplňitelné objekty a vlastnosti](#).

1. Vyberte na vymezené ploše instanci symbolu nebo textové pole.
Pokud výběr obsahuje jiné objekty nebo obsahuje více objektů z vrstvy, nabídne aplikace Flash převedení výběru na symbol filmového klipu.
2. Vyberte příkaz Vložit > Doplnění pohybu.
Pokud se zobrazí dialogové okno „Převést výběr na symbol pro doplnění“, klepnutím na tlačítko OK převedete výběr 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), natočení nebo zkosení.

Hodnotu lze nastavit pomocí inspektoru vlastností nebo pomocí jednoho z nástrojů na panelu Nástroje.

Z aktuálního snímku rozsahu se stane klíčový snímek vlastností.

 Můžete zobrazit různé typy klíčových snímků vlastností v rozsahu doplnění. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na rozsah doplnění a z kontextové nabídky vyberte příkaz Zobrazit klíčové snímky > typ vlastnosti.

5. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose lze sledovat náhled doplnění na vymezené ploše.

6. Chcete-li přidat další klíčové snímky vlastností, přesuňte přehrávací hlavu do požadovaného snímku v rozsahu a v inspektoru vlastností nastavte hodnotu vlastnosti.

Poznámka: Vlastnosti můžete doplňovat v rámci celého doplnění také pomocí Editoru pohybu. Další informace naleznete v tématu [Úprava křivek vlastností pomocí Editoru pohybu](#).

Přidání dalšího doplnění do stávající vrstvy doplnění

Do stávající vrstvy doplnění lze přidat další doplnění. To umožňuje při vytváření obsahu Flash s animací používat méně vrstev.

- 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 položky 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.
 - Přetažením se stisknutou klávesou Alt duplikujete existující rozmezí ze stejné nebo jiné vrstvy.
 - Zkopírujte a vložte rozmezí doplnění ze stejné nebo jiné vrstvy.

Poznámka: Cílový objekt, u kterého doplňujete pohyb, můžete kopírovat do schránky v libovolném snímku v rozsahu doplnění.

Úpravy cesty pohybu u animace doplnění

[Zpět na začátek](#)

Cestu pohybu můžete u [doplnění pohybu](#) upravit nebo změnit následujícím způsobem:

- 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.

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 vlastností poloha. Tato táhla můžete použít ke změně tvaru cesty okolo klíčových snímků vlastností 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.



Doplněný objekt, jehož orientace neodpovídá cestě pohybu (vlevo) a s orientací odpovídající cestě pohybu (vpravo)

1. V panelu nástrojů klepněte na nástroj výběr.

2. Klepněte na cílovou instanci doplnění, aby cesta pohybu na vymezené ploše byla viditelná.
3. Přetažením libovolného segmentu cesty pohybu nástrojem výběr změníte 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 (kosočtverečky).

5. Chcete-li přesunout řídicí bod, přetáhněte ho nástrojem dílčí výběr.
6. Chcete-li upravit křivku cesty okolo řídicího bodu, přetáhněte táhla řídicího bodu Bézierovy křivky nástrojem dílčí výběr.

Pokud nedojde k rozšíření táhel, můžete táhla rozšířit přetáhnutím za řídicí bod se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Macintosh).

7. Chcete-li odstranit kotevní bod, klepněte na něj pomocí nástroje Odstranit kotevní bod. Většina kotevních bodů generovaných pomocí nástroje výběr jsou hladké body. Chcete-li kotevní bod změnit, klepněte na něj nástrojem pro změnu kotevního bodu. Kotva se změní na úhlový bod.
8. Můžete rovněž z bodu vysunout nová Bézierova táhla a nastavit jejich polohu stejným způsobem jako u běžného kotevního bodu.

Poznámka: Kotevní body nelze na cestu přidávat pomocí nástroje Přidat kotevní bod.

Další obsah z komunity doporučený společnostmi Adobe:

- Video: [Custom motion paths in Flash \(Vlastní cesty pohybu v aplikaci Flash\)](#) (3:51, SchoolofFlash.com. Doplnění pohybu, úpravy cesty pohybu, vytvoření vlastní cesty pohybu a její použití v doplnění.)
- Video: [Flash Downunder: Motion Tweening \(Flash u protinožců: Doplnění pohybu\)](#) (29:57, Adobe TV. Ukazuje, jak upravit cestu pohybu. Přejděte ve videu na časový kód 05:00.)
- Výuková lekce: [Timeline animation in Flash \(Animace na časové ose v aplikaci Flash\)](#) (Layersmagazine.com. Vytváření doplnění, úpravy cesty pohybu.)
- Video: [Altering the curve of a motion path \(Změna křivky cesty pohybu\)](#) (délka = 3:45, Peachpit.com)

Změna polohy doplňovaného objektu

Nejjednodušším způsobem úprav cesty pohybu je přesunutí cílové instance doplnění na vymezené ploše v libovolném snímku rozmezí doplnění. Pokud aktuální snímek neobsahuje klíčový snímek vlastnosti, aplikace Flash Pro ho přidá.

1. Umístíte 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 rozmezí doplnění v časové ose a potom klepněte na cestu pohybu na vymezené ploše.
 - Klepněte na doplňovaný objekt na vymezené ploše a potom klepněte na cestu pohybu.
 - Přetáhněte rámeček kolem cesty pohybu i cílové instance, abyste je vybrali obě.
 - (Pouze CS5.5) Více cest pohybu lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Shift na cestu pohybu každého doplnění, jež chcete upravit. Můžete také přetáhnout rámeček kolem všech cest pohybu.
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 doplňovaný objekt, který žádnou cestu pohybu nemá, vyberte ho a v inspektoru vlastností zadejte polohu X a Y.

Úpravy cesty pohybu nástrojem Volná transformace

1. V panelu nástrojů klepněte na nástroj Volná transformace.
2. Nástrojem Volná 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 pohybu provádět také tak, že ji vyberete nástrojem dílčí výběr a poté stisknete 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.

(Pouze CS5.5) Změna velikosti více doplňovaných objektů a cest pohybu

1. Umístěte přehrávací hlavu na první snímek doplnění, který chcete upravit.
2. Z panelu nástrojů vyberte nástroj volná transformace.
3. Vyberte více doplňovaných objektů a jejich cesty pohybu jedním z následujících úkonů:
 - Klepněte se stisknutou klávesou *Shift* na doplňované objekty a jejich cesty pohybu.
 - Přetáhněte rámeček kolem doplňovaných objektů a jejich cest pohybu.
4. Změňte velikost výběru přetažením rohů ohraničovacího rámečku, který obsahuje vybrané objekty a cesty pohybu.

Přehrávací hlava je na prvním snímku doplnění, a proto se změna velikosti bude vztahovat na všechny doplňované snímky. Žádné nové klíčové snímky vlastnosti nebudou vytvořeny.

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. Zvolte položky 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.

Aplikace Flash Pro použije tah jako novou cestu pohybu u 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 ve vymezené ploše 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 pohyb 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 Editor pohybu a v místní nabídce vyberte pohyb. Další informace o Editoru pohybu naleznete v tématu [Úprava křivek vlastností pomocí Editoru pohybu](#).

Když jsou klíčové snímky vlastnosti nastaveny na pohyblivé, zobrazí se v Editoru pohybu jako oblé tečky namísto čtverečků.

Poznámka: Pokud zapnete pohyblivé klíčové snímky pro rozsah doplnění a potom je vypnete, klíčové snímky si ponechají své místo v rozsahu, které je výsledkem povolení pohyblivého umístění.



Cesta pohybu s vypnutými pohyblivými klíčovými snímky. Všimněte si nerovnoměrného rozložení snímků, což vede k nerovnoměrné rychlosti pohybu.



Stejná cesta pohybu se zapnutými pohyblivými klíčovými snímky vede k rovnoměrnému rozložení snímků podél cesty a rovnoměrné rychlosti pohybu.

Úprava rozsahů doplnění animace na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Při vytváření animace v aplikaci Flash Pro je často vhodné si nejdříve nastavit na časové ose rozsahy doplnění. Když si určíte úvodní uspořádání objektů ve vrstvách a snímcích, můžete pak doplnění dokončit změnou hodnot doplněných vlastností v inspektoru vlastností nebo Editoru pohybu.

Chcete-li vybrat rozmezí doplnění a snímky v časové ose, proveďte některý z následujících úkonů. Zkontrolujte, zda je ve všeobecných předvolbách (Úpravy > Předvolby) zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí.

- 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 rozmezí doplnění jeden snímek, klepněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) v rozmezí na tento snímek.
- Chcete-li v rozmezí vybrat více sousedních snímků, táhněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) v rozmezí.
- Chcete-li vybrat snímky z více rozmezí doplnění v různých vrstvách, táhněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) přes více vrstev.
- Chcete-li vybrat v rozmezí doplnění jeden klíčový snímek vlastnosti, klepněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) na příslušný klíčový snímek vlastnosti. Pak ho můžete přetáhnout do nového umístění.

[Úplný seznam klávesových modifikátorů](#) pro práci s rozsahy doplnění na časové ose je k dispozici na webu [Flashthusiast.com](#).

Přesunutí, duplikování a odstranění rozsahu doplnění

- Chcete-li přesunout rozsah do nového umístění ve stejné vrstvě, přetáhněte ho.

Poznámka: Zamčení vrstvy zabraňuje úpravám na vymezené ploše, ale ne na časové ose. Přesunutím rozsahu do jiného rozsahu spotřebujete překrývající se snímky v druhém 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 vodička, 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 rozsahu 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 vybráno více snímků. Pokud byl u rozděleného doplnění použit 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 vymezené ploše i mimo doplnění, přetáhněte se stisknutou klávesou Shift počáteční nebo koncový snímek jeho rozsahu doplnění. Aplikace Flash Pro přidá snímky na konec rozsahu, aniž by k nim cokoli doplňovala.

Můžete také vybrat snímek za rozsahem doplnění ve stejné vrstvě a stisknout klávesu F6. Aplikace Flash Pro rozšíří rozsah doplnění a do vybraného snímku přidá klíčový snímek vlastnosti pro všechny vlastnosti. Stisknete-li klávesu F5, aplikace Flash Pro přidá snímky, ale nepřidá do vybraného snímku klíčový snímek vlastnosti.

Poznámka:Chcete-li přidat na konec rozsahu bezprostředně sousedícího s jiným rozsahem statické snímky, nejdříve musíte přesunout sousední rozsah, abyste vytvořili místo pro nové snímky.

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 rozsahu 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 rozsahu 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 vymezenou plochu.
- Vyberte nový symbol v panelu Knihovna a cílovou instanci doplnění na vymezené ploše a zvolte položky 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*. Aplikace Flash Pro 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

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přidejte 3D vlastnosti pomocí 3D nástrojů v panelu nástrojů.
 - Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo klepněte s klávesou Ctrl (Macintosh) do rozsahu doplnění v Časové ose a vyberte 3D doplnění z místní nabídky.
 - Neobsahuje-li rozsah doplnění žádné klíčové snímky 3D vlastností, aplikace Flash Pro je přidá na stávající osy X a Y klíčového snímku polohy a natočení. Obsahuje-li rozsah doplnění klíčové snímky 3D vlastností, aplikace Flash Pro je odstraní.

Přesunutí nebo duplikace rozmezí doplnění

Rozmezí doplnění a části rozmezí doplnění můžete duplikovat nebo přesunout jejich přetažením v panelu časové osy.

- Přetažením rozmezí doplnění je přesuňte do jiného umístění v časové ose.
- Přetažením rozmezí doplnění se stisknutou klávesou Alt je v novém umístění v časové ose duplikujete.

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. Zvolte položky Úpravy > Časová osa > Kopírovat pohyb.
3. Vyberte rozsah doplnění, který přijme kopírované doplnění.
4. Vyberte položky 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 na panel Akce nebo ho použít v jiném projektu jako skript ActionScript®, použijte příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.

Kopírování a vložení vlastností doplnění pohybu

Můžete kopírovat vlastnosti z vybraného snímku do jiného ve stejném rozsahu doplnění nebo v jiném rozsahu doplnění. Hodnoty vlastností se přidávají 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.

Tyto pokyny předpokládají, že v předvolbách (Úpravy > Předvolby) je zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí.

1. Chcete-li vybrat v rozmezí doplnění jeden snímek, klepněte na snímek se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Apple+Alt (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 zkopírovaných vlastností klepnutím se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) na příslušný 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.

Pro každou vkládanou vlastnost ve vybraném snímku aplikace Flash Pro vytvoří klíčový snímek vlastnosti a znovu interpoluje doplnění pohybu.

Převeďte rozsah doplnění mezi animací snímků po snímku

Rozsah klasického doplnění nebo doplnění pohybu je možné převést na animaci po jednotlivých snímcích. 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 naleznete v tématu [Animace po jednotlivých snímcích](#).

- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo podržte klávesu Ctrl a klikněte (Macintosh) na rozsah doplnění, který chcete převést, a v místní nabídce vyberte příkaz Převést na animaci po jednotlivých snímcích.

(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0

Zkopírujete-li vlastnosti, které definují doplnění pohybu na časové ose jako kód jazyka ActionScript 3.0, můžete tento pohyb použít u jiného symbolu, a to buď na panelu Akce, nebo ve zdrojových souborech (jako jsou soubory třídy) dokumentu aplikace Flash Pro, který používá jazyk ActionScript 3.0.

Pomocí tříd `fl.motion` můžete přizpůsobit kód ActionScript generovaný aplikací Flash Pro pro 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
- Scale
- 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.

Aplikace Flash Pro zkopíruje do schránky systému kód ActionScript 3.0, který popisuje vybrané doplnění pohybu. Kód popisuje doplnění jako animaci snímek po snímku.

Chcete-li použít kopírovaný kód, vložte ho do panelu Akce dokumentu Flash Pro, který obsahuje instanci symbolu, do kterého chcete kopírované doplnění vložit. Zrušte komentář řádku, který volá funkci `addTarget()`, a nahraďte text `<instance name goes here>` na 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*.

Práce s doplněními pohybu uloženými jako soubory XML

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Pro lze pracovat s doplněními pohybu jako se soubory XML. Aplikace Flash Pro umožňuje používat u libovolného doplnění pohybu nativně tyto příkazy:

- Kopírovat pohyb jako XML
- Exportovat pohyb jako XML
- Importovat pohyb jako XML

Kopírovat pohyb jako XML

Umožňuje kopírování vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše v daném snímku.

1. Vytvořte doplnění pohybu.
2. Vyberte libovolný snímek na časové ose.
3. Klikněte na položku Příkazy > Kopírovat pohyb jako XML.

Vlastnosti pohybu se zkopírují do schránky jako data XML. Se souborem XML pak můžete pracovat v libovolném textovém editoru.

Exportovat pohyb jako XML

Slouží k exportu vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše do souboru XML, který lze uložit.

1. Vytvořte doplnění pohybu.
2. Klikněte na položku Příkazy > Exportovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do vhodného umístění, kam chcete soubor uložit.
4. Zadejte název souboru XML a klikněte na tlačítko Uložit.

Doplnění pohybu bude vyexportováno jako soubor XML do zadaného umístění.

Importovat pohyb jako XML

Umožňuje importovat stávající soubor XML, který má definovány vlastnosti pohybu.

1. Vyberte libovolný objekt na vymezené ploše.
2. Klikněte na položku Příkazy > Importovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do příslušného umístění a vyberte soubor XML. Klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogu Vložit pohyb jinak vyberte vlastnosti, které chcete použít u vybraného objektu.
5. Klikněte na tlačítko OK.

(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Úprava křivek vlastností animace pomocí Editoru pohybu

[Zpět na začátek](#)

Následující **video a články** ukazují používání Editoru pohybu:

- Video: Ovládání vlastností animace, úprava hodnot x a y a klíčových snímků vlastnosti, přidání efektů pomocí filtrů. [Getting Started: Using the Motion Editor \(Začínáme: Použití Editoru pohybu\) \(3:40\)](#)

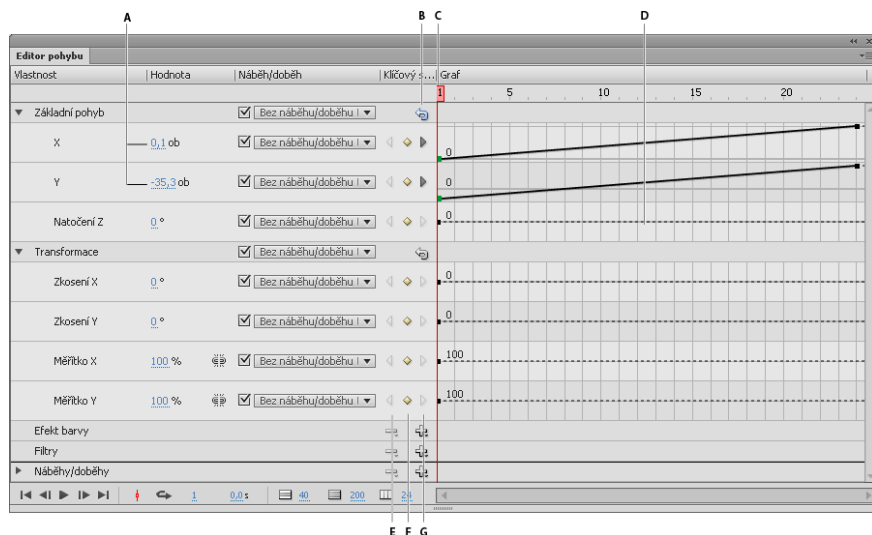
- Video: Jemné ovládání doplnění jednotlivých vlastností, použití křivek náběhu/doběhu u doplnění jednotlivých vlastností. [Using the Motion Editor \(Použití Editoru pohybu\)](#) (6:08)
- Video: [Using the Motion Editor \(Použití Editoru pohybu\)](#) (délka = 7:42, Peachpit.com)
- Článek: [Seznam klávesových modifikátorů pro práci s doplněními pohybu](#) (Flashthusiast.com)

Panel Editoru pohybu umožňuje zobrazení a změny 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,
- provádět jemnější určení tvaru křivek doplnění většiny jednotlivých vlastností pomocí ovládacích prvků Bezierovy křivky (vlastnosti X, Y a Z ovládací prvky Bézierovy křivky nemají),
- přidávat nebo odstraňovat filtry nebo barevné efekty a upravovat jejich nastavení,
- upravovat cestu pohybu doplnění,
- 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 vytvářet plynulou animaci,
- (pouze CS5.5) přehrávat, přetáčet, přeskakovat vpřed a zpět a opakovat animace pomocí tlačítek přehrávání v dolní části panelu.



Editor pohybu

A. hodnoty vlastností **B.** tlačítko Obnovit hodnoty **C.** přehrávací hlava **D.** oblast křivky vlastnosti **E.** tlačítko Předcházející klíčový snímek **F.** tlačítko Přidat nebo odebrat klíčový snímek **G.** tlačítko Další klíčový snímek

Když vyberete rozmezí 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 vlastnost se na křivce vlastnosti pro danou vlastnost zobrazuje jako řídící 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 Bézierovy křivky. U vlastností X, Y a Z můžete na grafu přidávat a odebírat řídící 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.

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 rozšířte 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 řídící body na křivkách vlastností X, Y a Z upravovat pomocí ovládacích prvků Bézierovy křivky.

Řídícími body křivek vlastností mohou být buď hladké nebo rohové řídící body. Když křivka vlastnosti prochází rohovým bodem, vytvoří úhel. Když křivka vlastnosti prochází hladkým bodem, vytvoří hladkou křivku. Typ řídícího bodu v křivce vlastnosti pro vlastnosti X, Y a Z závisí na typu odpovídajícího řídícího 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 řídícími body, táhněte za segment. Když táhnete za křivkový segment, vyberou se řídící body na obou koncích segmentu. Pokud jsou vybrány hladké řídící body, objeví se jejich táhla Bézierovy 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.

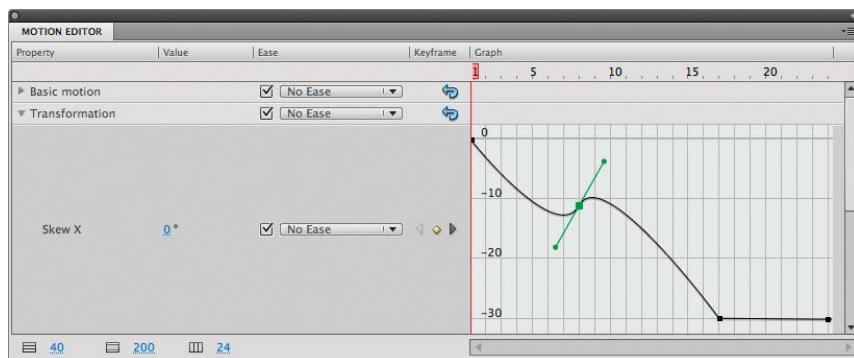
- Chcete-li odebrat klíčový snímek vlastnosti z křivky vlastnosti, musíte klepnout se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na řídicí bod pro klíčový snímek vlastnosti v křivce vlastnosti.

Můžete také klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na řídicí bod a zvolit položku 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 Bézierovy 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 možnost Vyhladit bod, Vyhladit vpravo nebo Vyhladit vlevo. Chcete-li bod nastavit na režim rohového bodu, zvolte položku Rohový bod.



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 naleznete v tématu [Úpravy cesty pohybu u animace doplnění](#).
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)

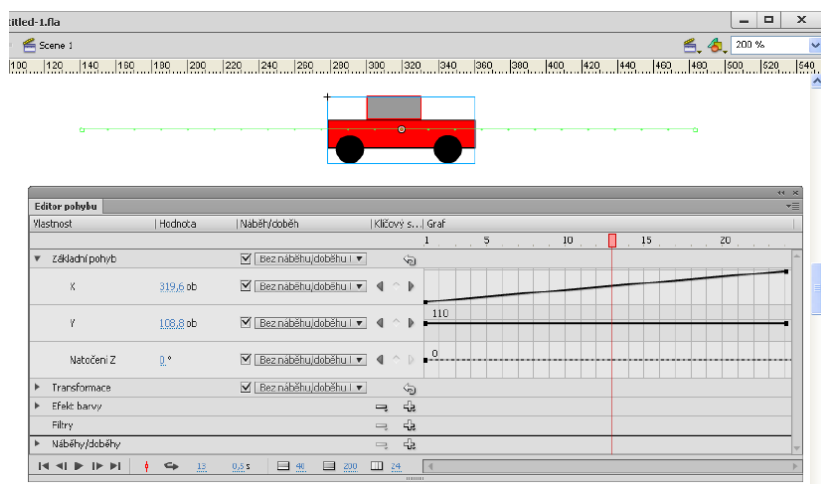
[Zpět na začátek](#)

⚠ (Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Usnadnění animací doplnění

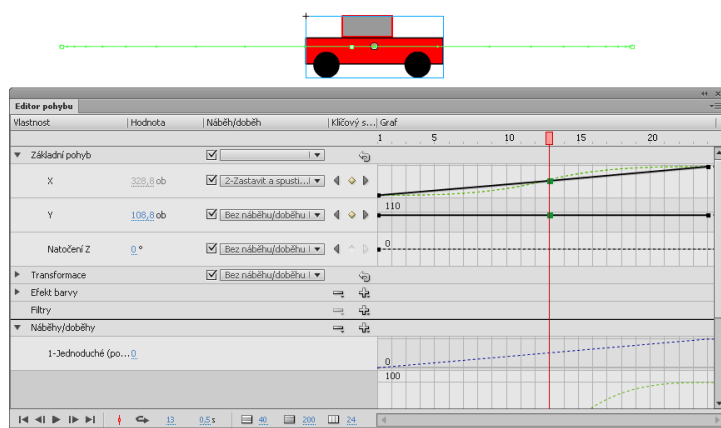
Náběh/doběh umožňuje zrychlit nebo zpomalit začátek nebo konec animace za účelem dosažení realističtějšího pohybu nebo působivějších efektů animace. Jedná se o metodu, kterou se v aplikaci Flash mění způsob výpočtu hodnot vlastností mezi klíčovými snímky vlastnosti v doplnění. Bez náběhu a doběhu vypočítává 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 vlastností doplnění. Výsledný efekt doplnění je důsledkem kombinace rozsahu hodnot vlastností v doplnění a křivky náběhu/doběhu.

Pokud například přes vymezenou 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.



Cesta pohybu bez použitého náběhu a doběhu. Všimněte si rovnoměrného rozmístění snímků podél cesty.



Stejná cesta pohybu s použitím středním náběhem/doběhem Stop a Start. Všimněte si koncentrace snímků na obou koncích cesty, které vytvářejí 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.

Výukové lekce a články:

- Výuková lekce: [Modifying and applying custom eases \(Úpravy a použití vlastních náběhů/doběhů\)](#) (Flashthusiast.com)
- Výuková lekce: [Easing between keyframes \(Náběh/doběh mezi klíčovými snímky\)](#) (Flashthusiast.com)
- Výuková lekce: [Creating and Applying a Custom Ease \(Vytvoření a použití vlastních náběhů/doběhů\)](#) (Kirupa.com)
- Video: [Flash Motion Easing \(Náběhy a doběhy pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka = 7:40, LayersMagazine.com)
- Video: [Setting the ease property of an animation \(Nastavení vlastnosti náběhu/doběhu u animace\)](#) (délka = 5:10, Peachpit.com)

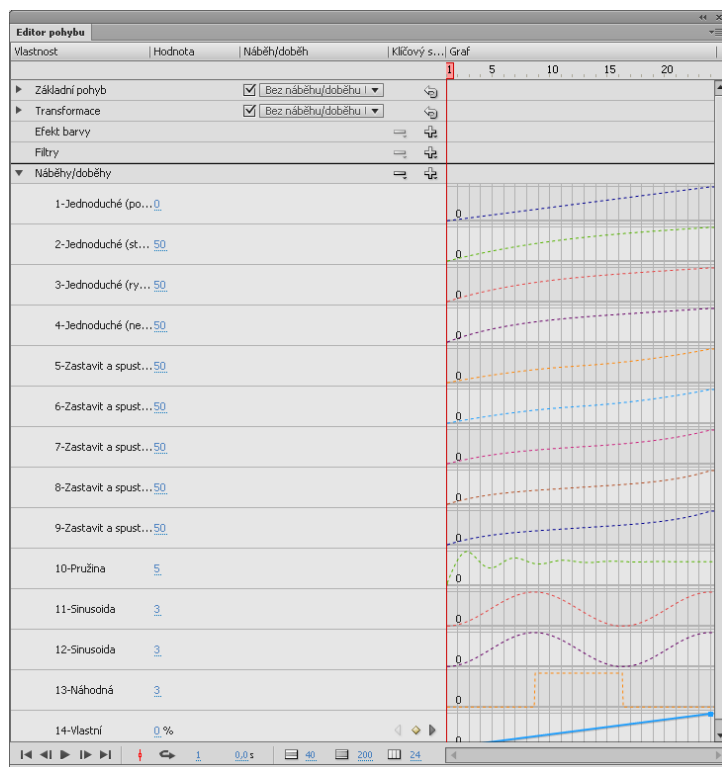
Náběh a doběh všech vlastností doplnění v inspektoru vlastností

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.



Tvary křivek náběhu/doběhu, které jsou zahrnuty v aplikaci 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 vlastností.
- Chcete-li náběh/doběh pro vlastnost nebo kategorii vlastností zapnout nebo vypnout, klepněte na zaškrtnávací 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 vlastností. 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 Bézierovy 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).

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Základy animace

Typy animací

O kmitočtu snímků

Identifikace animací na časové ose

O vrstvách v doplňované animaci

Rozdělení objektů do vrstev u doplňované animace

Vytváření doplňovaných animací prostřednictvím rozmístění objektů do klíčových snímků

Další zdroje

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Typy animací

[Zpět na začátek](#)

Aplikace nabízí různé způsoby 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 vlastností 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 (zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Pozice inverzní kinematiky umožňují roztáhnout nebo ohnout objekty tvarů a propojit skupiny instancí symbolů, abyste dosáhli jejich společného přirozenějšího pohybu. Po přidání kostí do tvaru nebo skupiny symbolů lze polohu kostí nebo symbolů v různých klíčových snímcích změnit. Aplikace Flash provádí interpolaci poloh v mezilehlých snímcích.

Doplnění tvaru Při doplňování tvaru nakreslíte tvar v určitém snímku na časové ose a v jiném snímku tento tvar změníte nebo nakreslíte jiný. Aplikace Flash Pro následně interpoluje přechodové tvary pro snímky ležící mezi nimi, čímž vytvoří animaci, při které se jeden tvar mění v druhý.

Animace po jednotlivých snímcích 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 různé typy animací vysvětleny podrobněji: [Understanding tweens \(Vysvětlení doplnění\) \(2:36\)](#).

O kmitočtu snímků

[Zpět na začátek](#)

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.

Vzhledem k tomu, že zadáváte pouze jeden kmitočet snímků pro celý dokument aplikace Flash Pro, nastavte tuto hodnotu, než začnete vytvářet animaci.

Identifikace animací na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Pro rozlišuje na časové ose mezi doplňovanou animací a animací po snímcích tím, že v každém snímku, který něco obsahuje, zobrazí jiné 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 znamená, že klasické doplnění je přerušené nebo neúplné, například když chybí závěrečný klíčový snímek.



- Černá tečka v počátečním klíčovém 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 vodorovnou černou čáru a na posledním snímku rozsahu prázdný obdélník.



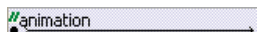
- Malé písmeno *a* označuje, že ke snímku byla pomocí panelu Akce přiřazena nějaká akce.



- Červený praporek znamená, že snímek obsahuje popis.



- Dvě zelená lomítka za sebou znamenají, že snímek obsahuje komentář.



- Zlatá kotva znamená, že snímek představuje pojmenovanou kotvu.



O vrstvách v doplňované animaci

[Zpět na začátek](#)

Každá scéna v dokumentu aplikace Flash Pro může obsahovat libovolný počet 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, umístíte 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.

Když vytváříte doplnění pohybu, aplikace Flash Pro převede vrstvu s vybraným objektem, u kterého chcete doplnit pohyb, na vrstvu doplnění. Na časové ose se vedle názvu vrstvy doplnění zobrazuje ikona doplnění.

Pokud se ve stejné vrstvě jako doplňovaný objekt nacházejí ještě další objekty, aplikace Flash Pro 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. Aplikace Flash Pro vloží tyto nové vrstvy mezi existující vrstvy na časové ose. Tímto způsobem aplikace Flash Pro 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 umístěn pouze ve snímku, který není obsažen 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.

Rozdělení objektů do vrstev u doplňované animace

[Zpět na začátek](#)

Když u objektu použijete doplnění pohybu, aplikace Flash Pro automaticky přesune objekt do 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 Pro rozdělí každý vybraný objekt 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.

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.

Aplikace Flash Pro vloží nové vrstvy pod všechny vybrané vrstvy. Nové vrstvy jsou uspořádány 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.

Vytváření doplňovaných animací prostřednictvím rozmístění objektů do klíčových snímků

[Zpět na začátek](#)

 *Co je nového v aplikaci Flash Professional CC*

Aplikace Flash Pro automaticky umožňuje rozmístit objekty do samostatných klíčových snímků. Můžete zvolit, že chcete objekty rozmístit při uspořádávání obsahu ve vymezené ploše. Pokud proces provádíte manuálně, může být únavný a zdoluhavý. Rozmístění je velmi užitečné při vytváření doplňovaných animací prostřednictvím umístění objektů do jednotlivých klíčových snímků. Jednotlivým klíčovým snímkům lze přiřadit různé objekty nebo různé stavy objektu. To znamená, že pokud je přehrávací hlava posunuta přes tyto klíčové snímky, účinek doplňovaných animací je zjevný.

Pokud používáte příkaz Rozmístit do klíčových snímků, aplikace Flash Pro rozmístí každý vybraný objekt do nového samostatného klíčového snímku. Všechny objekty, které nevyberete (včetně objektů v jiných snímcích), zůstanou ve své původní vrstvě.

Příkaz Rozmístit do klíčových snímků můžete použít na libovolný prvek ve vymezené ploše včetně grafických objektů, instancí, bitmap, videoklipů a textových bloků.

Informace o nových klíčových snímcích vytvářených pomocí příkazu Rozmístit do klíčových snímků

- Nové klíčové snímky vytváření během operace Rozmístit do klíčových snímků jsou uspořádány dle pořadí, ve kterém byly objekty vybrány.
- Pokud zůstane kterýkoli objekt ve vrstvě během operace Rozmístit do klíčových snímků nevybrán, původní snímky zůstanou u takových objektů beze změny. Objektům, které jsou vybrány pro rozmístění, budou přiřazeny klíčové snímky počínaje snímkem, který následuje bezprostředně po posledním snímku v původním obsahu. Například pokud se objekt_1 a objekt_2 nachází ve vrstvě, která obsahuje 50 snímků. Pokud byl objekt_1 vybrán pro rozmístění, bude umístěn do 51. klíčového snímku.

Rozmísťování objektů do klíčových snímků

1. Vyberte objekty, které chcete rozmístit do samostatných vrstev. Objekty se mohou nacházet v jedné vrstvě nebo v několika vrstvách, včetně nesousedních.
2. Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na jeden z vybraných objektů a zvolte položku Rozmístit do klíčových snímků.

Další zdroje

[Zpět na začátek](#)

O animaci v aplikaci Flash Pro jsou k dispozici následující články:

- [Vytvoření jednoduché animace v aplikaci Flash](#) (Adobe.com)
- [Výuková příručka animace pro aplikaci Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Průvodce migrací pohybu pro aplikaci Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Vytvoření animace v jazyce ActionScript 3.0](#) (Adobe.com)
- [How to Lip Sync a Character in Flash \(Jak synchronizovat řeč v aplikaci Flash\)](#) (délka = 2:30, YouTube.com)

Další zdroje nápovědy

- [Práce s animací klasického doplnění](#)
- [Inverzní kinematika](#)
- [Doplnění tvarů](#)
- [Animace po jednotlivých snímcích](#)
- [Vytvoření nového dokumentu](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Animace po jednotlivých snímcích

Vytváření animací snímek po snímku

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

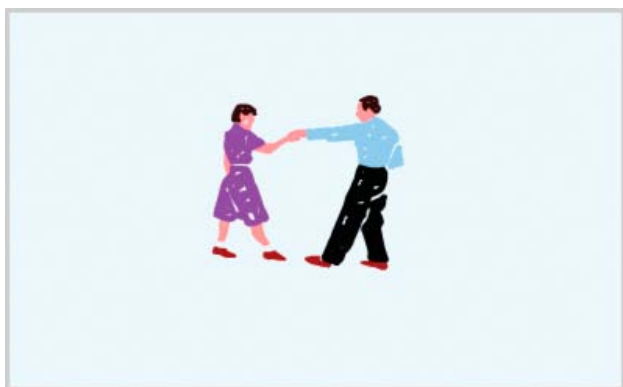
Používání průsvitek

Vytváření animací snímek po snímku

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 změníte 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).

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

[Zpět na začátek](#)

Rozsah klasického doplnění nebo doplnění pohybu je možné převést na animaci po jednotlivých snímcích. V animaci po jednotlivých snímcích obsahuje každý snímek samostatné klíčové snímky (nikoli klíčové snímky vlastností), který každý obsahuje samostatnou instanci animovaného symbolu. Animace po jednotlivých snímcích neobsahuje interpolované hodnoty vlastností.

❖ Klikněte 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.

Používání průsvitek

[Zpět na začátek](#)

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 navršeny jeden na druhém. Ztlumené snímky nelze upravovat.



Videa a výukové lekce

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid \(Zarovnání objektů s průsvitem a mřížkou\)](#) (délka = 8:34, Adobe Press)

Současné zobrazení několika snímků animace na vymezené ploše


❖ Klepněte na tlačítko Průsvítka . Všechny snímky mezi značkami První průsvítka a Poslední průsvítka (v záhlaví časové osy) jsou na sobě navrstvené jako jeden snímek v okně dokumentu.

Správa zobrazování průsvítek

- Chcete-li zobrazit snímky na průsvítkách jako obrysy, klepněte na tlačítko Obrysy průsvítek .
- Chcete-li změnit polohu některé značky průsvítka, přetáhněte její ukazatel do nové polohy. (Normálně se značky průsvítek přesouvají spolu s ukazatelem aktuálního snímku.)
- Chcete-li povolit úpravy všech snímků mezi značkami průsvítka, klepněte na tlačítko Upravit více snímků . Obvykle vám použití průsvítek umožňuje upravovat pouze aktuální snímek. Můžete ale zobrazit obsah každého snímku mezi značkami průsvítek a každý z nich zpřístupnit pro úpravy, bez ohledu na to, který je aktuálním snímkem.

Poznámka: Jsou-li zapnuté průsvítka, nezobrazují se zamknuté vrstvy (označené ikonou visacího zámku). Chcete-li zabránit velkému množství matoucích obrazů, zamkněte nebo skryjte vrstvy, které nechcete zobrazovat na průsvítkách.

Změna zobrazení značek průsvítek

❖ Klepněte na tlačítko Změnit značky průsvítek  a vyberte položku:

Vždy zobrazovat značky Zobrazí značky průsvítek v záhlaví časové osy, ať jsou průsvítka zapnuté, nebo vypnuté.

Ukotvit průsvítka Zamkne značky průsvítek v jejich aktuální poloze v záhlaví časové osy. Obvykle je rozsah průsvítek relativní vzhledem k ukazateli aktuálního snímku a značkám průsvítek. Ukotvení značek průsvítek zabraňuje jejich přemístění spolu s ukazatelem aktuálního snímku.

2 průsvítka Zobrazí dva snímky na obou stranách aktuálního snímku.

5 průsvítek Zobrazí pět snímků na obou stranách aktuálního snímku.

Průsvítka pro všechny Zobrazí všechny snímky na obou stranách aktuálního snímku.



Snímky a klíčové snímky

Vkládání snímků do časové osy

Výběr snímků v časové ose

Popis snímků na časové ose

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

Změna délky sekvence statického snímku

Převedení klíčového snímku na běžný snímek

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

Stejně jako u filmu se v dokumentech programu Adobe® Flash® Professional 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 vlastností je snímek, ve kterém definujete změnu vlastností objektu animace. Flash Professional umí automaticky doplňovat hodnoty vlastností mezi klíčové snímky vlastností, aby vznikly plynulé animace. Tím, že klíčové snímky vlastností 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 vlastností v časové ose ovládáte pořadí událostí v dokumentu a jeho animaci.

Videa a výukové lekce

- Video: [Editing frames on the Timeline \(Úpravy snímků na časové ose\)](#) (délka = 9:27, Peachpit.com)

Vkládání snímků do časové osy

[Zpět na začátek](#)

- Pokud chcete vložit nový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Snímek (F5).
- Chcete-li vytvořit nový klíčový snímek, zvolte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek (F6), případně pravým tlačítkem (Windows) nebo se současně stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na snímek, kam chcete vložit klíčový snímek, a z kontextové nabídky vyberte příkaz 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

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional 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 Professional.

- 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.
- Chcete-li vybrat více sousedících snímků, přetáhněte kurzor přes snímky, nebo klepněte na další snímky se současně stisknutou 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.

- Chcete-li vybrat celé rozmezí snímků (doplnění pohybu nebo inverzní kinematika) a v předvolbách je zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí, klepněte na ně jednou. Pokud je možnost Výběr založený na rozmezí vypnuta, poklepejte na rozmezí. Chcete-li vybrat více rozmezí, klepněte na každé z nich se současně stisknutou klávesou Shift.

Popis snímků na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Pro usnadnění uspořádání obsahu můžete snímky na časové ose označit popisem. Můžete rovněž označit snímek popisem, aby bylo možné na daný snímek odkazovat v jazyce ActionScript pomocí jeho popisu. Pokud potom změníte uspořádání časové osy a přesunete popis na jiné číslo snímku, bude ActionScript nadále odkazovat na daný popis snímku a nebude nutné jej aktualizovat.

Popisy snímků lze používat pouze u klíčových snímků. Nejvhodnější je vytvořit v časové ose samostatnou vrstvu, která bude obsahovat popisy snímků.

Přidání popisu snímku:

1. Vyberte snímek, který chcete v časové ose označit popisem.
2. S vybraným snímkem zadejte název popisu do oddílu Popis v inspektoru vlastností. Stiskněte klávesu Enter nebo Return.

Video a výukové lekce

- Video: [Using frame labels \(Používání popisů snímků\)](#) (délka = 8:29, Peachpit.com)

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

[Zpět na začátek](#)

Výběr snímku na základě rozsahu umožňuje vybrat mezi 2 klíčovými snímky rozsah snímků jedním klepnutím.

1. Zvolte Úpravy > Předvolby.
2. Zvolte kategorii Všeobecné.
3. V části časové osy zvolte Výběr založený na rozpětí.
4. Klepněte na tlačítko OK.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

[Zpět na začátek](#)

Možnost Rozmístění do klíčových snímků umožňuje rozmístit několik objektů (symbolů a bitmap) na vymezené ploše do jednotlivých klíčových snímků.

1. Vyberte více objektů jakékoli vrstvy na vymezené ploše.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši kamkoli na vymezenou plochu a vyberte možnost Rozmístit do klíčových snímků.

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.
 - Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte klíčový snímek na místo, kam jej chcete zkopírovat.

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ Vyberte klíčový snímek nebo sekvenci snímků a přetáhněte klíčový snímek nebo sekvenci na požadované místo.

Změna délky sekvence statického snímku

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.

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.

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

U každého klíčového snímku časové osy můžete zobrazit náhled položek v klíčovém snímku.

❖ Z nabídky Volby panelu časové osy v pravém horním rohu panelu časové osy vyberte možnost Náhled.

Další témata [Nápovědy](#)

[Základy animace](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Doplňování tvaru

O doplnění tvarů

Vytvoření doplnění tvaru

Řízení změn tvaru s použitím pomocných bodů tvaru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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, Flash Professional, které 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. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

Chcete-li aplikovat doplnění tvarů na text, převedte text na objekty dvojnásobným rozdělením tohoto textu. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

Následující výuková videa ukazují vytváření doplnění tvarů. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(Vytváření animací pomocí doplnění tvaru\)](#) (délka = 5:36)
- Video: [Creating shape tweens \(Vytváření doplnění tvaru\)](#) (délka = 3:47)

[Zpět na začátek](#)

Vytvoření doplnění tvaru

Následující kroky ukazují, jak vytvářet doplnění tvaru ze snímku 1 do snímku 30 Časové osy. Můžete však vytvářet doplnění v jakékoli 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 stisknete 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 stisknete 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.

[Zpět na začátek](#)

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.

Nejlépších výsledků při doplňování tvarů dosáhnete, když se budete řídit těmito pravidly:

- U složitějšího 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 klíkový 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 klíkový 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 klíkový 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.



Práce s animací klasického doplnění

O animaci klasického doplnění

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodiček

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

Vložení vlastností animace klasického doplnění

Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

O animaci klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření animací v aplikaci Flash Professional. Tato doplnění jsou podobná novějším [doplněním pohybu](#), ale jejich vytváření je o něco složitější a méně flexibilní. Na druhou stranu však klasická doplnění nabízí některé typy ovládání animace, které doplnění pohybu nenabízí. Většina uživatelů si pro práci zvolí novější doplnění pohybu, ale někteří uživatelé budou stále raději používat klasická doplnění. Další informace o rozdílech viz [Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními](#).

Informace o migraci animací klasických doplnění na doplnění pohybu najdete v příručce [Motion migration guide for Flash Professional \(Příručka k migraci pohybu pro aplikaci Flash Professional\)](#) na webu Adobe Flash Developer Center.

Na úvod:

Než se pustíte do práce s klasickými doplněními, mějte na paměti následující body:

- Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření doplňované animace v aplikaci Flash. Novější a snadnější způsob je použití doplnění pohybu. Viz [Animace doplnění pohybu](#).
- V některých situacích, jako je například synchronizace řeči, jsou klasická doplnění stále nejlepším řešením. Seznam zmíněných situací najdete v tématu [Použití klasických doplnění](#) a ve výukovém videu [Flash Motion Tweening video tutorial \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#).
- Klasickými doplněními nelze doplnit 3D vlastnosti.
- Úplnou příručku pro přechod z pracovního postupu klasického doplnění k pracovnímu postupu doplnění pohybu viz [Motion migration guide for Flash \(Příručka k migraci pohybu pro aplikaci Flash\)](#).

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na stránce ukázek aplikace Flash Professional 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.

Následující výuková lekce uvádí, kdy použít klasické doplnění místo doplnění pohybu:

- Video: [Flash Motion Tweening \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka = 10:13, Layers Magazine. Použití doplnění pohybu a klasických doplnění.)

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření klíčových snímků pro starší [klasická doplnění](#). Návodů ke klíčovým snímkům vlastností pro novější doplnění pohybu naleznete v části [Vytvoření animace doplnění](#).

Změny v animaci [klasického doplnění](#) jsou definovány v [klíčovém snímku](#). V doplňované animaci definujete klíčové snímky ve významných bodech v animaci a Flash Professional 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 Professional 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, podívejte se na téma [Používání průsvitek](#).

Videa a výukové lekce

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween \(Ikony na časové ose u klasického doplnění\)](#) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (3:03, Peachpit.com)

Postup vytváření klíčových snímků

❖ Provedte 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.

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření *straších klasických doplnění*. Návod k vytváření *novějších doplnění pohybu* naleznete v části [Vytvoření animace doplnění](#).

Chcete-li doplnit změny vlastností instancí, skupin a typu, můžete použít [klasické doplnění](#). Aplikace Flash Professional může doplnit polohu, velikost, natočení a zkosení instancí, skupin a textu. Kromě toho může aplikace Flash Professional 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 změňte počet snímků mezi oběma klíčovými snímky nebo přemístíte skupinu nebo symbol v některém z klíčových snímků, aplikace Flash Professional snímky automaticky znovu doplní.

Videa a výukové lekce

- Video: [Creating a simple classic tween \(Vytvoření jednoduchého klasického doplnění\)](#) (délka = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (délka = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creating animations using tweens \(Vytváření animací pomocí doplnění\)](#). Všimněte si, že toto video je starší a odkazuje na klasické doplnění jako na „doplnění pohybu“. Důvodem je, že ve starších verzích aplikace Flash byla klasická doplnění jediným způsobem vytváření doplňovaného pohybu.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween \(Ikony na časové ose u klasického doplnění\)](#) (délka = 7:49, Peachpit.com)

Vytvoření klasického doplnění snímek po snímku

1. Klepnutím na název vrstvy změníte 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 převedte 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 Professional 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 Synchronizovat.
Poznámka: Volba Synchronizovat 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 Synchronizovat 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.

Práce s klasickými doplněními uloženými jako soubory XML

V aplikaci Flash Pro lze pracovat s klasickými doplněními jako se soubory XML. Aplikace Flash Pro umožňuje používat u libovolného klasického doplnění nativně tyto příkazy:

- Kopírovat pohyb jako XML
- Exportovat pohyb jako XML
- Importovat pohyb jako XML

Kopírovat pohyb jako XML

Umožňuje kopírování vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše v daném snímku.

1. Vytvoření klasického doplnění
2. Vyberte libovolný snímek na časové ose.
3. Klikněte na položku Příkazy > Kopírovat pohyb jako XML.

Vlastnosti pohybu se zkopírují do schránky jako data XML. Se souborem XML pak můžete pracovat v libovolném textovém editoru.

Exportovat pohyb jako XML

Slouží k exportu vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše do souboru XML, který lze uložit.

1. Vytvoření klasického doplnění
2. Klikněte na položku Příkazy > Exportovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do vhodného umístění, kam chcete soubor uložit.
4. Zadejte název souboru XML a klikněte na tlačítko Uložit.

Klasické doplnění bude vyexportováno jako soubor XML do zadaného umístění.

Importovat pohyb jako XML

Umožňuje importovat stávající soubor XML, který má definovány vlastnosti pohybu.

1. Vyberte libovolný objekt na vymezené ploše.
2. Klikněte na položku Příkazy > Importovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do příslušného umístění a vyberte soubor XML. Klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogu Vložit pohyb jinak vyberte vlastnosti, které chcete použít u vybraného objektu.
5. Klikněte na tlačítko OK.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodiček

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li ovládat pohyb objektů v klasické doplněné animaci, vytvořte vrstvu vodiček pohybu.

Nemůžete přetáhnout vrstvy doplnění pohybu nebo inverzní kinematické vrstvy pozic na vrstvu vodiček.

❖ Přetáhněte normální vrstvu na vrstvu vodiček. Toto převádí vrstvu vodiček do vrstvy vodiček pohybu a spojí normální vrstvu k nové vrstvě vodiček pohybu..

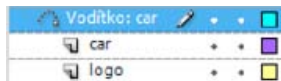
Poznámka: Aby nedošlo k náhodnému převedení vrstvy vodiček, umístěte všechny vrstvy vodiček pod ostatní vrstvy.

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o práci se staršími *klasickými doplněními*. Návod k používání novějších doplnění pohybu pomocí cest pohybu naleznete v části [Úpravy cesty pohybu u animace doplnění](#).

Vodítko pohybu vrstvy umožňuje nakreslit cesty, podél nichž je možné animovat doplňované instance, skupiny nebo textové bloky. Můžete navázat více vrstev na vrstvu vodička pohybu a nechat více objektů sledovat stejnou cestu. Z normální vrstvy, která je navázaná na vrstvu vodička pohybu, se stává vrstva řízená vodičkem.



V tomto příkladě jsou dva objekty v samostatných vrstvách připojeny k téže cestě pohybu.

Videa a výukové lekce

- Video: [Using a motion guide with a classic tween \(Použití vodička pohybu u klasického doplnění\)](#) (délka = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_cz. Všimněte si, že toto video je starší a odkazuje na klasické doplnění jako na „doplnění pohybu“. Důvodem je, že ve starších verzích aplikace Flash byla klasická doplnění jediným způsobem vytváření doplňovaného pohybu.

Vytvoření cesty pohybu pro klasickou doplňovanou animaci

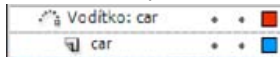
1. Vytvořte sekvenci klasické doplňované animace.

Pokud v inspektoru vlastností vyberete volbu Orientovat podle cesty, účaří doplňovaného prvku se orientuje podle cesty pohybu. Pokud vyberete Přitahovat, vztažený 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 vodičko klasického pohybu.

Aplikace Flash Professional nad vrstvu klasického doplnění přidá vrstvu vodička pohybu a název klasické vrstvy doplnění odsadí, aby ukázala, že je spojená s vrstvou vodička pohybu.

Poznámka: Pokud v časové ose již vrstvu vodička máte, můžete vrstvu obsahující klasické doplnění přetáhnout pod vrstvu vodička a tím vrstvu vodička převést na vodičko pohybu a svázat s ním klasické doplnění.



Vrstva vodička pohybu nad vrstvou, která obsahuje klasické doplnění.

3. Chcete-li vodit klasické doplnění, přidejte do vrstvy vodička pohybu cestu: Vyberte vrstvu vodička pohybu a nakreslete požadovanou cestu pomocí nástroje pero, tužka, čára, kruh, obdélník nebo štětec.

Také můžete do vrstvy vodička 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 vodička

Poznámka: Přitahování bude nejlépe fungovat tehdy, když symbol přetáhnete za jeho transformační bod.

5. Chcete-li vrstvu vodička pohybu a cestu skrýt, aby byl při práci viditelný pouze pohyb objektu, klepněte ve vrstvě vodička pohybu do sloupce s ikonou oka.

Při přehrávání animace skupina nebo symbol sleduje cestu pohybu.

Navázání vrstev na vrstvu vodička pohybu

❖ Provedte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte stávající vrstvu pod vrstvu vodička pohybu. Vrstva pod vrstvou vodička pohybu je odsazená. Všechny objekty v této vrstvě se automaticky přitahují k cestě pohybu.
- Vytvořte novou vrstvu pod vrstvou vodička pohybu. Objekty, které doplníte v této vrstvě, se automaticky doplňují podél cesty pohybu.
- Vyberte vrstvu pod vrstvou vodička pohybu. Zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy a vyberte Vodičko.

Oddělení vrstev od vrstvy vodička pohybu

❖ Vyberte vrstvu, kterou chcete oddělit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte vrstvu nad vrstvu vodička pohybu.
- Zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy a jako typ vrstvy vyberte Normální.

Vložení vlastností animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vkládání vlastností starších [klasických doplnění](#). Návod k vkládání vlastností novějších doplnění pohybu naleznete v části [Kopírování a vkládání vlastností u doplnění pohybu](#).

Příkaz Vložit pohyb umožňuje kopírovat [klasické doplnění](#) a vložit pouze specifické vlastnosti, které se mají použít u jiného objektu.

1. V časové ose vyberte snímky obsahující klasické doplnění, které chcete kopírovat. Snímky, které vyberete, musejí být obsaženy ve stejné vrstvě, nemusí 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.

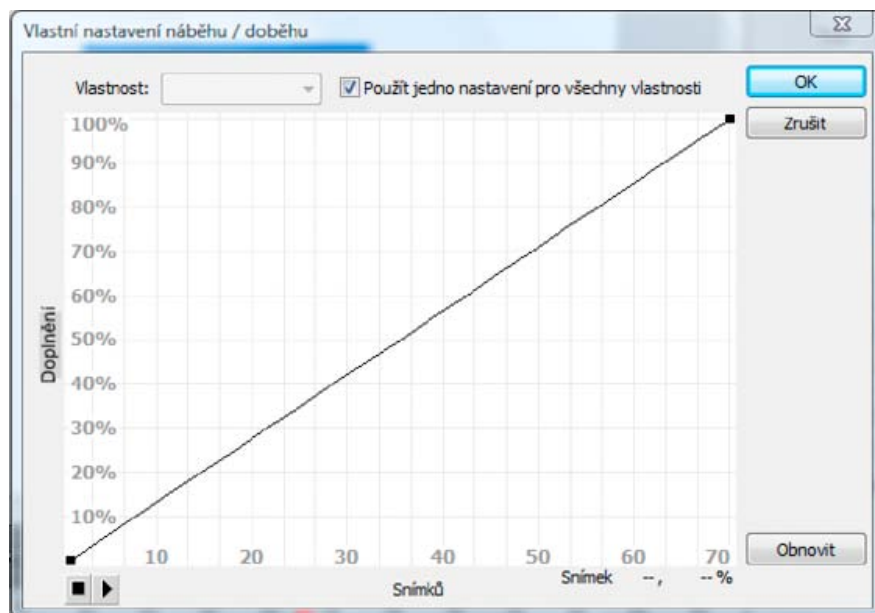
Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o přidání náběhu/doběhu do starších [klasických doplnění](#). Nápovědu k přidání náběhu/doběhu do novějších doplnění pohybu naleznete v části [Náběh/doběh animací 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. Toto dialogové okno otevřete výběrem snímku v klasickém doplnění a klepnutím na tlačítko Upravit v části Náběh/doběh v inspektoru vlastností.

Další ovládací prvky pro dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu

Zaškrťovací 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 zaškrťovací 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 zaškrťovací 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 vybrán 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 čtvercové 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. Vyberte vrstvu v časové ose, u které je použito [klasické doplnění](#).
2. Klepněte na tlačítko Upravit vedle jezdce Náběh/doběh ve snímku inspektoru vlastností.
3. (Volitelně) Chcete-li zobrazit křivku pro určitou doplněnou vlastnost, odznačte možnost 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 rozbíjecího 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 Professional.

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.

Videa a výukové lekce

- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (3:03, Peachpit.com)

Další témata [Nápovědy](#)

[O animaci doplnění](#)

 [Rozdělení textu modulu TLF](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s více časovými osami

Několik časových os a úrovní

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Zpět na začátek](#)

Několik časových os a úrovní

Aplikace Flash® Player má pořadí úrovní. Každý dokument Flash Professional má hlavní časovou osu, která se v přehrávači Flash Player nachází na úrovni 0. Pomocí příkazu `loadMovie` můžete načítat další dokumenty programu Flash Professional (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 jiného 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](#).

[Zpět na začátek](#)

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Po vytvoření instance filmového klipu v dokumentu Flash Professional 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 Professional 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 nejvyšší 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 Professional: je rodičem všeho ostatního. Podadresáře jsou analogií jednotlivých filmových klipů.

Hierarchie filmových klipů v programu Flash Professional můžete využít k uspořádání vzájemně příbuzných objektů. Můžete například vytvořit dokument Flash Professional 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 otáčejí, 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 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 otáčejí, ale zároveň se spolu s `car`, které je jejich rodičovským klipem, přesouvají přes vymezenou plochu.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Reklamy pomocí programu Flash

[Používání doporučených rozměrů](#)
[Vytváření reklam v souborech SWF](#)
[Sledování reklam](#)
[Testování reklam](#)

Používání doporučených rozměrů

[Zpět na začátek](#)

Při nastavování rozměrů své reklamy Flash Professional 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
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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional plovoucí po webové stránce, vložte tlačítko, kterým je možné zavřít reklamu na dobu jejího trvání.

Sledování reklam

[Zpět na začátek](#)

Několik předních reklamních sítí nyní podporuje standardizované metody sledování v souborech SWF Flash Professional. 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 Professional naleznete v tématu [Vytváření tlačítek](#).

Přidání skriptu k tlačítku Proveďte 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:

```
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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 (CS5). 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.

Další témata [Nápovědy](#)



(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Inverzní kinematika

O inverzní kinematice

Přidání kostí do symbolů

Přidání kostí do tvarů

Úpravy armatur a objektů IK

Vázání kostí k bodům tvarů

Omezení pohybu kostí IK

Přidání pružnosti do kostí

Animace armatury

Přidávání náběhu/doběhu do animace IK

O inverzní kinematice

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Inverzní kinematika je ve verzi Flash Professional CC zastaralá. Pokud soubor, který byl uložen ve starší verzi aplikace Flash Professional, otevřete ve verzi Flash Professional CC, bude inverzní kinematika převedena na animaci snímek po snímku. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

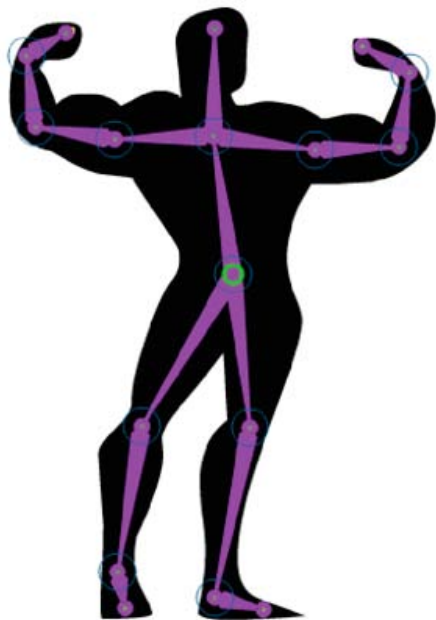
Inverzní kinematika (IK) je způsob, jak animovat objekty pomocí kostí zřetězených do lineárních nebo rozvětvených armatur se vztahem nadřazenosti/podřazenosti. Pokud se pohne jedna kost, přesunou se s ní i související připojené kosti.

Inverzní kinematika umožňuje snadno vytvářet přirozený pohyb. Při animaci pomocí inverzní kinematiky stačí zadat počáteční a koncové pozice kostí na časové ose. Aplikace Flash automaticky interpoluje polohy kostí v armatuře mezi počátečním a koncovým snímkem.

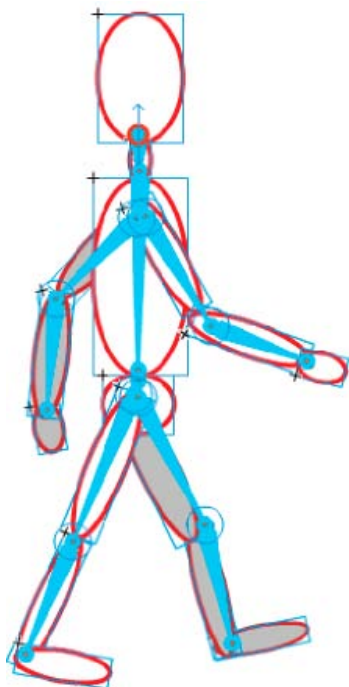
Inverzní kinematiku můžete použít 2 způsoby:

- Použitím tvaru jako kontejneru pro více kostí. Můžete například přidat kosti do kresby hada tak, aby se plazil jako ve skutečnosti. Tyto tvary můžete kreslit v režimu kreslení objektu.
- Řetěžením instancí symbolů. Můžete například propojit filmové klipy zobrazující trup, paže, předloktí a ruce tak, aby se k sobě navzájem pohybovaly realisticky. Každá instance má pouze jednu kost.

Poznámka: Armatury můžete animovat nejen v časové ose, ale také pomocí ActionScriptu 3.0. Další informace naleznete v tématu třídy `fl.ik` v referenční příručce jazyka ActionScript 3.0.



Tvar s přidanou armaturou kostí IK. Všimněte si, že hlavice kosti je kulatá a koncová část špičatá. První přidaná kost, kořenová kost, má okolo hlavice kruh.



Skupina několika symbolů s připojenou armaturou kostí IK. Ramena a stehna postavy jsou body větve armatury. Výchozí body transformace jsou hlavice kořenové kosti, vnitřní spoje a koncová část poslední kosti větve.

Poznámka: Chcete-li používat inverzní kinematiku, musíte v dialogovém okně Nastavení publikování na kartě Flash určit pro svůj soubor FLA jako nastavení skriptu jazyk ActionScript 3.0.

Styly kostí

Aplikace Flash může nakreslit kosti ve vymezené ploše čtyřmi způsoby:

- Plná. Jedná se o výchozí styl.
- Drát. To je užitečné v případě, že styl plné kosti zakrývá příliš mnoho z kresby pod kostí.
- Čára. Tato možnost je užitečná pro menší armatury.
- Neurčeno. Skryje kosti, takže je zobrazena pouze kresba pod nimi.

Chcete-li nastavit styl kostí, vyberte rozmezí IK v časové ose a potom vyberte styl z nabídky Styl v oddílu Volby na panelu Vlastnosti.

Poznámka: Pokud uložíte dokument se stylem kostí nastaveným na hodnotu Neurčeno, aplikace Flash při příštím otevření dokumentu automaticky změní styl kostí na hodnotu Čára.

Vrstvy pozice

Po přidání kostí do instancí symbolů nebo tvarů pro ně aplikace Flash vytvoří v časové ose novou vrstvu. Tato nová vrstva se nazývá vrstva pozice. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů na vymezené ploše, přidá aplikace Flash vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

V aplikaci Flash Pro CS5 může každá vrstva pozice obsahovat pouze jednu armaturu a k ní přiřazené instance nebo tvar. V aplikaci Flash CS5.5 může vrstva pozice obsahovat kromě jedné nebo více armatur kostí ještě další objekty.

Výukové lekce a videa

Následující výuková videa ukazují používání inverzní kinematiky. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(Používání inverzní kinematiky\) \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Deco\) \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\) \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(Animace symbolů pomocí nástroje Kost\) \(3:26\)](#) (YouTube.com)


Přidání kostí do symbolů

[Zpět na začátek](#)

Kosti IK můžete přidávat do filmových klipů, grafik a instancí tlačítek. Chcete-li použít text, musíte jej nejdříve převést na symbol. Před přidáním kostí mohou být instance symbolů v různých vrstvách. Aplikace Flash je přidá do vrstvy pozice.

Poznámka: Text můžete také rozdělit na jednotlivé tvary (pomocí příkazu Změnit > Rozdělit) a použít kosti u jednotlivých tvarů.

Při řetězení objektů zvažte vztahy nadřazenosti a podřizenosti, které chcete vytvořit, například od ramene k lokti a zápěstí.

1. Vytvořte ve vymezené ploše instance symbolů. Chcete-li později ušetřit čas, uspořádejte instance tak, aby přibližně odpovídaly požadované prostorové konfiguraci.
2. Z panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
3. Klepněte na instanci symbolu, který chcete nastavit jako kořenovou kost armatury. Klepněte na bod, ve kterém chcete kost připojit k symbolu.

Ve výchozím nastavení aplikace Flash vytvoří kost v místě klepnutí myši. Pro přesnější způsob přidání kosti vypněte v předvolbách výkresu (Úpravy > Předvolby) volbu Automaticky nastavit bod transformace. Při vypnuté volbě Automaticky nastavit bod transformace se kost po klepnutí z jednoho symbolu na další přichytí k bodu transformace symbolu.

4. Přetáhněte další instanci symbolu a uvolněte tlačítko myši v bodě, ve kterém ji chcete připojit.
5. Chcete-li přidat k armatuře další kost, přetáhněte za koncovou část první kost k další instanci symbolu.

Koncovou část lze umístit přesněji, vypnete-li přitahování na objekty (Zobrazení > Přitahování > Přitáhnout na objekty).

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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 změnit polohu prvků dokončené armatury, přetáhněte buď kosti nebo samotné instance.
 - Přetažením kosti přemístíte přidruženou instanci, 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. Podřizená kost se bude přesouvat bez otáčení spoje.

Po vytvoření armatury můžete do armatury stále přidávat nové instance z různých vrstev. Přetáhněte novou kost do nové instance a aplikace Flash tuto instanci přemístí do vrstvy pozice armatury.

Videa a výukové lekce:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. Adobe TV)

Přidání kostí do tvarů

[Zpět na začátek](#)

Kosti můžete přidat do jednoho tvaru nebo do skupiny tvarů, které jsou ve stejné vrstvě. V obou případech musíte před přidáním první kosti vybrat všechny tvary. Po přidání kostí převede aplikace Flash všechny tvary a kosti do tvaru objektu IK a přesune objekt do nové vrstvy pozice.

Po přidání kostí do tvaru má tvar následující omezení:

- Tvar IK nelze sloučit s jinými tvary mimo něj.
- Pomocí nástroje Volná transformace nelze tvar otočit, zkosit ani změnit jeho velikost.
- Úpravy řídících bodů tvaru se nedoporučují.


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.

Pokud je tvar příliš složitý, vyzve vás aplikace Flash před přidáním kostí k jeho převodu na filmový klip.

2. Ve vymezené ploše vyberte celý tvar.

Pokud tvar obsahuje více oblastí barev nebo tahů, přetáhněte obdélník výběru kolem tvaru, aby byl vybrán celý.

3. V panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
4. S nástrojem Kost klepněte dovnitř tvaru a přetáhněte do jiného umístění uvnitř tvaru.
5. Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti do jiného umístění uvnitř tvaru.

Druhá kost se stane podřizenou kostí kořenové kosti. Oblasti tvaru s kostmi propojujte v takovém pořadí, abyste vytvořili požadované vztahy nadřazenosti a podřizenosti. Takto vytvoříte například vazbu z ramene k lokti a k zápěstí.

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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.

Jakmile se z tvaru stane tvar IK, má následující omezení:

- Daný tvar již dále nelze transformovat (změnit jeho velikost nebo jej zkosit).
- Do tvaru nelze přidat nové tahy. Je nadále možné přidávat a odebírat řídicí body z existujících tahů tvaru.
- Daný tvar nelze upravovat na místě (poklepáním na něj na vymezené ploše).
- Tvar má svůj vlastní vztažný bod, transformační bod i ohraničovací rámeček.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Úpravy armatur a objektů IK

[Zpět na začátek](#)

Armatury IK nelze upravovat, pokud vrstvy pozice obsahují pozice za prvním snímkem časové osy. Před úpravou 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 ni pomocí nástroje Výběr. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberete více kostí.
- Chcete-li výběr přesunout na sousedící kosti, klepněte v inspektoru vlastností na tlačítka pro výběr nadřazené či podřízené kosti nebo další či předchozí kosti na stejné úrovni.
- Chcete-li vybrat všechny kosti v armatuře, poklepejte na kost.
- 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.
- Chcete-li vybrat instanci symbolu připojenou ke kosti, klepněte na tuto instanci.

Změna polohy kostí a přiřazených objektů

- Chcete-li změnit polohu lineární armatury, přetáhněte některou kost v armatuře.
Pokud armatura obsahuje připojené instance symbolů, můžete také přetáhnout instanci. Tímto způsobem můžete otáčet instanci vzhledem k její kosti.
- Chcete-li změnit polohu větve armatury, přetáhněte některou kost ve větvi.
Všechny kosti ve větvi se přesunou. 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. Můžete tvar také přetáhnout se stisknutou klávesou Alt.

Odstraňování kostí

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- 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 odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu v časové ose, klepněte pravým tlačítkem myši na rozmezí armatury IK v časové ose a z kontextové nabídky zvolte příkaz Odebrat armaturu.
- Chcete-li odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu ve vymezené ploše, vyberte všechny kosti poklepáním na jednu kost v armatuře. Potom stiskněte klávesu Delete.
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.

Poznámka: Nástroj dílčí výběr nefunguje, pokud v rozmezí IK existuje více pozic. Před úpravou odstráňte všechny dodatečné pozice za prvním snímkem armatury v časové ose.

- Chcete-li přesunout spoj, hlavici nebo koncovou část kosti uvnitř instance symbolu, přesuňte transformační bod instance. Použijte nástroj Volná transformace.

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

Řídící 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 řídící body hranice tvaru IK, klepněte na tah tvaru.
- Chcete-li přesunout řídící bod, přetáhněte řídící bod.
- Chcete-li přidat nový řídící bod, klepněte na část tahu, která žádné řídící body neobsahuje.
- Chcete-li odstranit existující řídící bod, vyberte tento bod klepnutím a poté stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: Tvar IK nelze transformovat (změnit jeho velikost ani jej zkosit).

Vázání kostí k bodům tvarů

[Zpět na začátek](#)

Ve výchozím nastavení jsou řídící body tvaru připojeni k nejbližší kosti. Nástroj Vázat můžete použít k úpravám připojení mezi jednotlivými kostmi a řídícími body tvaru. Tímto způsobem můžete ovládat deformaci tahu při každém pohybu kosti, abyste dosáhli lepších výsledků. Tato metoda je užitečná, nedochází-li při pohybu armatury k deformaci tahu tvaru tak, jak chcete.

Můžete vázat více řídících bodů k jedné kosti nebo více kostí k jednomu řídícímu bodu.

- Chcete-li zvýraznit řídící body připojené ke kosti, klepněte na kost s nástrojem vázat .

Zatímco propojené body jsou zvýrazněny žlutě, vybraná kost se zobrazí červeně. Řídící body, které jsou připojené pouze k jedné kosti, budou zobrazeny jako čtverce. Řídící body připojené k více než jedné kosti budou zobrazeny jako trojúhelníky.

- Chcete-li přidat řídící body k vybrané kosti, klepněte se stisknutou klávesou Shift na řídící bod, který není zvýrazněn.

Přetáhnutím se stisknutou klávesou Shift můžete také vybrat více řídících bodů a přidat je do vybrané kosti.

- Chcete-li řídící body z kosti odstranit, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh) na řídící bod, který je zvýrazněn žlutě.

Více řídících bodů z vybrané kosti můžete také odstranit přetažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

- Chcete-li zvýraznit kosti připojené k řídícím bodům, klepněte na řídící bod s nástrojem vázat .

Zatímco propojené kosti jsou zvýrazněny žlutě, vybraný řídící bod se zobrazí červeně.

- Chcete-li do vybraného řídícího bodu přidat jiné kosti, klepněte na kost se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li z vybraného řídícího bodu kost odstranit, klepněte na žlutě zvýrazněnou kost se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

Omezení pohybu kostí IK

[Zpět na začátek](#)

Abyste vytvořili realističtější pohyb armatur IK, můžete ovládat volnost pohybu specifických kostí. Můžete například omezit dvě kosti ruky tak, aby se loket nemohl ohnout nesprávným směrem.

Ve výchozím nastavení má každá kost IK při vytvoření přiřazenou pevnou délku. Kosti lze otáčet okolo spoje s nadřazenou kostí a podél os x a y. Nelze je však přesunout způsobem, který by vyžadoval změnu délky nadřazené kosti, pokud nepovolíte pohyb osy x nebo y. Otáčení kosti je ve výchozím nastavení povoleno a pohyb podél os x a y je zakázán.

Chcete-li vytvořit dojem váhy kosti, můžete také omezit rychlost jejího pohybu.

U armatur s řetězci připojených kostí nemůžete u libovolné větve armatury omezit pohyb posledního spoje. Chcete-li dosáhnout dojmu omezení posledního spoje, použijte kosti s filmovými klipy a připojte poslední kost do filmového klipu, který má vlastnost alfa nastavenou na nulu. Potom omezte předposlední kost místo poslední.

Příklady:

- U ruky můžete omezit počet stupňů otáčení lokte, aby jej nebylo možné otočit za normální rozsah pohybu předloktí.

- Chcete-li povolit přesunutí znaku na vymezené ploše, povolte na kořenové kosti posunutí X nebo Y. Při použití posunutí X a Y pro přesnější přesunutí vypněte otočení.

Když je vybrána jedna kost 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 oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Povolit.

Na spoji se objeví dvouhlová šipka kolmo ke kosti, která označuje povolený pohyb podél osy x. Na spoji se objeví dvouhlová šipka rovnoběžná s kostí, která označuje povolený pohyb podél osy y. Povolení posunu x a y u kosti zjednodušuje umístění kosti při zakázaném otáčení kosti.

- Chcete-li omezit míru pohybu podél osy x nebo y, vyberte v oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Omezit a zadejte hodnotu minimální a maximální vzdálenosti, o kterou lze kost přesunout.
- Chcete-li otáčení vybrané kosti okolo spoje zakázat, odznačte políčko Povolit v oddílu Spoj: Otočení v inspektoru vlastností. Toto políčko je ve výchozím nastavení zaškrtnuto.
- Chcete-li omezit otáčení kosti, zadejte v oddílu Spoj: Otočení v 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, zakažte otáčení a posun os x a y. 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 Rychlost spoje. Rychlost spoje kosti propůjčuje dojem hmotnosti. Maximální hodnota 100 % je rovna neomezené rychlosti.

Omezení pohybu kostí s přidržením (pouze CS5.5)

Přesunutí konkrétních kostí můžete zabránit jejich přidržením na vymezené ploše. Přidržené kosti setrvávají na místě, zatímco jiné kosti k nim připojené se mohou nadále volně pohybovat. Příkladem použití by byla stojící lidská postava, která má přidržené kosti nohou, takže je nemůže zdvihnout ze země.

Chcete-li přidržet jednu nebo více kostí na vymezené ploše:

1. Klepnutím vyberte kosti na vymezené ploše.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte kurzor myši nad spoj kosti, aby se zobrazil kurzor Přidržet. Potom klepněte na spoj.
 - V oddílu Umístění v inspektoru vlastností zaškrtněte políčko Přidržet.

Vybraná kost se již nemůže přesunout v žádném směru.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Pinning Support for IK \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora přidržení pro inverzní kinematiku\)](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com)
- Dokument TechNote: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint \(Nelze nastavit omezení pohybu IK u poslední kosti spoje\)](#)

Přidání pružnosti do kostí

[Zpět na začátek](#)

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 snímku 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 pružiny. 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.

Další zdroje

- Video: [Working with IK Spring properties \(Práce s vlastnostmi pružnosti IK\)](#) (délka = 7:50, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5 \(O nástroji Pružnost v aplikaci Flash Professional CS5\)](#) (Adobe.com)

Animace armatury

[Zpět na začátek](#)

Animace armatury 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. Tato pozice musí být v prvním snímku, ve kterém se armatura ve vrstvě pozice objeví.

V dalších zdrojích informací je ukázáno, jak animovat armatury:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\)](#) (délka = 2:41, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Character animation with the Bone Tool in Flash \(Animace znaků pomocí nástroje Kost v aplikaci Flash\)](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\)](#) (délka = 5:12, YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(Animování symbolů pomocí nástroje Kost\)](#) (délka = 3:26, YouTube.com)

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 Professional automaticky interpoluje polohy kostí ve snímcích mezi pozicemi.

1. Abyste vytvořili prostor pro animaci, kterou chcete vytvořit, přidejte v případě potřeby 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.

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. Chcete-li změnit délku animace v časové ose, umístěte kurzor myši nad poslední snímek armatury, aby se objevil kurzor Změnit velikost. Potom přidejte nebo odeberte snímky přetažením posledního snímku vrstvy pozice doprava nebo doleva.

Aplikace Flash změní pozici snímků pozice úměrně ke změně v délce trvání vrstvy a interpoluje mezilehlé snímky. Chcete-li změnit velikost rozmezí armatury v časové ose bez ovlivnění umístění snímků pozice, přetáhněte poslední snímek rozmezí armatury se stisknutou klávesou Shift.

Chcete-li vidět náhled animace, přesuňte po dokončení přehrávací hlavu na časové ose. Můžete zobrazit polohy armatury interpolované mezi

snímky pozice.

Kdykoliv můžete polohu armatury ve snímcích pozice změnit nebo přidat nové snímky pozice.

Úpravy umístění pozic v armatuře

Umístění pozic můžete upravit následujícími způsoby:

- Chcete-li přesunout pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a potom přetáhněte pozici na nové místo v armatuře.
- Chcete-li zkopírovat pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a přetáhněte pozici se stisknutou klávesou Alt do nového umístění v armatuře.
- Vyjmutí, kopírování a vložení. Klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) na pozici, kterou chcete vyjmout nebo kopírovat, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vyjmout pozici nebo Kopírovat pozici.

Pak se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) klepněte na snímek v rozmezí armatury, kam chcete pozici vložit, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vložit pozici.

Použití dodatečných doplňovaných efektů k vlastnostem objektu IK

Chcete-li u vlastností objektu IK použít jiné doplňované efekty než je poloha kosti, je třeba tento objekt uzavřít 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 tlačítko 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.

Symbole 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

Jazyk ActionScript 3.0 umožňuje ovládat armatury IK připojené k tvarům nebo instancím filmových klipů. Pomocí jazyka ActionScript však nelze ovládat armatury připojené k instancím symbolů tlačítek nebo grafických symbolů.

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.
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

[Zpět na začátek](#)

Náběh/doběh přizpůsobuje rychlost animace ve snímcích kolem každé pozice tak, aby se vytvořil realističtější pohyb.

1. Vyberte snímek mezi dvěma snímky pozice ve vrstvě pozice nebo snímek pozice.
Mezilehlý snímek Náběh/doběh má vliv na snímky mezi snímky pozice vlevo a vpravo od vybraného snímku.
Snímek pozice Náběh/doběh má vliv na snímky mezi vybranou pozicí a další pozicí ve vrstvě.
2. Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte typ náběhu/doběhu.
Jednoduché náběhy/doběhy Čtyři náběhy/doběhy, které zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po nebo před vybraným snímkem.
Náběhy/doběhy Spustit a Zastavit Zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po předchozím snímku pozice a snímcích bezprostředně před následujícím snímkem pozice.
***Poznámka:** Při používání doplnění pohybu jsou v Editoru pohybu k dispozici ty samé typy náběhů/doběhů. Když je v časové ose vybráno doplnění pohybu, můžete křivku každého typu náběhu/doběhu vidět v Editoru pohybu.*
3. V inspektoru vlastností zadejte hodnotu míry náběhu/doběhu.

Výchozí hodnota je 0, neboli žádný náběh/doběh. Maximální hodnota je 100 a platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky předcházející snímku pozice. Minimální hodnota je -100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky bezprostředně následující za předcházejícím snímkem pozice.

Po dokončení můžete zobrazit náhled náběhu/doběhu pohybu na vymezené ploše. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose mezi dvěma snímky pozice lze sledovat použití náběhu/doběhu.

Další témata [Nápovědy](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vrstvy časové osy

Vytvořte a organizujte vrstvy

Zobrazování vrstev a složek vrstev

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Nastavení vlastností několika vrstev

[Zpět na začátek](#)

Vytvořte a organizujte vrstvy

Vrstvy vám pomáhají s uspořádáním kreseb ve vašem dokumentu. Můžete kreslit a upravovat objekty v jedné vrstvě, aniž by to mělo vliv na objekty v jiné vrstvě. 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 Professional, 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 neztvrdí. Velikost souboru ztvrdí 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](#).
- Maskované vrstvy jsou vrstvy pod vrstvou masek, které přiřazujete k vrstvě masek. Viditelná je pouze část maskované vrstvy, která není zakryta maskou. Další informace viz [Používání vrstev masek](#).
- Vrstvy vodítek obsahují tahy, které mohou být použity pro vedení uspořádání objektů v dalších vrstvách nebo pohybu klasických animací na jiných vrstvách. Další informace naleznete v tématech [Vrstvy vodítek](#) a [Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty](#).
- Vodicí vrstvy jsou vrstvy přiřazené k vrstvě vodítek. Objekty na vodicích vrstvách mohou být uspořádány nebo animovány podél tahu ve vodicí vrstvě. Vodicí vrstvy mohou obsahovat statické kresby a klasická doplnění, nikoli však doplnění pohybu.
- Vrstvy doplnění pohybu obsahují objekty animované pomocí doplnění pohybu. Další informace naleznete v tématu [O doplňované animaci](#).
- Vrstvy armatur obsahují objekty, jež mají připojeny inverzní kinematické kosti. Další informace viz [O inverzní kinematice](#).

Normální vrstvy, vrstvy masek, maskované vrstvy a vrstvy vodítek mohou obsahovat doplnění pohybu nebo inverzní kinematické kosti. Pokud se tyto položky nacházejí v jedné z uvedených vrstev, existují omezení typů obsahu, který je možné do vrstvy přidat. Další informace najdete v tématu [Doplnění pohybu](#) a (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) [Inverzní kinematika](#).

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 se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vložit vrstvu.

Vytvoření složky vrstev

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte vrstvu nebo složku v časové ose a zvolte Vložit > Časová osa > Složka vrstev.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte příkaz 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 v 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 se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte příkaz 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 svůj obsah.

❖ Provedte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na název vrstvy nebo složky v časové ose a zadejte nový název.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vlastnosti. Zadejte nový název do pole Název a klepněte na tlačítko OK.
- V časové ose vyberte vrstvu nebo složku a zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy. Zadejte nový název do pole Název a klepněte na tlačítko OK.

Výběr vrstvy nebo složky

❖ Provedte 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 více sousedících vrstev nebo složek, klepněte v časové ose na jejich názvy se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li vybrat více nesousedících vrstev nebo složek, klepněte v časové ose na jejich názvy se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh).

Kopírování snímků z jedné vrstvy

1. Vyberte rozsah snímků ve vrstvě. Chcete-li vybrat celou vrstvu, klepněte na její název v časové ose.
2. Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky.
3. Klepněte na snímek, na kterém chcete zahájit vkládání, a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Kopírování snímků ze 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. Provedte 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 se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte příkaz Odstranit vrstvu.

Poznámka: Když odstraníte složku vrstev, odstraní se všechny vrstvy, které jsou v ní zahrnuté, i všechny 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 se stisknutou klávesou Alt do sloupce Zamknout vpravo od názvu vrstvy nebo složky. Chcete-li všechny vrstvy a složky odemknout, klepněte znovu do sloupce Zamknout se stisknutou klávesou Alt.

Kopírování a vkládání vrstev (pouze CS5.5)

Můžete kopírovat celé vrstvy a složky vrstev v časové ose a vkládat je do stejné časové osy nebo do jiných časových os. Kopírovat lze libovolný typ vrstvy.

Při kopírování a vkládání vrstev je struktura složek kopírovaných vrstev zachována.

1. Klepnutím na název vrstvy vyberte jednu nebo více vrstev v časové ose. Sousedící vrstvy lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Shift. Nesousedící vrstvy lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh).
2. Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat vrstvy nebo Vymout vrstvy. Můžete rovněž klepnout pravým tlačítkem na vrstvy a z kontextové nabídky zvolit příkaz Kopírovat vrstvy nebo Vymout vrstvy.
3. V časové ose vyberte vrstvu bezprostředně pod místem, kam chcete vkládané vrstvy vložit.
4. Zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit vrstvy.

Vrstvy se objeví v časové ose nad vrstvou, kterou jste vybrali. Pokud jste vybrali složku vrstev, objeví se vložené vrstvy uvnitř této složky.

Chcete-li vrstvu vložit do vrstvy masek nebo vodítek, je nutné před vložením nejprve vybrat vrstvu pod touto maskou nebo vodítkem. Vrstvu masek, vodítek nebo složek nelze vložit pod vrstvu masek nebo vodítek.

Vrstvy můžete také duplikovat tak, že vrstvy vyberete a zvolíte Úpravy > Časová osa > Duplikovat vrstvy. Nové vrstvy budou mít k názvu vrstvy připojeno slovo „kopie“.

Zobrazování vrstev a složek vrstev

[Zpět na začátek](#)

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 všechny vrstvy a složky s výjimkou aktuální 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 Obrysy 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 obrysů. Chcete-li zobrazení obrysů ve všech vrstvách vypnout, klepněte na ni znovu.
- Chcete-li zobrazit objekty ve všech vrstvách s výjimkou aktuální vrstvy jako obrysy, klepněte s klávesou Alt do sloupce Obrysy vpravo od názvu vrstvy. Chcete-li zobrazení obrysů ve všech vrstvách vypnout, klepněte do něj s klávesou Alt znovu.

Změna barvy obrysů 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Nastavení vlastností několika vrstev

[Zpět na začátek](#)

1. Ve verzi Flash Professional CC vytvořte soubor FLA nebo otevřete existující soubor.
2. Pokud jste tak ještě neučinili, přidejte alespoň dvě vrstvy.
3. Vyberte vrstvy, jejichž vlastnosti chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte položku Vlastnosti.
4. V dialogu Vlastnosti vrstvy změňte požadované vlastnosti.
5. Klepněte na tlačítko OK

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 všechny vrstvy a složky s výjimkou aktuální 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 aktuální 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.

Další témata Návodů



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Časové osy a ActionScript

Absolutní cesty

Relativní cesty

Používání absolutních a relativních cílových cest

Určování cílových cest

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Relativní cesta závisí na vztahu mezi řídící 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 instanci california z instance sanfrancisco je _parent, ale z instance portland to je _parent._parent.california.

Určování cílových cest

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li řídit filmový klip, načtený soubor SWF nebo tlačítko, musíte zadat cílovou cestu. Můžete 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 Vlastností 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 řídící časovou osou.

2. V panelu Akce (Okna > Akce) přejděte vlevo do panelu nástrojů Akce a vyberte akci nebo metodu, která vyžaduje cílovou cestu.
3. Provedte 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();
```

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Používání vrstev masek

O vrstvách masek Práce s vrstvami masek

[Zpět na začátek](#)

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.

Následující výuková videa ukazují vytváření a animaci vrstev masek: Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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.

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 Professional 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 Masku. 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 Professional, zamkněte vrstvu masky a maskovanou vrstvu.

Maskování dalších vrstev po vytvoření vrstvy masky

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- 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. Provedte 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 vrstvu masky.

Další témata [Nápovědy](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se scénami

[Zobrazení panelu Scéna](#)
[Přidání scény](#)
[Odstranění scény](#)
[Změna názvu scény](#)
[Duplikování scény](#)
[Změna pořadí scény v dokumentu](#)
[Zobrazení určité scény](#)

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 zkompileování 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, zvláště 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.

V tomto výukovém videu se dozvíte, jak vytvářet a používat scény:

- Video: [Understanding Flash Scenes \(Vysvětlení scén aplikace Flash\)](#)

Zobrazení panelu Scéna

[Zpět na začátek](#)

❖ Zvolte Okno > Další panely > Scéna.

Přidání scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Zvolte Vložit > Scéna nebo v panelu Scéna klepněte na tlačítko Přidat scénu .

Odstranění scény

[Zpět na začátek](#)

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Odstranit scénu .


Změna názvu scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Poklepejte na název scény v panelu Scéna a zadejte nový název.

Duplikování scény

[Zpět na začátek](#)

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Duplikovat scénu .

Změna pořadí scény v dokumentu

[Zpět na začátek](#)

❖ Název scény přetáhněte v panelu Scéna na požadované místo.

Zobrazení určité scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Zobrazení > Jít na a pak z podnabídky vyberte název požadované scény.
- Klepněte v pravém horním rohu okna dokumentu na tlačítko Upravit scénu a z rozbalovací nabídky zvolte název scény.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Zvuk

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Export zvuků

[Komprese zvuků pro export](#)

[Komprimace zvuku pro export](#)

[Pravidla pro export zvuku v dokumentech Flash](#)

Komprese zvuků pro export

[Zpět na začátek](#)

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 kmitočty a stupeň komprese znamenají výrazný rozdíl v kvalitě a velikosti zvuků v exportovaných souborech SWF. Čím více zvuk komprimujete a čím nižší je vzorkovací kmitočty, 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.

Komprimace zvuku pro export

[Zpět na začátek](#)

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 kmitočty Určuje věrnost zvuku a velikost souboru. Nižší kmitočty zmenšují velikost souboru, ale mohou také zhoršovat kvalitu zvuku. Volby kmitočtu jsou následující:

5 kHz Stěžejí 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 Professional 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.

Použit 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 Professional 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 volba 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Přehled publikování](#)



Zvuk a ActionScript

Řízení zvuků pomocí chování

Ovládání zvuků pomocí objektu Sound jazyka ActionScript 2.0

O události onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0

Přístup k vlastnostem ID3 v souborech mp3 pomocí přehrávače Flash Player

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.

Další zdroje popisují způsob práce se zvukem v jazyce ActionScript 3.0:

- Příručka pro vývojáře v jazyce AS3: [Práce se zvukem](#)
 - Výukové video: [Audio in Flash: Part 2 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 2\)](#) (Sound and ActionScript (Zvuk a ActionScript)) LayersMagazine.com
- Poznámka:** (Pouze verze Flash Professional CC) Jazyky ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0 nejsou v aplikaci Flash Pro CC podporovány.

Řízení zvuků pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

S použitím chování zvuku předem napsaných v jazyce 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

[Zpět na začátek](#)

Pomocí objektu Sound v jazyce 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

[Zpět na začátek](#)

Událost objektu Sound onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0 umožňuje spouštět událost v aplikaci na základě dokončení připojeného zvukového souboru. Flash Professional Objekt Sound je vestavěný objekt, který umožňuje ovládat zvuky v aplikaci Flash Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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](#).



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Používání zvuků v aplikaci Flash

O zvucích a programu Flash

Import zvuků

Podporované formáty zvukových souborů

Přidání zvuku do časové osy

Odstranění zvuku z časové osy

Přidání zvuku k tlačítku

Synchronizace zvuku s animací

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

Úpravy zvuku v Soundbooth

Používání zvuků v programu Flash Lite

O zvucích a programu Flash

[Zpět na začátek](#)

Adobe® Flash® Professional 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 Professional 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 Professional pro mobilní zařízení, umožňuje Flash Professional 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).

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Jazyky ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0 nejsou v aplikaci Flash Pro CC podporovány.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Chcete-li pracovat se zvuky v aplikaci Flash Pro CC, není třeba přenastalovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

Následující videa a články nabízejí podrobné informace o používání zvuku v aplikaci Flash Professional.

- Video: [Working with sound \(Práce se zvukem\) \(2:57\)](#)
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(Práce s aplikací Soundbooth a Flash\) \(4:02\)](#)
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(Layers TV – 74. díl: 3D nástroje a zvuk\) \(23:09\)](#)
- Článek: [Synchronizing text with audio \(Synchronizace textu se zvukem\)](#)
- Videoseriál: [Working with audio \(Práce se zvukem\)](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 1 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 1\) \(Sound on the Timeline \(Zvuk na časové ose\)\) LayersMagazine.com](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 2 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 2\) \(Sound and ActionScript \(Zvuk a ActionScript\)\) LayersMagazine.com](#)

Import zvuků

[Zpět na začátek](#)

Zvukové soubory se vkládají do aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional, můžete tyto zvuky zahrnout do sdílených knihoven.

Flash Professional 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 zvuk 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 Professional 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 Professional provádí převzorkování. Flash Professional může při exportu převést zvuky na nižší vzorkovací kmitočet.

Chcete-li v aplikaci Flash Professional 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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Chcete-li zvuky nainportovat nebo přehrát v aplikaci Flash Pro CC, není třeba přestavovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

Podporované formáty zvukových souborů

[Zpět na začátek](#)

Do aplikace Flash Professional můžete importovat následující formáty zvukových souborů:

- Adobe Sound (.asnd). Toto je nativní formát zvuku aplikace Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Kromě toho lze nainportovat tyto formáty zvukových souborů:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Poznámka: Formát ASND je bezztrátový 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

[Zpět na začátek](#)

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, nainportujte 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 rozšířte 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.

Mízet zleva doprava/Mízet zprava doleva Přesouvá zvuk z jednoho kanálu do druhého.

Objevovat se Postupně zvyšuje hlasitost zvuku během jeho trvání.

Mízet 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 Synchronizace:

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 se spustí při prvním zobrazení příslušného počátečního klíčového

snímku a přehraje se celý, nezávisle na postavení přehrávací hlavy 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 dojde k vyvolání jeho další instance (například když uživatel opět klepne na tlačítko nebo přehrávací hlava předá počáteční klíčový snímek zvuku), bude první instance zvuku pokračovat v přehrávání a současně se začne přehrávat další instance stejného zvuku. Mějte to na paměti, pokud použijete delší zvuky, protože může potenciálně docházet k jejich překrývání, což způsobí nežádoucí zvukové efekty.

Spustit Stejně 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 Professional vynucuje časové sladění zvukových streamů s animací. Pokud aplikace Flash Professional 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.

Tyto volby jsou vysvětleny a předvedeny v tomto [výukovém videu od Andy Andersona](#) na webu InfiniteSkills.com.

9. Zadááním hodnoty pro Opakování určíte 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.

Odstranění zvuku z časové osy

[Zpět na začátek](#)

1. Ve vrstvě časové osy obsahující zvuk, vyberte snímek, který také obsahuje daný zvuk.
2. V inspektoru Vlastnosti přejděte do oddílu Zvuk a z nabídky Název vyberte položku Žádný.

Aplikace Flash odstraní zvuk z vrstvy časové osy.

Přidání zvuku k tlačítku

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Synchronizace zvuku s animací se provádí spouštěním a zastavováním zvuku na klíčových snímcích.

1. Přidejte zvuk do vlastní vrstvy časové osy (pokyny viz výše).
2. Chcete-li tento zvuk synchronizovat s událostí ve scéně, vytvořte pro zvuk počáteční klíčový snímek, který bude odpovídat klíčovému snímku události ve scéně, která má zvuk spouštět. Můžete vybrat kterékoli z výše popsaných voleb synchronizace (viz Přidání zvuku do časové osy).
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 rozšířte inspektor Vlastnosti.
5. V inspektoru Vlastnosti vyberte zvukový soubor z rozbalovací nabídky Zvuk.
6. Stále v inspektoru Vlastnosti vyberte z rozbalovací nabídky Synch položku Zastavit.

Při přehrávání souboru SWF se ukončí přehrávání zvuku, když tento soubor dosáhne koncového klíčového snímku.

7. Chcete-li přehrát zvuk, přetáhněte přehrávací hlavu na časové ose.

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

[Zpět na začátek](#)

V Flash Professional 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 změníte 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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 Professional.

5. Vraťte se do aplikace Flash Professional 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 Professional.

Používání zvuků v programu Flash Lite

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Adobe® Flash® Lite podporuje dva typy zvuku: standardní zvuky Flash Professional, jako jsou zvuky používané v aplikacích Flash Professional 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 dekoduje a přehraje. Protože do aplikace Flash Professional 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).

Další témata [Nápovědy](#)



[Práce se zvukem](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Obrazy

[Graphic Effects Learning Guide for Flash \(Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Aplikace Adobe Flash Professional CS5 poskytuje řadu funkcí k vytváření působivých grafických efektů, které vylepší vzhled vašich projektů. Graphic Effects Learning Guide for Flash (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash) se těmito funkcemi zabývá od základních úkolů, jako je používání dlaždic a režimů prolnutí až k propracovanějším konceptům, jako je animace filtrů a používání masek pomocí skriptů ActionScript. Projděte si následující oddíly a vyberte si téma, které vás zajímá.

[Image rasterization in Flash Professional \(Rastrování obrazu v aplikaci Flash Professional\)](#)

Dan Carr Design (13. února 2012)

výuková lekce

S tím, jak se z aplikace Adobe Flash Professional stala výkonná aplikace a prostředí pro vývoj her nastala také potřeba porozumět vlastnostem médií a s nimi souvisejícím optimalizacím výkonu. Práce s vektorovými a bitmapovými obrázky je nedílnou součástí vizuálního designu aplikace Flash. Rasterizace obrazu je proces převodu vektorové grafiky na bitmapy, který zajišťuje optimalizaci výkonu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Práce se soubory AI z Illustratoru v aplikaci Flash

[O souborech AI aplikace Adobe Illustrator](#)

[Práce s aplikacemi Illustrator a Flash](#)

[Import souborů AI do knihovny aplikace Flash](#)

[Import souborů Adobe Illustrator](#)

[Možnosti importu objektů aplikace Illustrator](#)

[Kopírování a vkládání mezi aplikacemi Illustrator a Flash](#)

O souborech AI aplikace Adobe Illustrator

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Pro umožňuje importovat soubory AI aplikace Adobe® Illustrator® a při tom zachovat většinu možností úprav i vizuální věrnost kresby. Dialogové okno Import souborů AI také poskytuje vysoký stupeň kontroly nad způsobem, jakým se kresba importuje z aplikace Illustrator do aplikace Flash Pro. Můžete určit, jak se mají jednotlivé objekty importovat do souboru AI.

Dialogové okno Import souborů AI aplikace Flash Pro nabízí tyto hlavní funkce:

- Zachovává upravitelnost většiny běžně používaných efektů aplikace Illustrator ve tvaru filtrů aplikace Flash Pro.
- Zachovává upravitelnost režimů prolnutí, které mají aplikace Flash Pro a Illustrator společné.
- Zachovává věrnost a upravitelnost výplní přechodem.
- Zachovává vzhled barev RGB (červené, zelené, modré).
- Importuje symboly aplikace Illustrator jako symboly aplikace Flash Pro.
- Zachovává počet a polohu řídících 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 snímky aplikace Flash Pro, případně na jedinou vrstvu aplikace Flash Pro. Soubor AI také můžete importovat jako jediný bitmapový obraz. V takovém případě aplikace Flash Pro tento soubor sloučí (rastruje).
- Umožňuje lepší pracovní postup při kopírování a vkládání v aplikacích Illustrator a Flash Pro. Dialogové okno pro kopírování a vkládání obsahuje nastavení, které lze použít na soubory AI vkládané do vymezené plochy aplikace Flash Pro.

Následující výuková videa předvádějí práci s aplikacemi Illustrator a Flash Pro. V některých videích může být zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, ale to samé platí i pro aplikaci Flash Pro 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 \(CS3\) \(Efektivní používání symbolů mezi aplikacemi Illustrator a Flash \(CS3\)\) \(7:29\)](#)
- [Using text effectively between Illustrator and Flash \(CS3\) \(Efektivní používání textu mezi aplikacemi Illustrator a Flash \(CS3\)\) \(2:53\)](#)

Kompatibilita aplikací Flash a Illustrator

Může se stát, že import některých vizuálních atributů nebude přesný, nebo je po importu už nelze dále upravovat v prostředí aplikace Flash Pro. Dialogové okno Import souborů AI nabízí několik voleb pro import a umístění kreseb, které umožňují co nejlépe zachovat vzhled a upravitelnost kreseb. Některé vizuální atributy ale zachovat nelze. Chcete-li zlepšit vzhled souborů AI importovaných do aplikace Flash Pro, postupujte následovně:

- Aplikace Flash Pro podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash Pro dokáže převést obrazy CMYK do RGB. Barvy jsou lépe zachovány, pokud je převedete do barevného modelu RGB v aplikaci Illustrator.
- Chcete-li v souborech AI zachovat efekty vržených stínů, vnitřní záře, vnější záře a gaussovského rozostření jako upravitelné filtry aplikace Flash Pro, potom tato aplikace importuje objekty, u kterých jsou efekty použity, jako filmový klip aplikace Flash Pro. Pokud se importovat objekt s těmito atributy jako něco jiného než filmový klip, zobrazí aplikace Flash Pro upozornění na nekompatibilitu a doporučí importovat objekty jako filmový klip.

Práce s aplikacemi 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 aplikací Flash a Illustrator naleznete na adrese www.adobe.com/go/irvid4099_xp_cz.

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, zachovávají 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 Illustrator do aplikace 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 na vybraném plátně lze naimportovat jako jednu nebo více vrstev flash nebo klíčových snímků v aplikaci Flash Pro.

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 postupy se symboly

Pracovní postupy se symboly v aplikaci Illustrator se podobají pracovním postupům se symboly v aplikaci Flash.

Převod textu Pokud soubor AI obsahuje text, můžete jej převést na:

- upravitelný text,
- vektorový obrys,
- sloučený bitmapový obraz.

Převod vrstvy Aplikace Flash Pro CC umožňuje převádět vrstvy v importovaném souboru AI na:

- jeden sloučený bitmapový soubor,
- upravitelné cesty a efekty.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Vlastnosti symbolů a propojení 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 Flash

[Zpět na začátek](#)

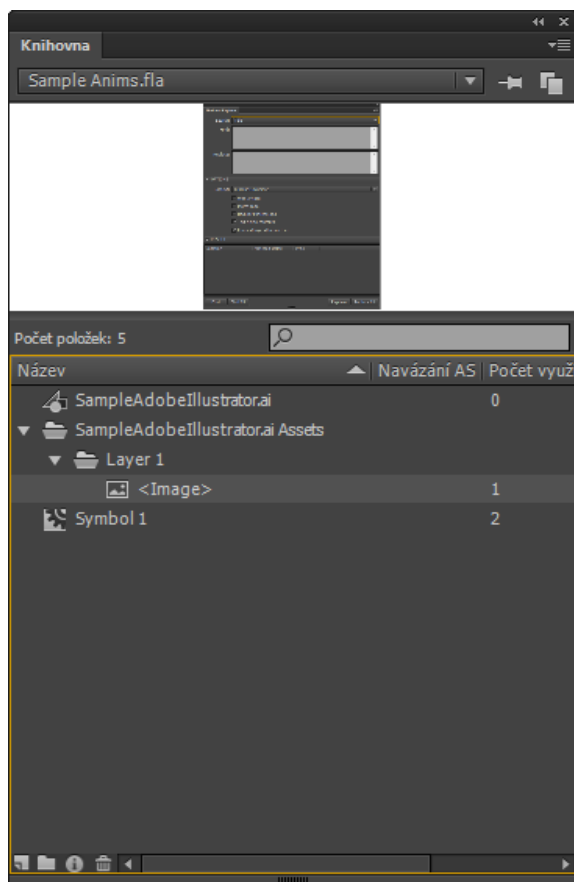
Importování souboru AI do knihovny je podobné jako importování do vymezené plochy jen s tím rozdílem, že celý soubor AI je zapouzdřený jako symbol aplikace Flash Pro. Obsah se naimportuje do knihovny a uspořádá podle struktury vrstev a skupin objektů v souboru AI.

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: Panel Knihovna řadí obsah importovaného souboru AI podle abecedy. Hierarchie skupin a struktura složek zůstane stejná, ale v knihovně se znovu seřadí 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 všechny 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 obsah souboru AI importuje na časovou osu filmového klipu, a nikoli na hlavní časovou osu aplikace Flash Pro.



Panel Knihovna po importu souboru AI

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Předvolby modulu importu souborů 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, které ovlivňují reakci dialogového okna Import souborů AI při importu těchto souborů:

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 aplikace Illustrator, které leží mimo kreslicí plátno nebo oblast oříznutí.

Importovat skryté vrstvy Určuje, že se mají skryté vrstvy automaticky importovat.

Importovat text jako Umožňuje nastavit následující předvolby pro import textových objektů:

Upravitelný text Určuje, zda text importovaný z aplikace Illustrator je upravitelný v aplikaci Flash Pro. Vzhled textu se může poněkud změnit, aby ho bylo možné upravit.

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: Chcete-li zachovat textové efekty v souboru AI, jako je vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussové rozostření ve formě upravitelných filtrů aplikace Flash Pro, importujte text jako filmový klip pomocí příkazu Vytvořit při importu filmový klip.

Bitmapy Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho přesný vzhled odpovídající aplikaci Illustrator. Jsou-li použity filtry nebo jiné efekty, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro, potom importováním textu jako bitmapy zachováte jeho vizuální vzhled. Rastrovaný text již nelze upravovat.

Vytvořit filmové klipy Určuje, zda se textové objekty mají importovat uvnitř filmového klipu. Chcete-li zachovat mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro podporované režimy prolnutí, efekty souboru AI a menší než 100% průhlednost, zadejte, že se má textový objekt importovat jako filmový klip.

Importovat cesty jako Můžete určit následující předvolby importu cest:

Upravitelné cesty Vytvoří upravitelnou vektorovou cestu. Podporované režimy prolnutí, efekty a průhlednost objektů zůstanou zachovány, ale atributy nepodporované v aplikaci Flash Pro 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, zda se uvnitř filmového klipu mají importovat i objekty cest.

Obrazy Můžete určit předvolby importu pro obrazy:

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

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

Skupiny Můžete 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 jediného filmového klipu.

Vrstvy Můžete určit předvolby importu pro vrstvy:

Importovat jako bitmapy Rastrováním převede vrstvu na bitmapu, aby se zachoval stejný vzhled objektů jako v aplikaci Illustrator.

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

Registrace 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 registraci filmových klipů naleznete v tématu [Úpravy symbolů](#).

Import souborů Adobe Illustrator

[Zpět na začátek](#)

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 na vybraném plátně lze naimportovat jako jednu nebo více vrstev flash nebo klíčových snímků v aplikaci Flash Pro.

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 postupy se symboly

Pracovní postupy se symboly v aplikaci Illustrator se podobají pracovním postupům se symboly v aplikaci Flash.

Převod textu

Pokud soubor AI obsahuje text, můžete jej převést na:

- upravitelný text,
- vektorový obrys,
- sloučený bitmapový obraz.

Převod vrstvy

Aplikace Flash Pro CC umožňuje převádět vrstvy v importovaném souboru AI na:

- jeden sloučený bitmapový soubor,
- upravitelné cesty a efekty.

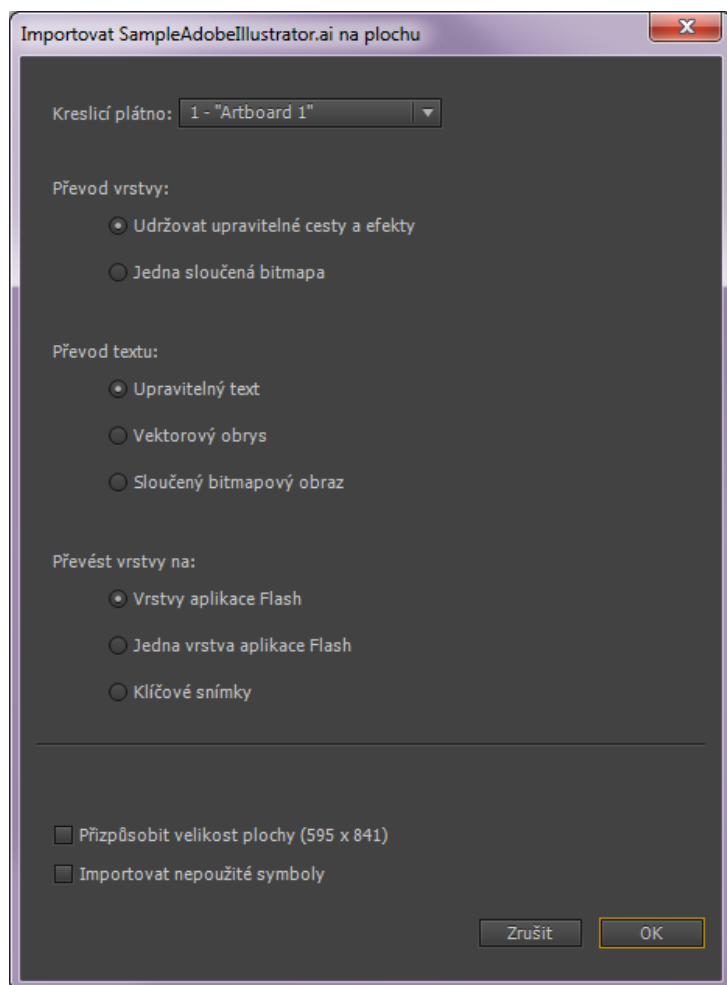
(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Vlastnosti symbolů a propojení

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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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.



Dialogové okno pro import souborů AI z aplikace Illustrator

1. Zvolte položky 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 generovat seznam položek v souboru AI, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro, klepněte na možnost Zpráva o nekompatibilitě. Tlačítko Zpráva o nekompatibilitě se zobrazí jen v případě, že se v souboru AI vyskytují položky, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro.

Zpráva o nekompatibilitě analyzuje případnou nekompatibilitu mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro. 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 zaškrťací políčko Aplikovat doporučená nastavení importu. Pokud je políčko zaškrtnuté, aplikace Flash Pro automaticky použije doporučené volby importu, jakmile v souboru AI zjistí nekompatibilní objekty. Výjimkou je situace, když dokument AI přesahuje velikost podporovanou aplikací Flash Pro nebo 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. V nabídce Převést vrstvy na vyberte jednu z následujících možností:

Vrstvy aplikace 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.

Jediná vrstva aplikace Flash Všechny vrstvy v importovaném dokumentu převede na jedinou sloučenou vrstvu v dokumentu aplikace Flash Pro.

5. Vyberte příslušné možnosti převodu textu a vrstev.
6. Klepněte na tlačítko OK.

[Zpět na začátek](#)

Možnosti importu objektů aplikace Illustrator

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 aplikaci Flash Pro.

Korekce nekompatibilních grafických efektů

1. Chcete-li generovat zprávu o nekompatibilitě, klepněte na položku Zpráva o nekompatibilitě. Zpráva o nekompatibilitě obsahuje seznam položek v souboru AI, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro.
2. Chcete-li vyřešit nekompatibilní objekty, vyberte možnost Změnit nastavení importu. Většinu nekompatibilních objektů, které kolidují mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro, lze vyřešit automaticky pomocí zprávy o nekompatibilitě a tím, že se budete řídit navrhovanými doporučeními pro import uvedenými v části Volby 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Výběr 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: Kontextová nabídka v dialogovém okně Import souborů AI umožňuje rozbalit nebo sbalit všechny skupiny a vrstvy. Klepnutím pravým tlačítkem zobrazíte kontextovou nabídku, ze které lze vybrat možnosti 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 určuje, jaké typy objektů aplikace Flash Pro umístěné v dané vrstvě budou importovány. Pokud je ikona zobrazená, položka je vybraná. Typy objektů jsou:

- Text 
- Cesta 
- Skupina 
- Filmový klip 
- Grafický symbol 
- Obraz 

Volby importu textu

Aplikace Flash Pro umožňuje importovat text jako upravitelný text, vektorové obrysy nebo jako sloučenou bitmapu. Chcete-li zachovat mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro podporované režimy prolnutí, efekty souboru AI a průhlednost, která je nižší než 100 %, importujte text jako filmový klip. Při importu textu jako filmového klipu zůstane zachována možnost úpravy kompatibilních vizuálních efektů.

Upravitelný text Ve výchozím nastavení se text aplikace Illustrator importuje jako upravitelný text aplikace Flash Pro. Vzhled textu se může poněkud změnit, aby ho bylo možné upravit.

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 zachovávají.

Poznámka: *Chcete-li zachovat textové efekty v souboru AI, jako je vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussovské rozostření ve formě upravitelných filtrů aplikace Flash Pro, importujte text jako filmový klip pomocí příkazu Vytvořit při importu filmový klip.*

Bitmapa Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho přesný vzhled odpovídající aplikaci Illustrator. Jsou-li použity filtry nebo jiné efekty, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro, potom importováním textu jako bitmapy zachováte jeho vizuální 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 aplikace Flash Pro. Jestliže jsou u cesty použity některé režimy prolnutí, filtry nebo jiné efekty, může se stát, že tyto efekty nebudou kompatibilní s aplikací flash Pro.

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 aplikaci Flash Pro 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 je řada efektů kompatibilních s aplikací Flash Pro, některé bude nutné sloučit neboli rastrovat kvůli zachování jejich vzhledu.

Poznámka: *Jestliže je v aplikaci Illustrator připojený rastrový soubor, potom nativní formát se zachová pouze při importu souborů JPEG, GIF a PNG. Všechny ostatní typy souborů budou v aplikaci Flash Pro převedeny na formát PNG. Převod (do formátu PNG) také závisí na tom, jakou verzi aplikace QuickTime® máte nainstalovanou ve svém počítači.*

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

Vytvořit filmový klip Importuje obrazy Illustratoru jako filmové klipy.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 trojúhelník 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 aplikacemi Illustrator a Flash

[Zpět na začátek](#)

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

Vložit jako bitmapu Sloučí kopírovaný soubor do jediného objektu bitmapy.

Vložit s použitím předvoleb importu souborů AI Importuje soubor pomocí nastavení importu souborů AI, které jste zadali v předvolbách aplikace Flash Pro (Úpravy > Předvolby).

Použit doporučená nastavení importu k 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, zda se mají vrstvy souboru AI převést do vrstev aplikace Flash Pro (stejně, jako když jste v dialogovém okně Import souborů AI vybrali možnost převodu na vrstvy aplikace Flash). Není-li tato volba vybraná, potom se všechny vrstvy sloučí do jediné vrstvy.

Grafické filtry

O filtrech
Práce s filtry
Použití filtrů

O filtrech

[Zpět na začátek](#)

Přehled filtrů

Filtry (grafické efekty) umožňují přidat zajímavé vizuální efekty k textu, tlačítkům a filmovým klipům. Aplikace Flash Pro obsahuje jedinečnou funkci, která umožňuje animovat použité filtry pomocí doplnění pohybu.

Režimy prolnutí aplikace Flash Pro 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 aplikace Flash Pro umožňují vytvářet zvýraznění nebo stíny, při nichž prosvítají detaily spodního obrazu, nebo můžete kolorovat odbarvený obraz.

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.

Aby se zabránilo nesprávnému fungování doplnění pohybu, když chybí filtr na jednom konci doplnění nebo jsou filtry použity na obou koncích v jiném pořadí, provede aplikace Flash Pro následující akce:

- Použijete-li ve filmovém klipu upraveném pomocí filtrů doplnění pohybu, když vkládáte klíčový snímek na opačný konec doplnění, potom bude mít filmový klip v posledním snímku doplnění automaticky stejné filtry a ve stejném pořadí překrývání jako na začátku doplnění.
- Jestliže umístíte filmové klipy do dvou různých snímků, přitom u každého snímku bude použit jiný filtr, a mezi těmito snímky použijete doplnění pohybu, potom aplikace Flash Pro nejprve zpracuje filmový klip s větším počtem filtrů. Potom aplikace porovná použité filtry u prvního a druhého filmového klipu. Pokud se ve druhém filmovém klipu nenajdou žádné shodné filtry, aplikace vygeneruje fiktivní filtr, který nemá žádné parametry, ale má stejnou barvu, jako existující filtry.
- Existuje-li mezi dvěma klíčovými snímky doplnění pohybu a vy přidáte filtr do objektu v jednom klíčovém snímku, potom aplikace Flash Pro automaticky přidá do filmového klipu fiktivní filtr, když dosáhne klíčového snímku na opačném konci doplnění.
- Existuje-li mezi dvěma klíčovými snímky doplnění pohybu a vy odstraníte filtr z objektu v jednom klíčovém snímku, potom aplikace Flash Pro automaticky odstraní shodný filtr z filmového klipu, když dosáhne klíčového snímku na opačném konci doplnění.
- Nastavíte-li nekonzistentní parametry filtru na začátku a konci doplnění pohybu, potom aplikace Flash Pro použije nastavení filtru u počátečního snímku i na snímky s dopočítanými body. 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 úkos s přechodem.

Pokud například vytvoříte doplnění pohybu s použitím filtru vrženého stínu a použijete vržený stín s vyseknutím na prvním snímku doplnění a vnitřní stín na posledním snímku doplnění, aplikace Flash Pro opraví v doplnění pohybu nekonzistentní použití filtru. V tomto případě aplikace Flash Pro použije nastavení filtru z prvního snímku doplnění, tzn. vržený stín s vyseknutím.

O filtrech a výkonu aplikace Flash Player

Typy, počet a kvalita filtrů, které použijete u objektů, může ovlivnit výkon souborů SWF při přehrávání. Čím více filtrů u objektu použijete, tím větší množství výpočtů musí přehrávač Adobe® Flash® Player zpracovat, aby správně zobrazila vytvořené vizuální efekty. Proto společnost Adobe® doporučuje, abyste omezili počet filtrů použitých u objektu.

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 uživatelům vytvářet vlastní filtry, efekty a režimy prolnutí, které se používají 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 napíšou 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. K načtení filtru a použití jeho ovládacích prvků slouží jazyk ActionScript® 3.0.

Další informace o práci s nástrojem Pixel Bender v prostředí ActionScript najdete v [příručce pro vývojáře prostředí ActionScript 3.0](#).

Lee Brimelow ve svém blogu na adrese <http://theflashblog.com/?cat=44> uveřejnil několik užitečných příkladů využití technologie Pixel Bender.

Následující výuková videa předvádějí použití filtrů Pixel Bender v aplikaci Flash Pro:

- [Pixel Bender: Custom Filters \(Pixel Bender: Vlastní filtry\) \(9:20\)](#)
- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(Aplikace Flash u protinožců – Filtry Pixel Bender \(15:07\)\)](#)

Práce s filtry

[Zpět na začátek](#)



Vylepšení v aplikaci Flash Professional CC

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 lze použít pouze na text, tlačítko, filmový klip, komponenty a kompilované objekty klipů.

Můžete vytvořit knihovnu nastavení filtrů, která umožňuje snadno na objekt aplikovat stejný filtr nebo sady filtrů. Přednastavení vytvořených filtrů ukládá aplikace Flash Pro do oddílu Filtry v Inspektoru vlastností v nabídce Filtry > Přednastavení.


V aplikaci Flash Professional CS6 a starších verzích bylo použití filtrů omezeno pouze na filmové klipy a symboly tlačítek. Ve verzi Flash Professional CC je nyní možné používat filtry také na kompilované klipy a komponenty filmového klipu. Tím lze přidávat různé efekty přímo ke komponentám, kliknutím na tlačítko (nebo dvě). Díky tomu vaše aplikace budou vypadat mnohem lépe. Chcete-li v aplikaci Flash Pro CS6 přidávat filtry nebo jiné efekty do komponent, je třeba zabalit je do symbolu filmového klipu. Postup je následující:

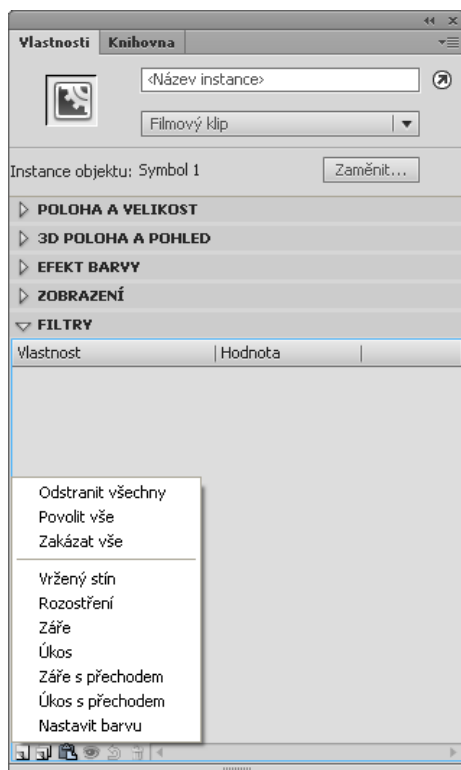
1. Vytvořte nebo přidejte komponentu na vymezenou plochu.
2. Pravým tlačítkem klikněte na komponentu a vyberte možnost Převést na symbol.

V aplikaci Flash Professional CS6 (a starších verzích) lze přidávat filtry nebo jiné druhy efektů po zabalení komponenty do symbolu. Tato akce však byla pouze alternativním řešením, nikoli doporučeným postupem.

V aplikaci Flash Professional CC lze přidávat různé filtry do komponent přímo pomocí voleb Filtry, Efekty barvy a Nastavení zobrazení na panelu Vlastností. Chcete-li tomuto klíčovému vylepšení lépe porozumět, projděte si následující příklad:



Přidání filtru Úkos do komponenty Tlačítko

1. Vytvořte nebo přidejte tlačítko na vymezenou plochu z panelu Komponenty a poté vyberte možnost Tlačítko.
2. Na panelu Vlastností klikněte na rozevírací seznam tlačítka  v části Filtry a vyberte filtr Úkos. Zobrazí se vlastnosti a hodnoty filtru Úkos.
3. Změňte nebo nastavte příslušné hodnoty pro kteroukoli požadovanou vlastnost. Například Rozostření X, Rozostření Y, Síla, Stín atd. Efekty se budou současně ukazovat na vybraném tlačítku.





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, klikněte na tlačítko  a vyberte filtr. Experimentujte s nastavením, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.
 - Chcete-li filtr odstranit, vyberte ho v seznamu použitých filtrů a klikněte na tlačítko . 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 zkopírovat, a klikněte na tlačítko . V rozevřacím seznamu klikněte na možnost Kopírovat vybrané filtry. Chcete-li zkopírovat všechny filtry, vyberte možnost Kopírovat všechny filtry.
3. Vyberte objekt, na který chcete filtr použít, a klikněte na tlačítko . V rozevřacím seznamu klikněte na možnost Vložit filtry.


Aplikování přednastaveného filtru na objekt

1. Vyberte objekt, na který chcete aplikovat přednastavení filtru, a vyberte záložku Filtry.
2. Kliknutím na tlačítko  rozevřacím seznam otevřete.
3. Ze seznamu dostupných přednastavení ve spodní části nabídky vyberte přednastavení filtru, který chcete použít.


Poznámka: Když použijete u objektu přednastavený filtr, aplikace Flash Pro nahradí aktuálně použité filtry vybraných objektů filtry použitými v přednastavení.

Zapnutí nebo vypnutí filtru použitého u objektu

- Ve výchozím nastavení jsou všechny filtry povoleny. Kliknutím na ikonu  vedle názvu filtru zakažte filtr v seznamu filtrů. Kliknutím na tlačítko X vedle názvu filtru filtr povolíte.

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 kliknete na ikonu , vybraný filtr se zapne a všechny ostatní filtry v seznamu se zakážou.

Zapnutí nebo zákaz všech filtrů aplikovaných na objekt

- Klikněte na tlačítko  a z rozevřacího seznamu vyberte možnost 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. Konfigurační soubor filtru je soubor XML uložený v konfigurační složce aplikace Flash Pro, která se nachází v následujícím umístění:

- Systém Windows 7 a 8: C:\Users*uživatelské jméno*\AppData\Local\Adobe\Flash CC\jazyk\Configuration
- **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 nebo starší verze)** Windows XP: C:\Documents and Settings*uživatelské jméno*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\jazyk\Configuration\Filters*filtername.xml*
- **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 nebo starší verze)** Windows Vista: C:\Users*uživatelské jméno*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\jazyk\Configuration\Filters*filtername.xml*
- Macintosh: Macintosh HD/Users/*uživatelské jméno*/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/jazyk/Configuration/Filters/*filtername.xml*



Vytvoření knihovny filtrů s přednastavenými hodnotami

1. Použijte na vybraný objekt jeden nebo více filtrů.
2. Kliknutím na tlačítko  přidejte nový filtr.
3. Vyberte filtr a klikněte na tlačítko . Pak vyberte volbu Uložit jako přednastavení.
4. V dialogovém okně Uložit přednastavení jako zadejte název pro nastavení filtru a klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování přednastavení filtru

1. Klikněte na tlačítko  a přidejte nový filtr.
2. Vyberte filtr a klikněte na tlačítko . Klikněte na položku Upravit přednastavení.
3. Dvakrát klikněte na název přednastavení, které chcete změnit.
4. Zadejte nový název přednastavení a klikněte na tlačítko OK.

Odstranění přednastavení filtru

1. Klikněte na tlačítko  a přidejte nový filtr.
2. Vyberte filtr a klikněte na tlačítko .
3. Klikněte na položku Upravit přednastavení.
4. V dialogu Upravit přednastavení vyberte přednastavení, které chcete odstranit, a klikněte na tlačítko Odstranit.

Aplikování filtrů

[Zpět na začátek](#)


Aplikování vrženého stínu

Filtr Vržený stín napodobuje vzhled objektu vrhajícího stín na plochu.

Text ...

Text s použitým filtrem Vržený stín

Ukázku vrženého stínu s klasickým doplněním naleznete na stránce ukázek aplikace Flash na adrese 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 klikněte na tlačítko  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



Zkosením filtru Vržený stín vytvoříte stín, který vypadá věrohodněji.


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 použitým filtrem Rozostření


1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít rozostření, a potom vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost 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 použít barvu kolem okrajů objektu.

Text ...

Text s použitým filtrem Záře

1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít záři, a potom vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost 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.

Text ...

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

Použitím úkosu zvýrazníte objekt tak, že vypadá jako zakřivený nad povrchem pozadí.

Text ...

Text s použitým úkosem


1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít úkos, a vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost 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 ...

Text s použitou září s přechodem


1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít záři s přechodem.
2. V části Filtry v inspektoru vlastností klikněte na tlačítko  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 zář 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 klikněte na tlačítko  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 klikněte na tlačítko  a vyberte volbu Nastavit barvu.
3. Zadejte hodnoty pro atributy barvy. Atributy a jejich odpovídající hodnoty jsou následující:

Kontrast Nastavuje zvýraznění, 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.
- [Práce se shadery Pixel Bender](#)
 - [Změna barvy a průhlednosti instance](#)

Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů

Vytváření přehledů pohyblivých symbolů

Přehled pohyblivých symbolů je soubor bitmapových obrazů obsahující několik menších obrázků v dlaždicovém uspořádání. Kompilací několika grafik do jednoho souboru umožníte aplikaci Flash Professional a dalším používat tyto grafiky po načtení jediného souboru. Tento efektivní způsob načítání může být velmi užitečný při činnostech, jako je vývoj her, kdy je obzvlášť důležitá rychlost.



Přehled pohyblivých symbolů obsahuje pohyblivé symboly v animaci jednotlivých rámců vedle sebe.

Přehled pohyblivých symbolů můžete vytvořit z výběru libovolné kombinace filmových klipů, symbolů tlačítka, grafických symbolů nebo bitmap. Můžete vyhledávat položky na panelu Knihovna nebo na ploše, ne však v obou umístěních. Každá bitmapa a každý rámeček vybraných symbolů se zobrazí jako samostatný obrázek v přehledu pohyblivých symbolů. Pokud exportujete z plochy, zůstanou veškeré transformace (změna měřítka, zkosení atd.), které jste použili u instance symbolu, v obrazovém výstupu zachovány.

Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů:

1. V knihovně nebo instancích symbolů na ploše vyberte jeden nebo více symbolů. Výběr může také obsahovat bitmapy.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na výběr a vyberte příkaz Vytvořit přehled pohyblivých symbolů.
3. V dialogovém okně Vytvořit přehled pohyblivých symbolů vyberte možnosti a pak klepněte na tlačítko Exportovat.

Jsou zde k dispozici následující možnosti exportu:

Rozměry obrazu Celková velikost přehledu pohyblivých symbolů v pixelech. Výchozí nastavení je Automatická velikost. Při tomto nastavení je přehled nastavený tak, aby odpovídal všem přidávaným pohyblivým symbolům.

Formát obrazu Formát souboru exportovaného přehledu pohyblivých symbolů. 8bitový PNG a 32bitový PNG podporují použití průhledného pozadí (alfa kanál). 24bitový PNG a JPG nepodporují průhledné pozadí. Celkový rozdíl mezi 8bitovým a 32bitovým PNG je malý. 32bitové soubory PNG budou 4krát větší než 8bitové soubory PNG.

Odsazení okrajů Odsazení okrajů přehledu pohyblivých symbolů v pixelech

Odsazení tvaru Odsazení mezi jednotlivými obrazy v přehledu pohyblivých symbolů v pixelech.

Algoritmus Postup používaný k zabalení snímků do přehledu pohyblivých symbolů. K dispozici jsou dvě možnosti:

- Základní (výchozí)
- MaxRects

Formát dat Interní formát používaný k zobrazení dat. Vyberte formát, který nejvíce vyhovuje vašemu zamýšlenému pracovnímu postupu pro přehled pohyblivých symbolů po exportu. • Výchozí formát je Starling.

Otočit Otočí pohyblivé symboly o 90 stupňů. Tato možnost je dostupná pouze pro některé datové formáty.

Oříznout Tato možnost ušetří místo v přehledu pohyblivých symbolů oříznutím nepoužívaných pixelů z každého snímku symbolů přidaného do přehledu.

Vrstvit snímky Tato možnost zabraňuje duplikování duplicitních snímků ve vybraných symbolech ve výsledném přehledu pohyblivých symbolů.

Klíčová slova: přehled pohyblivých symbolů, flash professional, cs6, starling, easeljs, vytvořit přehled pohyblivých symbolů, vytvoření přehledu pohyblivých symbolů, export přehledu pohyblivých symbolů



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

3D grafika

[O 3D grafice v programu Flash](#)
[Přesouvání objektů v 3D prostoru](#)
[Otáčení objektů v 3D prostoru](#)
[Nastavení úhlu perspektivy](#)
[Nastavení úběžného bodu](#)

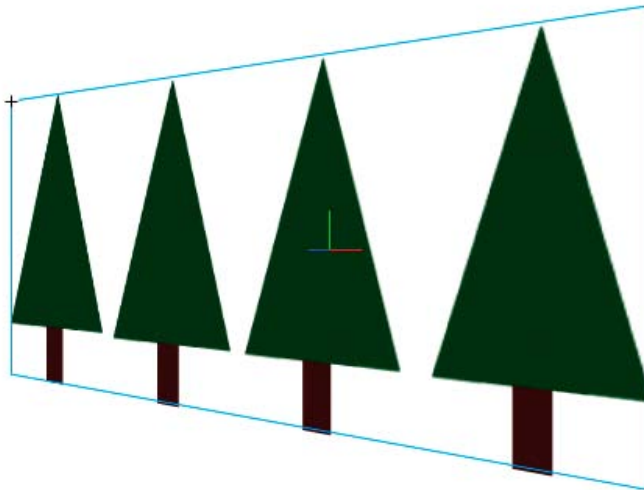
O 3D grafice v programu Flash

[Zpět na začátek](#)

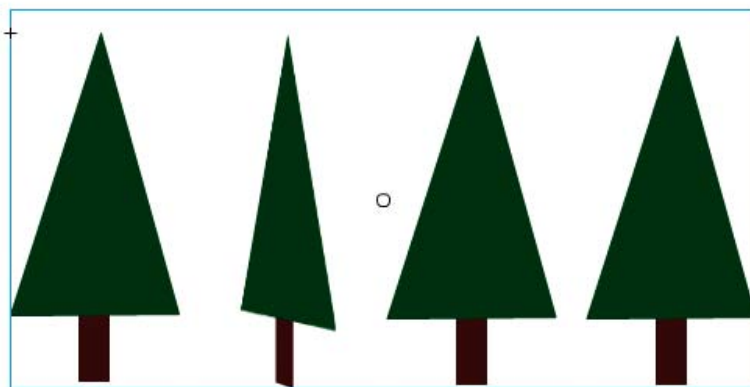
Flash Professional umožňuje vytvářet 3D efekty pomocí přemístění a otáčení filmových klipů v 3D prostoru ve vymezené ploše. Flash Professional reprezentuje 3D prostor tím, že do vlastností každé instance filmového klipu zahrne osu Z. Efekty 3D perspektivy můžete do instancí filmového klipu přidávat jejich 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 Professional 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 kreslicí 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 nadřazený 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 Professional 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 Professional, 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 Professional 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.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s 3D grafikou v aplikaci Flash Professional:

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

[Zpět na začátek](#)

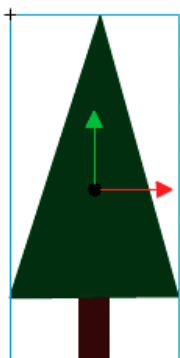
Instance filmového klipu můžete pomocí nástroje 3D posunutí  přesunovat ve 3D prostoru. Když nástrojem vyberete filmový klip, jeho tři osy, X, Y a Z, se objeví na objektu ve vymezené ploše. Osa X je červená, osa Y zelená a osa Z je modrá.

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

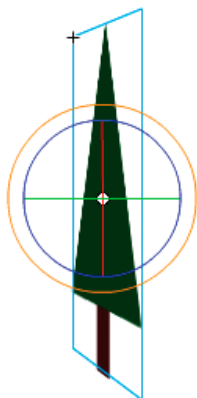
[Zpět na začátek](#)

Instance filmového klipu můžete v 3D prostoru otáčet pomocí nástroje 3D natočení . 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.

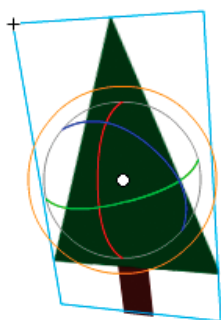
Výchozím režimem nástroje 3D natočení je globální režim. Otáčení objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k vymezené ploše. Otáčení objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). 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 otáčííte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčííte 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.

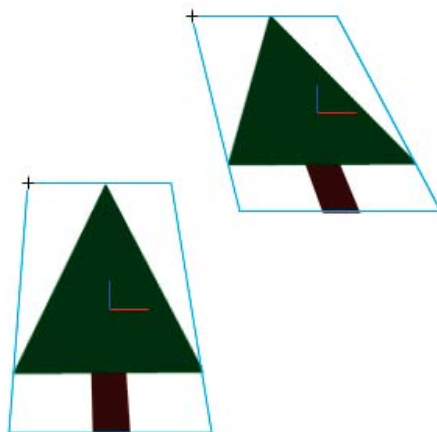
4. Chcete-li přesunout bod 3D natočení, zadejte do polí X, Y a Z možnosti 3D Center Point požadované hodnoty.

Nastavení úhlu perspektivy

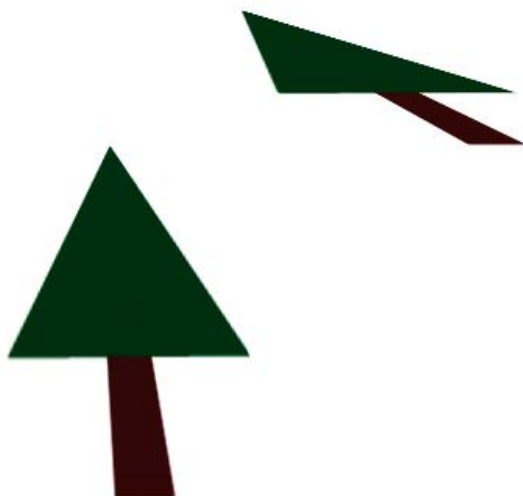
[Zpět na začátek](#)

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 blíží 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

[Zpět na začátek](#)

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 přesune 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.

Další témata [Nápovědy](#)

 [Práce ve třech rozměrech \(3D\)](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Nástrojem Stopa spreje naneste vzory.

Volby nástroje stopa spreje

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.

Volby nástroje stopa spreje

[Zpět na začátek](#)

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 částice 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 používání 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 používání 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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Režimy prolnutí

[Režimy prolnutí](#)

[Příklady režimů prolnutí](#)

[Aplikování režimu prolnutí](#)

[Další zdroje](#)

Režimy prolnutí

[Zpět na začátek](#)

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 závisí 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 světlem.

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

[Zpět na začátek](#)

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	 Vrstva	 Ztmavit
		

 Násobit	 Zesvětlit	Závoj
 Překrýt	 Tvrdé světlo	Přidat
 Odečíst	 Rozdíl	Invertovat

Aplikování režimu prolnutí

[Zpět na začátek](#)

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 zdroje

[Zpět na začátek](#)

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s prolnutími v aplikaci Flash Professional:

- [Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional](#) (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash CS4 Professional) (Adobe.com)

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Uspořádání objektů

Překrývání objektů

Zarovnávání objektů

Seskupené objekty

Úpravy skupiny nebo objektu v rámci skupiny

Rozdělování skupin a objektů

Překrývání objektů

[Zpět na začátek](#)

Flash ve vrstvě klade objekty na sebe v pořadí, ve kterém byly vytvořeny, přičemž naposledy vytvořený objekt leží zcela navenku. 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. Chcete-li 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 navenk nebo zcela do spodu, 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.

Zarovnávání objektů

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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
- Převeďte 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.

Nepleťte 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.*

Další témata [Nápovědy](#)

 [Rozdělení textu modulu TLF](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Barva

Panel barev

Barevné palety

Vytvoření nebo úprava plných barev

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

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 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

[Zpět na začátek](#)

Panel Barvy umožňuje měnit paletu barev souboru FLA, měnit barvy tahu 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:

Neurčeno 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.

Bitmapová výplň 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.

HSB Umožňuje změnit odstín, sytost a jas barev ve výplni.

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

[Zpět na začátek](#)

Každý soubor Flash Professional obsahuje svou vlastní paletu barev, která je uložena v dokumentu Flash Professional. Flash Professional 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 Professional a také mezi aplikací Flash Professional a jinými aplikacemi.

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 Professional, použijte soubory ve formátu Flash Professional 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 vybrán 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. 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.

3. Pokud jste v kroku 3 vybrali ikonu výplně, zkontrolujte, že je v nabídce Typ vybraná volba Plná.
4. Pokud je ve vymezené ploše vybrán 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 .
- 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 .

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.
5. Chcete-li novou barvu přidat do seznamu vzorků barev pro aktuální dokument, z nabídky v pravém horním rohu vyberte Přidat políčka barev.

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.



Převod obrazu mezi vektorovými a bitmapovými formáty (pouze CS5.5)

Výhody vektorových a bitmapových formátů

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

Videa a výukové lekce

Výhody vektorových a bitmapových formátů

[Zpět na začátek](#)

Definice vektorové a bitmapové grafiky viz Vektorová a bitmapová grafika.

Vektorová kresba má tyto výhody:

- Menší velikosti souborů
- Možnost škálování bez ztráty věrnosti

Bitmapová kresba má tyto výhody:

- Rychlejší výkon vykreslování
- Menší požadavky na rychlost procesoru
- Vhodnější pro mobilní zařízení s pomalejšími procesory

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

[Zpět na začátek](#)

Volba Exportovat jako bitmapu umožňuje během vytváření vykreslit instance filmových klipů a symboly tlačítek jako bitmapy ve vymezené ploše. Aplikace Flash používá tyto bitmapy také při publikování souboru SWF. Výkon přehrávání je rychlejší než volba Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu, protože tato volba zabraňuje, aby přehrávač Flash Player prováděl převod za běhu. Výsledkem je lepší vykreslování v zařízeních s nižším výkonem.

Po výběru volby Exportovat jako bitmapu můžete nadále na instanci poklepat za účelem úprav jejího symbolu. Úpravy se pak projeví v bitmapách ve vymezené ploše.

Volbu Exportovat jako bitmapu můžete používat pro filmové klipy obsahující tvary, text a 3D objekty.

1. Ve vymezené ploše vyberte instanci filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností v oddílu Zobrazit zvolte z nabídky Vykreslení volbu Exportovat jako bitmapu.
3. Vyberte volbu z nabídky Pozadí (pod nabídkou Vykreslení).
 - Průhledný
 - Neprůhledný – umožňuje zadat barvu pozadí bitmapy.

Poznámka: Při vykreslení instancí filmových klipů jako bitmap ve vymezené ploše je pouze první snímek filmového klipu rastrovaný. Aplikace Flash zachová všechny vlastnosti instance filmového klipu na jeho prvním snímku, včetně ActionScriptu ve snímku 1. Volba Exportovat jako bitmapu je zakázána pro doplňované symboly.

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Vytvořit bitmapu a přidat ji do knihovny můžete pomocí příkazu Převést na bitmapu.

1. Ve vymezené ploše vyberte jeden nebo více objektů.
2. Zvolte Změnit > Převést na bitmapu.

Aplikace Flash převede výběr na bitmapu, přidá bitmapu do knihovny a nahradí výběr ve vymezené ploše instancí bitmapy.

Rozlišení bitmap je 24 bitů s alfa kanálem. Výchozí formát je PNG. Ve vlastnostech bitmapy na panelu Knihovna můžete formát změnit na JPEG.

V aplikaci Flash Pro nelze bitmapu upravit, ale můžete ji upravit v aplikaci Photoshop nebo jiném editoru obrazů a potom znovu importovat do aplikace Flash Pro.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmap\)](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 – Symbol Rasterization \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Rastrování symbolů\)](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Kreslení v aplikaci Flash

O kreslení

Režimy kreslení a grafické objekty

[Zpět na začátek](#)

O kreslení

Kreslicí nástroje v aplikaci Adobe® Flash® Professional umožňují vytvářet a upravovat čáry a tvary kreseb v dokumentech. Veškeré čáry a tvary vytvořené v aplikaci Flash Professional jsou nenáročné vektorové grafiky, které přispívají k zachování malé velikosti souboru FLA.

Než začnete v aplikaci Flash Professional kreslit a malovat, je nezbytné pochopit, jak aplikace Flash Professional 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 Professional. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

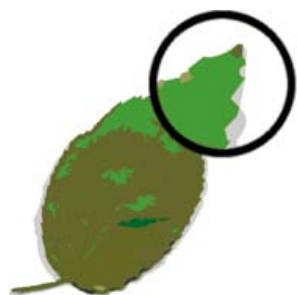
- [Using the drawing tools \(Používání kreslicích nástrojů\) \(1:55\)](#)
- [Using the drawing tools \(Používání kreslicích nástrojů\) \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(Kreslení objektů a slučovací režim kreslení\) \(2:09\)](#)

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 Professional můžete vytvářet a animovat kompaktní vektorové grafiky. Flash Professional 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.

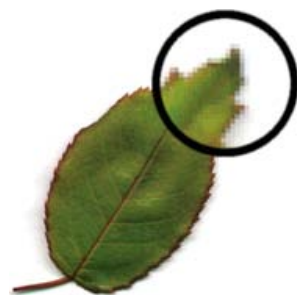


Čáry ve vektorové grafice.

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.



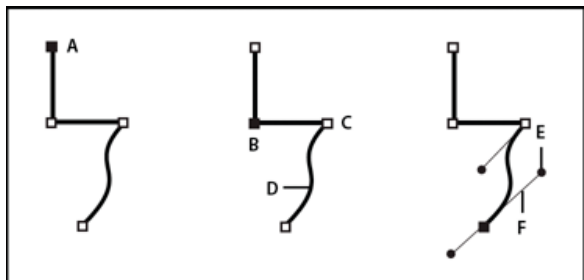
Obr. body v bitmapové grafice.

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).

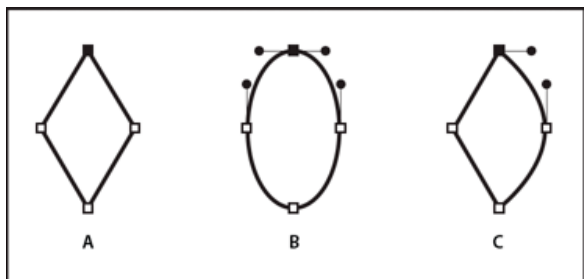
Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, směrových bodů na konci směrových úseček, které se zobrazují u kotevních bodů, nebo přetažením samotného segmentu cesty.



Součásti cesty

A. Vybraný (plný) koncový bod **B.** Vybraný kotevní bod **C.** Nevybraný kotevní bod **D.** Zakřivený segment cesty **E.** Směrový bod **F.** Směrová úsečka.

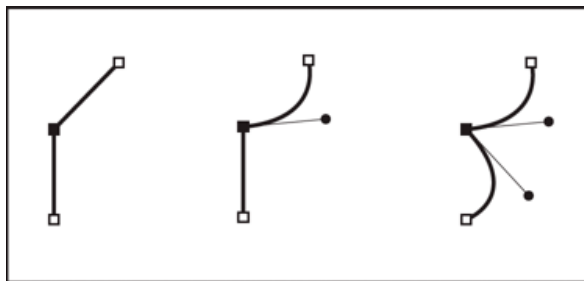
Cesty mohou mít dva druhy kotevních bodů: rohové body a hladké body. V rohovém bodě cesta ostře mění směr. V hladkém bodě jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho kdykoliv změnit.



Body na cestě

A. Čtyři rohové body **B.** Čtyři hladké body **C.** Kombinace rohových a hladkých bodů.

Rohový bod může spojit libovolné dva přímé nebo zakřivené segmenty, zatímco hladký bod spojuje vždy dva zakřivené segmenty.



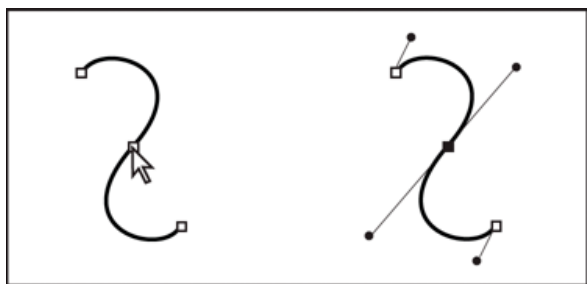
Rohový bod může spojit přímé i zakřivené segmenty.

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

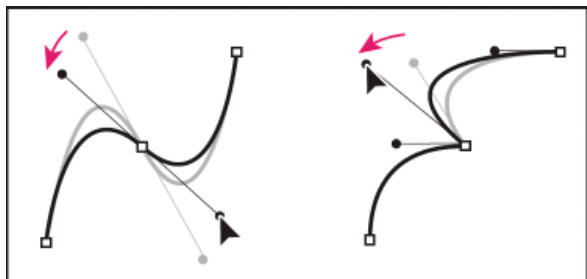
Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo když vyberete samotný segment), u kotevních bodů připojených segmentů se zobrazí směrová táhla, která jsou tvořena směrovými úsečkami končícími ve směrových bodech. Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených segmentů. 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).

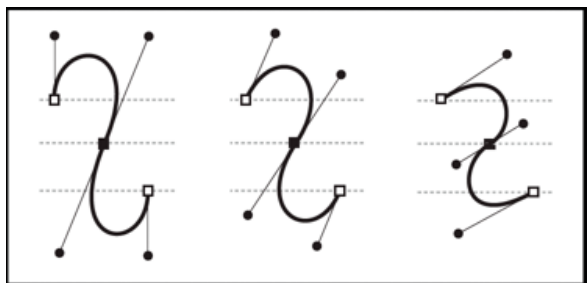
Hladký bod má vždy dvě směrové úsečky, které se pohybují společně jako jedna přímá úsečka. Když přesunete směrovou úsečku hladkého bodu, upraví se současně křivkové úseky na obou stranách bodu, takže u daného kotevního bodu zůstane zachována plynulá křivka.

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

[Zpět na začátek](#)

V programu Flash Professional 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 Professional 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®. Neplette 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.

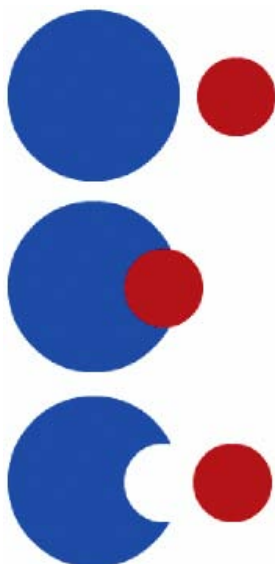
Následující výuková videa ukazují režimy kreslení v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- [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 slučovací 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

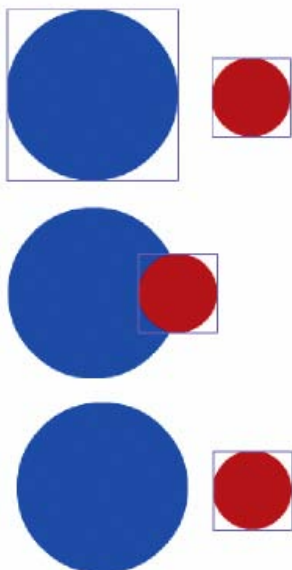
Poznámka: Flash Professional ve výchozím nastavení používá slučovací režim kreslení.

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 Professional 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 Professional 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 slučovací režimem a režimem kreslení objektu. Můžete nastavit předvolby citlivosti na dotek při vybírání tvarů vytvořených pomocí režimu kreslení objektu.

3. Táhněte myši 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 myši ve vymezené ploše.

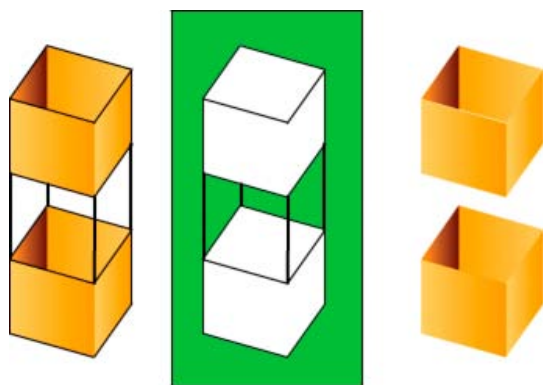
Překrývající se tvary

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 překrývaná 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, vystřížení a jiných negativních obrazů. Například následující vystřížení je vytvořeno přemístěním neseskupeného obrazu draka na zelený obdélník, označením draka a pak oddálením vyplněných částí draka od zeleného obdélníku.



Vystřížení obrazu draka.

Aby nedošlo k neúmyslnému pozměnění tvarů a čar jejich vzájemným překrytím, seskupte tvary nebo je rozdělte do jednotlivých vrstev.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Kreslení vzorů pomocí nástroje Dekorativní kreslení

[Použití efektu Štětce symetrie](#)
[Používání efektu Výplň mřížky](#)
[Používání efektu Popínavá výplň](#)
[Použití efektu Systém částic](#)
[Použití efektu 3D štětec](#)
[Použití efektu Štětce budova](#)
[Použití efektu Dekorativní štětec](#)
[Použití efektu Animace ohně](#)
[Použití efektu Štětce plamene](#)
[Použití efektu Štětce květina](#)
[Použití efektu Štětce lesk](#)
[Použití efektu Animace kouře](#)
[Použití efektu Štětce strom](#)

Nástroj Dekorativní kreslení umožňuje vytvářet složité geometrické tvary a vzorky. Nástroj Dekorativní kreslení využívá algoritmických výpočtů – známých jako *procedurální výkresy*.

Videa a výukové lekce

- Video: [Using the decorative drawing tools \(Použití nástrojů dekorativního kreslení\)](#) (5:36)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Dekorace\)](#) (22:00)
- Video: [Using the Deco tool \(Použití nástroje Dekorace\)](#) (délka = 4:28, Peachpit.com)
- 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 Štětce symetrie

[Zpět na začátek](#)

Efekt Štětce 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 Štětce symetrie můžete vytvářet kruhové prvky uživatelského rozhraní (například analogové hodiny nebo měřidlo s ukazatelem) a spirálové vzorky. Výchozí symbol efektu Štětce 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 Štětce 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 prvky založené na symbolech rozšiřují vaše tvůrčí možnosti při vytváření kresby.

3. Když vyberete z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností možnost Štětce 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 obsažen 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 větve.

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. Uváživým 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 Měřítka 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 změni směr pohybu dolů a jejich rychlost se zvýší, jako by padaly. Pokud má gravitace zápornou hodnotu, změni částice směr pohybu nahoru.

Rychlost otáčení Stupně otáčení, které se použijí na každou částici snímku.

Použití efektu 3D štětec

[Zpět na začátek](#)

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.

Měřítka 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 umístit 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

[Zpět na začátek](#)

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 myš v omezené ploše. Aplikace Flash kreslí blesky proti směru pohybu myši.

Efekt štětce blesku má následující vlastnosti:

Barva blesku Barva blesku.

Měřítka 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

[Zpět na začátek](#)

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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Předvolby kreslení

Nastavení kreslení

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 ho Flash Professional 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 Professional položku rozeznal.

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

[Zpět na začátek](#)

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 nástrojem pero

Stavy kreslení nástroje pero

Kreslení úseček nástrojem pero

Kreslení křivek nástrojem pero

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

Úpravy kotevních bodů na cestě

Úpravy segmentů

Předvolby nástroje 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 Professional:


- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(Základy aplikace Adobe Flash CS4: 0102 Nástroj Pero\) \(10:55\)](#) (YouTube.com)


Stavy kreslení nástroje pero


[Zpět na začátek](#)


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  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  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 nástrojem 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  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  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 myši se Bézierova táhla zatahnou a ze zakřivené cesty procházející daným kotevním bodem se opět stanou rovné segmenty.


Ukazatel převedení kotevního bodu  Rohový 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.

Kreslení úseček nástrojem pero

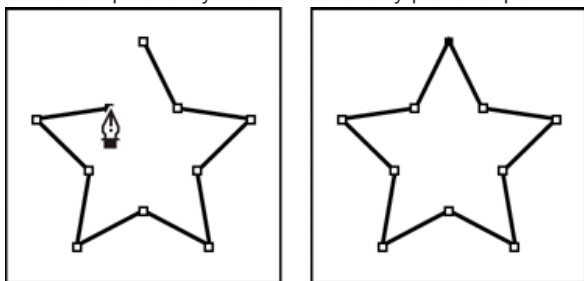
[Zpět na začátek](#)

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 vytvoříte 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. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek. Klepnutím nebo tažením cestu zavřete.
 - Chcete-li tvar dokončit tak, jak je, zvolte Úpravy > Zrušit výběr všeho, nebo v panelu nástrojů vyberte jiný nástroj.

Kreslení křivek nástrojem pero

[Zpět na začátek](#)

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.

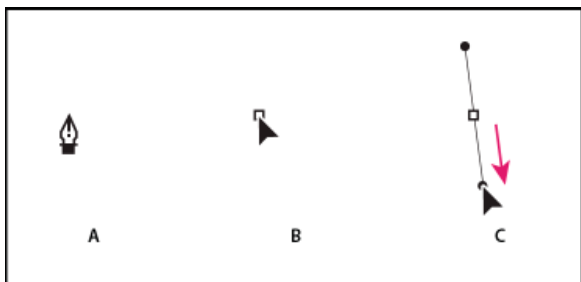
1. Vyberte nástroj pero.
2. Ukazatel nástroje pero umístěte tam, kde má křivka začínat, a stiskněte tlačítko myši.

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.)

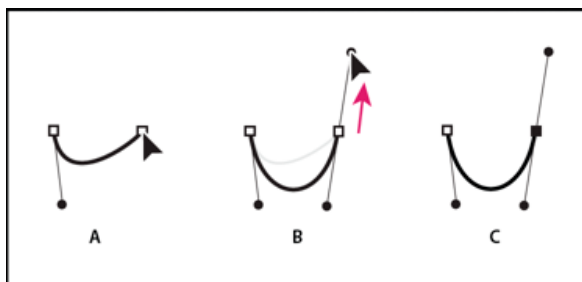
Podržte stisknutou klávesu Shift, chcete-li omezit nástroj na násobky 45°.



Kreslení prvního bodu na křivce

A. Umístění nástroje pero B. Začátek tažení (se stisknutým tlačítkem myši) C. Prodloužení směrových úseček tažením.

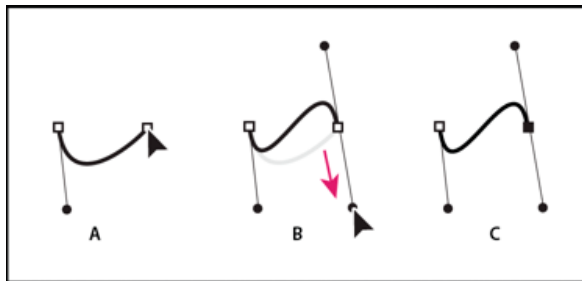
4. Umístěte nástroj pero tam, kde má zakřivený segment končit, a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit křivku ve tvaru písmene „C“, táhnete opačným směrem, než jaký má předchozí směrová úsečka, a pak tlačítko myši uvolněte.



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.



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 zavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek. 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





[Zpět na začátek](#)

Přidávání kotevních bodů 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 , nástroj pro přidání kotevního bodu  a nástroj pro odstranění kotevního bodu .

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 připojeny.

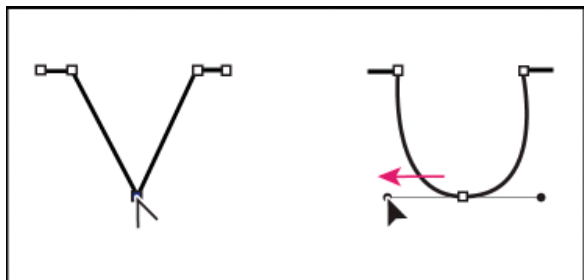
1. Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
2. Klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji pero , pak vyberte nástroj pero , nástroj pro přidání kotevního bodu  nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu .
3. Chcete-li přidat kotevní bod, umístěte ukazatel na segment cesty a klepněte. Chcete-li odstranit kotevní bod, umístěte ukazatel na kotevní bod a klepněte.

Úpravy kotevních bodů na cestě

[Zpět na začátek](#)



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 .
- 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  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 převedte na rohový a dalším klepnutím ho odstraňte.)

Převádění rovných segmentů na zakřivené a naopak

Chcete-li rovné segmenty čáry převést na zakřivené nebo naopak, převedte 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

[Zpět na začátek](#)

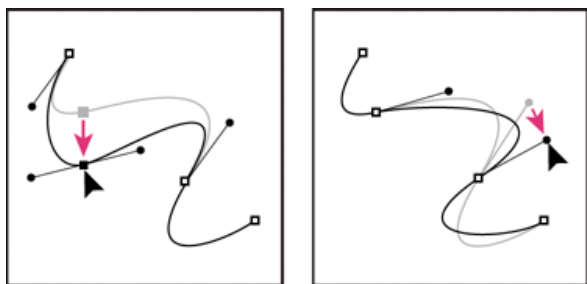
Chcete-li změnit úhel nebo délku segmentu, případně upravením zakřivených segmentů změnit sklon nebo směr křivky, upravte rovné segmenty.

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  a tím 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko OK.

Další témata [Nápovědy](#)

[Nastavení tahu a barvy výplně](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Hledání a nahrazování v aplikaci Flash

O příkazu Hledat a nahradit

Hledání a nahrazování textu

Hledání a nahrazování písem

Hledání a nahrazování barev

Hledání a nahrazování symbolů

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

[Zpět na začátek](#)

Hledání a nahrazování textu

1. Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
2. Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
3. Do pole Text запиšte hledaný text.
4. Do pole Změnit na text запиšte 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 Professional 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. Zvolte možnost 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 písmena 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 písmena 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 Professional, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

1. Zvolte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 nahradte 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte možnost 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Importované bitmapy a Flash

[Práce s importovanými bitmapami](#)
[Nastavení vlastností bitmapy](#)
[\(Pouze aplikace Flash Professional CC\) Záměna několika bitmap](#)
[Import bitmap za běhu programu](#)
[Aplikování bitmapy jako výplně](#)
[Úpravy bitmap v externím editoru](#)
[Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy](#)

Práce s importovanými bitmapami

[Zpět na začátek](#)

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

Pokud se v dokumentu Flash Professional 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 vymezené 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 Professional:

- [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

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko 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.

[Zpět na začátek](#)

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Záměna několika bitmap

Možnost Zaměnit bitmapu umožňuje zaměnit symboly a bitmapy s vybranými symboly nebo bitmapami.

1. Ve verzi Flash Pro CC vyberte několik bitmap ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti klepněte na položku ZAMĚNIT.
3. V dialogu Zaměnit bitmapu vyberte bitmapu, kterou chcete nahradit všechny vybrané symboly/bitmapy.
4. Klepněte na tlačítko OK.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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 Professional a importovanou bitmapu v ní upravit.

Úpravy bitmap pomocí aplikace Photoshop CS5 nebo novější

Poznámka: *Používáte-li aplikaci Flash Pro CS5.5, musíte pro přístup k této funkci použít aplikaci Photoshop CS5.1.*

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 ani formát.)
4. Vraťte se do programu Flash Professional.

Soubor se v programu Flash Professional 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. Provedte požadované úpravy souboru ve Fireworks.
4. Ve Fireworks zvolte Soubor > Aktualizovat.
5. Vraťte se do programu Flash Professional.

Soubor se v programu Flash Professional 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. Provedte požadované úpravy souboru ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů.
 4. Soubor ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů uložte.
- Soubor se v programu Flash Professional automaticky zaktualizuje.
5. Vraťte se do programu Flash Professional a pokračujte v úpravách dokumentu.

Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. Pomocí nástroje kouzelná hůlka je možné vybírat oblasti bitmapy, které obsahují 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. Na panelu Nástroje vyberte nástroj kouzelná hůlka. Pokud nástroj kouzelná hůlka není viditelný, klikněte na nástroj laso a z rozevírací nabídky vyberte nástroj kouzelná hůlka. V inspektoru vlastností nastavte následující možnosti:
 - 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 rozdělít, abyste ji mohli upravovat pomocí nástrojů pro kreslení a malování v programu Flash Professional.

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 Libovolná transformace.

Další témata [Nápovědy](#)

[Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů](#)

[Nastavení tahu a barvy výplně](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přemísťování a kopírování objektů

[Přesunutí objektů přetažením](#)

[Přemísťování objektů pomocí kláves se šípkami](#)

[Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti](#)

[Přemísťování objektů pomocí panelu Informace](#)


[Přesouvání a kopírování objektů vkládáním](#)

[Kopírování objektů pomocí schránky](#)

[Kopírování transformovaných objektů](#)

Přesunutí objektů přetažením

[Zpět na začátek](#)

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 šípkami

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li výběr posouvat po jednotlivých obrazových bodech, tiskněte opakovaně klávesu se šípkou tím směrem, kterým chcete objekt posunout.
 - Chcete-li výběr posouvat po 10 obrazových bodech, podržte při použití klávesy se šípkou stisknutou klávesu Shift.

Poznámka: Když je vybraná volba *Přitahovat na obr. body*, posouvají klávesy se šípkami objekty po krocích na mřížce obrazových bodů dokumentu, ne po obrazových bodech na obrazovce.

Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti

[Zpět na začátek](#)

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 Vlastností používá jednotky určené ve volbě *Jednotky pravítka* v dialogovém okně *Vlastnosti dokumentu*.

Přemísťování objektů pomocí panelu Informace

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

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.



Umístění kresby do aplikace Flash

[O importu kresby do aplikace Flash](#)

[Podporované formáty souborů pro import](#)

[Umístění kresby do aplikace Flash](#)

[Import souborů FXG](#)

[O souborech DXF z AutoCADu](#)

[Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript](#)

O importu kresby do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Adobe® Flash® Professional 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 Professional, přičemž zůstanou zachovány veškeré atributy souborů z těchto formátů.

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

Chcete-li načíst soubory JPEG do souboru SWF Flash Professional 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 Professional importuje vektorovou grafiku, bitmapy a sekvence obrazů:

- Při importu souborů z aplikací Adobe® Illustrator® a Adobe® Photoshop® do programu Flash Professional, můžete určit volby importu, které umožňují zachovat většinu vizuálních dat těchto kreseb a také možnost upravovat určité vizuální atributy ve vývojovém prostředí Flash Professional.
- Při importu vektorových obrazů do programu Flash Professional 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 Professional, nebo jako sloučené soubory, které můžete upravovat a aktualizovat v aplikaci Fireworks.
- Vyberte volby pro zachování obrazů, textu a vodiček.

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 Professional (namísto do knihovny), se naimportují jako skupina do aktuální vrstvy.
- Bitmapy (skenované fotografie, soubory BMP), které importujete přímo do dokumentu Flash Professional, se naimportují jako jednotlivé objekty do aktuální vrstvy. Flash Professional 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 Professional. 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 Professional, se naimportuje jako série po sobě jdoucích klíčových snímků do aktuální vrstvy.

Podporované formáty souborů pro import

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Úplný seznam všech formátů souborů podporovaných aplikací Flash pro import, export nebo úpravy viz dokument *TechNote Supported File Formats* (Podporované formáty souborů).

Grafické formáty

Flash Professional může importovat soubory v různých vektorových nebo bitmapových formátech podle toho, jestli máte na svém systému nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější. Používání programu Flash Professional 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 Professional 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	•	
Přehrávač FutureSplash	.spl	•	•
GIF a animovaný GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metasoubor Windows	.wmf	•	•
Grafický soubor XML Adobe	.fxg	•	•

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

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Obraz QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formáty zvuku

Aplikace Flash umí importovat následující formáty zvuku:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Formát zvukového souboru AIFF	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Aplikace Flash umí importovat následující formáty zvuku pouze v případě, že je nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Formát zvukového souboru AIFF	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Filmy QuickTime (pouze zvuk)	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Zvuky System 7	.snd		•

Wave	.wav	•	•
------	------	---	---

Formáty videa

Aplikace Flash umí importovat následující formáty videa:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Video pro Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Film QuickTime	.mov, .qt	•	•
Video pro Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Digitální video	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 pro mobilní zařízení	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Umístění kresby do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

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

Import souboru do programu Flash

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li soubor nainportovat přímo do dokumentu aplikace Flash Professional, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat do plochy.
- Chcete-li soubor nainportovat do knihovny pro aktuální dokument aplikace Flash Professional, 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 Professional 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:

Poznámka: (Pouze systém Windows 8) Pokud je importován soubor PSD obsahující text a je vybrána volba Vektorový obrys, nelze u vektorového bodu upravovat kotevní body. K tomu dochází u souborů, které byly vytvořeny pomocí písma, která nejsou v systému Windows 8 k dispozici.

- 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 Professional zvolte Úpravy > Vložit doprostřed.

Import souborů FXG

[Zpět na začátek](#)

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.

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

O souborech DXF z AutoCADu

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional podporuje soubory formátu DXF v aplikaci AutoCAD® 10.

Soubory DXF nepodporují standardní systémová písma. Flash Professional 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 obrisy. Proto je formát DXF nejvhodnější pro čárovou grafiku, jako jsou výkresy a mapy.

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

Přestože Flash Professional 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 Professional také podporuje jen soubory ASCII DXF. Pokud máte binární soubory DXF, před importem do programu Flash Professional je převedte na ASCII.

Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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)

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Změňte čáry a tvary

[Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr](#)

[Změna tvaru čáry nebo tvaru](#)

[Narovnávání a vyhlazování čar](#)

[Optimalizace křivek](#)

[Modifikování tvarů](#)


[Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy](#)

[Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí](#)

[Mazání tažením](#)

Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr

[Zpět na začátek](#)

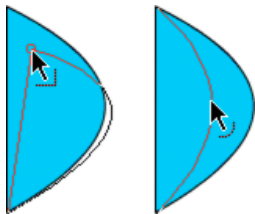
1. Vyberte nástroj pro dílčí výběr .
2. Klepněte na čáru nebo obrys tvaru.

Změna tvaru čáry nebo tvaru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 měřítko 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).

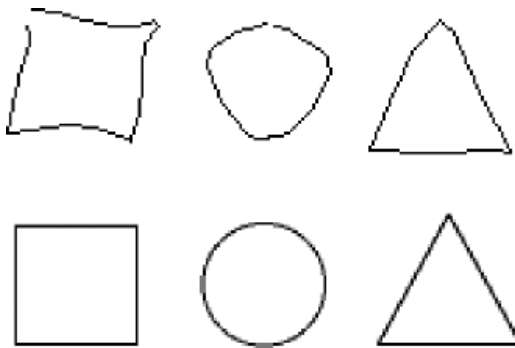
Narovnávání a vyhlazování čar

[Zpět na začátek](#)

Při narovnávání se mírně narovnají již nakreslené úsečky a křivky. Narovnávání 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 Professional rozeznával tvary, používejte narovnávání. Pokud nakreslíte jakékoli elipsovité, obdélníkové nebo trojúhelníkové tvary s vypnutou volbou Rozeznávat tvary, použijte volbu Narovnávání, 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.

Vyhazení změkčuje křivky a zmenšuje hrboly nebo jiné výkyvy celkového směru křivky. Také snižuje počet segmentů křivky. Vyhazení je ale relativní a nemá žádný vliv na zcela rovné segmenty. Zvláště 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 . Pokaždé, když klepnete 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 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 a klepněte na modifikátor Narovnat , nebo zvolte Změnit > Tvar > Narovnat.

Optimalizace křivek

[Zpět na začátek](#)

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 dokumentu Flash Professional (souboru FLA) a exportované aplikace Flash Professional (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 Professional zobrazuje hlášení po dokončení operace.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Modifikování tvarů

[Zpět na začátek](#)

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 měkkší. 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 Professional a výsledného souboru SWF.


Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy

[Zpět na začátek](#)

❖ Poklepejte na nástroj Guma  na panelu nástrojů. Tím vymažete veškerý obsah na vymezené ploše a na pracovní ploše.

Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj guma a pak klepněte na modifikátor Kohoutek .
2. Klepněte na segment tahu nebo vyplněnou oblast, kterou chcete odstranit.

Mazání tažením

[Zpět na začátek](#)

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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vybírání objektů

Vybírání objektů nástrojem pro výběr

Nakreslení oblasti výběru od ruky

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

Nakreslení oblasti výběru s okraji vytvořenými od ruky i s rovnými okraji

Vypnutí zvýrazňování výběru

Nastavení vlastních barev ohraničovacích rámečků pro vybrané objekty

Nastavení předvoleb pro výběr

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 výplň. 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.

[Zpět na začátek](#)

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. 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 vytvoříte 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 v 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.


[Zpět na začátek](#)

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 čarou.

[Zpět na začátek](#)

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

1. V panelu nástrojů v oblasti voleb vyberte pro nástroj laso modifikátor Mnohoúhelníkový režim .
2. Klepnutím umístíte 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.

[Zpět na začátek](#)

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 umístěte počáteční a koncové body nových segmentů čáry.
4. Chcete-li oblast výběru uzavřít, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Uvolněte tlačítko myši; Flash Professional oblast výběru uzavře za vás.
 - Poklepejte na počáteční bod čáry ohraničující oblast výběru.

[Zpět na začátek](#)

Vypnutí zvýrazňování výběru

Skrytí zvýraznění při vybírání a upravování objektů vám umožní prohlédnout si výslednou podobu kresby.

❖ Zvolte Zobrazení > Skryt okraje.

Dalším zvolením tohoto příkazu můžete zvýrazňování výběru znovu zapnout.

[Zpět na začátek](#)

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. Zvolte 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.

[Zpět na začátek](#)

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 Všeobecné 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.

Další témata Nápovědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přitahování kreseb na místo

[Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty](#)

[Úpravy tolerancí přitahování na objekty](#)

[Používání přitahování na obrazové body](#)

[Nastavení zarovnání s přitahováním](#)

[Zapnutí zarovnání s přitahováním](#)

[Vytvoření vrstvy vodiček](#)

Chcete-li automaticky navzájem zarovnat různé elementy, použijte přitahování. Flash Professional 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 vodička.

Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty

[Zpět na začátek](#)

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 změňte 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 myši z rohu nebo ze středového bodu.

Úpravy tolerancí přitahování na objekty

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. 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 čárkou, 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

[Zpět na začátek](#)

Když vyberete nastavení zarovnání s přitahováním, nastavte toleranci přitahování mezi vodorovnými nebo svislými okraji objektů navzájem a také

mezi okrají 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 okrají 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Vytvoření vrstvy vodítek

[Zpět na začátek](#)

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.

❖ 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.

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Symbols a ActionScript

[Řízení instancí a symbolů pomocí jazyka ActionScript](#)

[Řízení instancí pomocí chování](#)

[Přidávání a konfigurace chování](#)

[Vytváření vlastních chování](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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*.

Řízení instancí pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 originálu 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	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.

	navrch.	
Posunout dopředu	Posune cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání o jednu pozici výš.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Zcela dozadu	Přenesení cílový filmový klip v pořadí překrývání zcela dozadu.	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.

Přidávání a konfigurace chování

[Zpět na začátek](#)

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 spustíte.
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.

Vytváření vlastních chování

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li si napsat vlastní chování, vytvořte soubor XML obsahující kód v ActionScriptu 2.0, který bude 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 Professional. 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, seznámte 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](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Transformace a kombinování grafických objektů

Transformace objektů Kombinování objektů

[Zpět na začátek](#)

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 jejich 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.

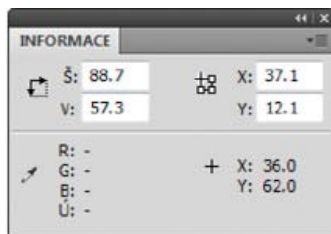
Při změnách velikosti, zkosení nebo otáčení grafických objektů, skupin a textových bloků je počátečním bodem standardně bod, který je naproti bodu, za který táhnete. U instancí je transformačním bodem standardně počáteční bod. Pro určitou transformaci můžete výchozí bod přesunout.

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. Provedte jeden z následujících úkonů:

- 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.
- Na panelu Informace lze přepínat zobrazení vztažných a transformačních bodů. Tlačítko se zobrazí jako , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice vztažného bodu. Kliknutím na stejné tlačítko se změní na , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice transformačního bodu.




Mřížka souřadnic; panel Informace s tlačítkem Vztažný/Transformační bod v režimu transformačního bodu a se souřadnicemi x a y transformačního bodu výběru

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 převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt, skupinu, instanci nebo textový blok.
2. Klepnutím vyberte nástroj libovolná transformace .

Když ukazatelem pohybuje 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 ohraničovací 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 táhněte. 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 převedte 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 pokrývat 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.

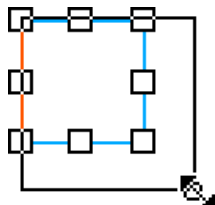
Poznámka: Pomocí modifikátoru Obálka nelze modifikovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte požadovaný tvar.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Obálka.
3. Tažením za body a tangenciální táhla obálku pozměňte.

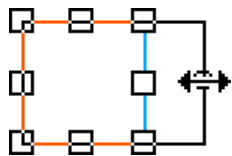
Změny velikosti objektů

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.

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 (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 zkosit instance, skupiny nebo text, nebo když změňte 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

[Zpět na začátek](#)

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).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se soubory aplikace Fireworks v aplikaci Flash

[Importované soubory PNG aplikace Fireworks](#)

[Importované filtry a prolnutí ze souborů PNG aplikace Fireworks](#)

[Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash](#)

Importované soubory PNG aplikace Fireworks

[Zpět na začátek](#)

Soubory Adobe® Fireworks PNG importujte do programu Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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

Efekty Fireworks podporované v aplikaci Flash

Flash Professional importuje následující efekty Fireworks jako upravitelné filtry:

Efekt Fireworks	Filtr Flash Professional
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 Professional importuje následující režimy prolnutí Fireworks jako upravitelná prolnutí:

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

Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Při importu textu z Fireworks do programu Flash Professional 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 Professional a upravit původní soubor PNG (s vektorovými daty).

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

Poznámka: Chcete-li v programu Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 tlačítko OK.

Další témata [Nápovědy](#)

Práce se soubory aplikace InDesign v aplikaci Flash

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.

V následujících výukových videích je ukázáno použití formátů XFL a FLA k přesunutí obsahu z aplikace InDesign do aplikace Flash Professional:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5 \(Import obsahu z aplikace Adobe InDesign CS5 do aplikace Adobe Flash Professional CS5\)](#) (délka = 4:49, WonderHowTo.com, export formátu FLA z aplikace InDesign pro import do aplikace Flash Professional.)
- [Understanding Flash Integration \(Integrace aplikace Flash\)](#)(délka = 5:10, Adobe TV, Import z aplikace InDesign.)
- [Using InDesign Export to Flash \(Použití exportu z aplikace InDesign do aplikace Flash\)](#) (délka = 6:22, Adobe TV, S použitím XFL.)
- [Design and develop workflows \(Pracovní postupy návrhu a vývoje\)](#) (délka = 4:49, Adobe TV, Export z aplikace InDesign do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL.)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash \(Flash u protinožců – Export z aplikace InDesign do aplikace Flash\)](#) (délka = 28:38, Adobe TV, Komplexní přehled CS4.)
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(Pracovní postupy návrhu pro sadu Creative Suite 4\)](#) (délka = 3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se soubory Photoshopu (PSD) v aplikaci Flash

[Práce s programy Photoshop a Flash](#)

[Volby importu aplikace Photoshop](#)

[\(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze\) Předvolby modulu importu souborů aplikace Photoshop](#)

[Zpět na začátek](#)

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 spojit 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 aplikace Flash můžete zvolit, že chcete každou vrstvu aplikace Photoshop znázornit jako vrstvu aplikace Flash nebo jako jednotlivé klíčové snímky.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 > Importovat 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 převedte do RGB.

Import souborů PSD aplikace Photoshop

Flash Professional 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 Professional, přičemž můžete nastavit, jak se mají importovat určité objekty v souboru PSD, a také určit, jestli se má soubor PSD převést na filmový klip Flash Professional.

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

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

Videa a výukové lekce

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

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(Import souborů aplikace Photoshop do aplikace Flash\) \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(Návrh webu v aplikacích Photoshop a Flash\) \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3? \(Chcete vytvářet aplikace Photoshop s použitím produktů AIR, Flash a AS3?\)](#) (Daniel Koestler, Adobe)

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 Professional. Dialogové okno Import souborů PSD nabízí několik voleb pro import a umístění 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 Professional postupujte podle následujících zásad:

- Flash Professional podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash Professional může převést obrazy CMYK do RGB, barvy se ale zachovají lépe, pokud barvy CMYK převedete do RGB v aplikaci Photoshop.
- Aplikace Flash Professional 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 Professional nepodporuje, můžete vrstvu rastrovat a tím zachovat její vzhled, nebo z ní můžete takový režim prolnutí odebrat.

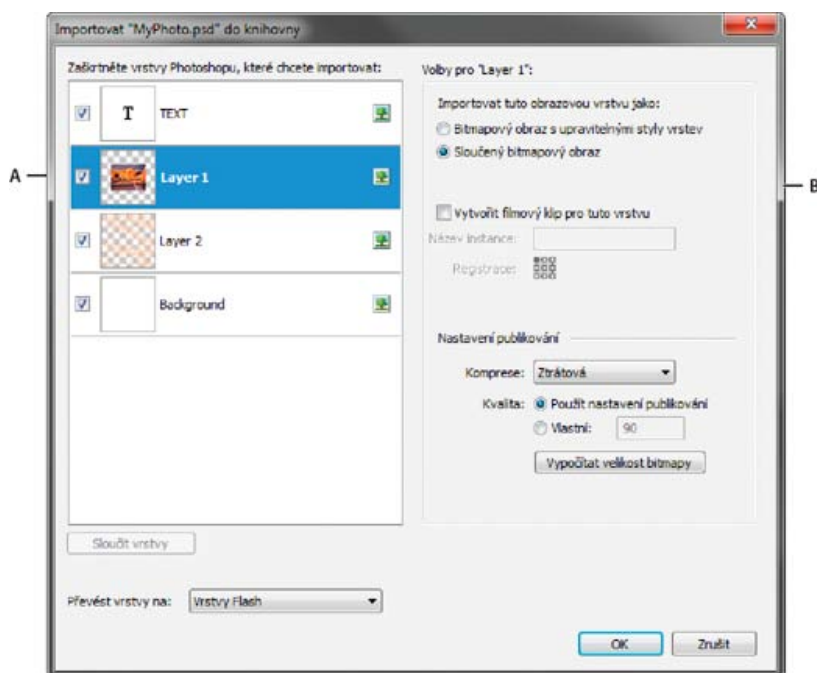
- Flash Professional neumí importovat inteligentní objekty Photoshopu jako upravitelné objekty. Aby se zachovaly jejich vizuální atributy, inteligentní objekty se rastrují a importují do aplikace Flash Professional jako bitmapy.
- Flash Professional umí naimportovat jen první snímek vrstev videa Photoshopu.
- Obrazové vrstvy a vrstvy výplně se při importu do aplikace Flash Professional rastrují vždy.
- Objekty PNG aplikace Photoshop se při importu do aplikace Flash Professional 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 Professional. Pokud víte, že budete chtít změnit velikost bitmapy přenášené z aplikace Photoshop do aplikace Flash Professional, změňte její velikost v aplikaci Photoshop ještě před importem do aplikace Flash Professional.
- 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 zvláště užitečné, pokud potřebujete v programu Flash Professional animovat různé vrstvy.

Import souborů aplikace Photoshop (PSD)

Formát PSD je výchozím formátem souborů aplikace Photoshop. Flash Professional umí přímo importovat soubory PSD a zachovat celou řadu funkcí aplikace Photoshop, kvalitu obrazu a upravitelnost souboru PSD v programu Flash Professional. 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 Professional najdete na www.adobe.com/go/vid0201_cz.



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 jednotlivých 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 Professional.

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 nainportovaný objekt nebude vidět, protože se nachází mimo momentálně zobrazenou část vymezené plochy.

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

Nastavit velikost plochy podle velikosti plátna aplikace Photoshop Velikost vymezené plochy aplikace Flash Professional 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 Professional není tato volba dostupná.

6. Klepněte na tlačítko 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 nainportování 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 všechny obsah souboru PSD nainportuje 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 nainportuje do časové osy filmového klipu, ne do hlavní časové osy

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 Professional:

- **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 Professional podporuje všechny aspekty věrnosti kompozic vrstev, včetně viditelnosti, polohy a stylu vrstvy.

Import textových objektů

Textové objekty jsou textové vrstvy v aplikaci Photoshop. Zvolte, jak se má text importovat do aplikace Flash Professional.

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 Převéde text na vektorové cesty, aby zůstal zachován vzhled textu. Samotný text už nelze dále upravovat, ale krytí a kompatibilní režimy prolnutí si upravitelnost zachovávají. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Poznámka: (Pouze Windows 8) Pokud je importován soubor PSD obsahující text a je vybrána volba Vektorové obrysy, nelze u vektorového objektu upravovat kotevní body. K tomu dochází u souborů, které byly vytvořeny pomocí písma, která nejsou v systému Windows 8 k dispozici.

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 Professional 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 Professional 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import sloučených bitmapových objektů a objektů do sloučené bitmapy

Sloučená bitmapa je objekt obsahující více než jednu vrstvu aplikace Photoshop, která se při importu do aplikace Flash Professional 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import několika objektů různých typů

Pokud importujete více objektů různých typů, Flash Professional 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 vybrán jen jeden objekt daného typu. Pokud objekty nemají stejné atributy, jsou volby importu v neurčitěm stavu a výsledky mohou být jiné, než jste čekali.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import složky Skupina

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 nainportujete filmový klip do vrstvy Flash Professional, 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 nainportuje do její vlastní vrstvy Flash Professional. Vrstvy Flash Professional se pojmenují pro jednotlivé vrstvy v souboru PSD.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import a sloučení 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 Professional 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 Professional.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezztrátovou 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 bezztrátovou 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Předvolby modulu importu souborů aplikace Photoshop

[Zpět na začátek](#)

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.

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.

Sloučené bitmapové obrazy 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 filmové klipy 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 vztahný 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 PSD; toto je výchozí nastavení pro všechny typy objektů. Další informace o zarovnání filmového klipu viz Úpravy symbolů.

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 Professional 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 Professional.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezztrátovou 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 bezztrátovou 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.

Další témata Nápoředy



Obsah a datové zdroje

[Altering the Curve of a motion \(Změna křivky pohybu\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu se dozvíte o tom, jak se mění křivka pohybu v aplikaci Flash CS5.

[Components Learning Guide for Flash \(Výuková příručka komponent pro aplikaci Flash Professional\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Komponenty aplikace Adobe Flash Professional CS5 představují stavební bloky pro vytváření interaktivních aplikací na webu.

Poskytnutím komplexních ovládacích prvků, které se chovají konzistentně a jsou připravené k použití a přizpůsobení, komponenty značně snižují čas a úsilí potřebné k okamžitému vývoji aplikací.

[Export to HTML5 from Flash Professional \(Export do formátu HTML5 z aplikace Flash Professional\)](#)

Tom Barclay (27. února, 2012)

výukové video

Toto video představuje krátkou ukázkou úžasné funkce exportu do formátu HTML5, na které pracuje tým Adobe Flash Professional. Sada nástrojů pro CreateJS může pomoci vyhledit přechod z vývoje ActionScript do světa JavaScript.

[Graphic Effects Learning Guide for Flash \(Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Aplikace Adobe Flash Professional CS5 poskytuje řadu funkcí k vytváření působivých grafických efektů, které vylepšují vzhled vašich projektů. Graphic Effects Learning Guide for Flash (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash) se těmito funkcemi zabývá od základních úkolů, jako je používání dlaždic a režimů prolnutí až k propracovanějším konceptům, jako je animace filtrů a používání masek pomocí skriptů ActionScript. Projděte si následující oddíly a vyberte si téma, které vás zajímá.

[Text Layout Framework \(Systém rozvržení textu\)](#)

Paul Trani (27. února 2012)

výukové video

Podívejte se, jak Paul Trani představuje některé z nových funkcí rozvržení textu v aplikaci Flash Professional CS5.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS \(Vytváření velkých souborů aplikace Flash a AIR s více soubory SWF pro systém iOS pomocí souborů SWC\)](#)

Tom Krcha (27. února 2012)

výuková lekce

Při vývoji her pro systém Android nebo Blackberry Tablet OS s prostředím Adobe AIR můžete načítat soubory SWF v době běhu, s produktem AIR for iOS taková možnost není k dispozici. V zařízení Android nebo Blackberry Tablet OS je kód interpretován z bajtového kódu ActionScript, zatímco pro iOS musí být všechny kódy zkompileovány z bajtového kódu ActionScript do nativního bajtového kódu jako jednoduchý soubor IPA, který můžete vytvořit pouze z jednoho souboru SWF.

[Using the Deco Tool \(Používání nástroje Deco\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu se dozvíte o nastavení měřítka podle obsahu v aplikaci Flash CS5.

[Image rasterization in Flash Professional \(Rastrování obrazu v aplikaci Flash Professional\)](#)

Dan Carr Design (13. února 2012)

výuková lekce

S tím, jak se z aplikace Adobe Flash Professional stala výkonná aplikace a prostředí pro vývoj her nastala také potřeba porozumět vlastnostem médií a s nimi souvisejícím optimalizacím výkonu. Práce s vektorovými a bitmapovými obrázky je nedílnou součástí vizuálního designu aplikace Flash. Rasterizace obrazu je proces převodu vektorové grafiky na bitmapy, který zajišťuje optimalizaci výkonu.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional \(Vyhýbání se běžným chybám tvorby v aplikaci Flash Professional\)](#)

Tommi West (16. ledna 2012)

výuková lekce

Tato řada článků uvádí běžné chyby tvorby, které mohou způsobit problémy v projektech Adobe Flash Professional, a nabízejí postupy,

jejichž pomocí jim můžete zabránit. Tyto zásady také ukazují cesty efektivnější práce a pomáhají vyhýbat se problémům s výkonem a chybami běhu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Vytváření tlačítek

[Základní kroky při vytváření tlačítek](#)

[Vytvoření tlačítka se symbolem tlačítka](#)

[Zapnutí, úpravy a testování symbolů tlačítek](#)

[Řešení potíží s tlačítky](#)

[Další zdroje informací o tlačítkách](#)

Základní kroky při vytváření tlačítek

[Zpět na začátek](#)

1. Rozhodněte, jaký typ tlačítka nejlépe vyhovuje vašim potřebám.

Symbol tlačítka Většina lidí si zvolí symboly tlačítek pro jejich flexibilitu. Symboly tlačítek obsahují specializovanou interní časovou osu pro stavy tlačítka. Můžete snadno vytvářet vizuálně odlišné stavy Nahoře, Dole a Přes. Symboly tlačítek automaticky mění svůj stav v reakci na akce uživatelů.

Tlačítko filmového klipu Symbol filmového klipu můžete použít, chcete-li vytvořit složité efekty tlačítka. Symboly filmových klipů mohou obsahovat prakticky jakýkoli typ obsahu, včetně animace. Symboly filmových klipů však nemají vestavěné stavy Nahoře, Dole a Přes. Tyto stavy můžete vytvořit sami pomocí jazyka ActionScript. Nevýhodou je, že se soubory filmových klipů jsou větší než soubory tlačítek. Jak vytvářet tlačítka se symbolem filmového klipu, se dozvíte v následujících zdrojích:

- Výuková lekce: [Movie Clip Buttons \(Tlačítka filmových klipů\)](#) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

Komponenta představující tlačítko v jazyce ActionScript Komponentu Button použijte, pouze pokud požadujete standardní nebo přepínací tlačítko a nechcete je příliš přizpůsobovat. Komponenta představující tlačítko v jazyce ActionScript 2.0 i 3.0 obsahuje vestavěný kód, který umožňuje změny stavu. Takže nemusíte vzhled a chování stavů tlačítka definovat. Stačí přetáhnout komponentu do vymezené plochy.

- **Komponenty představující tlačítko v jazyce ActionScript 3.0** umožňují určité přizpůsobení. Můžete navázat tlačítko na jiné komponenty, abyste mohli sdílet a zobrazovat data aplikace. Mají vestavěné funkce, jako je podpora usnadnění přístupu. K dispozici jsou komponenty Button (tlačítko), RadioButton (přepínač) a CheckBox (zaškrtačací políčko). Podrobné informace najdete na stránce [Použití komponenty Button](#) v části *Používání komponent Adobe ActionScript 3.0*. Příklady použití komponent Button naleznete v tématu [AS3 Button Component Quick Start](#) (Začínáme s komponentou AS3 Button).
- **Komponenty Button v jazyce ActionScript 2.0** nejsou přizpůsobitelné. Komponenta umožňuje změny stavu. Podrobnosti naleznete v tématu [Button component](#) (Komponenta Button).

2. Definujte stavy tlačítka.

Snímek Nahoře Vzhled tlačítka, když jej uživatel nepoužívá

Snímek Přes Vzhled tlačítka těsně předtím, než je vybrán uživatelem.

Snímek Dole Vzhled tlačítka, když ho uživatel vybere.

Snímek Zásah Oblast, která reaguje na klepnutí uživatelem. Definování tohoto snímku Zásah je volitelné. Pokud je tlačítko malé nebo pokud jeho grafická oblast není spojitá, může být definování tohoto snímku užitečné.

- Obsahy snímku Zásah nejsou ve vymezené ploše během přehrávání viditelné.
- Grafika pro snímek Zásah je plná plocha velká alespoň tak, aby se do ní vešly všechny grafické prvky snímků Nahoře, Dole a Přes.
- Pokud neurčíte snímek Zásah, použije se obraz stavu Nahoře.

Můžete vytvořit tlačítko, které reaguje, klepne-li se do jiné oblasti vymezené plochy nebo se přes ni přejede (také nazývané rozdělený efekt přechodu). Umístěte grafiku snímku Zásah na jiné umístění než grafiky ostatních tlačítek snímku.

3. Přiřaďte k tlačítku akci.

Na časovou osu přidáte kód jazyka ActionScript, aby poté, co uživatel zvolí tlačítko, došlo k určité akci. Umístěte kód ActionScript do stejných snímků jako tlačítka. Panel Výstřižky kódu obsahuje předvytvořený kód jazyka ActionScript 3.0 pro mnoho běžných použití tlačítek. Viz Přidávání interaktivity pomocí výstřižků.

Poznámka: Jazyk ActionScript 2.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 3.0. Pokud vaše verze aplikace Flash používá jazyk ActionScript 3.0, nemůžete do tlačítka vložit kód ActionScript 2.0 (a obráceně). Před vkládáním jazyka ActionScript do tlačítek z jiného zdroje se ujistěte, zda se jedná o kompatibilní verzi.

Vytvoření tlačítka se symbolem tlačítka

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li, aby bylo tlačítko interaktivní, umístěte instanci symbolu tlačítka do vymezené plochy a přiřaďte této instanci požadované akce. Akce se přiřazují ke kořenové časové ose souboru FLA. Nepřidávejte akce do časové osy symbolu tlačítka. Chcete-li přidat akce na časovou osu tlačítka, použijte místo něj tlačítko s filmovým klipem.

1. Volbou položek Úpravy > Zrušit výběr všeho nebo klepnutím na prázdnou oblast ve vymezené ploše zajistěte, aby na vymezené ploše nebylo nic vybráno.
2. Zvolte položky Vložit > Nový symbol.
3. V dialogovém okně Vytvořit nový symbol zadejte název. Jako typ symbolu vyberte volbu Button (Tlačítko).
Aplikace Flash Pro 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. 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 položky Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
Aplikace Flash Pro vloží na časovou osu klíčový snímek, který duplikuje obsah předchozího snímku Nahoře.
6. Ponechte snímek Přes vybraný a změnou nebo úpravou obrazu tlačítka ve vymezené ploše vytvořte požadovaný vzhled stavu Přes.
7. Zopakujte kroky 5 a 6 pro snímek Dole a volitelný snímek Zásah.
8. Chcete-li k některému stavu tlačítka přiřadit zvuk, vyberte snímek daného stavu na časové ose a zvolte příkaz Okno > Vlastnosti. Poté vyberte zvuk z nabídky Zvuk v inspektoru Vlastnosti. V nabídce Zvuk se zobrazují pouze dříve importované zvuky.
9. Po dokončení zvolte položky Úpravy > Upravit dokument. Tím se vrátíte do hlavní časové osy souboru FLA. Chcete-li vytvořit instanci tlačítka, které jste vytvořili ve vymezené ploše, přetáhněte symbol tlačítka z panelu Knihovna do vymezené plochy.
10. Chcete-li otestovat funkčnost tlačítka, použijte příkaz Ovládání > Testovat. Náhled stavů symbolu tlačítka lze zobrazit také ve vymezené ploše pomocí příkazu Ovládání > Zapnout jednoduchá tlačítka. Tento příkaz umožňuje zobrazit stavy Nahoře, Přes a Dole symbolu tlačítka, aniž by bylo nutné použít příkaz Ovládání > Testovat.

Výukové lekce a příklady vztahující se k symbolům tlačítek

Některé položky zobrazují aplikace Flash CS3 nebo CS4, ale to samé platí i pro aplikaci Flash CS5.

- Video: [Creating Buttons \(Vytváření tlačítek\)](#) (délka = 9:16, tv.adobe.com)
- Video: [Buttons symbols and interactivity in Flash CS4 \(Symboly tlačítek a interaktivita v aplikaci Flash CS4\)](#) (Obsahuje některé skripty jazyka ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Výuková lecke: [Button symbols in Flash \(Symboly tlačítek v aplikaci Flash\)](#) (Obsahuje některé skripty jazyka ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Příklad: [ActionScript 3.0 for a button to open a web page \(Skript ActionScript 3.0 pro tlačítko, které otevře webovou stránku\)](#) (Flashthusiast.com)
- Příklad: [ActionScript 2.0 for a button to open an web page \(Skript ActionScript 2.0 pro tlačítko, které otevře webovou stránku\)](#) (Adobe.com)
- Příklad: [ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline \(Odskok na různé scény v časové ose tlačítka pomocí jazyka ActionScript 3.0\)](#) (Flashthusiast.com)
- Příklad: [ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time \(Skript ActionScript 3.0 pro více tlačítek, které jsou současně na ploše\)](#) (Flashthusiast.com)
- Dokument TechNote: [How to create a simple button \(Jak vytvořit jednoduché tlačítko\)](#) (Adobe.com)

Zapnutí, úpravy a testování symbolů tlačítek

[Zpět na začátek](#)

Po vytvoření tlačítek je aplikace Flash Pro ponechá automaticky vypnuté. Vyberte a poté povolte tlačítko, abyste vyzkoušeli jeho reakce na události myši. Osvědčeným postupem je zakázat tlačítka při práci a poté je povolit, abyste rychle odzkoušeli jejich chování.

- Chcete-li vybrat tlačítko, použijte nástroj pro výběr a tažením vytvořte kolem tlačítka rámeček výběru.
- Chcete-li povolit nebo zakázat tlačítka na vymezené ploše, zvolte položky Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka. Tento příkaz slouží jako přepínání mezi dvěma stavy.
- Chcete-li přesunout tlačítko, použijte klávesy se šipkami.
- Chcete-li upravit tlačítko, použijte inspektor Vlastnosti. Pokud není viditelný, zvolte položky Okna > Vlastnosti.
- Chcete-li tlačítko otestovat ve vývojovém prostředí, zvolte položky Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka.
- Chcete-li tlačítko otestovat v přehrávači Flash Player, zvolte položky Ovládání > Testovat film [nebo Testovat scénu] > Testovat. Tato metoda představuje jediný způsob testování tlačítek s filmovými klipy.
- Chcete-li tlačítko otestovat v panelu Náhled knihovny, vyberte tlačítko v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Spustit.

Řešení potíží s tlačítky

[Zpět na začátek](#)

Informace o odstraňování nejčastějších problémů s tlačítky naleznete v následujících zdrojích:

- Dokument TechNote: [Button hotspots are active even though the buttons are covered with other objects](#) (Aktivní body tlačítek jsou funkční, přestože jsou tlačítka překryta jinými objekty) (Adobe.com)
- Dokument TechNote: [Adding actions to shared buttons](#) (Přidávání činností sdíleným tlačítkům) (Adobe.com)
- Video: [Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols](#) (Odstraňování potíží se symboly tlačítek v jazyce ActionScript 2.0) (Kirupa.com)

Další zdroje informací o tlačítkách

[Zpět na začátek](#)

Následující dokumenty TechNote obsahují pokyny pro některé specifické scénáře tlačítek:

- Dokument TechNote: [How to create a new button](#) (Jak vytvořit nové tlačítko) (Adobe.com)
- Dokument TechNote: [Creating advanced buttons](#) (Vytváření rozšířených tlačítek) (Adobe.com)
- Dokument TechNote: [How can one button do different things at different times?](#) (Jak může jedno tlačítko provádět v různých situacích různé činnosti?) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Tahy, výplně a přechody

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

Nastavení tahu a barvy výplně

Změna malovaných oblastí

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Uzamčení přechodu nebo bitmapy pro vyplnění vymezené plochy

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

[Zpět na začátek](#)

Přechod je vícebarevná výplň, ve které jedna barva postupně přechází v jinou barvu. Aplikace Flash Pro umožňuje v přechodu použít až 15 různých barev. 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. V aplikaci Flash Pro lze vytvořit 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.

Aplikace nabízí další možnosti ovládání lineárních a kruhových přechodů určených pro přehrávač Flash Player. Tyto ovládací prvky, kterým se říká režimy přetečení, umožňují určit, jakým způsobem se barvy použijí za hranicemi přechodu.

Ukázkové přechody naleznete na stránce ukázek aplikace Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li získat přístup k ukázce, stáhněte si a rozbalte komprimovaný soubor s ukázkami a potom 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 po přímé linii přechází od počátečního ke koncovému bodu.

Kruhový Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven po kruhové cestě ze středového bodu.

Poznámka: Pokud publikujete pro přehrávač Flash Player 8 nebo novější a vyberete lineární nebo kruhový přechod, potom panel Barva bude zahrnovat 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 jezdcu 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.

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 volbou 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.

Viz také: Živý náhled barev.

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 klikněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu. Nebo najedte ukazatelem nad různé barvy, čímž zobrazíte náhled efektu barvy na tvaru.
- V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.
- Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev (bílá výplň a černý tah), na panelu nástrojů klepněte 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 elipsy 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.

Aplikace Flash Professional CC umožňuje zobrazit živý náhled barev tahu nebo výplně při jejich změně z nabídky Políčko barvy. Viz také: Živý náhled barev.

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 použít některý z předem načtených stylů aplikace Flash Pro. Můžete si také 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: Výběrem jiného stylu tahu než plného zvětšíte velikost 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:

Neurčeno 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 pomocí nástrojů tužka nebo štětec a režim kreslení je nastaven na možnost Hladké, pomocí posuvníku Vyhlazování můžete v aplikaci Flash Pro určit stupeň vyhlazování čar při kreslení.

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.

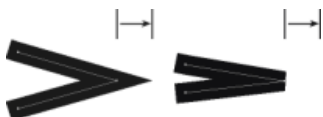
8. Chcete-li určit, jak se mají setkat dva segmenty cesty, vyberte některou volbu Spojit. Chcete-li změnit rohy v otevřené nebo zavřené cestě, vyberte cestu a pak vyberte jinou volbu spojení.



Ostré, oblé a zkosené spoje

9. Aby nebyl ostrý spoj zkosený, zadejte Limit úkosu.

Čáry, jejichž délka přesahuje tuto hodnotu, se zakončí pravouhle namísto špičatě. Například limit úkosu 2 pro tah o tloušťce 3 body znamená, že bude-li délka bodu dvojnásobná oproti šířce tahu, potom aplikace Flash Pro odstraní mezní bod.



Použití limitu úkosu

Změna tahů u více 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.

Změna malovaných oblastí

[Zpět na začátek](#)

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.
- Můžete dát aplikaci Flash Pro pokyn, aby při použití nástroje plechovka barvy 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:
 - Neuzačínat mezery, chcete-li mezery před vyplněním tvaru uzavřít ručně. Ruční uzavření mezer může být rychlejší u složitých kreseb.
 - Možnost uzavření mezer aplikací Flash Pro při použití výplně tvaru.

Poznámka: Pokud jsou mezery příliš velké, možná je budete muset uzavřít ručně.
4. Klepněte na tvar nebo uzavřenou oblast, kterou chcete vyplnit.

[Zpět na začátek](#)

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Přechodovou nebo bitmapovou výplň přeměníte tím, že změníte její velikost, směr nebo střed.

1. Na 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 táhel, změní se jeho vzhled tak, aby indikoval funkci daného táhla.

Středový bod Přetahovací ikonou táhla středového bodu je čtyřstranná šipka.

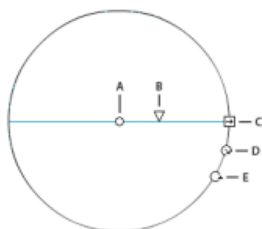
Ohniskový bod Táhlo ohniskového bodu se zobrazí jen tehdy, když vyberete kruhový přechod. Rolloverovou ikonou táhla ohniskového bodu je převrácený trojúhelník.

Velikost Přetahovací ikonou táhla velikosti (střední ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je kroužek, který má uvnitř šipku.

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.

Stisknutím klávesy Shift omezíte směr lineárního přechodu na násobky 45 stupňů.



Ovládací prvky kruhového přechodu

A. středový bod B. šířka C. natočení D. velikost E. ohniskový bod.

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 přechodové nebo bitmapové výplně, táhněte za čtvercové táhlo na dolní straně ohraničovacího rámečku.



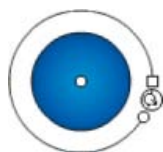
- Chcete-li pootočit výplň přechodem nebo bitmapovou výplň, táhněte za kruhové táhlo natočení v rohu. Také můžete táhnout za dolní táhlo na ohraničovacím kruhu kruhového přechodu nebo výplně.



- Chcete-li změnit velikost lineárního přechodu nebo výplně, přetáhněte čtvercové táhlo uprostřed ohraničovacího rámečku.



- Chcete-li změnit ohniskový bod kruhového přechodu, přetáhněte prostřední kruhové táhlo na ohraničovacím kruhu.



- Chcete-li zkosit výplň uvnitř tvaru, přetáhněte 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 možnost *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 vytvoříte dojem, jako byste u jednotlivých objektů na vymezené ploše použili jedinou výplň přechodem nebo bitmapovou výplň.

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 .
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 bude střed výplně, a potom pokračujte dalšími plochami.

- [Rozložení skupin a objektů](#)
- [Práce s importovanými bitmapami](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Vkládání písem pro zajištění konzistentního vzhledu textu

Když publikujete soubory SWF, které jsou určeny k přehrávání na počítačích přes internet, není nikde zaručeno, že použité písmo bude v těchto počítačích dostupné. Chcete-li zajistit, aby si text zachoval původní vzhled, můžete vložit celá písmo nebo dílčí sady znaků určitého písma. Vložením znaků do publikovaného souboru SWF zajistíte, že písmo bude pro soubor SWF dostupné nezávisle na počítači, který soubor přehrává. Jakmile vložíte písmo, můžete ho použít kdekoli v publikovaném souboru SWF.

Od verze CS5 vkládá aplikace Flash Professional automaticky všechny znaky použité ve všech textových objektech, které obsahují text. Pokud vytvoříte symbol vloženého písma, umožníte textovým objektům použít další znaky, například při potvrzení uživatelského vstupu za běhu aplikace nebo při úpravě textu pomocí jazyka ActionScript. Vložená písmo nejsou nutná v případě textových objektů, které mají vlastnost vyhlazení nastavenou na možnost Použít písma zařízení. Určíte, která písmo chcete vložit do souboru FLA, a aplikace Flash tato písma vloží při publikování souboru SWF.

Existují čtyři běžné situace, kdy vložení písma do souboru SWF zajistí správný vzhled textu:

- Při vytváření textových objektů v souboru FLA, které jsou součástí návrhu vyžadujícího jednotný vzhled textu.
- Při použití jiné volby vyhlazení než volby Použít písma zařízení je nutné vložit písma. Pokud tak neučiníte, může text zmizet nebo se nezobrazí správně.
- Při dynamickém generování textu v souboru FLA pomocí jazyka ActionScript.
- Když vytváříte dynamický text pomocí jazyka ActionScript, musíte v jazyce ActionScript určit, jaké písma chcete použít.
- Pokud soubor SWF obsahuje textové objekty, může být načten jiným souborem SWF, do kterého nebyla vložena požadovaná písma.

Dialogové okno pro vkládání písma umožňuje:

- Spravovat všechna vložená písma na jednom místě.
- Vytvářet symboly písma pro každé vložené písma.
- Vybírat vlastní rozsahy vložených znaků a předdefinované rozsahy písma.
- Pracovat ve stejném souboru s textem modulu TLF (Text Layout Framework) i s klasickým textem a v obou případech použít vložená písma.
- I 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, můžete v aplikaci Flash Professional CS5 nebo v její novější verzi upravovat starší vložená písma pomocí dialogového okna Vkládání písma.

Vkládání znaků z písma v souboru SWF:

1. Otevřete soubor FLA v aplikaci Flash a potom otevřete dialogové okno Vkládání pomocí jednoho z následujících postupů:

- Vyberte možnost Text > Vkládání písma.
- V nabídce možností na panelu Knihovna vyberte položku Přidat písma.
- Pravým tlačítkem klepněte na prázdné místo ve stromovém zobrazení panelu Knihovna a vyberte položku Nové písma.
- V Inspektoru vlastností textu klepněte na tlačítko Vložit.

2. Není-li požadované písma vybrané v dialogovém okně Vkládání písma, klepnutím na tlačítko Přidat (+) přidáte nové vložené písma do souboru FLA.

Pokud dialogové okno Vkládání písma otevřete z panelu Knihovna nebo z Inspektoru vlastností textu, zobrazí se v něm položka písma automaticky.

3. Na kartě Volby vyberte možnosti Rodina a Styl písma, které chcete vložit.

Jestliže jste dialogové okno Vkládání písma otevřeli z Inspektoru vlastností textu nebo z panelu Knihovna, zobrazí se v něm automaticky písma 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 v kódu jazyka ActionScript, vyberte na kartě ActionScript položku Exportovat pro jazyk ActionScript.

7. Pokud jste vybrali možnost 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).

Chcete-li písmo používat v modulu TLF i v klasických textových kontejnerech, musíte vytvořit oddělené vložené symboly písem. 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. Chcete-li použít symbol písma jako sdílený datový zdroj, vyberte požadované volby na kartě ActionScript v oddílu Sdílení. Další informace o používání sdílených datových zdrojů najdete v tématu [Sdílení datových zdrojů knihovny mezi soubory](#).

Úprava parametrů vloženého symbolu písma:

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem na symbol písma na panelu Knihovna a vyberte možnost Vlastnosti.
- Vyberte na ploše textový kontejner a v Inspektoru vlastností klepněte v oddílu Znak na tlačítko Vložit.
- Vyberte symbol písma na panelu Knihovna a v nabídce možností panelu vyberte možnost Upravit vlastnosti.
- Dvakrát klepněte 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 klepněte na tlačítko OK.

Stromové zobrazení v dialogovém okně Vkládání písem zobrazuje všechny symboly písem v aktuálním souboru FLA uspořádané podle rodiny písma. Pokud je dialogové okno otevřené, můžete upravovat jednotlivá písmena nebo celé písmo. Změny se uloží po stisknutí tlačítka OK.

Poznámka: Pokud uložíte soubor FLA aplikace Flash Professional CS5 ve 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. Kvůli zachování kompatibility s klasickým textem budou symboly písem uloženy ve formátu DefineFont3. Každý symbol písma sady CS4 bude pro každé použité písmo obsahovat celou kopii vložené informace o písmu. Kromě toho se při ukládání do formátu CS4 vkládaná informace přesune do všech textových objektů, které odkazují na symboly písma, protože tímto způsobem se informace o vložených písmech ukládaly v aplikaci Flash Pro CS4 a v předchozích verzích.

Další zdroje

- Článek: [Formátování textu v lokalizovaných projektech aplikace Flash: Vkládání písem pro více jazyků](#) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Kreslení jednoduchých čar a tvarů

[Kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry](#)

[Kreslení obdélníků a elips](#)

[Kreslení mnohoúhelníků a hvězd](#)

[Kreslení nástrojem tužka](#)

[Malování nástrojem štětec](#)

[\(Pouze aplikace Flash Professional CC\) Živý náhled barev](#)


Kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li nakreslit jednu rovnou čáru, použijte nástroj čára.

1. Vyberte nástroj čára .
2. Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte atributy tahu.

Poznámka: V nástroji čára nelze nastavit atributy výplně.

3. Klepnutím na tlačítko Kreslení objektů  v části Volby na panelu nástrojů vyberte buď 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.

Kreslení obdélníků a elips

[Zpět na začátek](#)



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.

Při vytváření obdélníků nebo elips pomocí nástrojů Základní obdélník nebo Základní elipsa aplikace Flash kreslí tvary jako samostatné objekty. Tyto tvary se liší od tvarů vytvářených pomocí režimu Kreslení objektu. Nástroje základních tvarů umožňují zadat poloměr rohů obdélníků pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností. Kromě toho lze zadat také počáteční a koncový úhel a vnitřní poloměr elips. 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 vybrán kterýkoli z nástrojů pro kreslení základních tvarů, v Inspektoru vlastností zůstávají hodnoty posledně upravovaného základního objektu. Například když změníte jeden obdélník a potom chcete nakreslit druhý obdélník.

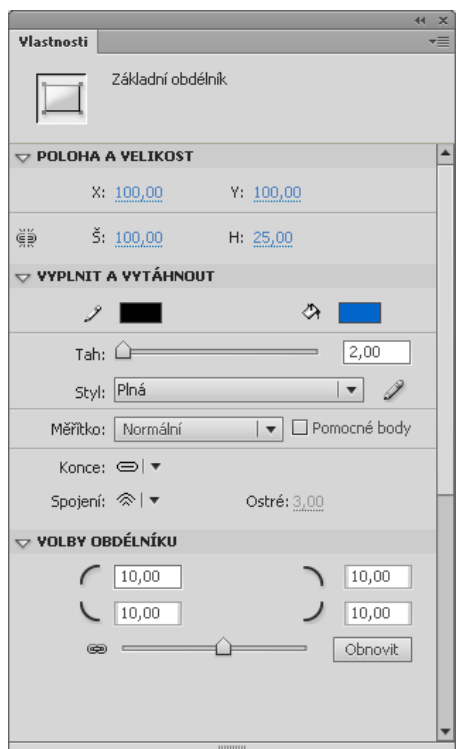
Poznámka: Chcete-li kreslit do středu vymezené plochy, přidržte při kreslení tvaru klávesu Alt.

Kreslení základních obdélníků

1. Chcete-li vybrat nástroj základní obdélník, klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník  a z rozbalovací nabídky vyberte nástroj základní obdélník .
2. Chcete-li vytvořit základní obdélník, přetáhněte nástroj základní obdélník na plochu.

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 základního obdélníku



Tyto kontroly Inspektoru vlastností jsou specifické pro nástroj Základní obdélník.

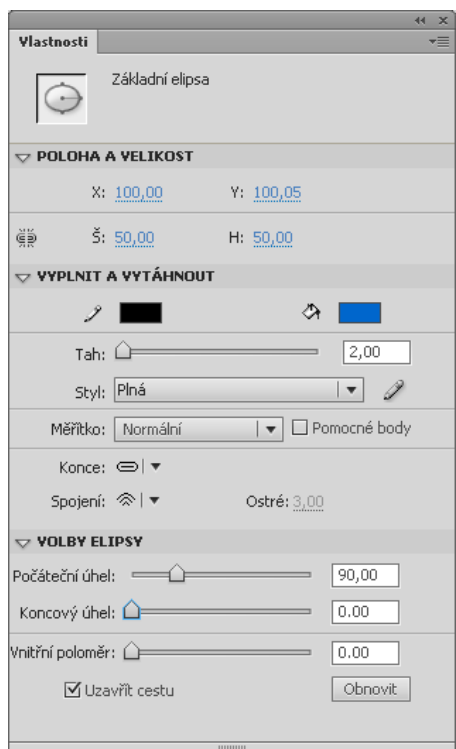
Ovládací prvky pro poloměr rohů obdélníku Umožňují určit poloměry zaoblení rohů pro obdélník. Do každého textového pole můžete zadat numerickou hodnotu vnitřního poloměru. Zadáním záporné hodnoty vznikne inverzní poloměr. Také můžete odznačit ikonu omezení poloměru rohů a můžete upravit zaoblení každého 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 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 základní elipsy

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 na požadovaný nástroj, podržte tlačítko myši a přetáhněte tvar na plochu.
2. Chcete-li vytvořit obdélník nebo elipsu, přetáhněte požadovaný nástroj na plochu.
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 obdélníků, 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.

Viz také: [Živý náhled barev](#).

Kreslení mnohoúhelníků a hvězd

[Zpět na začátek](#)

1. Chcete-li vybrat nástroj pro kreslení mnohoúhelníků/hvězd , klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník a z rozbalovací nabídky vyberte požadovaný 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 blíže nule, tím jsou cípy delší. Při kreslení mnohoúhelníku nechte toto nastavení beze změny. (Na tvar mnohoúhelníku nemá vliv.)
4. Klepněte na tlačítko OK.
5. Táhněte myší ve vymezené ploše.

Viz také: [Živý náhled barev](#).

Kreslení nástrojem tužka

[Zpět na začátek](#)

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 možnost Okno > Vlastnosti a vyberte barvu tahu, tloušťku čáry a styl.
3. Z nabídky Volby na panelu nástrojů vyberte požadovaný režim kreslení:
 - Chcete-li kreslit rovné čáry nebo převádět přibližně nakreslené trojúhelníky, elipsy, kružnice, obdélníky a čtverce na tyto běžné geometrické tvary, vyberte režim Narovnat .
 - Chcete-li kreslit plynule zakřivené čáry, vyberte režim Vyhladit .
 - Chcete-li kreslit čáry od ruky, aniž byste je upravovali, vyberte režim Inkoust .




Čáry nakreslené v režimech Narovnat, Vyhladit a Inkoust

4. Při kreslení nástrojem tužka můžete omezit směr vytvářených čar na vodorovné či svislé. Klepněte na vymezenou plochu, stiskněte klávesu Shift a táhněte myší.

Malování nástrojem štětec

[Zpět na začátek](#)

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 [Rozložení skupin a objektů](#).


Pokud máte k počítači připojen tablet Wacom citlivý na tlak, šířka a úhel tahu štětce se může lišit. Toho lze dosáhnout použitím modifikátorů tlaku a náklonu nástroje štětec a změnou tlaku stylusu.

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.

Poznámka: Na tabletu možnosti naklonění a tlaku nástroje štětec fungují pouze při použití režimu pera. Režim myši tyto možnosti nepovoluje.



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 režimu štětce a vyberte režim malování:

Malovat normálně Maluje čáry a výplně ve stejné vrstvě.

Malovat výplně Maluje výplně a prázdné plochy, přičemž čáry nechává beze změn.

Malovat zezadu Maluje na prázdná místa vymezené plochy ve stejné vrstvě, přičemž čáry i výplně ponechává beze změn.

Malovat výběr Použije na výběr novou výplň, pokud vyberete výplň v ovládacím prvku Barva výplně nebo v poli Výplň v Inspektoru vlastností. Je to stejné, jako při výběru vyplněné plochy a použití nové výplně.

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. K výběru velikosti a tvaru štětce slouží modifikátory 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Živý náhled barev

[Zpět na začátek](#)

Funkce Živý náhled barev zobrazuje při kreslení tvaru na vymezené ploše barvy tahu a výplně. Umožňuje zobrazit při kreslení náhled tvaru téměř jako v konečné podobě. Tato funkce je aktivní pro všechny nástroje kreslení v aplikaci Flash Pro.


Funkce Živý náhled barev je aktivní také pro nástroj Políčka barvy v aplikaci Flash Professional. Díky tomu lze zobrazit náhled změn barev tahu nebo výplně vybraného tvaru ve vymezené ploše. Přesunutím ukazatele nad požadovanou barvu uvidíte změnu barvy.

Živý náhled barev je aktivní pro vzorky barev v následujících panelech:

- Panel nástrojů
- Inspektor vlastností (PI)
- PI vymezené plochy
- PI textu
- Mřížka
- Vodítka

Související odkazy

- [Režimy kreslení a grafické objekty](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Vložení videa do aplikace Flash

Na úvod

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

Postupné stahování videa z webového serveru

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

Vkládání souborů videa do souboru Flash

Výukové lekce a příklady

Aplikace Flash nabízí několik způsobů, kterými lze video včlenit do dokumentu Flash a přehrávat uživatelům.

Na úvod

[Zpět na začátek](#)

Než v aplikaci Flash Professional začnete pracovat s videem, je důležité si uvědomit následující skutečnosti:

- Aplikace Flash Professional 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 souborů videa pro použití v aplikaci Flash.
- K převodu jiných formátů videa do formátu FLV a F4V použijte samostatnou aplikaci Adobe Media Encoder (dodávána spolu s aplikací Flash Professional). Pokyny najdete v části Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash.
- Existuje několik způsobů přidání videa do aplikace Flash Professional, přičemž každý z nich je vhodný v jiné situaci. Seznam způsobů přidání videa najdete níže.
- Aplikace Flash Professional obsahuje Průvodce importem videa. Tohoto průvodce zobrazíte výběrem příkazu Soubor > Importovat > Importovat video.
- Přehrávání videa v souboru aplikace Flash Professional nejjednodušeji zajistíte pomocí komponenty FLVPlayback.
Pokyny najdete v části Postupné stahování videa z webového serveru.

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Professional lze video používat různými způsoby:

- Postupné stahování z webového serveru
Při použití tohoto způsobu je soubor videa oddělen od souboru aplikace Flash Professional a výsledného souboru SWF. Díky tomu je velikost souboru SWF malá. Jedná se o nejčastější způsob použití videa v aplikaci Flash Professional.
- Streamování videa pomocí serveru Adobe Flash Media Server
Při použití tohoto způsobu je soubor videa rovněž oddělen od souboru aplikace Flash Professional. 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 Professional
Použití této metody vede k značné velikosti souboru Flash Professional a doporučuje se pouze u krátkých videoklipů. Pokyny najdete v části Vkládání souborů videa do souboru Flash.

Postupné stahování videa z webového serveru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 Professional 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 Professional.

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 Professional, 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 Professional zkopíruje příslušný vzhled do stejné složky jako soubor FLA.

Poznámka: Skiny součástí 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.

Poznámka: Pokud zvolíte, že chcete používat vlastní vzhled získaný ze vzdáleného umístění, živý náhled nebude pro video ve vymezené ploše dostupný.

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 Professional 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 Professional 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.

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

[Zpět na začátek](#)

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/learn_fvss_cz.

Vkládání souborů videa do souboru Flash

[Zpět na začátek](#)

Při vložení souboru videa se veškerá data ze souboru videa přidají do souboru Flash Professional. To vede ke značnému zvýšení velikosti souboru Flash Professional 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 stažen 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 Professional. Nastavte kmitočet snímků souboru aplikace Flash Professional 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.

Vložení videa do souboru Flash

1. Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Flash Professional, 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 Professional 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, nainportujte video do knihovny. Jakmile je videoklip v knihovně, přizpůsobte ho

převedením na objekt MovieClip, který můžete snadněji ovládat pomocí ActionScriptu.

Flash Professional 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) přidejte 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 vztahný 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 převedte 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)*.

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.

[Zpět na začátek](#)

Výukové lekce a příklady

Následující videa a články poskytují další podrobné informace o práci s videem v aplikaci Flash Professional: Přestože je v některých videích zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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 \(Webová video předloha: Presentace mluvčího se synchronizovanou grafikou\)](#) (Adobe.com)
- Článek: [Web video template: Showcase website for personal video \(Webová video předloha: Webová prezentace osobních videí\)](#) (Adobe.com)

Další témata [Nápovědy](#)

 [Práce s videem](#)

Kontrola pravopisu

Použití kontroly pravopisu

Přízpůsobení kontroly pravopisu

Můžete provést kontrolu pravopisu textu v celém dokumentu Flash Professional. Kontrolu pravopisu můžete také přizpůsobit.

Použití kontroly pravopisu

[Zpět na začátek](#)

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 Professional dosáhne konce dokumentu.
- Pokračujte v kontrole pravopisu, dokud se nezobrazí upozornění, že Flash Professional dosáhl konce dokumentu, a pak klepnutím na Ne ukončete kontrolu pravopisu (klepnutím na Ano můžete pokračovat v kontrole pravopisu od začátku dokumentu).

Přízpůsobení kontroly pravopisu

[Zpět na začátek](#)

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 Professional pracuje s určitými typy slov a znaků při kontrole pravopisu.



Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

Chování používaná v přehrávání videa

Komponenta FLVPlayback

Komponenty médií (Flash Player 6 a 7)

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

[Zpět na začátek](#)

Alternativou k importování videa do vývojového prostředí Flash Professional 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 Professional 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 Professional, ve kterém se přehrává. Můžete například nastavit kmitočet snímků dokumentu aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 F4V 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 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Následující chování v programu Flash Professional řídí vložené video:

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
Přetočit video	Přetočí video o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
Rychle posunout video dopředu	Rychle posune video dopředu o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
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.

Komponenta FLVPlayback

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.
- 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 aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash Professional 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 aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash Professional 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 Professional. 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 změřené 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 Professional toto číslo použije, je-li nastaveno na hodnotu větší než nula (0). V opačném případě se Flash Professional 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 Professional 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) Chcete-li aktivovat dialogové okno Cesta obsahu, poklepejte na buňku Hodnota u parametru contentPath nebo source. b) Zadejte adresu URL nebo místní cestu k souboru FLV či F4V, případně k souboru XML (pro server Flash Media Server nebo FVSS), který popisuje způsob přehrání videa.

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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional lépe řídit přehrávání videa.

Sada komponent médií se skládá ze tří komponent: MediaDisplay, MediaController a MediaPlayer. Pomocí komponenty MediaDisplay lze přidávat média do dokumentů Flash Professional 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 MediaPlayer poskytuje nejjednodušší a nejrychlejší způsob přidávání videa a ovladače do dokumentů Flash Professional. Komponenta MediaPlayer 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 médií najdete v kapitole „Media components“ v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent ActionScript 2.0).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Převod obrazu mezi vektorovými a bitmapovými formáty (pouze CS5.5)

Výhody vektorových a bitmapových formátů

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

Videa a výukové lekce

Výhody vektorových a bitmapových formátů

[Zpět na začátek](#)

Definice vektorové a bitmapové grafiky viz Vektorová a bitmapová grafika.

Vektorová kresba má tyto výhody:

- Menší velikosti souborů
- Možnost škálování bez ztráty věrnosti

Bitmapová kresba má tyto výhody:

- Rychlejší výkon vykreslování
- Menší požadavky na rychlost procesoru
- Vhodnější pro mobilní zařízení s pomalejšími procesory

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

[Zpět na začátek](#)

Volba Exportovat jako bitmapu umožňuje během vytváření vykreslit instance filmových klipů a symboly tlačítek jako bitmapy ve vymezené ploše. Aplikace Flash používá tyto bitmapy také při publikování souboru SWF. Výkon přehrávání je rychlejší než volba Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu, protože tato volba zabraňuje, aby přehrávač Flash Player prováděl převod za běhu. Výsledkem je lepší vykreslování v zařízeních s nižším výkonem.

Po výběru volby Exportovat jako bitmapu můžete nadále na instanci poklepat za účelem úprav jejího symbolu. Úpravy se pak projeví v bitmapách ve vymezené ploše.

Volbu Exportovat jako bitmapu můžete používat pro filmové klipy obsahující tvary, text a 3D objekty.

1. Ve vymezené ploše vyberte instanci filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností v oddílu Zobrazit zvolte z nabídky Vykreslení volbu Exportovat jako bitmapu.
3. Vyberte volbu z nabídky Pozadí (pod nabídkou Vykreslení).
 - Průhledný
 - Neprůhledný – umožňuje zadat barvu pozadí bitmapy.

Poznámka: Při vykreslení instancí filmových klipů jako bitmap ve vymezené ploše je pouze první snímek filmového klipu rastrovaný. Aplikace Flash zachová všechny vlastnosti instance filmového klipu na jeho prvním snímku, včetně ActionScriptu ve snímku 1. Volba Exportovat jako bitmapu je zakázána pro doplňované symboly.

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Vytvořit bitmapu a přidat ji do knihovny můžete pomocí příkazu Převést na bitmapu.

1. Ve vymezené ploše vyberte jeden nebo více objektů.
2. Zvolte Změnit > Převést na bitmapu.

Aplikace Flash převede výběr na bitmapu, přidá bitmapu do knihovny a nahradí výběr ve vymezené ploše instancí bitmapy.

Rozlišení bitmap je 24 bitů s alfa kanálem. Výchozí formát je PNG. Ve vlastnostech bitmapy na panelu Knihovna můžete formát změnit na JPEG.

V aplikaci Flash Pro nelze bitmapu upravit, ale můžete ji upravit v aplikaci Photoshop nebo jiném editoru obrazů a potom znovu importovat do aplikace Flash Pro.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmap\)](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 – Symbol Rasterization \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Rastrování symbolů\)](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash

Ovládání přehrávání videa
Průvodce importem videa
Formáty videa a aplikace Flash
Výukové lekce a příklady

Aplikace Adobe® Flash® Professional 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 Professional. Video můžete začlenit do dokumentů Flash Professional 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 množstvím 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 Professional a publikovat je jako součást souboru SWF. Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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.

Ovládání přehrávání videa

[Zpět na začátek](#)

Přehrávání videa v Flash Professional 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 Professional 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.

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](#). Článek Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (Příklad přehrávače RealEyes OSMF – část 1: Nastavení a nasazení) uvádí podrobný příklad práce s OSMF.

Ovládání externího videa pomocí ActionScript Externí soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat v dokumentu aplikace Flash Professional za běhu s použitím objektů jazyka ActionScript NetConnection a NetStream. Další informace viz Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript.

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 napsat kód ActionScript pro řízení Časové osy obsahující video. Další informace viz Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy.

Průvodce importem videa

[Zpět na začátek](#)

Průvodce importem videa zjednodušuje import videa do dokumentů Flash Professional. Proveďte 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 Professional.

Poznámka: Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 F4V 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 Professional dynamicky načítá video Flash Professional (s použitím postupného stahování nebo serveru Flash Media), můžete použít video On2 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.

Důležité: Publikování i přehrávání videa On2 VP6 podporuje pouze Flash Player 8 a 9.

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

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 kódér 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

Vyhnete 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 kódér 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.

Kódér 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 kódéru 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 x 120

T1/DSL/kabel NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Nejlépších 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 vislé 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.

Výukové lekce a příklady

[Zpět na začátek](#)

Následující výuková videa a články podrobně vysvětlují tvorbu a přípravu videa určeného k použití v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých položkách zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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)

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Export souborů videa QuickTime

Pomocí aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional, nastavte hodnotu svého publikování na Flash Professional 3, 4 nebo 5.

Poznámka: QuickTime Player nepodporuje soubory Flash Playeru starší verze než 5.

Výukové lekce a videa

- Video: délka = 17:24. . Další informace o exportu animací založených na jazyku ActionScript do aplikace Flash a jejich následném složení v programu After Effects.

Další témata Nápovědy

[O přehrávači QuickTime](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Export zvuků

[Komprese zvuků pro export](#)

[Komprimace zvuku pro export](#)

[Pravidla pro export zvuku v dokumentech Flash](#)

Komprese zvuků pro export

[Zpět na začátek](#)

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.

Komprimace zvuku pro export

[Zpět na začátek](#)

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 Stěžejí 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 Professional nemůže zvýšit kmitočet importovaného zvuku nad kmitočet, při kterém byl tento zvuk importován.*

Bitů 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.

Použit 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 Professional 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 volba 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Přehled publikování](#)



Hledání a nahrazování v aplikaci Flash

O příkazu Hledat a nahradit

Hledání a nahrazování textu

Hledání a nahrazování písem

Hledání a nahrazování barev

Hledání a nahrazování symbolů

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

[Zpět na začátek](#)

Hledání a nahrazování textu

1. Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
2. Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
3. Do pole Text запиšte hledaný text.
4. Do pole Změnit na text запиšte 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 Professional 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. Zvolte možnost 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 písmena 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 písmena 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 Professional, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

1. Zvolte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 nahradte 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte možnost 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vícejazyčný text

[O vícejazyčném textu](#)

[Vytváření vícejazyčného textu](#)

[Formát souboru XML pro vícejazyční text](#)

[Vícejazyčný text a ActionScript](#)

[Zpět na začátek](#)

O vícejazyčném textu

V závislosti na jazyku operačního systému, který přehrává obsah Flash Professional, můžete nakonfigurovat soubor FLA k zobrazování textu v různých jazycích.

Vícejazyčný text v aplikaci SWF

Vícejazyčný text můžete začlenit do svého dokumentu následujícími způsoby:

- (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Panel Řetězce umožňuje překladatelům při lokalizaci upravovat řetězce v ústředním umístění v programu Flash Professional 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 Professional jsou zahrnuty:

- Zahrnutí externího textového souboru do dynamického nebo vstupního textového pole pomocí akce #include.
- Načtení externího textu nebo souborů XML do aplikace Flash Professional 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 textového 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.

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 Professional 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 Professional 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 vychází 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 \(Specifikace standardu Unicode 5.2.0\)](#).

Následující tabulka uvádí další podrobnosti o výběru písem pro vložená písma:

Rozsah	Popis
Velká písmena [A-Z]	Glyfy velkých písmen základní latinky znak mezery 0x0020.
Malá písmena [a-z]	Glyfy malých písmen základní latinky 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
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 Professional, 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 vkládá.

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.

Vytváření vícejazyčného textu

[Zpět na začátek](#)

V závislosti na jazyku operačního systému, který přehrává obsah Flash Professional, 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 Professional 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.

Poznámka: Soubory aplikace Flash Pro CS4 s klasickými poli s vyhlazeným dynamickým textem, která jsou vyplněna z panelu Řetězce, se při aktualizaci na aplikaci Flash Pro CS5 nemusí zobrazovat správně. Je to způsobeno změnami ve vkládání písma v aplikaci Flash Pro CS5. Problém lze vyřešit tak, že písma použitá v textových polích vložíte ručně. Pokyny viz [Vkládání písem kvůli zajištění konzistentního vzhledu textu](#).

Vybírání 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.

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 umístěn 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 2 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 zabránit 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:

- Přiřadte identifikátor řetězce k dynamickému nebo vstupnímu textovému poli
- Přidejte řetězec do panelu Řetězce bez jeho přiřazení k textovému poli
- Přiřadte identifikátor existujícího řetězce k existujícímu dynamickému nebo vstupnímu textovému poli

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.

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 Professional můžete k zadávání asijských znaků ve vymezené ploše použít IME (Input Method Editors – editory vstupní metody) a standardní klávesnici s latinkou. Flash Professional 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 umístěn 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.flas  
\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.

Ruční nahrazování řetězců při publikování

Při publikování svého souboru Flash Professional 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 angličtinu 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 Professional generuje následující skript jazyka ActionScript®, který ukládá cesty souboru XML daného jazyka. Tento kód použijte 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 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. Vyberte zaškrtnuté políčko Nahradit řetězce pomocí ActionScriptu a klepněte na OK.

Flash Professional generuje následující kód ActionScriptu, který ukládá cesty souboru XML daného jazyka. Tento kód použijte 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.

Další zdroje

- Článek: [Formatting text for localized Flash projects \(Formátování textu pro lokalizované projekty Flash\)](#) (Adobe.com)

Formát souboru XML pro vícejazyčný text

[Zpět na začátek](#)

Při používání vícejazyčného textu program Flash Professional 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 rozšiřitelný 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 napíše libovolné z následujících znaků, tyto znaky se při svém zápisu do souborů XML nahrazují odkazem na příslušnou entitu:

Znak	Nahrazuje se
&	&
'	'

"	"
<	<
>	>

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 xliiff PUBLIC "-//XLIFF/DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff 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>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Ukázka zdroje ve francouzské verzi:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF/DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff 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>
</xliiff>
```

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 Professional (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.

Vícejazyčný text a ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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 Professional vytvořte dynamické nebo vstupní textové pole, které bude zobrazovat text v dokumentu.
2. V inspektoru Vlastností 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.

- Uložte soubor XML ve formátu UTF-8 (doporučeno), UTF-16BE nebo UTF-16LE.
- 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 viz téma XML v [Referenční příručce jazyka ActionScript](#).

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 Professional identifikovat soubor jako Unicode, vložte jako první řádek souboru následující záhlaví:

```
#!/-- UTF8
```

Poznámka: Po druhé pomlčce (-) vložte mezeru.

Vývojová aplikace Flash Professional 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.

- Ve vývojovém nástroji Flash Professional vytvořte dynamické nebo vstupní textové pole, které bude zobrazovat text v dokumentu.
- V inspektoru Vlastnosti vyberte příslušné textové pole a přiřaďte tomuto textovému poli název instance.
- Mimo Flash vytvořte textový soubor, který definuje hodnotu pro proměnnou textového pole. Na začátek souboru přidejte záhlaví //!-- UTF8.
- Uložte textový soubor ve formátu UTF-8.
- Chcete-li zahrnout externí soubor do dynamického nebo vstupního textového pole, použijte instrukci #include. Další informace viz pokyn #include v [Referenční příručce jazyka ActionScript](#).

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 Professional 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漢helloλ€

Nejlépších výsledků při vytváření textového pole, které zahrnuje více jazyků, dosáhnete s použitím písma obsahujícího všechny glyfy, které příslušný text potřebuje.

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 viz komponenta XML Connector v [Referenční příručce komponent jazyka ActionScript](#).

Další témata Nápoředy

[Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#)

[Přehled publikování](#)

 [Práce s textem Unicode](#)

Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Nastavení ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pro instanci symbolu

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti (pouze CS5.5)

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Změny velikosti položek ve vymezené ploše lze provádět následujícími způsoby:

- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít nástroj Volná transformace, panel Vlastnosti nebo panel Transformace.
- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít změnu měřítka s 9 řezy a nástroje a panely, které jsou uvedeny výše.
- Změny velikosti celého obsahu plochy při změně velikosti vymezené plochy (pouze CS5.5).

Změna velikosti jednotlivé instance symbolu

1. Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše.
2. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Nástroje vyberte nástroj Volná transformace a potom změňte velikost instance přetažením jejích rohů nebo okrajů.
 - Otevřete panel Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) a upravte vlastnosti Výška a Šířka pro danou instanci.
 - Otevřete panel Transformace (Okno > Transformace) a upravte vlastnosti Šířka měřítka a Výška měřítka pro danou instanci.

Změna velikosti celého obsahu při změně velikosti vymezené plochy (pouze CS5.5)

1. Zvolte Změnit > Dokument.
2. V dialogovém okně Nastavení dokumentu zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku dokumentu. Jedná se o velikost vymezené plochy.
3. Vyberte možnost Změnit velikost obsahu podle vymezené plochy. Klepněte na tlačítko OK.

Změna velikosti se aplikuje na veškerý obsah ve všech snímcích.

Výukové lekce a videa

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Scaling Assets \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Změna velikosti datových zdrojů\)](#) (4:20, Adobe TV)
- Příklad jazyka ActionScript 3.0: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens \(Změna měřítka a velikosti položek k použití na více obrazovkách\)](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

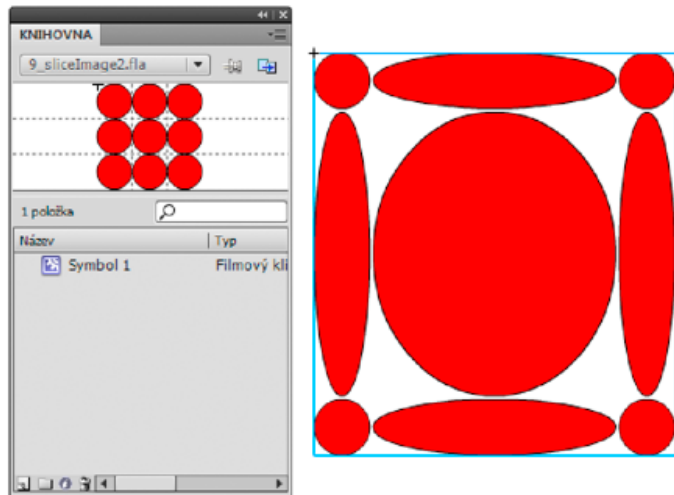
Poznámka: Nastavení živého náhledu nelze u dokumentů vytvořených pomocí jazyka ActionScript 3.0 použít.

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

[Zpět na začátek](#)

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 nepřítahují. 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

[Zpět na začátek](#)

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. Uložení filmového klipu nebo symbolu 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 přehrávání.

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 Professional 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 instanci symbolu

[Zpět na začátek](#)

1. Ve vymezené ploše vyberte symbol filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností vyberte možnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu (CS5) nebo zvolte příkaz Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu z nabídky Vykreslení (CS5.5).

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti (pouze CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Pokud je pro instanci symbolu zapnuto ukládání bitmapy do vyrovnávací paměti, můžete pro danou instanci zvolit neprůhlednou barvu pozadí. Ve výchozím nastavení je pozadí průhledné.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastností v oddílu Zobrazit vyberte z nabídky neprůhledné pozadí bitmapy.
3. Vyberte barvu pozadí v dialogovém okně pro výběr barvy.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmapy\)](#) (2:06, Adobe TV)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Sdílení položek knihovny mezi soubory

Sdílení položek knihoven za běhu

Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje

Sdílení položek knihoven za běhu

[Zpět na začátek](#)

O datových zdrojích knihoven sdílených za běhu

Sdílené datové zdroje knihoven umožňují používat datové zdroje z jednoho souboru FLA v jiném souboru FLA. To může být užitečné v těchto situacích:

- Pokud je nutné stejnou kresbu nebo jiné datové zdroje použít ve více souborech FLA.
- Když chtějí mít návrhář a vývojář možnost upravit kresbu a kód ActionScriptu v samostatných souborech FLA pro společný projekt.

Sdílení datových zdrojů knihoven funguje následujícím způsobem:

- U položek sdílených za běhu se položky ze zdrojového dokumentu naváží 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 odeslán na adresu URL pro sdílené položky, aby byl dostupný pro cílový dokument za běhu.

Výukové lekce a videa

- Výuková lekcce: [Runtime Shared Library Tutorial \(Výuková lekcce o sdílení knihoven za běhu\)](#) (Flash CS4, zahrnuje i ActionScript 3.0, zdroj: [sleekx.com](#))

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 adresu URL (*pouze HTTP nebo HTTPS*), na kterou se zdrojový dokument odešle.

Za druhé autor cílového dokumentu definuje sdílenou položku v cílovém dokumentu a zadá stejný řetězec identifikátoru a adresu 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 odeslat na adresu URL určenou 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 z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Vlastnosti. Klepněte na Další volby.
 - Vyberte symbol písma, zvuk nebo bitmapu a z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Navázání.
3. Pro možnost Navázání vyberte volbu 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 název, který aplikace Flash Professional používá k identifikaci položky při navázání na cílový dokument.
Poznámka: Aplikace Flash Professional také používá identifikátor navázání k identifikaci filmového klipu nebo tlačítka použitého jako objekt v jazyce 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.
5. Zadejte adresu URL, kam se odešle soubor SWF obsahující sdílené položky, a klepněte na tlačítko OK.

Při publikování souboru SWF je nutné soubor SWF odeslat na určenou adresu URL, aby byly sdílené položky dostupné pro cílové dokumenty.

Vazba ze zdrojového dokumentu na položky sdílené za běhu

Vazbu na sdílenou položku můžete vytvořit zadáním její adresy URL nebo přetažením položky do cílového dokumentu.

Navázání sdílené položky na cílový dokument zadáním identifikátoru a adresy 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 možnost Navázání.
3. Pro možnost Navázání vyberte volbu 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, kam se odešle 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 volbu 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 volbu Vlastnosti.
 - Pokud je daná položka symbol písma, z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Navázání.
2. Odznačte možnost Importovat pro sdílení za běhu a klepněte na tlačítko OK.

Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje

[Zpět na začátek](#)

Sdílení datových zdrojů v době vývoje má tyto výhody:

- Umožňuje vyhnout se potřebě nadbytečných kopií datových zdrojů používaných ve více než jednom souboru FLA. Například při vývoji souboru FLA pro webové prohlížeče, dalšího souboru FLA pro iOS a dalšího souboru FLA pro Android můžete datové zdroje sdílet mezi 3 soubory.
- Pokud sdílený datový zdroj upravíte v jednom souboru FLA, projeví se změny v dalších souborech FLA používajících daný datový zdroj po jejich otevření nebo poté, co je na ně přesměrovaný vstup.

Existují dva způsoby sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje:

- Použití symbolů z externích souborů FLA tak, že na ně vytvoříte vazbu ze symbolů v jiném souboru FLA.
- (Pouze CS5.5) Sdílení symbolů mezi soubory FLA, které jsou součástí stejného projektu Flash v panelu Projekt. Informace o použití panelu Projekt viz (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Práce s projekty Flash.

Sdílení vytvořením vazby na symboly v samostatných souborech FLA funguje následujícím způsobem:

- U položek sdílených v době vývoje můžete libovolný symbol v souboru FLA aktualizovat nebo nahradit libovolným symbolem dostupným v jakémkoli jiném souboru FLA 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.

Sdílení symbolů pomocí panelu Projekt funguje následujícím způsobem (pouze CS5.5):

- V panelu Projekt vytvoříte projekt a v tomto projektu vytvoříte soubor FLA.
- V tomto souboru FLA určíte symboly, které chcete sdílet s dalšími soubory, zaškrtnutím políčka pro sdílení u každé položky v panelu Knihovna.
- Vytvoříte druhý soubor FLA v projektu.
- Zkopírujete vrstvy, snímky nebo položky ve vymezené ploše z prvního souboru FLA a vložíte je do druhého souboru FLA.

- Aplikace Flash přesune položky sdílených knihoven ve vkládaných prvcích ve složce projektu do samostatného souboru s názvem AuthortimeSharedAssets.FLA.

V rámci projektu lze sdílet následující typy datových zdrojů:

Typ datového zdroje	Lze sdílet samostatně?	Lze sdílet, pokud se nachází ve filmovém klipu?
Symbol filmového klipu	Ano	Ano
Grafický symbol	Ano	Ano
Symbol tlačítka	Ano	Ano
Symbol písma	Ne	Ano
Video FLV	Ne	Ano
Vložené video	Ne	Ano
Zvuk (jakýkoli formát)	Ne	Ano
Bitmapa (jakýkoli formát)	Ne	Ano
Kompilovaný klip (SWC)	Ne	Ano
Komponenta (založená na symbolu)	Ano	Ano

Aktualizace nebo nahrazování sdílených 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 v panelu Knihovna filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol a z nabídky Volby v tomto panelu vyberte volbu Vlastnosti.
2. Pokud v dialogovém okně Vlastnosti symbolu nejsou zobrazeny oblasti Navázání a Zdroj, klepněte na možnost Další volby.
3. Chcete-li vybrat nový soubor FLA, klepněte na možnost Procházet.
4. Vyhledejte soubor FLA obsahující symbol, který chcete použít k aktualizaci nebo nahrazení symbolu vybraného v panelu Knihovna, a klepněte na možnost Otevřít.
5. Vyhledejte symbol a klepněte na tlačítko OK.
6. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - CS5: V dialogovém okně Vlastnosti symbolu ve volbě Zdroj vyberte možnost Před publikováním vždy aktualizovat a klepněte na tlačítko OK.
 - CS5.5: V dialogovém okně Vlastnosti symbolu ve volbě Sdílení v době vývoje vyberte možnost Aktualizovat automaticky a klepněte na tlačítko OK.

Definování datových zdrojů pro sdílení v projektu (pouze CS5.5)

Sdílení datových zdrojů mezi soubory FLA v projektu vám umožňuje upravit datový zdroj v jednom souboru a sledovat, jak se tyto změny projeví v dalších souborech FLA, jež používají daný datový zdroj.

1. Vytvořte projekt Flash. Viz Vytváření projektů.
2. V souboru FLA daného projektu pro každý datový zdroj, který chcete sdílet s dalšími soubory FLA v projektu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Otevřete panel Knihovna a zaškrtněte políčko Odkaz vedle názvu datového zdroje.
 - Pokud je datový zdroj v panelu Knihovna vybraný, zvolte v nabídce Volby v tomto panelu volbu Vlastnosti a klepněte na tlačítko Sdílet v projektu.
3. V časové ose nebo ve vymezené ploše zkopírujte vrstvy, snímky nebo položky plochy, jež obsahují sdílené datové zdroje.
4. Vložte vrstvy, snímky nebo položky plochy do samostatného souboru FLA ve stejném projektu.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Sharing assets across projects](#) (Aplikace Flash Professional CS5.5 – Sdílení datových zdrojů v projektech) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
 - Výuka: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Vytváření mobilních projektů pomocí sdílených položek a panelu Projekt) (Yuki Shimizu, Adobe.com)
-



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Zvuk a ActionScript

Řízení zvuků pomocí chování

Ovládání zvuků pomocí objektu Sound jazyka ActionScript 2.0

O události onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0

Přístup k vlastnostem ID3 v souborech mp3 pomocí přehrávače Flash Player

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.

Další zdroje popisují způsob práce se zvukem v jazyce ActionScript 3.0:

- Příručka pro vývojáře v jazyce AS3: [Práce se zvukem](#)
 - Výukové video: [Audio in Flash: Part 2 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 2\)](#) (Sound and ActionScript (Zvuk a ActionScript)) LayersMagazine.com
- Poznámka:** (Pouze verze Flash Professional CC) Jazyky ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0 nejsou v aplikaci Flash Pro CC podporovány.

Řízení zvuků pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

S použitím chování zvuku předem napsaných v jazyce 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

[Zpět na začátek](#)

Pomocí objektu Sound v jazyce 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

[Zpět na začátek](#)

Událost objektu Sound onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0 umožňuje spouštět událost v aplikaci na základě dokončení připojeného zvukového souboru. Flash Professional Objekt Sound je vestavěný objekt, který umožňuje ovládat zvuky v aplikaci Flash Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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](#).



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Symbols a ActionScript

[Řízení instancí a symbolů pomocí jazyka ActionScript](#)

[Řízení instancí pomocí chování](#)

[Přidávání a konfigurace chování](#)

[Vytváření vlastních chování](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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*.

Řízení instancí pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 originálu 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	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.

	navrch.	
Posunout dopředu	Posune cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání o jednu pozici výš.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Zcela dozadu	Přenesení cílový filmový klip v pořadí překrývání zcela dozadu.	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.

Přidávání a konfigurace chování

[Zpět na začátek](#)

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 spustíte.
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.

Vytváření vlastních chování

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li si napsat vlastní chování, vytvořte soubor XML obsahující kód v ActionScriptu 2.0, který bude 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 Professional. 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, seznámte 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](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Předlohy

[O předlohách](#)
[Použití předlohy](#)
[Další zdroje](#)

O předlohách

[Zpět na začátek](#)

Předlohy aplikace Flash Professional 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.
- Nápis – 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 Professional.

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 poradte s vaším dodavatelem, poskytovatelem připojení k internetu nebo s organizací IAB.

Použití předlohy

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte 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

[Zpět na začátek](#)

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



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Používání zvuků v aplikaci Flash

O zvucích a programu Flash

Import zvuků

Podporované formáty zvukových souborů

Přidání zvuku do časové osy

Odstranění zvuku z časové osy

Přidání zvuku k tlačítku

Synchronizace zvuku s animací

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

Úpravy zvuku v Soundbooth

Používání zvuků v programu Flash Lite

O zvucích a programu Flash

[Zpět na začátek](#)

Adobe® Flash® Professional 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 Professional 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 Professional pro mobilní zařízení, umožňuje Flash Professional 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).

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Jazyky ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0 nejsou v aplikaci Flash Pro CC podporovány.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Chcete-li pracovat se zvuky v aplikaci Flash Pro CC, není třeba přenastalovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

Následující videa a články nabízejí podrobné informace o používání zvuku v aplikaci Flash Professional.

- Video: [Working with sound \(Práce se zvukem\) \(2:57\)](#)
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(Práce s aplikací Soundbooth a Flash\) \(4:02\)](#)
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(Layers TV – 74. díl: 3D nástroje a zvuk\) \(23:09\)](#)
- Článek: [Synchronizing text with audio \(Synchronizace textu se zvukem\)](#)
- Videoseriál: [Working with audio \(Práce se zvukem\)](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 1 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 1\) \(Sound on the Timeline \(Zvuk na časové ose\)\) LayersMagazine.com](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 2 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 2\) \(Sound and ActionScript \(Zvuk a ActionScript\)\) LayersMagazine.com](#)

Import zvuků

[Zpět na začátek](#)

Zvukové soubory se vkládají do aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional, můžete tyto zvuky zahrnout do sdílených knihoven.

Flash Professional 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 zvuk 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 Professional 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 Professional provádí převzorkování. Flash Professional může při exportu převést zvuky na nižší vzorkovací kmitočet.

Chcete-li v aplikaci Flash Professional 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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Chcete-li zvuky nainportovat nebo přehrát v aplikaci Flash Pro CC, není třeba přenastalovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

Podporované formáty zvukových souborů

[Zpět na začátek](#)

Do aplikace Flash Professional můžete importovat následující formáty zvukových souborů:

- Adobe Sound (.asnd). Toto je nativní formát zvuku aplikace Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Kromě toho lze nainportovat tyto formáty zvukových souborů:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Poznámka: Formát ASND je bezztrátový 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

[Zpět na začátek](#)

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, nainportujte 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 rozšířte 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 Sync:

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 se spustí při prvním zobrazení příslušného počátečního klíčového

snímku a přehraje se celý, nezávisle na postavení přehrávací hlavy 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 dojde k vyvolání jeho další instance (například když uživatel opět klepne na tlačítko nebo přehrávací hlava předá počáteční klíčový snímek zvuku), bude první instance zvuku pokračovat v přehrávání a současně se začne přehrávat další instance stejného zvuku. Mějte to na paměti, pokud použijete delší zvuky, protože může potenciálně docházet k jejich překrývání, což způsobí nežádoucí zvukové efekty.

Spustit Stejně 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 Professional vynucuje časové sladění zvukových streamů s animací. Pokud aplikace Flash Professional 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.

Tyto volby jsou vysvětleny a předvedeny v tomto [výukovém videu od Andy Andersona](#) na webu InfiniteSkills.com.

9. Zadááním 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.

Odstranění zvuku z časové osy

[Zpět na začátek](#)

1. Ve vrstvě časové osy obsahující zvuk, vyberte snímek, který také obsahuje daný zvuk.
2. V inspektoru Vlastnosti přejděte do oddílu Zvuk a z nabídky Název vyberte položku Žádný.

Aplikace Flash odstraní zvuk z vrstvy časové osy.

Přidání zvuku k tlačítku

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Synchronizace zvuku s animací se provádí spouštěním a zastavováním zvuku na klíčových snímcích.

1. Přidejte zvuk do vlastní vrstvy časové osy (pokyny viz výše).
2. Chcete-li tento zvuk synchronizovat s událostí ve scéně, vytvořte pro zvuk počáteční klíčový snímek, který bude odpovídat klíčovému snímku události ve scéně, která má zvuk spouštět. Můžete vybrat kterékoli z výše popsanych voleb synchronizace (viz Přidání zvuku do časové osy).
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 rozšířte inspektor Vlastnosti.
5. V inspektoru Vlastnosti vyberte zvukový soubor z rozbalovací nabídky Zvuk.
6. Stále v inspektoru Vlastnosti vyberte z rozbalovací nabídky Synch položku Zastavit.

Při přehrávání souboru SWF se ukončí přehrávání zvuku, když tento soubor dosáhne koncového klíčového snímku.

7. Chcete-li přehrát zvuk, přetáhněte přehrávací hlavu na časové ose.

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

[Zpět na začátek](#)

V Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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 Professional.

5. Vraťte se do aplikace Flash Professional 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 Professional.

Používání zvuků v programu Flash Lite

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Adobe® Flash® Lite podporuje dva typy zvuku: standardní zvuky Flash Professional, jako jsou zvuky používané v aplikacích Flash Professional 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 dekoduje a přehraje. Protože do aplikace Flash Professional 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).

Další témata Nápovědy



[Práce se zvukem](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Interaktivita

Manipulace s událostmi dotyku v aplikaci Flash Professional

výukové video (21. května 2013)

Výukové lekce k aplikaci Flash Professional CS6

výuková lekce (28. srpna 2012)

Naučte se základy práce s aplikací Flash Pro CS6 pomocí výukových lekcí Začínáme a Nové funkce od odborníků na tento produkt.

Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional (Vyhýbání se běžným chybám tvorby v aplikaci Flash Professional)

Tommi West (16. ledna 2012)

výuková lekce

Tato řada článků uvádí běžné chyby tvorby, které mohou způsobit problémy v projektech Adobe Flash Professional, a nabízejí postupy, jejichž pomocí jim můžete zabránit. Tyto zásady také ukazují cesty efektivnější práce a pomáhají vyhýbat se problémům s výkonem a chybami běhu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Osvědčené postupy - Reklamy pomocí programu Flash

[Používání doporučených rozměrů](#)
[Vytváření reklam v souborech SWF](#)
[Sledování reklam](#)
[Testování reklam](#)

Používání doporučených rozměrů

[Zpět na začátek](#)

Při nastavování rozměrů své reklamy Flash Professional 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
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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional plovoucí po webové stránce, vložte tlačítko, kterým je možné zavřít reklamu na dobu jejího trvání.

Sledování reklam

[Zpět na začátek](#)

Několik předních reklamních sítí nyní podporuje standardizované metody sledování v souborech SWF Flash Professional. 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 Professional naleznete v tématu [Vytváření tlačítek](#).

Přidání skriptu k tlačítku Proveďte 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:

```
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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 (CS5). 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.

Další témata [Nápovědy](#)



Převod obrazu mezi vektorovými a bitmapovými formáty (pouze CS5.5)

Výhody vektorových a bitmapových formátů

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

Videa a výukové lekce

Výhody vektorových a bitmapových formátů

[Zpět na začátek](#)

Definice vektorové a bitmapové grafiky viz Vektorová a bitmapová grafika.

Vektorová kresba má tyto výhody:

- Menší velikosti souborů
- Možnost škálování bez ztráty věrnosti

Bitmapová kresba má tyto výhody:

- Rychlejší výkon vykreslování
- Menší požadavky na rychlost procesoru
- Vhodnější pro mobilní zařízení s pomalejšími procesory

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

[Zpět na začátek](#)

Volba Exportovat jako bitmapu umožňuje během vytváření vykreslit instance filmových klipů a symboly tlačítek jako bitmapy ve vymezené ploše. Aplikace Flash používá tyto bitmapy také při publikování souboru SWF. Výkon přehrávání je rychlejší než volba Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu, protože tato volba zabraňuje, aby přehrávač Flash Player prováděl převod za běhu. Výsledkem je lepší vykreslování v zařízeních s nižším výkonem.

Po výběru volby Exportovat jako bitmapu můžete nadále na instanci poklepat za účelem úprav jejího symbolu. Úpravy se pak projeví v bitmapách ve vymezené ploše.

Volbu Exportovat jako bitmapu můžete používat pro filmové klipy obsahující tvary, text a 3D objekty.

1. Ve vymezené ploše vyberte instanci filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností v oddílu Zobrazit zvolte z nabídky Vykreslení volbu Exportovat jako bitmapu.
3. Vyberte volbu z nabídky Pozadí (pod nabídkou Vykreslení).
 - Průhledný
 - Neprůhledný – umožňuje zadat barvu pozadí bitmapy.

Poznámka: Při vykreslení instancí filmových klipů jako bitmap ve vymezené ploše je pouze první snímek filmového klipu rastrovaný. Aplikace Flash zachová všechny vlastnosti instance filmového klipu na jeho prvním snímku, včetně ActionScriptu ve snímku 1. Volba Exportovat jako bitmapu je zakázána pro doplňované symboly.

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Vytvořit bitmapu a přidat ji do knihovny můžete pomocí příkazu Převést na bitmapu.

1. Ve vymezené ploše vyberte jeden nebo více objektů.
2. Zvolte Změnit > Převést na bitmapu.

Aplikace Flash převede výběr na bitmapu, přidá bitmapu do knihovny a nahradí výběr ve vymezené ploše instancí bitmapy.

Rozlišení bitmap je 24 bitů s alfa kanálem. Výchozí formát je PNG. Ve vlastnostech bitmapy na panelu Knihovna můžete formát změnit na JPEG.

V aplikaci Flash Pro nelze bitmapu upravit, ale můžete ji upravit v aplikaci Photoshop nebo jiném editoru obrazů a potom znovu importovat do aplikace Flash Pro.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmap\)](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 – Symbol Rasterization \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Rastrování symbolů\)](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Nastavení ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pro instanci symbolu

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti (pouze CS5.5)

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Změny velikosti položek ve vymezené ploše lze provádět následujícími způsoby:

- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít nástroj Volná transformace, panel Vlastnosti nebo panel Transformace.
- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít změnu měřítka s 9 řezy a nástroje a panely, které jsou uvedeny výše.
- Změny velikosti celého obsahu plochy při změně velikosti vymezené plochy (pouze CS5.5).

Změna velikosti jednotlivé instance symbolu

1. Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Nástroje vyberte nástroj Volná transformace a potom změňte velikost instance přetažením jejích rohů nebo okrajů.
 - Otevřete panel Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) a upravte vlastnosti Výška a Šířka pro danou instanci.
 - Otevřete panel Transformace (Okno > Transformace) a upravte vlastnosti Šířka měřítka a Výška měřítka pro danou instanci.

Změna velikosti celého obsahu při změně velikosti vymezené plochy (pouze CS5.5)

1. Zvolte Změnit > Dokument.
2. V dialogovém okně Nastavení dokumentu zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku dokumentu. Jedná se o velikost vymezené plochy.
3. Vyberte možnost Změnit velikost obsahu podle vymezené plochy. Klepněte na tlačítko OK.

Změna velikosti se aplikuje na veškerý obsah ve všech snímcích.

Výukové lekce a videa

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Scaling Assets \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Změna velikosti datových zdrojů\)](#) (4:20, Adobe TV)
- Příklad jazyka ActionScript 3.0: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens \(Změna měřítka a velikosti položek k použití na více obrazovkách\)](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

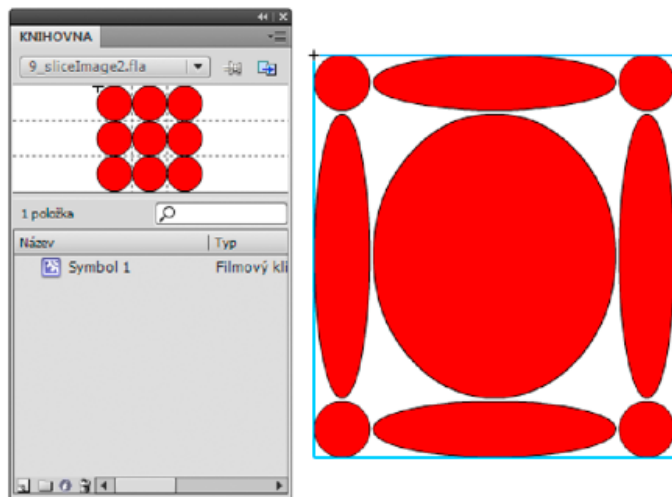
Poznámka: Nastavení živého náhledu nelze u dokumentů vytvořených pomocí jazyka ActionScript 3.0 použít.

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

[Zpět na začátek](#)

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 nepřítahují. 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

[Zpět na začátek](#)

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. Uložení filmového klipu nebo symbolu 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 přehrávání.

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 Professional 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 instanci symbolu

[Zpět na začátek](#)

1. Ve vymezené ploše vyberte symbol filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností vyberte možnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu (CS5) nebo zvolte příkaz Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu z nabídky Vykreslení (CS5.5).

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti (pouze CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Pokud je pro instanci symbolu zapnuto ukládání bitmapy do vyrovnávací paměti, můžete pro danou instanci zvolit neprůhlednou barvu pozadí. Ve výchozím nastavení je pozadí průhledné.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastností v oddílu Zobrazit vyberte z nabídky neprůhledné pozadí bitmapy.
3. Vyberte barvu pozadí v dialogovém okně pro výběr barvy.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmapy\)](#) (2:06, Adobe TV)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Sdílení položek knihovny mezi soubory

Sdílení položek knihoven za běhu

Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje

Sdílení položek knihoven za běhu

[Zpět na začátek](#)

O datových zdrojích knihoven sdílených za běhu

Sdílené datové zdroje knihoven umožňují používat datové zdroje z jednoho souboru FLA v jiném souboru FLA. To může být užitečné v těchto situacích:

- Pokud je nutné stejnou kresbu nebo jiné datové zdroje použít ve více souborech FLA.
- Když chtějí mít návrhář a vývojář možnost upravit kresbu a kód ActionScriptu v samostatných souborech FLA pro společný projekt.

Sdílení datových zdrojů knihoven funguje následujícím způsobem:

- U položek sdílených za běhu se položky ze zdrojového dokumentu naváží 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 odeslán na adresu URL pro sdílené položky, aby byl dostupný pro cílový dokument za běhu.

Výukové lekce a videa

- Výuková lecke: [Runtime Shared Library Tutorial \(Výuková lecke o sdílení knihoven za běhu\)](#) (Flash CS4, zahrnuje i ActionScript 3.0, zdroj: [sleex.com](#))

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 adresu URL (*pouze HTTP nebo HTTPS*), na kterou se zdrojový dokument odešle.

Za druhé autor cílového dokumentu definuje sdílenou položku v cílovém dokumentu a zadá stejný řetězec identifikátoru a adresu 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 odeslat na adresu URL určenou 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 z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Vlastnosti. Klepněte na Další volby.
 - Vyberte symbol písma, zvuk nebo bitmapu a z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Navázání.
3. Pro možnost Navázání vyberte volbu 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 název, který aplikace Flash Professional používá k identifikaci položky při navázání na cílový dokument.
Poznámka: Aplikace Flash Professional také používá identifikátor navázání k identifikaci filmového klipu nebo tlačítka použitého jako objekt v jazyce 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.
5. Zadejte adresu URL, kam se odešle soubor SWF obsahující sdílené položky, a klepněte na tlačítko OK.

Při publikování souboru SWF je nutné soubor SWF odeslat na určenou adresu URL, aby byly sdílené položky dostupné pro cílové dokumenty.

Vazba ze zdrojového dokumentu na položky sdílené za běhu

Vazbu na sdílenou položku můžete vytvořit zadáním její adresy URL nebo přetažením položky do cílového dokumentu.

Navázání sdílené položky na cílový dokument zadáním identifikátoru a adresy 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 možnost Navázání.
3. Pro možnost Navázání vyberte volbu 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, kam se odešle 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 volbu 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 volbu Vlastnosti.
 - Pokud je daná položka symbol písma, z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Navázání.
2. Odznačte možnost Importovat pro sdílení za běhu a klepněte na tlačítko OK.

Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje

[Zpět na začátek](#)

Sdílení datových zdrojů v době vývoje má tyto výhody:

- Umožňuje vyhnout se potřebě nadbytečných kopií datových zdrojů používaných ve více než jednom souboru FLA. Například při vývoji souboru FLA pro webové prohlížeče, dalšího souboru FLA pro iOS a dalšího souboru FLA pro Android můžete datové zdroje sdílet mezi 3 soubory.
- Pokud sdílený datový zdroj upravíte v jednom souboru FLA, projeví se změny v dalších souborech FLA používajících daný datový zdroj po jejich otevření nebo poté, co je na ně přesměrovaný vstup.

Existují dva způsoby sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje:

- Použití symbolů z externích souborů FLA tak, že na ně vytvoříte vazbu ze symbolů v jiném souboru FLA.
- (Pouze CS5.5) Sdílení symbolů mezi soubory FLA, které jsou součástí stejného projektu Flash v panelu Projekt. Informace o použití panelu Projekt viz (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Práce s projekty Flash.

Sdílení vytvořením vazby na symboly v samostatných souborech FLA funguje následujícím způsobem:

- U položek sdílených v době vývoje můžete libovolný symbol v souboru FLA aktualizovat nebo nahradit libovolným symbolem dostupným v jakémkoli jiném souboru FLA 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.

Sdílení symbolů pomocí panelu Projekt funguje následujícím způsobem (pouze CS5.5):

- V panelu Projekt vytvoříte projekt a v tomto projektu vytvoříte soubor FLA.
- V tomto souboru FLA určíte symboly, které chcete sdílet s dalšími soubory, zaškrtnutím políčka pro sdílení u každé položky v panelu Knihovna.
- Vytvoříte druhý soubor FLA v projektu.
- Zkopírujete vrstvy, snímky nebo položky ve vymezené ploše z prvního souboru FLA a vložíte je do druhého souboru FLA.

- Aplikace Flash přesune položky sdílených knihoven ve vkládaných prvcích ve složce projektu do samostatného souboru s názvem AuthortimeSharedAssets.FLA.

V rámci projektu lze sdílet následující typy datových zdrojů:

Typ datového zdroje	Lze sdílet samostatně?	Lze sdílet, pokud se nachází ve filmovém klipu?
Symbol filmového klipu	Ano	Ano
Grafický symbol	Ano	Ano
Symbol tlačítka	Ano	Ano
Symbol písma	Ne	Ano
Video FLV	Ne	Ano
Vložené video	Ne	Ano
Zvuk (jakýkoli formát)	Ne	Ano
Bitmapa (jakýkoli formát)	Ne	Ano
Kompilovaný klip (SWC)	Ne	Ano
Komponenta (založená na symbolu)	Ano	Ano

Aktualizace nebo nahrazování sdílených 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 v panelu Knihovna filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol a z nabídky Volby v tomto panelu vyberte volbu Vlastnosti.
2. Pokud v dialogovém okně Vlastnosti symbolu nejsou zobrazeny oblasti Navázání a Zdroj, klepněte na možnost Další volby.
3. Chcete-li vybrat nový soubor FLA, klepněte na možnost Procházet.
4. Vyhledejte soubor FLA obsahující symbol, který chcete použít k aktualizaci nebo nahrazení symbolu vybraného v panelu Knihovna, a klepněte na možnost Otevřít.
5. Vyhledejte symbol a klepněte na tlačítko OK.
6. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - CS5: V dialogovém okně Vlastnosti symbolu ve volbě Zdroj vyberte možnost Před publikováním vždy aktualizovat a klepněte na tlačítko OK.
 - CS5.5: V dialogovém okně Vlastnosti symbolu ve volbě Sdílení v době vývoje vyberte možnost Aktualizovat automaticky a klepněte na tlačítko OK.

Definování datových zdrojů pro sdílení v projektu (pouze CS5.5)

Sdílení datových zdrojů mezi soubory FLA v projektu vám umožňuje upravit datový zdroj v jednom souboru a sledovat, jak se tyto změny projeví v dalších souborech FLA, jež používají daný datový zdroj.

1. Vytvořte projekt Flash. Viz Vytváření projektů.
2. V souboru FLA daného projektu pro každý datový zdroj, který chcete sdílet s dalšími soubory FLA v projektu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Otevřete panel Knihovna a zaškrtněte políčko Odkaz vedle názvu datového zdroje.
 - Pokud je datový zdroj v panelu Knihovna vybraný, zvolte v nabídce Volby v tomto panelu volbu Vlastnosti a klepněte na tlačítko Sdílet v projektu.
3. V časové ose nebo ve vymezené ploše zkopírujte vrstvy, snímky nebo položky plochy, jež obsahují sdílené datové zdroje.
4. Vložte vrstvy, snímky nebo položky plochy do samostatného souboru FLA ve stejném projektu.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Sharing assets across projects](#) (Aplikace Flash Professional CS5.5 – Sdílení datových zdrojů v projektech) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
 - Výuka: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Vytváření mobilních projektů pomocí sdílených položek a panelu Projekt) (Yuki Shimizu, Adobe.com)
-



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Symbols a ActionScript

[Řízení instancí a symbolů pomocí jazyka ActionScript](#)

[Řízení instancí pomocí chování](#)

[Přidávání a konfigurace chování](#)

[Vytváření vlastních chování](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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*.

Řízení instancí pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 originálu 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	Přenesení cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání zcela	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.

	navrch.	
Posunout dopředu	Posune cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání o jednu pozici výš.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Zcela dozadu	Přenesení cílový filmový klip v pořadí překrývání zcela dozadu.	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.

Přidávání a konfigurace chování

[Zpět na začátek](#)

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 spustíte.
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.

Vytváření vlastních chování

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li si napsat vlastní chování, vytvořte soubor XML obsahující kód v ActionScriptu 2.0, který bude 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 Professional. 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, seznámte 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](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s instancemi symbolu

[Vytváření instancí](#)
[Úpravy vlastností instance](#)
[Nastavení viditelnosti instance \(pouze CS5.5\)](#)
[Změna barvy a průhlednosti instance](#)
[Vzájemné prohození dvou instancí](#)
[Změna typu instance](#)
[Nastavení opakování pro instance grafiky](#)
[Rozdělení instance symbolu](#)
[Získávání informací o instancích ve vymezené ploše](#)

Vytváření instancí

[Zpět na začátek](#)

Poté, co vytvoříte symbol, můžete vytvářet jeho instance v celém dokumentu, dokonce i uvnitř jiných symbolů. Když symbol pozměníte, Flash Professional 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 Professional může umísťovat instance jen do klíčových snímků, a to vždy jen v aktivní vrstvě. Pokud nevyberete žádný klíčový snímek, Flash Professional 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.*
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

[Zpět na začátek](#)

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 navázete instanci na jiný symbol, budou se na danou instanci stále aplikovat veškeré vlastnosti, které jste změnili.

Nastavení viditelnosti instance (pouze CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Instanci symbolu ve vymezené ploše můžete nastavit jako neviditelnou vypnutím vlastnosti Viditelné. Použití vlastnosti Viditelné poskytuje rychlejší výkon vykreslování než nastavení vlastnosti Alfa daného symbolu na hodnotu 0.

Vlastnost Viditelné vyžaduje nastavení přehrávače Flash Player 10.2 nebo novější a je kompatibilní pouze s instancemi filmového klipu, tlačítka a komponenty.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti v oddílu Zobrazit zrušte výběr vlastnosti Viditelné.

Změna barvy a průhlednosti instance

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

Poznámka: Pokud aplikujete efekt barvy na symbol filmového klipu, který má více snímků, Flash Professional 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 konstantní hodnotu.

Aktuální hodnoty červené, zelené, modré a alfa se vynásobí hodnotami v procentech a pak se přidají ke konstantním hodnotám v pravém sloupci, čímž vzniknou nové hodnoty. Pokud je například aktuální hodnota červené barvy 100, pak nastavením levého jezce na 50 % a pravého jezce na 100 % vznikne nová hodnota červené ve výši 150 ($[100 \times .5] + 100 = 150$).

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).

Vzájemné prohození dvou instancí

[Zpět na začátek](#)

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 případě, 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

Změna typu instance

Chcete-li změnit chování instance v aplikaci Flash Professional, změňte typ instance. Pokud například instance grafiky obsahuje animaci, kterou chcete přehrávat nezávisle na hlavní 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 opakování pro instance grafiky

K nastavení způsobu přehrávání sekvencí animace v rámci instance grafiky ve vaší aplikaci Flash Professional 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 Professional 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.

Rozdělení instance symbolu

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. Instanci musíte rozdělit například před použitím [doplňení tvaru](#).

Změny zdrojového symbolu pro instanci tuto instanci již po rozdělení neovlivní.

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). Jako poloha se v Inspektoru vlastností zobrazí souřadnice x a y vztažného bodu symbolu.
- 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. Na panelu Informace se poloha také udává pomocí souřadnic x a y buď vztažného nebo transformačního bodu symbolu, podle toho, která volba je vybrána. Informace najdete v části Přemísťování, úpravy zarovnání, změny a sledování transformačního bodu.
- 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Vytváření tlačítek](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se symboly

O symbolech

Vytváření symbolů

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

Duplikování symbolů

Úpravy symbolů

O symbolech

[Zpět na začátek](#)

Symbol je grafika, tlačítko nebo filmový klip, které jednou vytvoříte ve vývojovém prostředí Flash Professional nebo pomocí tříd 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, převeďte 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 myši, 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 Professional.

Flash Professional nabízí vestavěné komponenty, filmové klipy s definovanými parametry, jejichž pomocí můžete do dokumentů přidat elementy uživatelského rozhraní, jako jsou tlačítka, zaškrťovací 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*

Poznámka: Chcete-li si ve vývojovém prostředí aplikace Flash Professional prohlédnout náhledy animací v instancích komponent a změny velikosti filmových klipů s použitím změny měřítka s 9 řezy, vyberte položky Ovládání > Povolit živý náhled.

[Zpět na začátek](#)

Vytváření symbolů

V programu Flash Professional 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 Professional může vytvořit, včetně animace.

Použití symbolů obsahujících animaci umožňuje vytvářet aplikace Flash Professional 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.

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 tlačítko OK.

Flash Professional 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 tlačítko OK.

Flash Professional 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.

6. V části Navázání ActionScriptu můžete zvolit, že chcete jazyk ActionScript exportovat zaškrtnutím políčka Export pro jazyk ActionScript. Automaticky se zobrazí možnosti Třída a Základní třída (můžete zvolit, že chcete třídy přejmenovat). Aplikace Flash Pro vyhledá definice tříd v externím souboru AS nebo propojeném souboru SWC. Pokud nebudou definice tříd v těchto umístěních nalezeny, aplikace Flash Pro soubory tříd automaticky vygeneruje. Další informace najdete v [tomto článku](#).

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Záměna několika symbolů

Možnost Zaměnit symbol umožňuje zaměnit symboly s vybranými symboly nebo bitmapami.

1. Ve verzi Flash Pro CC vyberte několik symbolů na vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti klepněte na položku ZAMĚNIT.

3. V dialogu Zaměnit symbol vyberte symbol, kterým chcete nahradit všechny vybrané symboly/bitmapy.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

[Zpět na začátek](#)

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.
2. Jedním z následujících úkonů snímky zkopírujete:
 - 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 převezení na filmový klip odstranit, zvolte Vymout.
 - Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Chcete-li sekvenci po jejím převezení na filmový klip odstranit, zvolte Vymout 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 interaktivit 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Když symbol upravíte, Flash Professional 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 Professional zaktualizuje všechny jeho instance 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. Provedte 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 opustit režim úprav na místě a vrátit se do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko 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. 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Vytváření tlačítek](#)

 [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s knihovnou

[Práce s knihovnami](#)
[Práce s položkami knihoven](#)

Práce s knihovnami

[Zpět na začátek](#)

Knihovna v dokumentu Flash Professional slouží k ukládání multimediálních zdrojů, které vytvoříte ve vývojovém prostředí Flash Professional nebo importujete pro použití v dokumentu. Vektorové kresby nebo text můžete vytvářet přímo v programu Flash Professional, 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 mohou být buď složené klipy nebo komponenty založené na formátu MovieClip.

Knihovnu kteréhokoli dokumentu Flash Professional můžete během práce v programu Flash Professional otevřít a tím zpřístupnit její položky pro aktuální dokument.

Ve své aplikaci Flash Professional můžete vytvářet trvalé knihovny, které jsou k dispozici při každém spuštění programu Flash Professional. Flash Professional 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 Professional, 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.

Poznámka: (Pouze aplikace Flash Professional CC a novější verze) Přetahování objektů z vymezené plochy na panel Knihovna pro převedení na symbol je zastaralé a v aplikaci Flash Professional CC a novějších verzích nebude fungovat.

Poznámka: (Pouze aplikace Flash Professional CC a starší verze) Přetahování objektů na vymezenou plochu přes dva neukotvené dokumenty je zastaralé a v aplikaci Flash Professional CC nebude fungovat.

Otevření knihovny v jiném souboru Flash

1. Z aktuálního dokumentu zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.
2. Vyhledejte soubor Flash Professional, 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

❖ Provedte 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.

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 složky do jiné.

Pokud v cílovém místě existuje stejnojmenná položka, Flash Professional 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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Práce se společnými knihovnami

Pomocí ukázkových společných knihoven začleněných do programu Flash Professional 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 Professional s knihovnou obsahující symboly, které chcete zahrnout do společné knihovny.
2. Do složky knihoven na úrovni uživatele na vašem pevném disku umístěte soubor Flash Professional.
 - 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/.

Konflikty mezi položkami knihoven

Pokud nainportujete 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 Professional 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 Professional vytvoří instanci existujícího Symbolu 1.

Pokud zvolíte, že se existující položky mají nahradit, Flash Professional 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.

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

❖ Vyberte objekt na vymezené ploše, klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Převést na symbol.

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 Professional, vyberte Upravit.
 - Chcete-li položku upravit v jiné aplikaci, zvolte Upravit pomocí a pak vyberte externí aplikaci.

Poznámka: Při spuštění podporovaného externího editoru Flash Professional 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 uspořádat, můžete v něm vyhledat nepoužité položky knihovny a odstranit je.

Poznámka: Nepoužité položky knihovny není nutné odstraňovat, pokud chcete zmenšit velikost souboru dokumentu Flash Professional, 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.

Aktualizace importovaných souborů v knihovně

Pokud pomocí externího editoru upravíte soubory importované do programu Flash Professional, například bitmapy nebo zvukové soubory, můžete tyto soubory aktualizovat v programu Flash Professional, aniž byste je museli znovu importovat. Také můžete aktualizovat symboly importované z externích dokumentů Flash Professional. 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](#)

[Vytváření tlačítek](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Různé produkty

[Export to HTML5 from Flash Professional \(Export do formátu HTML5 z aplikace Flash Professional\)](#)

Tom Barclay (27. února, 2012)

výukové video

Toto video představuje krátkou ukázkou úžasné funkce exportu do formátu HTML5, na které pracuje tým Adobe Flash Professional. Sada nástrojů pro CreateJS může pomoci vyhladit přechod z vývoje ActionScript do světa JavaScript.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS \(Vytváření velkých souborů aplikace Flash a AIR s více soubory SWF pro systém iOS pomocí souborů SWC\)](#)

Tom Krcha (27. února 2012)

výuková lekce

Při vývoji her pro systém Android nebo Blackberry Tablet OS s prostředím Adobe AIR můžete načítat soubory SWF v době běhu, s produktem AIR for iOS taková možnost není k dispozici. V zařízení Android nebo Blackberry Tablet OS je kód interpretován z bajtového kódu ActionScript, zatímco pro iOS musí být všechny kódy zkompileovány z bajtového kódu ActionScript do nativního bajtového kódu jako jednoduchý soubor IPA, který můžete vytvořit pouze z jednoho souboru SWF.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Balení aplikací pro prostředí AIR for iOS

Videa a výukové lekce

[Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS](#)

[Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#)

[Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením](#)

[Testování a ladění pomocí režimu překladače](#)

[Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB](#)

[Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB](#)

[Odstraňování problémů](#)

Aplikace Flash Professional obsahuje podporu pro publikování aplikací pro prostředí AIR for iOS. Aplikace AIR for iOS lze spouštět v zařízeních Apple iPhone a iPad. Aplikace Flash při publikování pro iOS převede soubory FLA na nativní aplikace zařízení iPhone.

Informace o hardwarových a softwarových požadavcích aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete [Požadavky na systém pro prostředí AIR](#).

Podrobné pokyny k vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR pomocí softwaru Packager for iPhone](#).

Videa a výukové lekce

[Zpět na začátek](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices \(Flash Professional CS5.5 —Publikování obsahu do zařízení se systémem iOS\)](#) (8:08, Adobe TV)
- Článek: [Vývoj pro zařízení Apple iPhone pomocí aplikace Flash](#)
- Adobe Labs: [Aplikace pro zařízení iPhone](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens \(Jedna aplikace, pět obrazovek\)](#) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash \(Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash\)](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Článek: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS \(Kompilace velkých projektů Flash/AIR se spoustou souborů SWF pro systém iOS\)](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Excluding Devices From Requested Display Resolution Mode \(Vyloučení zařízení z požadovaného režimu rozlišení displeje\)](#)

Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS


[Zpět na začátek](#)

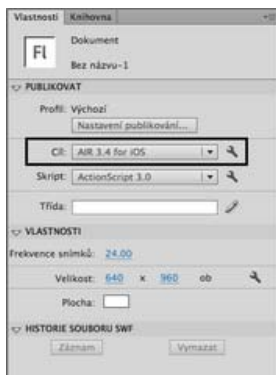
Důležitá změna pracovního postupu nasazení aplikací AIR umožňuje nasadit aplikace AIR přímo v zařízeních se systémem iOS. Dříve bylo k nasazení aplikací iOS potřeba vyvolat aplikace AIR ze služby iTunes.

Pomocí aktualizace aplikace Flash Professional lze aplikace AIR nasazovat v systému iOS přímo a obejít použití služby iTunes. Tato funkce zkracuje čas potřebný k publikování aplikace AIR pro systém iOS a významně zvyšuje produktivitu a výkon.

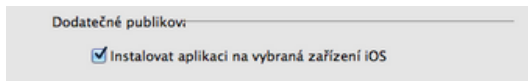
Poznámka: Do počítače s nainstalovanou aplikací Flash Professional je nezbytné nainstalovat službu iTunes.

Chcete-li povolit přímé nasazení v zařízení se systémem iOS, proveďte následující úkony:

1. Přesvědčte se, že je v počítači s aplikací Flash Professional nainstalována služba iTunes.
2. Na panelu Vlastnosti v aplikaci Flash Professional klikněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Nasazení vyberte možnost Instalovat aplikaci na připojené zařízení iOS.



4. Klepněte na tlačítko Publikovat.


Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

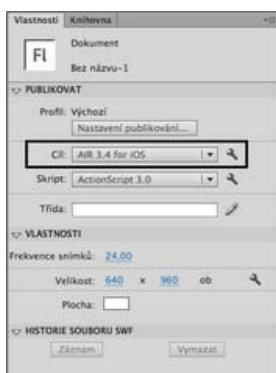
[Zpět na začátek](#)

Aplikaci Flash Professional je možné integrovat s prostředím Xcode společnosti Apple a aktivovat nativní simulátor systému iOS pro testování a ladění aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Simulátor systému iOS je velmi užitečný, když nemáte přístup ke skutečným zařízením (iPhone nebo iPad). Pomocí nativního simulátoru systému iOS lze také testovat a ladit aplikace AIR pro více zařízení (iPhone a iPad). Simulátor systému iOS však lze integrovat s aplikací Flash Professional CS6, která běží pouze v systémech Macintosh.

Aby bylo možné používat simulátor systému iOS, aplikace Flash Professional vyžaduje stažení a instalaci prostředí Xcode. Další informace naleznete v části [Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS](#).

Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS

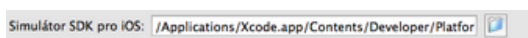
1. Stáhněte si a nainstalujte prostředí Xcode ze stránek <http://developer.apple.com> nebo z webu Mac App Store.
2. Spusťte aplikaci Flash Professional.
3. Vytvořte nebo otevřete existující dokument v prostředí AIR for iOS.
4. Na panelu Vlastnosti nastavte jako cíl přehrávače AIR3.6 for iOS.
5. Klepněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



6. Na kartě Všeobecné zadejte úplnou cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS ručně nebo přejděte do umístění, Například:

`Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0`

Poznámka: Aplikace Flash Pro vám umožňuje přidat cestu k sadě iOS SDK, pouze pokud aplikace AIR zahrnuje soubor ANE. Přejděte do nabídky Soubor > Nastavení jazyka ActionScript > Cesta knihovny, chcete-li soubor ANE zahrnout.



7. Na kartě Nasazení zadejte certifikát a heslo. Volitelně je možné zadat prováděcí profil pro aplikaci AIR.

8. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Nyní můžete použít nativní simulátor systému iOS k testování a ladění aplikace. Příslušné informace naleznete v části [Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#) a [Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#).

Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

Před testováním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK zařízení iPhone. Další informace naleznete v části Nastavení prostředí Xcode pro simulátor systému iOS.

1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS


Před laděním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK zařízení iPhone. Další informace naleznete v části Nastavení prostředí Xcode pro simulátor systému iOS.

1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Ladit film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.
3. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Professional umožňuje vytváření výkonných aplikací AIR pro systém iOS s rozšířenou podporou pro obrazovku Retina Display s vysokým rozlišením. Pro výběr obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením se můžete rozhodnout při publikování aplikací AIR.

1. V aplikaci Flash Professional vytvořte nebo otevřete stávající dokument prostředí AIR for iOS.
2. Přejděte na panel Vlastnosti a klepnutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Všeobecné nastavte rozlišení na hodnotu `Vysoké`.

4. Klepněte na tlačítko Publikovat.

Testování a ladění pomocí režimu překladače

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Režim překladače umožňuje rychlé ladění nebo testování aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Když je vybrán režim překladače, aplikace AIR jsou instalovány bez převodu do kódu ARM.

Chcete-li povolit režim překladače, postupujte takto:

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení vyberte možnost Testování zařízení v režimu překladače nebo Ladění zařízení v režimu překladače pro volbu typu nasazení v systému iOS.
3. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Poznámka: Několik souborů SWF, které obsahují bajtový kód ActionScript, lze sbalit a načíst pomocí režimu překladače i AOT (Ahead of Time). Další informace najdete v [tomto blogu](#).

Poznámka: Režim překladače se může používat pouze pro účely testování nebo ladění. Instalační soubory prostředí AIR vytvořené s použitím režimu překladače nelze odeslat na web Mac App Store.

Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace v zařízeních se systémem iOS lze testovat a ladit prostřednictvím portu USB. Slouží jako rozšíření funkcí vzdáleného testování a ladění prostřednictvím sítě Wi-Fi, které jsou k dispozici ve verzi Flash Professional CC. Připojením zařízení přes rozhraní USB se však zjednodušují pracovní postupy testování a ladění, protože se snižuje počet ručních kroků, takže se procesy testování a ladění urychlí.

Chcete-li zapnout testování nebo ladění prostřednictvím portu USB, proveďte jeden z následujících úkonů:

- **(V případě ladění)** Vyberte možnost Ladit > Ladit film > v zařízení přes USB.
- **(V případě testování)** Vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v zařízení přes USB.

Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Verze Flash Professional podporuje testování aplikací ve více zařízeních současně. Několik zařízení lze připojit a testovat prostřednictvím portu USB.

Můžete využít výhod této funkce k testování nasazením do více zařízení s různými velikostmi obrazovek, verzemi operačních systémů a konfigurací hardwaru současně. To vám umožní současně analyzovat výkon aplikací v rozsahu různých zařízení.

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení se zobrazí seznam všech připojených zařízení. Vyberte zařízení, ve kterých chcete publikovat aplikaci.
3. Klepněte na tlačítko Publikovat.

Odstraňování problémů

[Zpět na začátek](#)

- Publikování aplikace AIR for iOS se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.
- Při publikování aplikace AIR for iOS se aplikace Flash Pro zasekne, pokud je zařízení odpojeno.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování pro prostředí Adobe AIR pro stolní počítače

O prostředí Adobe AIR

Vytvoření souboru Adobe AIR

Náhled nebo publikování aplikace Adobe AIR

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

Podepisování aplikace

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

[Zpět na začátek](#)

O prostředí Adobe AIR

Adobe® AIR™ je běhový modul pro více systémů, 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™, Adobe® Flash Builder™ 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. Běhový modul se jednou nainstaluje v počítači uživatele a aplikace AIR se pak instalují a spouští stejně jako kterákoliv jiná počítačová aplikace. Běhový modul poskytuje jednotnou platformu nezávislou na operačním systému a pevný rámec pro zavádění aplikací, takže eliminuje testování napříč prohlížeči, neboť zajišťuje jednotnou funkčnost a stejné interakce mezi různými počítači. 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 aplikací založených na technologiích Flash, Flex, HTML a Ajax, aniž byste se museli učit tradiční technologie vývoje pro počítače.

Informace o hardwarových a softwarových požadavcích aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete [Požadavky na systém pro prostředí AIR](#).

Úplné informace o vývoji aplikací pro prostředí Adobe AIR™ naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Videa, výukové lekce a další zdroje

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ v aplikaci Flash Pro:

- Video: [Converting a Flash Project to AIR](#) (Převádění projektu v aplikaci Flash do prostředí AIR) (8:32)
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3](#) (Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR v aplikaci Flash CS3) (5:33)
- Video: [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)
- Video: [Designing an AIR application](#) (Návrh aplikace pro prostředí AIR) (8:51)
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash](#) (Vytváření vlastního vzhledu aplikací AIR pomocí aplikace Flash) (6:24)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Jedna aplikace, pět obrazovek) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash) (John Hattan, gamedev.net)
- Dokument TechNote: [Overlaying AIR 2.7 SDK for Flash Professional CS5.5](#) (Překrytí sady AIR 2.7 SDK pro aplikaci Flash Professional CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

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:

- Spustíte 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 možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5).

Poznámka: Pokud jste úvodní obrazovku aplikace Flash vypnuli, můžete ji znovu zobrazit. Vyberte položky Úpravy > Předvolby a v kategorii

Všeobecné vyberte v nabídce Při spuštění možnost Úvodní obrazovka.

- Zvolte příkaz Soubor > Nový, vyberte možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5) a klepněte na tlačítko OK.
- Otevřete existující soubor aplikace Flash a převedte ho na soubor prostředí AIR. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte na záložce Flash z nabídky Přehrávač volbu Adobe AIR.

Poznámka: (Pouze Flash CS5) Pokud uložíte soubor prostředí AIR verze Flash CS5 ve 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

[Zpět na začátek](#)

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 cílové nastavení na prostředí Adobe AIR.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves 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 Pro 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*).

Poznámka: (pouze pro systém Windows) Publikování aplikace AIR se nezdaří, pokud název souboru obsahuje jiné než anglické znaky.

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

[Zpět na začátek](#)

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash Pro 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, soubor FLA prostředí Adobe AIR uložte.
3. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení AIR 2.
4. Doplňte údaje v dialogovém okně AIR – nastavení 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.

Výstup do Typ balíčku, který chcete vytvořit.

Balíček AIR – vytvoří standardní instalační soubor prostředí AIR, který předpokládá, že je během instalace možné samostatně stáhnout běhové prostředí AIR nebo že již je v cílovém zařízení nainstalováno.

- Instalátor Mac – vytvoří kompletní soubor instalačního souboru v počítačích Macintosh.
- Aplikace s integrovaným běhovým prostředím AIR – vytvoří soubor instalačního programu, který obsahuje běhové prostředí AIR, takže není nutné další stahování.

Instalační soubor systému Windows Tuto volbu vyberte, chcete-li namísto instalátoru prostředí AIR (.air) nezávislého na platformě zkompileovat nativní instalační soubor systému Windows (.exe).

Název Název hlavního souboru aplikace. Ve výchozím nastavení je stejný jako název souboru FLA.

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 obklopuje 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.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které nepodporují režim Direct, naleznete na stránkách [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3 \(Čipové sady a ovladače, které nejsou podporované objektem Stage3D | Flash Player 11, AIR 3\)](#).

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 naleznete 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.

Pokud jste do cesty ke knihovně ActionScript přidali soubory nativního rozšíření AIR, tyto soubory se v seznamu rovněž zobrazí.

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 naleznete v částech [Podepsání aplikace](#) a [Digitální podpis souboru AIR](#).

Nastavení záložky Ikony

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 (pouze Flash CS5).

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.

Jazykové nastavení

Na panelu Jazyky můžete vybrat jazyky, s nimiž má být aplikace v úložišti aplikací nebo v tržišti spojená. Výběrem jazyka umožníte uživatelům operačního systému v daném jazyce stáhnout aplikaci. Tato jazyková nastavení pouze lokalizují uživatelské rozhraní vaší aplikace.

Pokud nejsou vybrány žádné jazyky, aplikace je publikována ve všech podporovaných jazycích. Díky tomu nemusíte vybírat všechny jazyky. Prostředí Adobe AIR podporuje uvedené jazyky. Systém Android může podporovat další jazyky.

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 značkový jazyk – HTML, Textový soubor nebo Příklad).

Přípona Přípona názvu souboru (například html, text nebo xml); 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 svojí 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

[Zpět na začátek](#)

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 AIR 2** a klepněte na záložku **Podpis**.

Tato záložka obsahuje dvě přepínací tlačítka, která slouží k podpisu aplikace prostředím 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 **Opatření souboru AIR digitálním podpisem**.

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 dvoudílný kód státu, pokud v nabídce není. Seznam platných kódů zemí 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 opatřeného vlastním podpisem naleznete v části Opatření souboru AIR digitálním podpisem.

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 Pro a sady AIR SDK. Další informace naleznete v části [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

[Zpět na začátek](#)

Do aplikace Flash Pro můžete přidat nová vydání a vlastní verze sady AIR SDK. Po přidání se nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování.

Přidání nové verze sady SDK:

1. Stáhněte si novou složku AIR SDK.
2. V aplikaci Flash Pro vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
3. V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko plus (+) a přejděte do nové složky AIR SDK. Klepněte na tlačítko OK.
4. V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko OK.

Nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování. Nejnižší přijatelná verze sady SDK by měla být větší než verze, která je součástí sady Flash Pro.

Odebrání verze sady AIR SDK

1. V aplikaci Flash Pro vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
2. V dialogovém okně Správa sady AIR SDK vyberte sadu SDK, kterou chcete odebrat.
3. Klepněte na tlačítko minus (-). Klepněte na tlačítko OK.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování aplikací prostředí AIR for Android

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

Vytváření aplikací prostředí AIR for Android

Jazykové nastavení

Počínaje aplikací Flash Professional CS5.5 je možné publikovat obsah pro prostředí Adobe® AIR™ pro Android, operační systém společnosti Google pro mobilní zařízení.

Tento článek popisuje konfiguraci nastavení publikování pro prostředí AIR for Android v aplikaci Flash Professional. Podrobné informace o vývoji aplikací Adobe AIR™ naleznete v části [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Informace o požadavcích na hardware a software u aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete v [požadavcích na systém pro prostředí AIR](#).

Veškerou dokumentaci k prostředí AIR pro vývojáře naleznete v [odkazech na zdroje informací o prostředí Adobe AIR](#).

Videa a výukové lekce

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ pro aplikace Android v aplikaci Flash Pro:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Publishing an AIR for Android app \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Publikování aplikace prostředí AIR for Android\)](#) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment \(AIR for Android – část 1: Nastavení vývojového prostředí\)](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device \(AIR for Android – část 2: Přístup ke kameře v zařízení Android\)](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration \(Akcelerace grafického procesoru v prostředí AIR for Android\)](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens \(Jedna aplikace, pět obrazovek\)](#) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash \(Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash\)](#) (John Hattan, gamedev.net)

Poznámka: (*pouze AIR 3.7*) Balení aplikací pouze s kaptivním běhovým modulem (Android)

U verze AIR 3.7 dojde při balení aplikací AIR pro systém Android do jakéhokoli cíle ke vložení běhového modulu AIR. Díky tomu se zlepšuje zkušenost uživatele, protože není třeba stahovat běhový modul AIR samostatně. Vedlejším účinkem ale je, že velikost aplikace se zvýší asi o 9 MB.

Aplikace Flash Professional zobrazí varování, pokud byla aplikace AIR for Android sbalena pomocí možnosti *Sdílený běhový modul*.

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Dokumenty prostředí Adobe AIR for Android můžete v aplikaci Flash vytvořit pomocí příkazu Soubor >Nový příkaz. Můžete také vytvořit soubor FLA ActionScript® 3.0 a převést jej na soubor prostředí Adobe AIR for Android pomocí dialogového okna Nastavení publikování.

Chcete-li vytvořit soubor prostředí AIR for Android, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V úvodní obrazovce nebo v dialogovém okně Nový dokument (Soubor > Nový) zvolte možnost Prostředí AIR for Android.
- Otevřete existující soubor FLA a převedte jej na soubor prostředí AIR for Android. Vyberte možnost Prostředí AIR for Android v nabídce Cíl v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování).

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Můžete **zobrazit náhled** souboru SWF Flash AIR for Android tak, jak by vypadal v okně aplikace prostředí AIR. Používání náhledu je užitečné v případech, kdy chcete vidět, jak budou vypadat viditelné aspekty aplikace. Přitom ale nemusíte aplikaci balit ani instalovat.

1. Zkontrolujte, zda je nastavení cíle v dialogovém okně Nastavení publikování nastaveno na možnost Prostředí AIR for Android.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Enter.

Pokud jste neprovedli nastavení aplikace prostřednictvím dialogového okna Nastavení aplikace a instalátoru, vygeneruje aplikace Flash výchozí soubor deskriptoru aplikace (*název_souboru_swf-app.xml*) automaticky. Aplikace Flash vytvoří soubor ve stejné složce, ve které se nachází soubor SWF. Pokud jste nastavení aplikace provedli v dialogovém okně Nastavení aplikace a instalátoru, odpovídá soubor deskriptoru aplikace tomuto nastavení.

Chcete-li **publikovat** soubor prostředí AIR for Android, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na tlačítko Publikovat.
- V dialogovém okně AIR for Android – nastavení klepněte na tlačítko Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Náhled publikování.

Při publikování souboru AIR aplikace Flash Pro vytvoří soubor SWF a soubor deskriptoru aplikace XML. Aplikace Flash pak sbalí kopie obou souborů společně se všemi dalšími soubory, které jste do aplikace přidali, do souboru instalátoru prostředí AIR (*název_souboru_swf.apk*).

Vytvoření aplikace prostředí AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR for Android, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash Pro tyto soubory deskriptoru a instalátoru vytvoří společně se souborem SWF při publikování souboru AIR for Android.

K určení nastavení těchto souborů slouží dialogové okno Prostředí AIR for Android – Nastavení aplikace a instalátoru. Po vytvoření souboru prostředí AIR for Android lze toto dialogové okno otevřít z inspektoru vlastností daného dokumentu. Můžete je také otevřít pomocí tlačítka Nastavení v nabídce Přehrávač na kartě Flash v dialogovém okně Nastavení publikování.

Vytvoření souboru aplikace 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, uložte soubor FLA prostředí AIR for Android.
3. Vyberte Soubor > Nastavení prostředí AIR for Android.
4. Doplněte údaje v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – Nastavení aplikace a instalátoru a pak klepněte na tlačítko Publikovat.

Po klepnutí na tlačítko Publikovat, budou sbaleny následující soubory:

- Soubor SWF
- Soubor deskriptoru aplikace
- Soubory ikon aplikace
- Soubory uvedené v textovém poli Zahrnuté soubory

Poznámka: Publikování aplikace AIR for Android se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.

Dialogové okno Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru je rozděleno na čtyři záložky: Všeobecné, Nasazení, Ikony a Oprávnění.

Nastavení záložky Všeobecné

Záložka Všeobecné v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje následující volby:

Výstupní soubor Název a umístění souboru AIR, který má být vytvořen při použití příkazu Publikovat. Přípona výstupního souboru je APK.

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.

ID aplikace Označuje aplikaci jedinečným identifikátorem. Pokud chcete, můžete výchozí identifikátor změnit. V identifikátoru nepoužívejte mezery nebo speciální znaky. Platnými znaky jsou pouze 0–9, a–z, A–Z a . (tečka); délka může být 1 až 212 znaků. Výchozí identifikátor je `com.adobe.example.applicationName`.

Verze Volitelné. Určuje číslo verze aplikace. Výchozí hodnotou je 1.0.

Označení verze Volitelné. Řetězec popisující verzi.

Poměr stran Umožňuje vybrat pro aplikaci orientaci Na výšku, Na šířku nebo Automaticky. Pokud je vybrána volba Automaticky společně s volbou Automatická orientace, spustí se aplikace v zařízení v závislosti na jeho aktuální orientaci.

Celá obrazovka Nastaví spuštění aplikace v režimu celé obrazovky. Tato volba není ve výchozím nastavení vybrána.

Automatická orientace Umožňuje přepnout aplikaci z režimu na výšku do režimu na šířku v závislosti na aktuální orientaci zařízení. Tato volba není ve výchozím nastavení vybrána.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- GPU - použije režim GPU. Pokud není žádný GPU k dispozici, použije se CPU.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které nepodporují režim Direct, naleznete na stránkách [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3 \(Čipové sady a ovladače, které nejsou podporované objektem Stage3D | Flash Player 11, AIR 3\)](#).

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. Úplné cesty k souborům jsou sice zobrazeny, ale v případě potřeby jsou zkráceny.

Pokud jste do cesty ke knihovně ActionScript přidali soubory nativního rozšíření AIR, tyto soubory se v seznamu rovněž zobrazí.

Součástí tohoto seznamu nejsou soubory ikon. Když aplikace Flash vytváří ze souborů balíček, zkopíruje soubory ikon do dočasné složky, která je vztahována k umístění souboru SWF. Po vytvoření balíčku aplikace Flash tuto složku odstraní.

Nastavení záložky Nasazení

Záložka Nasazení v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru vám umožní určit následující nastavení.

Certifikát Digitální certifikát pro aplikaci. Můžete certifikát vyhledat procházením nebo vytvořit nový certifikát. Informace o vytvoření digitálního certifikátu naleznete v části Podepsání aplikace. Certifikáty aplikací pro systém Android musejí mít nastavenou dobu platnosti alespoň 25 let.

Heslo Heslo pro vybraný digitální certifikát.

Typ nasazení Určuje, jaký typ balíčku chcete vytvořit.

- Nastavení uvolnění umožňuje vytvářet balíčky pro tržiště nebo jakékoli jiné distribuční médium, jako je například web.
- Nastavení verze pro emulátor umožňuje vytváření balíčků pro ladění v simulátoru mobilních zařízení.
- Nasazení pro ladění umožňuje provádět ladění v zařízení, včetně nastavení bodů přerušení v aplikaci Flash a vzdáleného ladění aplikace spuštěné v zařízení se systémem Android. Můžete si také vybrat, jaké síťové rozhraní a adresu IP pro relace ladění použijete.

Běhové prostředí AIR Určuje, jak se má aplikace chovat v zařízeních, ve kterých dosud není běhové prostředí AIR nainstalované.

- **Možnost Přiložit běhové prostředí AIR k aplikaci** přidá běhové prostředí do instalačního balíčku aplikace tak, aby nebylo požadováno žádné další stahování. Tím se značně zvýší velikost balíčku aplikací.
- **Získat běhové prostředí AIR z...** zajistí, že instalační program stáhne běhové prostředí ze zadaného umístění při instalaci.

Po publikování Umožňuje určit, zda má být aplikace nainstalována do aktuálně připojeného zařízení Android a zda se má ihned po instalaci spustit.

Nastavení záložky Ikony

Záložka Ikony v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru umožňuje nastavit ikonu pro aplikaci Android. Tato ikona se zobrazí poté, co aplikaci nainstalujete a spustíte v běhovém prostředí AIR for Android. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ni určit tři různé velikosti (72, 48 a 36 obrazových bodů). Ikony, které pro Android zvolíte, nemusí tyto velikosti přísně dodržovat.

Chcete-li nastavit ikonu, klepněte na záložce Ikony na velikost ikony a pak vyhledejte soubor, který chcete pro tuto velikost použít. Soubory musí být ve formátu PNG (Portable Network Graphics).

Pokud pro určitou velikost ikony nedodáte obraz, vytvoří prostředí Adobe AIR chybějící obraz ikony změnou velikosti jednoho z dodaných obrazů.

Nastavení záložky Oprávnění

Záložka Oprávnění umožňuje určit služby a data, ke kterým má mít aplikace přístup v zařízení.


- Chcete-li použít oprávnění, zaškrtněte příslušné políčko.
- Chcete-li zobrazit popis oprávnění, klepněte na název oprávnění. Popis se zobrazí pod seznamem oprávnění.
- Chcete-li místo použití dialogového okna ručně spravovat oprávnění, vyberte možnost Ručně spravovat oprávnění a dodatky manifestu v souboru deskriptoru aplikace.

Jazykové nastavení

[Zpět na začátek](#)

Na panelu Jazyky můžete vybrat jazyky, s nimiž má být aplikace v úložišti aplikací nebo v tržišti spojená. Výběrem jazyka umožníte uživatelům operačního systému Android v daném jazyce stáhnout aplikaci. Tato jazyková nastavení pouze lokalizují uživatelské rozhraní vaší aplikace.

Pokud nejsou vybrány žádné jazyky, aplikace je publikována ve všech podporovaných jazycích. Díky tomu nemusíte vybírat všechny jazyky. Prostředí Adobe AIR podporuje uvedené jazyky. Systém Android může podporovat další jazyky.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Práce se soubory AI z Illustratoru v aplikaci Flash

[O souborech AI aplikace Adobe Illustrator](#)

[Práce s aplikacemi Illustrator a Flash](#)

[Import souborů AI do knihovny aplikace Flash](#)

[Import souborů Adobe Illustrator](#)

[Možnosti importu objektů aplikace Illustrator](#)

[Kopírování a vkládání mezi aplikacemi Illustrator a Flash](#)

O souborech AI aplikace Adobe Illustrator

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Pro umožňuje importovat soubory AI aplikace Adobe® Illustrator® a při tom zachovat většinu možností úprav i vizuální věrnost kresby. Dialogové okno Import souborů AI také poskytuje vysoký stupeň kontroly nad způsobem, jakým se kresba importuje z aplikace Illustrator do aplikace Flash Pro. Můžete určit, jak se mají jednotlivé objekty importovat do souboru AI.

Dialogové okno Import souborů AI aplikace Flash Pro nabízí tyto hlavní funkce:

- Zachovává upravitelnost většiny běžně používaných efektů aplikace Illustrator ve tvaru filtrů aplikace Flash Pro.
- Zachovává upravitelnost režimů prolnutí, které mají aplikace Flash Pro a Illustrator společné.
- Zachovává věrnost a upravitelnost výplní přechodem.
- Zachovává vzhled barev RGB (červené, zelené, modré).
- Importuje symboly aplikace Illustrator jako symboly aplikace Flash Pro.
- Zachovává počet a polohu řídících 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 snímky aplikace Flash Pro, případně na jedinou vrstvu aplikace Flash Pro. Soubor AI také můžete importovat jako jediný bitmapový obraz. V takovém případě aplikace Flash Pro tento soubor sloučí (rastruje).
- Umožňuje lepší pracovní postup při kopírování a vkládání v aplikacích Illustrator a Flash Pro. Dialogové okno pro kopírování a vkládání obsahuje nastavení, které lze použít na soubory AI vkládané do vymezené plochy aplikace Flash Pro.

Následující výuková videa předvádějí práci s aplikacemi Illustrator a Flash Pro. V některých videích může být zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, ale to samé platí i pro aplikaci Flash Pro 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 \(CS3\) \(Efektivní používání symbolů mezi aplikacemi Illustrator a Flash \(CS3\)\) \(7:29\)](#)
- [Using text effectively between Illustrator and Flash \(CS3\) \(Efektivní používání textu mezi aplikacemi Illustrator a Flash \(CS3\)\) \(2:53\)](#)

Kompatibilita aplikací Flash a Illustrator

Může se stát, že import některých vizuálních atributů nebude přesný, nebo je po importu už nelze dále upravovat v prostředí aplikace Flash Pro. Dialogové okno Import souborů AI nabízí několik voleb pro import a umístování kreseb, které umožňují co nejlépe zachovat vzhled a upravitelnost kreseb. Některé vizuální atributy ale zachovat nelze. Chcete-li zlepšit vzhled souborů AI importovaných do aplikace Flash Pro, postupujte následovně:

- Aplikace Flash Pro podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash Pro dokáže převést obrazy CMYK do RGB. Barvy jsou lépe zachovány, pokud je převedete do barevného modelu RGB v aplikaci Illustrator.
- Chcete-li v souborech AI zachovat efekty vržených stínů, vnitřní záře, vnější záře a gaussovského rozostření jako upravitelné filtry aplikace Flash Pro, potom tato aplikace importuje objekty, u kterých jsou efekty použity, jako filmový klip aplikace Flash Pro. Pokud se importovat objekt s těmito atributy jako něco jiného než filmový klip, zobrazí aplikace Flash Pro upozornění na nekompatibilitu a doporučí importovat objekty jako filmový klip.

Práce s aplikacemi 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 aplikací Flash a Illustrator naleznete na adrese www.adobe.com/go/irvid4099_xp_cz.

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, zachovávají 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 Illustrator do aplikace 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 na vybraném plátně lze naimportovat jako jednu nebo více vrstev flash nebo klíčových snímků v aplikaci Flash Pro.

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 postupy se symboly

Pracovní postupy se symboly v aplikaci Illustrator se podobají pracovním postupům se symboly v aplikaci Flash.

Převod textu Pokud soubor AI obsahuje text, můžete jej převést na:

- upravitelný text,
- vektorový obrys,
- sloučený bitmapový obraz.

Převod vrstvy Aplikace Flash Pro CC umožňuje převádět vrstvy v importovaném souboru AI na:

- jeden sloučený bitmapový soubor,
- upravitelné cesty a efekty.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Vlastnosti symbolů a propojení 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 Flash

[Zpět na začátek](#)

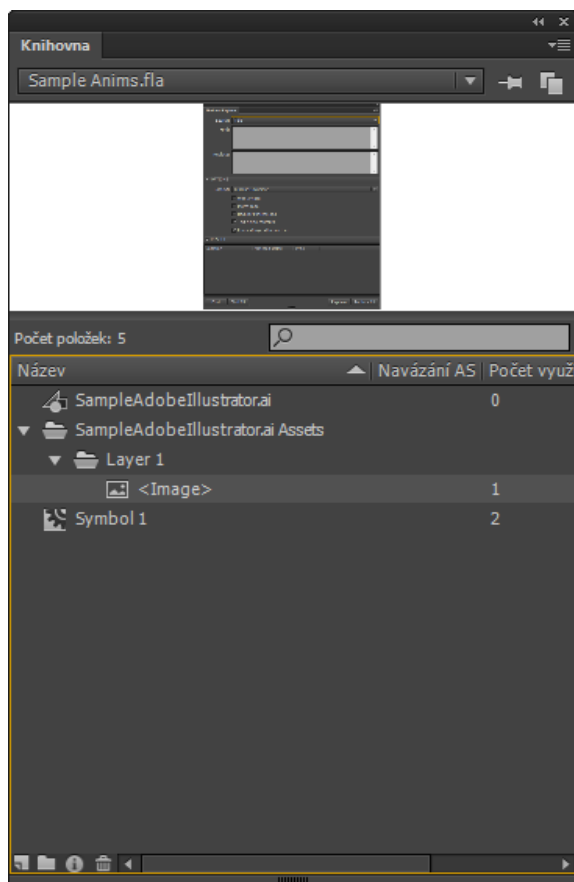
Importování souboru AI do knihovny je podobné jako importování do vymezené plochy jen s tím rozdílem, že celý soubor AI je zapouzdřený jako symbol aplikace Flash Pro. Obsah se naimportuje do knihovny a uspořádá podle struktury vrstev a skupin objektů v souboru AI.

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: Panel Knihovna řadí obsah importovaného souboru AI podle abecedy. Hierarchie skupin a struktura složek zůstane stejná, ale v knihovně se znovu seřadí 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 všechny 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 obsah souboru AI importuje na časovou osu filmového klipu, a nikoli na hlavní časovou osu aplikace Flash Pro.



Panel Knihovna po importu souboru AI

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Předvolby modulu importu souborů 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, které ovlivňují reakci dialogového okna Import souborů AI při importu těchto souborů:

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 aplikace Illustrator, které leží mimo kreslicí plátno nebo oblast oříznutí.

Importovat skryté vrstvy Určuje, že se mají skryté vrstvy automaticky importovat.

Importovat text jako Umožňuje nastavit následující předvolby pro import textových objektů:

Upravitelný text Určuje, zda text importovaný z aplikace Illustrator je upravitelný v aplikaci Flash Pro. Vzhled textu se může poněkud změnit, aby ho bylo možné upravit.

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 zachovávají.

Poznámka: Chcete-li zachovat textové efekty v souboru AI, jako je vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussové rozostření ve formě upravitelných filtrů aplikace Flash Pro, importujte text jako filmový klip pomocí příkazu Vytvořit při importu filmový klip.

Bitmapy Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho přesný vzhled odpovídající aplikaci Illustrator. Jsou-li použity filtry nebo jiné efekty, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro, potom importováním textu jako bitmapy zachováte jeho vizuální vzhled. Rastrovaný text již nelze upravovat.

Vytvořit filmové klipy Určuje, zda se textové objekty mají importovat uvnitř filmového klipu. Chcete-li zachovat mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro podporované režimy prolnutí, efekty souboru AI a menší než 100% průhlednost, zadejte, že se má textový objekt importovat jako filmový klip.

Importovat cesty jako Můžete určit následující předvolby importu cest:

Upravitelné cesty Vytvoří upravitelnou vektorovou cestu. Podporované režimy prolnutí, efekty a průhlednost objektů zůstanou zachovány, ale atributy nepodporované v aplikaci Flash Pro 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, zda se uvnitř filmového klipu mají importovat i objekty cest.

Obrazy Můžete určit předvolby importu pro obrazy:

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

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

Skupiny Můžete 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 jediného filmového klipu.

Vrstvy Můžete určit předvolby importu pro vrstvy:

Importovat jako bitmapy Rastrováním převede vrstvu na bitmapu, aby se zachoval stejný vzhled objektů jako v aplikaci Illustrator.

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

Registrace 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 registraci filmových klipů naleznete v tématu [Úpravy symbolů](#).

Import souborů Adobe Illustrator

[Zpět na začátek](#)

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 na vybraném plátně lze nainportovat jako jednu nebo více vrstev flash nebo klíčových snímků v aplikaci Flash Pro.

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 postupy se symboly

Pracovní postupy se symboly v aplikaci Illustrator se podobají pracovním postupům se symboly v aplikaci Flash.

Převod textu

Pokud soubor AI obsahuje text, můžete jej převést na:

- upravitelný text,
- vektorový obrys,
- sloučený bitmapový obraz.

Převod vrstvy

Aplikace Flash Pro CC umožňuje převádět vrstvy v importovaném souboru AI na:

- jeden sloučený bitmapový soubor,
- upravitelné cesty a efekty.

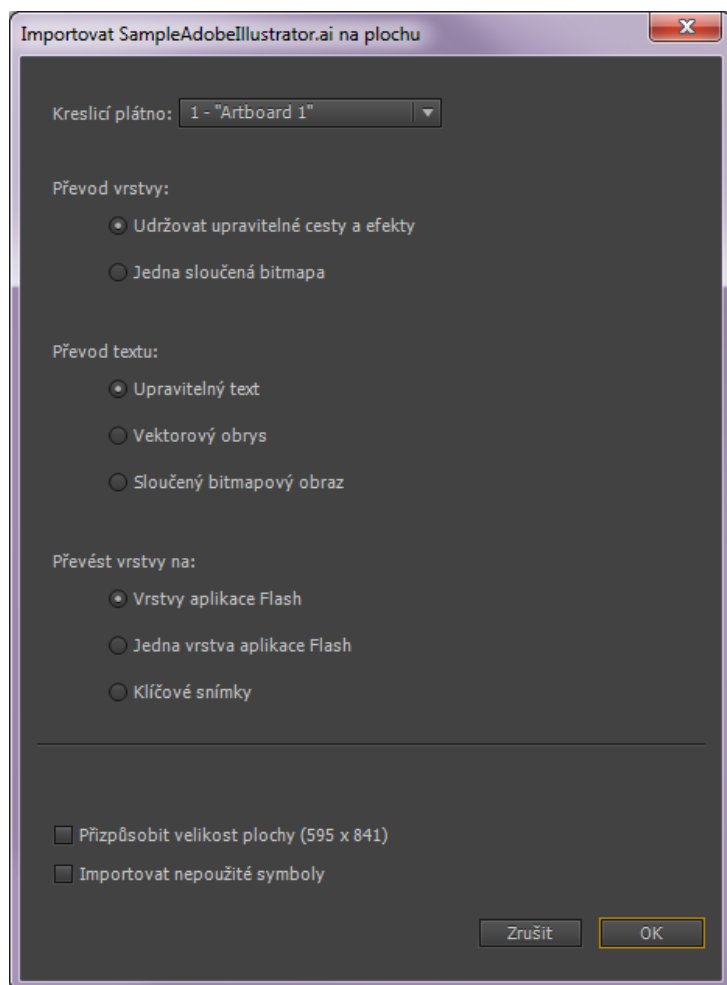
(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Vlastnosti symbolů a propojení

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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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.



Dialogové okno pro import souborů AI z aplikace Illustrator

1. Zvolte položky 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 generovat seznam položek v souboru AI, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro, klepněte na možnost Zpráva o nekompatibilitě. Tlačítko Zpráva o nekompatibilitě se zobrazí jen v případě, že se v souboru AI vyskytují položky, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro.

Zpráva o nekompatibilitě analyzuje případnou nekompatibilitu mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro. 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 zaškrťací políčko Aplikovat doporučená nastavení importu. Pokud je políčko zaškrtnuté, aplikace Flash Pro automaticky použije doporučené volby importu, jakmile v souboru AI zjistí nekompatibilní objekty. Výjimkou je situace, když dokument AI přesahuje velikost podporovanou aplikací Flash Pro nebo 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. V nabídce Převést vrstvy na vyberte jednu z následujících možností:

Vrstvy aplikace 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.

Jediná vrstva aplikace Flash Všechny vrstvy v importovaném dokumentu převede na jedinou sloučenou vrstvu v dokumentu aplikace Flash Pro.

5. Vyberte příslušné možnosti převodu textu a vrstev.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Možnosti importu objektů aplikace Illustrator

[Zpět na začátek](#)

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 aplikaci Flash Pro.

Korekce nekompatibilních grafických efektů

1. Chcete-li generovat zprávu o nekompatibilitě, klepněte na položku Zpráva o nekompatibilitě. Zpráva o nekompatibilitě obsahuje seznam položek v souboru AI, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro.
2. Chcete-li vyřešit nekompatibilní objekty, vyberte možnost Změnit nastavení importu. Většinu nekompatibilních objektů, které kolidují mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro, lze vyřešit automaticky pomocí zprávy o nekompatibilitě a tím, že se budete řídit navrhovanými doporučeními pro import uvedenými v části Volby 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Výběr 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: Kontextová nabídka v dialogovém okně Import souborů AI umožňuje rozbalit nebo sbalit všechny skupiny a vrstvy. Klepnutím pravým tlačítkem zobrazíte kontextovou nabídku, ze které lze vybrat možnosti 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 určuje, jaké typy objektů aplikace Flash Pro umístěné v dané vrstvě budou importovány. Pokud je ikona zobrazená, položka je vybraná. Typy objektů jsou:

- Text 
- Cesta 
- Skupina 
- Filmový klip 
- Grafický symbol 
- Obraz 

Volby importu textu

Aplikace Flash Pro umožňuje importovat text jako upravitelný text, vektorové obrysy nebo jako sloučenou bitmapu. Chcete-li zachovat mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro podporované režimy prolnutí, efekty souboru AI a průhlednost, která je nižší než 100 %, importujte text jako filmový klip. Při importu textu jako filmového klipu zůstane zachována možnost úpravy kompatibilních vizuálních efektů.

Upravitelný text Ve výchozím nastavení se text aplikace Illustrator importuje jako upravitelný text aplikace Flash Pro. Vzhled textu se může poněkud změnit, aby ho bylo možné upravit.

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 zachovávají.

Poznámka: *Chcete-li zachovat textové efekty v souboru AI, jako je vržený stín, vnitřní záře, vnější záře a gaussovské rozostření ve formě upravitelných filtrů aplikace Flash Pro, importujte text jako filmový klip pomocí příkazu Vytvořit při importu filmový klip.*

Bitmapa Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho přesný vzhled odpovídající aplikaci Illustrator. Jsou-li použity filtry nebo jiné efekty, které nejsou kompatibilní s aplikací Flash Pro, potom importováním textu jako bitmapy zachováte jeho vizuální 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 aplikace Flash Pro. Jestliže jsou u cesty použity některé režimy prolnutí, filtry nebo jiné efekty, může se stát, že tyto efekty nebudou kompatibilní s aplikací flash Pro.

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 aplikaci Flash Pro 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 je řada efektů kompatibilních s aplikací Flash Pro, některé bude nutné sloučit neboli rastrovat kvůli zachování jejich vzhledu.

Poznámka: *Jestliže je v aplikaci Illustrator připojený rastrový soubor, potom nativní formát se zachová pouze při importu souborů JPEG, GIF a PNG. Všechny ostatní typy souborů budou v aplikaci Flash Pro převedeny na formát PNG. Převod (do formátu PNG) také závisí na tom, jakou verzi aplikace QuickTime® máte nainstalovanou ve svém počítači.*

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

Vytvořit filmový klip Importuje obrazy Illustratoru jako filmové klipy.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 trojúhelník 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 aplikacemi Illustrator a Flash

[Zpět na začátek](#)

Při kopírování a vkládání (nebo přetahování) kresby mezi aplikacemi Illustrator a Flash Pro se zobrazí dialogové okno Vložit, které obsahuje nastavení importu pro kopírování (nebo vkládání) soubor AI.

Vložit jako bitmapu Sloučí kopírovaný soubor do jediného objektu bitmapy.

Vložit s použitím předvoleb importu souborů AI Importuje soubor pomocí nastavení importu souborů AI, které jste zadali v předvolbách aplikace Flash Pro (Úpravy > Předvolby).

Použít doporučená nastavení importu k 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, zda se mají vrstvy souboru AI převést do vrstev aplikace Flash Pro (stejně, jako když jste v dialogovém okně Import souborů AI vybrali možnost převodu na vrstvy aplikace Flash). Není-li tato volba vybraná, potom se všechny vrstvy sloučí do jediné vrstvy.

3D grafika

[O 3D grafice v programu Flash](#)
[Přesouvání objektů v 3D prostoru](#)
[Otáčení objektů v 3D prostoru](#)
[Nastavení úhlu perspektivy](#)
[Nastavení úběžného bodu](#)

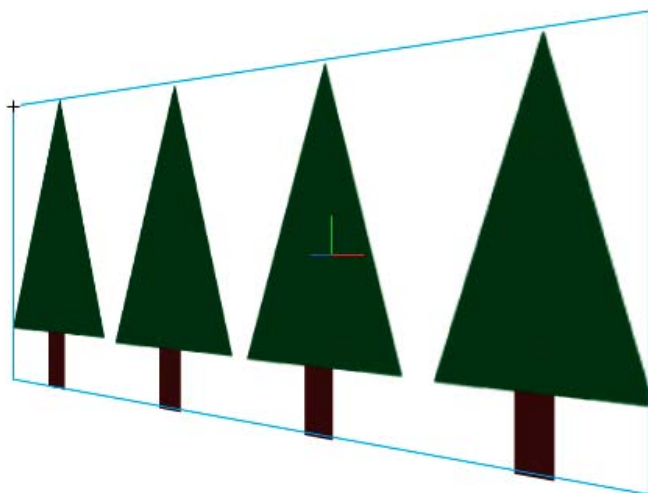
O 3D grafice v programu Flash

[Zpět na začátek](#)

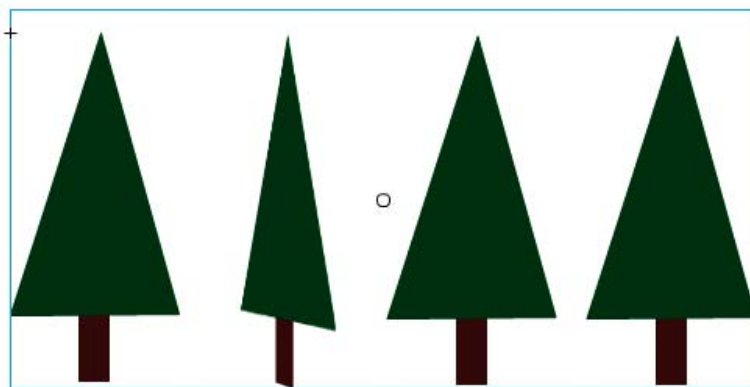
Flash Professional umožňuje vytvářet 3D efekty pomocí přemístění a otáčení filmových klipů v 3D prostoru ve vymezené ploše. Flash Professional reprezentuje 3D prostor tím, že do vlastností každé instance filmového klipu zahrne osu Z. Efekty 3D perspektivy můžete do instancí filmového klipu přidávat jejich 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 Professional 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 kreslicí 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 nadřazený 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 Professional 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 Professional, 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 Professional 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.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s 3D grafikou v aplikaci Flash Professional:

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

[Zpět na začátek](#)

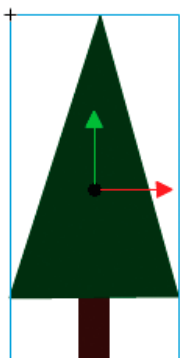
Instance filmového klipu můžete pomocí nástroje 3D posunutí  přesunovat ve 3D prostoru. Když nástrojem vyberete filmový klip, jeho tři osy, X, Y a Z, se objeví na objektu ve vymezené ploše. Osa X je červená, osa Y zelená a osa Z je modrá.

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

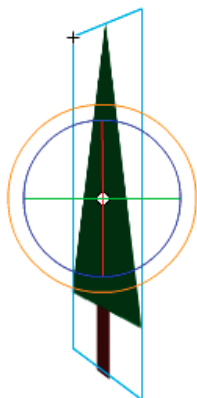
[Zpět na začátek](#)

Instance filmového klipu můžete v 3D prostoru otáčet pomocí nástroje 3D natočení . 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.

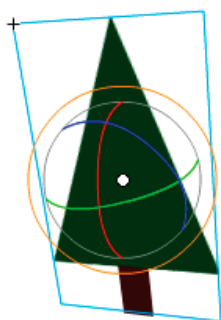
Výchozím režimem nástroje 3D natočení je globální režim. Otáčení objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k vymezené ploše. Otáčení objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). 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 otáčííte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčííte 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.

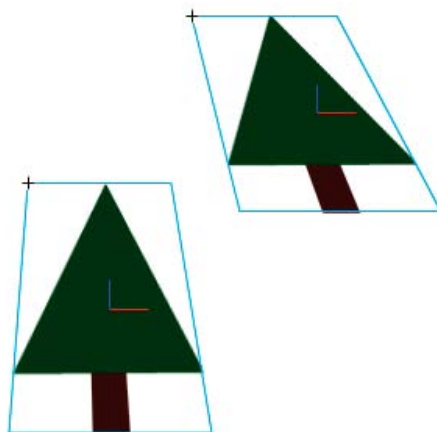
4. Chcete-li přesunout bod 3D natočení, zadejte do polí X, Y a Z možnosti 3D Center Point požadované hodnoty.

Nastavení úhlu perspektivy

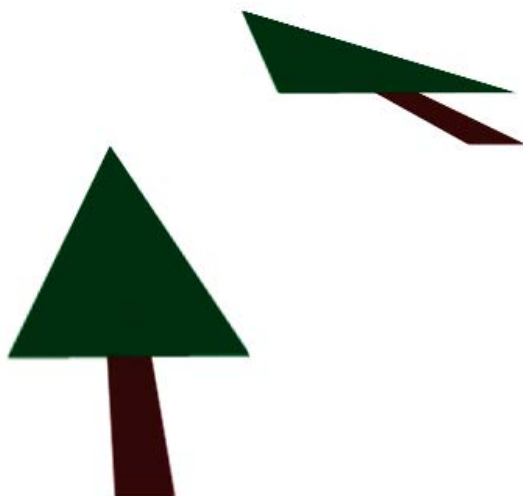
[Zpět na začátek](#)

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 blíže 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

[Zpět na začátek](#)

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 přesune 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 vodítko, 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.

Další témata [Nápovědy](#)

 [Práce ve třech rozměrech \(3D\)](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vložení videa do aplikace Flash

Na úvod

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

Postupné stahování videa z webového serveru

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

Vkládání souborů videa do souboru Flash

Výukové lekce a příklady

Aplikace Flash nabízí několik způsobů, kterými lze video včlenit do dokumentu Flash a přehrávat uživatelům.

Na úvod

[Zpět na začátek](#)

Než v aplikaci Flash Professional začnete pracovat s videem, je důležité si uvědomit následující skutečnosti:

- Aplikace Flash Professional 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 souborů videa pro použití v aplikaci Flash.
- K převodu jiných formátů videa do formátu FLV a F4V použijte samostatnou aplikaci Adobe Media Encoder (dodávána spolu s aplikací Flash Professional). Pokyny najdete v části Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash.
- Existuje několik způsobů přidání videa do aplikace Flash Professional, přičemž každý z nich je vhodný v jiné situaci. Seznam způsobů přidání videa najdete níže.
- Aplikace Flash Professional obsahuje Průvodce importem videa. Tohoto průvodce zobrazíte výběrem příkazu Soubor > Importovat > Importovat video.
- Přehrávání videa v souboru aplikace Flash Professional nejjednodušeji zajistíte pomocí komponenty FLVPlayback.
Pokyny najdete v části Postupné stahování videa z webového serveru.

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Professional lze video používat různými způsoby:

- Postupné stahování z webového serveru
Při použití tohoto způsobu je soubor videa oddělen od souboru aplikace Flash Professional a výsledného souboru SWF. Díky tomu je velikost souboru SWF malá. Jedná se o nejčastější způsob použití videa v aplikaci Flash Professional.
- Streamování videa pomocí serveru Adobe Flash Media Server
Při použití tohoto způsobu je soubor videa rovněž oddělen od souboru aplikace Flash Professional. 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 Professional
Použití této metody vede k značné velikosti souboru Flash Professional a doporučuje se pouze u krátkých videoklipů. Pokyny najdete v části Vkládání souborů videa do souboru Flash.

Postupné stahování videa z webového serveru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 Professional 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 Professional.

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 Professional, 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 Professional zkopíruje příslušný vzhled do stejné složky jako soubor FLA.

Poznámka: Skiny součástí 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.

Poznámka: Pokud zvolíte, že chcete používat vlastní vzhled získaný ze vzdáleného umístění, živý náhled nebude pro video ve vymezené ploše dostupný.

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 Professional používá k odkazu na soubor FLV nebo F4V relativní cestu (vztahenou 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 Professional 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.

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

[Zpět na začátek](#)

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/learn_fvss_cz.

Vkládání souborů videa do souboru Flash

[Zpět na začátek](#)

Při vložení souboru videa se veškerá data ze souboru videa přidají do souboru Flash Professional. To vede ke značnému zvýšení velikosti souboru Flash Professional 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 stažen 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 Professional. Nastavte kmitočet snímků souboru aplikace Flash Professional 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.

Vložení videa do souboru Flash

1. Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Flash Professional, 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 Professional 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, nainportujte video do knihovny. Jakmile je videoklip v knihovně, přizpůsobte ho

převedením na objekt MovieClip, který můžete snadněji ovládat pomocí ActionScriptu.

Flash Professional 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) přidejte 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 vztahný 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 převedte 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)*.

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.

Výukové lekce a příklady

[Zpět na začátek](#)

Následující videa a články poskytují další podrobné informace o práci s videem v aplikaci Flash Professional: Přestože je v některých videích zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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 \(Webová video předloha: Presentace mluvčího se synchronizovanou grafikou\)](#) (Adobe.com)
- Článek: [Web video template: Showcase website for personal video \(Webová video předloha: Webová prezentace osobních videí\)](#) (Adobe.com)

Další témata [Nápovědy](#)

 [Práce s videem](#)

Nástrojem Stopa spreje naneste vzory.

Volby nástroje stopa spreje

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.

Volby nástroje stopa spreje

[Zpět na začátek](#)

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 částice 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 používání 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 používání 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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Uspořádání objektů

Překrývání objektů

Zarovnávání objektů

Seskupené objekty

Úpravy skupiny nebo objektu v rámci skupiny

Rozdělování skupin a objektů

Překrývání objektů

[Zpět na začátek](#)

Flash ve vrstvě klade objekty na sebe v pořadí, ve kterém byly vytvořeny, přičemž naposledy vytvořený objekt leží zcela navenku. 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. Chcete-li 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 navenk nebo zcela do spodku, 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.

Zarovnávání objektů

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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
- Převeďte 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.

Nepleťte 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.

Další témata Nápovědy

 [Rozdělení textu modulu TLF](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Barva

Panel barev

Barevné palety

Vytvoření nebo úprava plných barev

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

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 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

[Zpět na začátek](#)

Panel Barvy umožňuje měnit paletu barev souboru FLA, měnit barvy tahu 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:

Neurčeno 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.

Bitmapová výplň 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.

HSB Umožňuje změnit odstín, sytost a jas barev ve výplni.

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

[Zpět na začátek](#)

Každý soubor Flash Professional obsahuje svou vlastní paletu barev, která je uložena v dokumentu Flash Professional. Flash Professional 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 Professional a také mezi aplikací Flash Professional a jinými aplikacemi.

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 Professional, použijte soubory ve formátu Flash Professional 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 vybrán 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. 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.

3. Pokud jste v kroku 3 vybrali ikonu výplně, zkontrolujte, že je v nabídce Typ vybraná volba Plná.
4. Pokud je ve vymezené ploše vybrán 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 .
- 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 .

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.
5. Chcete-li novou barvu přidat do seznamu vzorků barev pro aktuální dokument, z nabídky v pravém horním rohu vyberte Přidat políčka barev.

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.



Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

Chování používaná v přehrávání videa

Komponenta FLVPlayback

Komponenty médií (Flash Player 6 a 7)

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

[Zpět na začátek](#)

Alternativou k importování videa do vývojového prostředí Flash Professional 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 Professional 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 Professional, ve kterém se přehrává. Můžete například nastavit kmitočet snímků dokumentu aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 F4V 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 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Následující chování v programu Flash Professional řídí vložené video:

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
Přetočit video	Přetočí video o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
Rychle posunout video dopředu	Rychle posune video dopředu o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
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.

Komponenta FLVPlayback

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.
- 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 aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash Professional 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 aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash Professional 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 Professional. 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 Professional toto číslo použije, je-li nastaveno na hodnotu větší než nula (0). V opačném případě se Flash Professional 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 Professional 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) Chcete-li aktivovat dialogové okno Cesta obsahu, poklepejte na buňku Hodnota u parametru contentPath nebo source. b) Zadejte adresu URL nebo místní cestu k souboru FLV či F4V, případně k souboru XML (pro server Flash Media Server nebo FVSS), který popisuje způsob přehrání videa.

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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional lépe řídit přehrávání videa.

Sada komponent médií se skládá ze tří komponent: MediaDisplay, MediaController a MediaPlayer. Pomocí komponenty MediaDisplay lze přidávat média do dokumentů Flash Professional 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 MediaPlayer poskytuje nejjednodušší a nejrychlejší způsob přidávání videa a ovladače do dokumentů Flash Professional. Komponenta MediaPlayer 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 médií najdete v kapitole „Media components“ v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent ActionScript 2.0).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash

Ovládání přehrávání videa
Průvodce importem videa
Formáty videa a aplikace Flash
Výukové lekce a příklady

Aplikace Adobe® Flash® Professional 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 Professional. Video můžete začlenit do dokumentů Flash Professional 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 množstvím 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 Professional a publikovat je jako součást souboru SWF. Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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.

Ovládání přehrávání videa

[Zpět na začátek](#)

Přehrávání videa v Flash Professional 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 Professional 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.

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](#). Článek Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (Příklad přehrávače RealEyes OSMF – část 1: Nastavení a nasazení) uvádí podrobný příklad práce s OSMF.

Ovládání externího videa pomocí ActionScript Externí soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat v dokumentu aplikace Flash Professional za běhu s použitím objektů jazyka ActionScript NetConnection a NetStream. Další informace viz Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript.

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 napsat kód ActionScript pro řízení Časové osy obsahující video. Další informace viz Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy.

Průvodce importem videa

[Zpět na začátek](#)

Průvodce importem videa zjednodušuje import videa do dokumentů Flash Professional. Proveďte 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 snímčích časové osy. Vložený soubor videa FLV nebo F4V se stává součástí dokumentu aplikace Flash Professional.

Poznámka: Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 F4V 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 Professional dynamicky načítá video Flash Professional (s použitím postupného stahování nebo serveru Flash Media), můžete použít video On2 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.

Důležité: Publikování i přehrávání videa On2 VP6 podporuje pouze Flash Player 8 a 9.

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

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 kódér 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

Vyhnete se komplikovaným přechodům – nekomprimují se dobře a mohou způsobit, že vaše konečné komprimované video bude během změny vypadat „rozsekaně“. Ostré stříhy (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 kódér 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.

Kódér 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 kódéru 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 x 120

T1/DSL/kabel NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Nejlépších 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 vislé 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.

Výukové lekce a příklady

[Zpět na začátek](#)

Následující výuková videa a články podrobně vysvětlují tvorbu a přípravu videa určeného k použití v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých položkách zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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)

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Kreslení vzorů pomocí nástroje Dekorativní kreslení

[Použití efektu Štětce symetrie](#)
[Používání efektu Výplň mřížky](#)
[Používání efektu Popínavá výplň](#)
[Použití efektu Systém částic](#)
[Použití efektu 3D štětec](#)
[Použití efektu Štětce budova](#)
[Použití efektu Dekorativní štětec](#)
[Použití efektu Animace ohně](#)
[Použití efektu Štětce plamene](#)
[Použití efektu Štětce květina](#)
[Použití efektu Štětce blesk](#)
[Použití efektu Animace kouře](#)
[Použití efektu Štětce strom](#)

Nástroj Dekorativní kreslení umožňuje vytvářet složité geometrické tvary a vzorky. Nástroj Dekorativní kreslení využívá algoritmických výpočtů – známých jako *procedurální výkresy*.

Videa a výukové lekce

- Video: [Using the decorative drawing tools \(Použití nástrojů dekorativního kreslení\)](#) (5:36)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Dekorace\)](#) (22:00)
- Video: [Using the Deco tool \(Použití nástroje Dekorace\)](#) (délka = 4:28, Peachpit.com)
- 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 Štětce symetrie

[Zpět na začátek](#)

Efekt Štětce 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 Štětce symetrie můžete vytvářet kruhové prvky uživatelského rozhraní (například analogové hodiny nebo měřidlo s ukazatelem) a spirálové vzorky. Výchozí symbol efektu Štětce 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 Štětce 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 prvky založené na symbolech rozšiřují vaše tvůrčí možnosti při vytváření kresby.

3. Když vyberete z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností možnost Štětce 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 obsažen 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 větve.

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 změni směr pohybu dolů a jejich rychlost se zvýší, jako by padaly. Pokud má gravitace zápornou hodnotu, změni částice směr pohybu nahoru.

Rychlost otáčení Stupně otáčení, které se použijí na každou částici snímku.

Použití efektu 3D štětec

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 umístit 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

[Zpět na začátek](#)

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 myš v omezené ploše. Aplikace Flash kreslí blesky proti směru pohybu myši.

Efekt štětce blesku má následující vlastnosti:

Barva blesku Barva blesku.

Měřítka 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

[Zpět na začátek](#)

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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Kreslení nástrojem pero

Stavy kreslení nástroje pero

Kreslení úseček nástrojem pero

Kreslení křivek nástrojem pero

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

Úpravy kotevních bodů na cestě

Úpravy segmentů

Předvolby nástroje 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 Professional:


- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(Základy aplikace Adobe Flash CS4: 0102 Nástroj Pero\) \(10:55\) \(YouTube.com\)](#)


Stavy kreslení nástroje pero


[Zpět na začátek](#)


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  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  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 nástrojem 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  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  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 myši se Bézierova táhla zatahnou a ze zakřivené cesty procházející daným kotevním bodem se opět stanou rovné segmenty.


Ukazatel převedení kotevního bodu  Rohový 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.

Kreslení úseček nástrojem pero

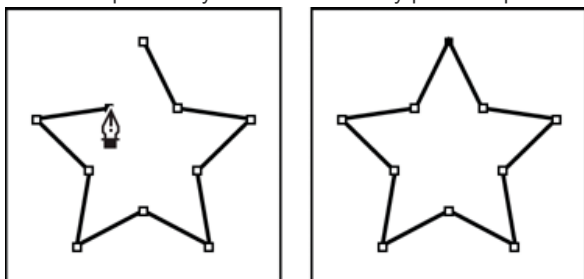
[Zpět na začátek](#)

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 vytvoříte 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. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek. Klepnutím nebo tažením cestu zavřete.
 - Chcete-li tvar dokončit tak, jak je, zvolte Úpravy > Zrušit výběr všeho, nebo v panelu nástrojů vyberte jiný nástroj.

Kreslení křivek nástrojem pero

[Zpět na začátek](#)

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.

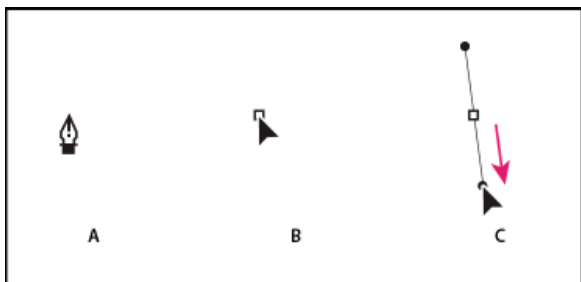
1. Vyberte nástroj pero.
2. Ukazatel nástroje pero umístěte tam, kde má křivka začínat, a stiskněte tlačítko myši.

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.)

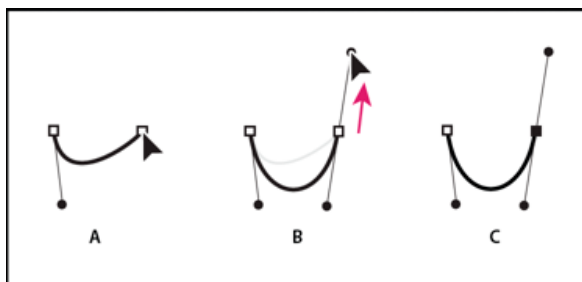
Podržte stisknutou klávesu Shift, chcete-li omezit nástroj na násobky 45°.



Kreslení prvního bodu na křivce

A. Umístění nástroje pero B. Začátek tažení (se stisknutým tlačítkem myši) C. Prodloužení směrových úseček tažením.

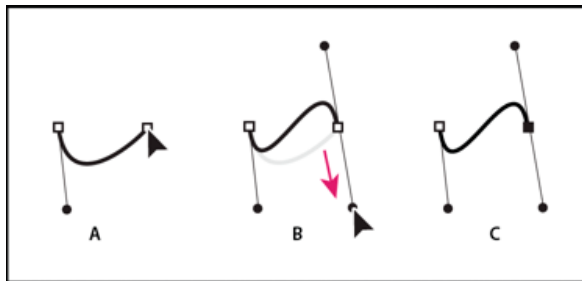
4. Umístěte nástroj pero tam, kde má zakřivený segment končit, a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit křivku ve tvaru písmene „C“, táhnete opačným směrem, než jaký má předchozí směrová úsečka, a pak tlačítko myši uvolněte.



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.



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 zavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek . 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

[Zpět na začátek](#)

Přidávání kotevních bodů 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 , nástroj pro přidání kotevního bodu a nástroj pro odstranění kotevního bodu .

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.

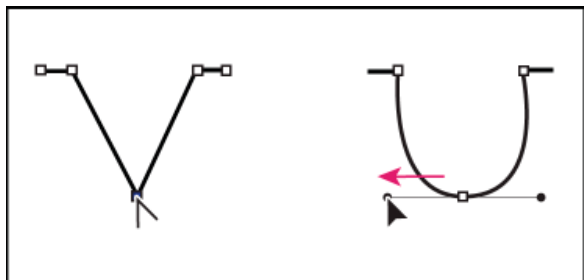
1. Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
2. Klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji pero , pak vyberte nástroj pero , nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu .
3. Chcete-li přidat kotevní bod, umístěte ukazatel na segment cesty a klepněte. Chcete-li odstranit kotevní bod, umístěte ukazatel na kotevní bod a klepněte.

Úpravy kotevních bodů na cestě

[Zpět na začátek](#)



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 .
- 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  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 převedte na rohový a dalším klepnutím ho odstraňte.)

Převádění rovných segmentů na zakřivené a naopak

Chcete-li rovné segmenty čáry převést na zakřivené nebo naopak, převedte 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

[Zpět na začátek](#)

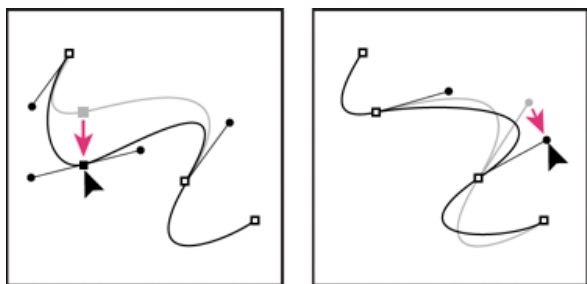
Chcete-li změnit úhel nebo délku segmentu, případně upravením zakřivených segmentů změnit sklon nebo směr křivky, upravte rovné segmenty.

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  a tím 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 Professional 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 kotvní bod nebo směrový bod.

Předvolby nástroje pero

[Zpět na začátek](#)

Nastavte předvolby pro vzhled ukazatele nástroje pero, pro zobrazování náhledu segmentů čar při kreslení a pro vzhled vybraných kotvních bodů. Vybrané segmenty čar a kotvní 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 kotvní body jako prázdné kroužky a odznačené kotvní body jako plné kroužky. Pokud tato volba není vybraná, vybrané kotvní body jsou plné a odznačené kotvní body prázdné.

Zobrazovat přesné ukazatele Určuje, že se ukazatel nástroje pero namísto výchozího nastavení zobrazí 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 tlačítko OK.

Další témata [Nápovědy](#)

[Nastavení tahu a barvy výplně](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Export souborů videa QuickTime

Pomocí aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional, nastavte hodnotu svého publikování na Flash Professional 3, 4 nebo 5.

Poznámka: QuickTime Player nepodporuje soubory Flash Playeru starší verze než 5.

Výukové lekce a videa

- Video: délka = 17:24. . Další informace o exportu animací založených na jazyku ActionScript do aplikace Flash a jejich následném složení v programu After Effects.

Další témata Nápovědy

[O přehrávači QuickTime](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Importované bitmapy a Flash

[Práce s importovanými bitmapami](#)
[Nastavení vlastností bitmapy](#)
[\(Pouze aplikace Flash Professional CC\) Záměna několika bitmap](#)
[Import bitmap za běhu programu](#)
[Aplikování bitmapy jako výplně](#)
[Úpravy bitmap v externím editoru](#)
[Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy](#)

Práce s importovanými bitmapami

[Zpět na začátek](#)

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

Pokud se v dokumentu Flash Professional 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 vymezené 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 Professional:

- [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

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko 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.

[Zpět na začátek](#)

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Záměna několika bitmap

Možnost Zaměnit bitmapu umožňuje zaměnit symboly a bitmapy s vybranými symboly nebo bitmapami.

1. Ve verzi Flash Pro CC vyberte několik bitmap ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti klepněte na položku ZAMĚNIT.
3. V dialogu Zaměnit bitmapu vyberte bitmapu, kterou chcete nahradit všechny vybrané symboly/bitmapy.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Import bitmap za běhu programu

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

Úpravy bitmap v externím editoru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional a importovanou bitmapu v ní upravit.

Úpravy bitmap pomocí aplikace Photoshop CS5 nebo novější

Poznámka: *Používáte-li aplikaci Flash Pro CS5.5, musíte pro přístup k této funkci použít aplikaci Photoshop CS5.1.*

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 ani formát.)
4. Vraťte se do programu Flash Professional.

Soubor se v programu Flash Professional 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. Provedte požadované úpravy souboru ve Fireworks.
4. Ve Fireworks zvolte Soubor > Aktualizovat.
5. Vraťte se do programu Flash Professional.

Soubor se v programu Flash Professional 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. Provedte požadované úpravy souboru ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů.
 4. Soubor ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů uložte.
- Soubor se v programu Flash Professional automaticky zaktualizuje.
5. Vraťte se do programu Flash Professional a pokračujte v úpravách dokumentu.

Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. Pomocí nástroje kouzelná hůlka je možné vybírat oblasti bitmapy, které obsahují 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. Na panelu Nástroje vyberte nástroj kouzelná hůlka. Pokud nástroj kouzelná hůlka není viditelný, klikněte na nástroj laso a z rozevírací nabídky vyberte nástroj kouzelná hůlka. V inspektoru vlastností nastavte následující možnosti:
 - 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 rozdělít, abyste ji mohli upravovat pomocí nástrojů pro kreslení a malování v programu Flash Professional.

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 Libovolná transformace.

Další témata [Nápovědy](#)

[Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů](#)

[Nastavení tahu a barvy výplně](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přemísťování a kopírování objektů

[Přesunutí objektů přetažením](#)

[Přemísťování objektů pomocí kláves se šípkami](#)

[Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti](#)

[Přemísťování objektů pomocí panelu Informace](#)


[Přesouvání a kopírování objektů vkládáním](#)

[Kopírování objektů pomocí schránky](#)

[Kopírování transformovaných objektů](#)

Přesunutí objektů přetažením

[Zpět na začátek](#)

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 šípkami

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li výběr posouvat po jednotlivých obrazových bodech, tiskněte opakovaně klávesu se šípkou tím směrem, kterým chcete objekt posunout.
 - Chcete-li výběr posouvat po 10 obrazových bodech, podržte při použití klávesy se šípkou stisknutou klávesu Shift.

Poznámka: Když je vybraná volba *Přitahovat na obr. body*, posouvají klávesy se šípkami objekty po krocích na mřížce obrazových bodů dokumentu, ne po obrazových bodech na obrazovce.

Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti

[Zpět na začátek](#)

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 Vlastností používá jednotky určené ve volbě *Jednotky pravítka* v dialogovém okně *Vlastnosti dokumentu*.

Přemísťování objektů pomocí panelu Informace

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

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.



Umístění kresby do aplikace Flash

[O importu kresby do aplikace Flash](#)

[Podporované formáty souborů pro import](#)

[Umístění kresby do aplikace Flash](#)

[Import souborů FXG](#)

[O souborech DXF z AutoCADu](#)

[Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript](#)

O importu kresby do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Adobe® Flash® Professional 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 Professional, přičemž zůstanou zachovány veškeré atributy souborů z těchto formátů.

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

Chcete-li načíst soubory JPEG do souboru SWF Flash Professional 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 Professional importuje vektorovou grafiku, bitmapy a sekvence obrazů:

- Při importu souborů z aplikací Adobe® Illustrator® a Adobe® Photoshop® do programu Flash Professional, můžete určit volby importu, které umožňují zachovat většinu vizuálních dat těchto kreseb a také možnost upravovat určité vizuální atributy ve vývojovém prostředí Flash Professional.
- Při importu vektorových obrazů do programu Flash Professional 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 Professional, nebo jako sloučené soubory, které můžete upravovat a aktualizovat v aplikaci Fireworks.
- Vyberte volby pro zachování obrazů, textu a vodiček.

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 Professional (namísto do knihovny), se naimportují jako skupina do aktuální vrstvy.
- Bitmapy (skenované fotografie, soubory BMP), které importujete přímo do dokumentu Flash Professional, se naimportují jako jednotlivé objekty do aktuální vrstvy. Flash Professional 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 Professional. 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 Professional, se naimportuje jako série po sobě jdoucích klíčových snímků do aktuální vrstvy.

Podporované formáty souborů pro import

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Úplný seznam všech formátů souborů podporovaných aplikací Flash pro import, export nebo úpravy viz dokument *TechNote Supported File Formats* (Podporované formáty souborů).

Grafické formáty

Flash Professional může importovat soubory v různých vektorových nebo bitmapových formátech podle toho, jestli máte na svém systému nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější. Používání programu Flash Professional 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 Professional 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	•	
Přehrávač FutureSplash	.spl	•	•
GIF a animovaný GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metasoubor Windows	.wmf	•	•
Grafický soubor XML Adobe	.fxg	•	•

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

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Obraz QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formáty zvuku

Aplikace Flash umí importovat následující formáty zvuku:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Formát zvukového souboru AIFF	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Aplikace Flash umí importovat následující formáty zvuku pouze v případě, že je nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Formát zvukového souboru AIFF	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Filmy QuickTime (pouze zvuk)	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Zvuky System 7	.snd		•

Wave	.wav	•	•
------	------	---	---

Formáty videa

Aplikace Flash umí importovat následující formáty videa:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Video pro Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Film QuickTime	.mov, .qt	•	•
Video pro Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Digitální video	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 pro mobilní zařízení	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Umístění kresby do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

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

Import souboru do programu Flash

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li soubor nainportovat přímo do dokumentu aplikace Flash Professional, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat do plochy.
- Chcete-li soubor nainportovat do knihovny pro aktuální dokument aplikace Flash Professional, 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 Professional 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:

Poznámka: (Pouze systém Windows 8) Pokud je importován soubor PSD obsahující text a je vybrána volba Vektorový obrys, nelze u vektorového bodu upravovat kotevní body. K tomu dochází u souborů, které byly vytvořeny pomocí písma, která nejsou v systému Windows 8 k dispozici.

- 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 Professional zvolte Úpravy > Vložit doprostřed.

Import souborů FXG

[Zpět na začátek](#)

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.

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

O souborech DXF z AutoCADu

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional podporuje soubory formátu DXF v aplikaci AutoCAD® 10.

Soubory DXF nepodporují standardní systémová písma. Flash Professional 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 obrisy. Proto je formát DXF nejvhodnější pro čárovou grafiku, jako jsou výkresy a mapy.

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

Přestože Flash Professional 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 Professional také podporuje jen soubory ASCII DXF. Pokud máte binární soubory DXF, před importem do programu Flash Professional je převeďte na ASCII.

Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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)

Další témata Náповědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Změňte čáry a tvary

[Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr](#)

[Změna tvaru čáry nebo tvaru](#)

[Narovnávání a vyhlazování čar](#)

[Optimalizace křivek](#)

[Modifikování tvarů](#)


[Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy](#)

[Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí](#)

[Mazání tažením](#)

Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr

[Zpět na začátek](#)

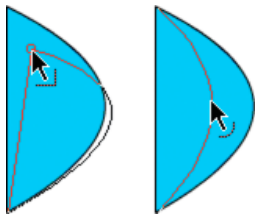
1. Vyberte nástroj pro dílčí výběr .
2. Klepněte na čáru nebo obrys tvaru.

Změna tvaru čáry nebo tvaru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 měřítko 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).

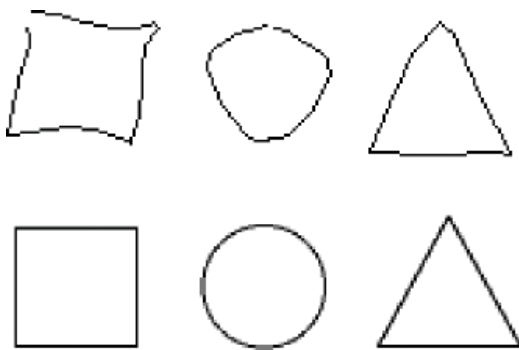
Narovnávání a vyhlazování čar

[Zpět na začátek](#)

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 Professional rozeznával tvary, používejte narovnávání. Pokud nakreslíte jakékoli elipsovitě, 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.

Vyhazení změkčuje křivky a zmenšuje hrboly nebo jiné výkyvy celkového směru křivky. Také snižuje počet segmentů křivky. Vyhazení je ale relativní a nemá žádný vliv na zcela rovné segmenty. Zvláště 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 ➤. Pokaždé, když klepnete 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 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 a klepněte na modifikátor Narovnat ➤, nebo zvolte Změnit > Tvar > Narovnat.

Optimalizace křivek

[Zpět na začátek](#)

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 dokumentu Flash Professional (souboru FLA) a exportované aplikace Flash Professional (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 obrису.
3. Chcete-li zobrazit hlášení indikující počet segmentů ve výběru před a po optimalizaci, zvolte možnost Hlášení zobrazit celkové hodnoty. Flash Professional zobrazuje hlášení po dokončení operace.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Modifikování tvarů

[Zpět na začátek](#)

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 měkkší. 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 Professional a výsledného souboru SWF.


Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy

[Zpět na začátek](#)

❖ Poklepejte na nástroj Guma  na panelu nástrojů. Tím vymažete veškerý obsah na vymezené ploše a na pracovní ploše.

Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj guma a pak klepněte na modifikátor Kohoutek .
2. Klepněte na segment tahu nebo vyplněnou oblast, kterou chcete odstranit.

Mazání tažením

[Zpět na začátek](#)

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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vybírání objektů

Vybírání objektů nástrojem pro výběr

Nakreslení oblasti výběru od ruky

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

Nakreslení oblasti výběru s okraji vytvořenými od ruky i s rovnými okraji

Vypnutí zvýrazňování výběru

Nastavení vlastních barev ohraničovacích rámečků pro vybrané objekty

Nastavení předvoleb pro výběr

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 výplň. 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.

[Zpět na začátek](#)

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. 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 vytvoříte 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.


[Zpět na začátek](#)

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 čarou.

[Zpět na začátek](#)

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

1. V panelu nástrojů v oblasti voleb vyberte pro nástroj laso modifikátor Mnohoúhelníkový režim .
2. Klepnutím umístíte 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.

[Zpět na začátek](#)

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 umístěte počáteční a koncové body nových segmentů čáry.
4. Chcete-li oblast výběru uzavřít, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Uvolněte tlačítko myši; Flash Professional oblast výběru uzavře za vás.
 - Poklepejte na počáteční bod čáry ohraničující oblast výběru.

[Zpět na začátek](#)

Vypnutí zvýrazňování výběru

Skrytí zvýraznění při vybírání a upravování objektů vám umožní prohlédnout si výslednou podobu kresby.

❖ Zvolte Zobrazení > Skryt okraje.

Dalším zvolením tohoto příkazu můžete zvýrazňování výběru znovu zapnout.

[Zpět na začátek](#)

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. Zvolte 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.

[Zpět na začátek](#)

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 Všeobecné 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.

Další témata Nápovědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přitahování kreseb na místo

[Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty](#)

[Úpravy tolerancí přitahování na objekty](#)

[Používání přitahování na obrazové body](#)

[Nastavení zarovnání s přitahováním](#)

[Zapnutí zarovnání s přitahováním](#)

[Vytvoření vrstvy vodiček](#)

Chcete-li automaticky navzájem zarovnat různé elementy, použijte přitahování. Flash Professional 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 vodička.

Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty

[Zpět na začátek](#)

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 změňte 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 myši z rohu nebo ze středového bodu.

Úpravy tolerancí přitahování na objekty

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. 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 čárkou, 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

Vytvoření vrstvy vodítek

[Zpět na začátek](#)

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.

❖ 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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Transformace a kombinování grafických objektů

Transformace objektů Kombinování objektů

[Zpět na začátek](#)

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 jejich 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.

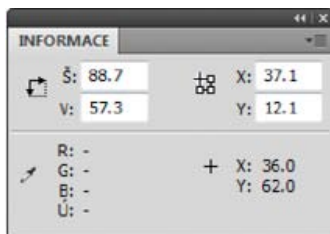
Při změnách velikosti, zkosení nebo otáčení grafických objektů, skupin a textových bloků je počátečním bodem standardně bod, který je naproti bodu, za který táhnete. U instancí je transformačním bodem standardně počáteční bod. Pro určitou transformaci můžete výchozí bod přesunout.

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. Provedte jeden z následujících úkonů:

- 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.
- Na panelu Informace lze přepínat zobrazení vztažných a transformačních bodů. Tlačítko se zobrazí jako , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice vztažného bodu. Kliknutím na stejné tlačítko se změní na , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice transformačního bodu.




Mřížka souřadnic; panel Informace s tlačítkem Vztažný/Transformační bod v režimu transformačního bodu a se souřadnicemi x a y transformačního bodu výběru

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 převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt, skupinu, instanci nebo textový blok.
2. Klepnutím vyberte nástroj libovolná transformace .

Když ukazatelem pohybuje 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 ohraničovací 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 převedte 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 pokrývat 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.

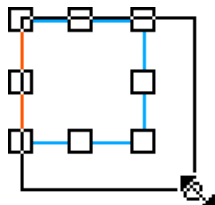
Poznámka: Pomocí modifikátoru Obálka nelze modifikovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte požadovaný tvar.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Obálka.
3. Tažením za body a tangenciální táhla obálku pozměňte.

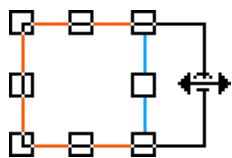
Změny velikosti objektů

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.

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 (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 zkosit instance, skupiny nebo text, nebo když změňte 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

[Zpět na začátek](#)

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 slučovací 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).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects

[Práce s programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash](#)

[Přenášení datových zdrojů mezi programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash](#)

[Práce s programy Flash a After Effects](#)

Práce s programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash

[Zpět na začátek](#)

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 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 aplikaci After Effects k úpravám a vylepšení videa.

Pokud používáte aplikaci After Effects k úpravám a komponování videa, můžete pak použít aplikaci Flash k publikování tohoto videa. Kompozici aplikace 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 ve službě Adobe TV, v němž předvádí společné použití funkce Mocha pro aplikace After Effects a Flash k dynamickému nahrazování videa při přehrávání v aplikaci Flash Player: http://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 Flash Professional: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-format-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 na webu Flash Developer Center: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_cz
- Robert Powers přináší výukovou lekci o webových stránkách Slippery Rock NYC, která obsahuje základy používání aplikace After Effects z pohledu uživatele aplikace Flash Professional.

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 nainportujete soubor XFL do aplikace Flash, bude soubor XFL rozebrán 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

 [Vykreslování a export pro aplikace Flash Professional a Flash Player](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se soubory aplikace Fireworks v aplikaci Flash

[Importované soubory PNG aplikace Fireworks](#)

[Importované filtry a prolnutí ze souborů PNG aplikace Fireworks](#)

[Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash](#)

Importované soubory PNG aplikace Fireworks

[Zpět na začátek](#)

Soubory Adobe® Fireworks PNG importujte do programu Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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

Efekty Fireworks podporované v aplikaci Flash

Flash Professional importuje následující efekty Fireworks jako upravitelné filtry:

Efekt Fireworks	Filtr Flash Professional
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 Professional importuje následující režimy prolnutí Fireworks jako upravitelná prolnutí:

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

Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Při importu textu z Fireworks do programu Flash Professional 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 Professional a upravit původní soubor PNG (s vektorovými daty).

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

Poznámka: Chcete-li v programu Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 tlačítko OK.

Další témata [Nápovědy](#)

Práce se soubory aplikace InDesign v aplikaci Flash

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.

V následujících výukových videích je ukázáno použití formátů XFL a FLA k přesunutí obsahu z aplikace InDesign do aplikace Flash Professional:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5 \(Import obsahu z aplikace Adobe InDesign CS5 do aplikace Adobe Flash Professional CS5\)](#) (délka = 4:49, WonderHowTo.com, export formátu FLA z aplikace InDesign pro import do aplikace Flash Professional.)
- [Understanding Flash Integration \(Integrace aplikace Flash\)](#) (délka = 5:10, Adobe TV, Import z aplikace InDesign.)
- [Using InDesign Export to Flash \(Použití exportu z aplikace InDesign do aplikace Flash\)](#) (délka = 6:22, Adobe TV, S použitím XFL.)
- [Design and develop workflows \(Pracovní postupy návrhu a vývoje\)](#) (délka = 4:49, Adobe TV, Export z aplikace InDesign do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL.)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash \(Flash u protinožců – Export z aplikace InDesign do aplikace Flash\)](#) (délka = 28:38, Adobe TV, Komplexní přehled CS4.)
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(Pracovní postupy návrhu pro sadu Creative Suite 4\)](#) (délka = 3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se soubory Photoshopu (PSD) v aplikaci Flash

[Práce s programy Photoshop a Flash](#)

[Volby importu aplikace Photoshop](#)

[\(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze\) Předvolby modulu importu souborů aplikace Photoshop](#)

[Zpět na začátek](#)

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 spojit 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 aplikace Flash můžete zvolit, že chcete každou vrstvu aplikace Photoshop znázornit jako vrstvu aplikace Flash nebo jako jednotlivé klíčové snímky.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 > Importovat 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 převedte do RGB.

Import souborů PSD aplikace Photoshop

Flash Professional 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 Professional, 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 Professional.

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

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

Videa a výukové lekce

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

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(Import souborů aplikace Photoshop do aplikace Flash\) \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(Návrh webu v aplikacích Photoshop a Flash\) \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3? \(Chcete vytvářet aplikace Photoshop s použitím produktů AIR, Flash a AS3?\)](#) (Daniel Koestler, Adobe)

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 Professional. Dialogové okno Import souborů PSD nabízí několik voleb pro import a umístování 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 Professional postupujte podle následujících zásad:

- Flash Professional podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash Professional může převést obrazy CMYK do RGB, barvy se ale zachovají lépe, pokud barvy CMYK převedete do RGB v aplikaci Photoshop.
- Aplikace Flash Professional 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 Professional nepodporuje, můžete vrstvu rastrovat a tím zachovat její vzhled, nebo z ní můžete takový režim prolnutí odebrat.

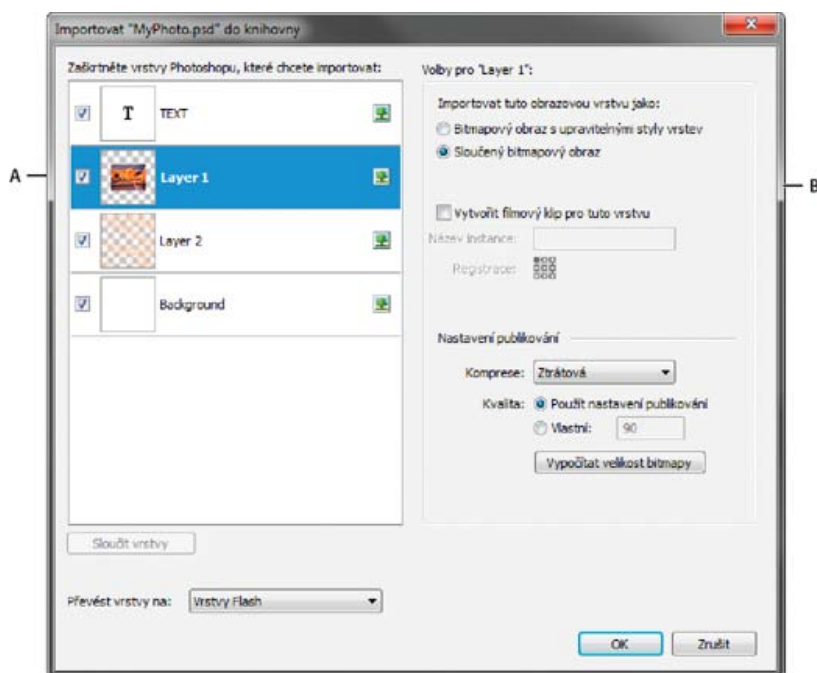
- Flash Professional neumí importovat inteligentní objekty Photoshopu jako upravitelné objekty. Aby se zachovaly jejich vizuální atributy, inteligentní objekty se rastrují a importují do aplikace Flash Professional jako bitmapy.
- Flash Professional umí naimportovat jen první snímek vrstev videa Photoshopu.
- Obrazové vrstvy a vrstvy výplně se při importu do aplikace Flash Professional rastrují vždy.
- Objekty PNG aplikace Photoshop se při importu do aplikace Flash Professional 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 Professional. Pokud víte, že budete chtít změnit velikost bitmapy přenášené z aplikace Photoshop do aplikace Flash Professional, změňte její velikost v aplikaci Photoshop ještě před importem do aplikace Flash Professional.
- 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 zvláště užitečné, pokud potřebujete v programu Flash Professional animovat různé vrstvy.

Import souborů aplikace Photoshop (PSD)

Formát PSD je výchozím formátem souborů aplikace Photoshop. Flash Professional umí přímo importovat soubory PSD a zachovat celou řadu funkcí aplikace Photoshop, kvalitu obrazu a upravitelnost souboru PSD v programu Flash Professional. 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 Professional najdete na www.adobe.com/go/vid0201_cz.



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 jednotlivých 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 Professional.

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 nainportovaný objekt nebude vidět, protože se nachází mimo momentálně zobrazenou část vymezené plochy.

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

Nastavit velikost plochy podle velikosti plátna aplikace Photoshop Velikost vymezené plochy aplikace Flash Professional 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 Professional není tato volba dostupná.

6. Klepněte na tlačítko 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 nainportování 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 všechny obsah souboru PSD nainportuje 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 nainportuje do časové osy filmového klipu, ne do hlavní časové osy

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 Professional:

- **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 Professional podporuje všechny aspekty věrnosti kompozic vrstev, včetně viditelnosti, polohy a stylu vrstvy.

Import textových objektů

Textové objekty jsou textové vrstvy v aplikaci Photoshop. Zvolte, jak se má text importovat do aplikace Flash Professional.

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 Převéde text na vektorové cesty, aby zůstal zachován vzhled textu. Samotný text už nelze dále upravovat, ale krytí a kompatibilní režimy prolnutí si upravitelnost zachovávají. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Poznámka: (Pouze Windows 8) Pokud je importován soubor PSD obsahující text a je vybrána volba Vektorové obrysy, nelze u vektorového objektu upravovat kotevní body. K tomu dochází u souborů, které byly vytvořeny pomocí písma, která nejsou v systému Windows 8 k dispozici.

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 Professional 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 Professional 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import sloučených bitmapových objektů a objektů do sloučené bitmapy

Sloučená bitmapa je objekt obsahující více než jednu vrstvu aplikace Photoshop, která se při importu do aplikace Flash Professional 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import několika objektů různých typů

Pokud importujete více objektů různých typů, Flash Professional 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 vybrán jen jeden objekt daného typu. Pokud objekty nemají stejné atributy, jsou volby importu v neurčitěm stavu a výsledky mohou být jiné, než jste čekali.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import složky Skupina

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 nainportujete filmový klip do vrstvy Flash Professional, 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 nainportuje do její vlastní vrstvy Flash Professional. Vrstvy Flash Professional se pojmenují pro jednotlivé vrstvy v souboru PSD.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import a sloučení 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 Professional 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 Professional.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezztrátovou 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 bezztrátovou 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Předvolby modulu importu souborů aplikace Photoshop

[Zpět na začátek](#)

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.

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.

Sloučené bitmapové obrazy 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 filmové klipy 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 vztahný 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 PSD; toto je výchozí nastavení pro všechny typy objektů. Další informace o zarovnání filmového klipu viz Úpravy symbolů.

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 Professional 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 Professional.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezztrátovou 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 bezztrátovou 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.

Další témata Nápoředy



Práce se startovacími body videa

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Funkce startovacích bodů videa je ve verzi Flash Professional CC zastaralá a nebude k dispozici.

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 myši 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.



Kreslení a malování

[Altering the Curve of a motion \(Změna křivky pohybu\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu se dozvíte o tom, jak se mění křivka pohybu v aplikaci Flash CS5.

[Graphic Effects Learning Guide for Flash \(Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Aplikace Adobe Flash Professional CS5 poskytuje řadu funkcí k vytváření působivých grafických efektů, které vylepší vzhled vašich projektů. Graphic Effects Learning Guide for Flash (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash) se těmito funkcemi zabývá od základních úkolů, jako je používání dlaždic a režimů prolnutí až k propracovanějším konceptům, jako je animace filtrů a používání masek pomocí skriptů ActionScript. Projděte si následující oddíly a vyberte si téma, které vás zajímá.

[Using the Deco Tool \(Používání nástroje Deco\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výukové video

V tomto videu se dozvíte o nastavení měřítka podle obsahu v aplikaci Flash CS5.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Tahy, výplně a přechody

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

Nastavení tahu a barvy výplně

Změna malovaných oblastí

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Uzamčení přechodu nebo bitmapy pro vyplnění vymezené plochy

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

[Zpět na začátek](#)

Přechod je vícebarevná výplň, ve které jedna barva postupně přechází v jinou barvu. Aplikace Flash Pro umožňuje v přechodu použít až 15 různých barev. 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. V aplikaci Flash Pro lze vytvořit 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.

Aplikace nabízí další možnosti ovládání lineárních a kruhových přechodů určených pro přehrávač Flash Player. Tyto ovládací prvky, kterým se říká režimy přetečení, umožňují určit, jakým způsobem se barvy použijí za hranicemi přechodu.

Ukázkové přechody naleznete na stránce ukázek aplikace Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li získat přístup k ukázce, stáhněte si a rozbalte komprimovaný soubor s ukázkami a potom 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 po přímé linii přechází od počátečního ke koncovému bodu.

Kruhový Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven po kruhové cestě ze středového bodu.

Poznámka: Pokud publikujete pro přehrávač Flash Player 8 nebo novější a vyberete lineární nebo kruhový přechod, potom panel Barva bude zahrnovat 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 jezdcu 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.

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 volbou 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.

Viz také: Živý náhled barev.

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 klikněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu. Nebo najedte ukazatelem nad různé barvy, čímž zobrazíte náhled efektu barvy na tvaru.
- V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.
- Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev (bílá výplň a černý tah), na panelu nástrojů klepněte 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 elipsy 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.

Aplikace Flash Professional CC umožňuje zobrazit živý náhled barev tahu nebo výplně při jejich změně z nabídky Políčko barvy. Viz také: Živý náhled barev.

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 použít některý z předem načtených stylů aplikace Flash Pro. Můžete si také 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: Výběrem jiného stylu tahu než plného zvětšíte velikost 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:

Neurčeno 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 pomocí nástrojů tužka nebo štětec a režim kreslení je nastaven na možnost Hladké, pomocí posuvníku Vyhlazování můžete v aplikaci Flash Pro určit stupeň vyhlazování čar při kreslení.

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.

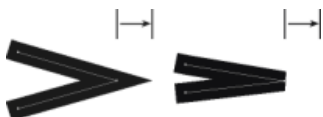
8. Chcete-li určit, jak se mají setkat dva segmenty cesty, vyberte některou volbu Spojit. Chcete-li změnit rohy v otevřené nebo zavřené cestě, vyberte cestu a pak vyberte jinou volbu spojení.



Ostré, oblé a zkosené spoje

9. Aby nebyl ostrý spoj zkosený, zadejte Limit úkosu.

Čáry, jejichž délka přesahuje tuto hodnotu, se zakončí pravouhle namísto špičatě. Například limit úkosu 2 pro tah o tloušťce 3 body znamená, že bude-li délka bodu dvojnásobná oproti šířce tahu, potom aplikace Flash Pro odstraní mezní bod.



Použití limitu úkosu

Změna tahů u více 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.

Změna malovaných oblastí

[Zpět na začátek](#)

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.
- Můžete dát aplikaci Flash Pro pokyn, aby při použití nástroje plechovka barvy 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:
 - Neuzačínat mezery, chcete-li mezery před vyplněním tvaru uzavřít ručně. Ruční uzavření mezer může být rychlejší u složitých kreseb.
 - Možnost uzavření mezer aplikací Flash Pro při použití výplně tvaru.

Poznámka: Pokud jsou mezery příliš velké, možná je budete muset uzavřít ručně.
4. Klepněte na tvar nebo uzavřenou oblast, kterou chcete vyplnit.

[Zpět na začátek](#)

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Přechodovou nebo bitmapovou výplň přeměníte tím, že změníte její velikost, směr nebo střed.

1. Na 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 táhel, změní se jeho vzhled tak, aby indikoval funkci daného táhla.

Středový bod Přetahovací ikonou táhla středového bodu je čtyřstranná šipka.

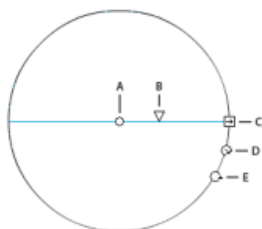
Ohniskový bod Táhlo ohniskového bodu se zobrazí jen tehdy, když vyberete kruhový přechod. Rolloverovou ikonou táhla ohniskového bodu je převrácený trojúhelník.

Velikost Přetahovací ikonou táhla velikosti (střední ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je kroužek, který má uvnitř šipku.

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.

Stisknutím klávesy Shift omezíte směr lineárního přechodu na násobky 45 stupňů.



Ovládací prvky kruhového přechodu

A. středový bod B. šířka C. natočení D. velikost E. ohniskový bod.

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 přechodové 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, přetáhněte čtvercové táhlo uprostřed ohraničovacího rámečku.



- Chcete-li změnit ohniskový bod kruhového přechodu, přetáhněte prostřední kruhové táhlo na ohraničovacím kruhu.



- Chcete-li zkosit výplň uvnitř tvaru, přetáhněte 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 možnost *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 vytvoříte dojem, jako byste u jednotlivých objektů na vymezené ploše použili jedinou výplň přechodem nebo bitmapovou výplň.

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 .
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 bude střed výplně, a potom pokračujte dalšími plochami.

- [Rozložení skupin a objektů](#)
- [Práce s importovanými bitmapami](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Kreslení jednoduchých čar a tvarů

[Kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry](#)

[Kreslení obdélníků a elips](#)

[Kreslení mnohoúhelníků a hvězd](#)

[Kreslení nástrojem tužka](#)


[Malování nástrojem štětec](#)

[\(Pouze aplikace Flash Professional CC\) Živý náhled barev](#)


Kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li nakreslit jednu rovnou čáru, použijte nástroj čára.

1. Vyberte nástroj čára .
2. Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte atributy tahu.

Poznámka: V nástroji čára nelze nastavit atributy výplně.

3. Klepnutím na tlačítko Kreslení objektů  v části Volby na panelu nástrojů vyberte buď 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.

Kreslení obdélníků a elips

[Zpět na začátek](#)



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.

Při vytváření obdélníků nebo elips pomocí nástrojů Základní obdélník nebo Základní elipsa aplikace Flash kreslí tvary jako samostatné objekty. Tyto tvary se liší od tvarů vytvářených pomocí režimu Kreslení objektu. Nástroje základních tvarů umožňují zadat poloměr rohů obdélníků pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností. Kromě toho lze zadat také počáteční a koncový úhel a vnitřní poloměr elips. 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 vybrán kterýkoli z nástrojů pro kreslení základních tvarů, v Inspektoru vlastností zůstávají hodnoty posledně upravovaného základního objektu. Například když změníte jeden obdélník a potom chcete nakreslit druhý obdélník.

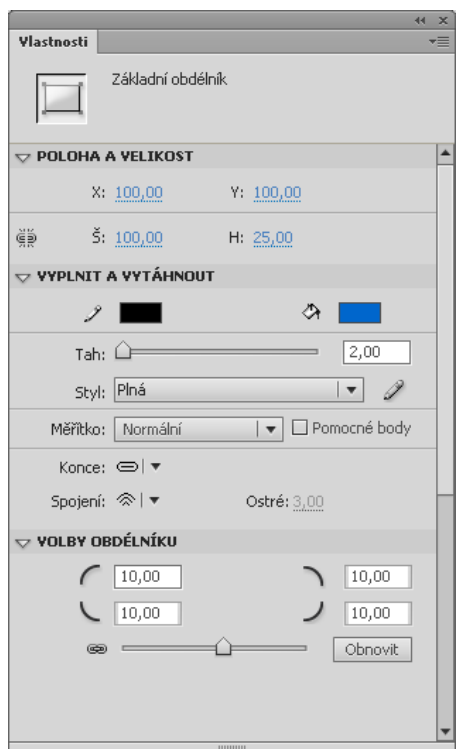
Poznámka: Chcete-li kreslit do středu vymezené plochy, přidržte při kreslení tvaru klávesu Alt.

Kreslení základních obdélníků

1. Chcete-li vybrat nástroj základní obdélník, klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník  a z rozbalovací nabídky vyberte nástroj základní obdélník .
2. Chcete-li vytvořit základní obdélník, přetáhněte nástroj základní obdélník na plochu.

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 základního obdélníku



Tyto kontroly Inspektoru vlastností jsou specifické pro nástroj Základní obdélník.

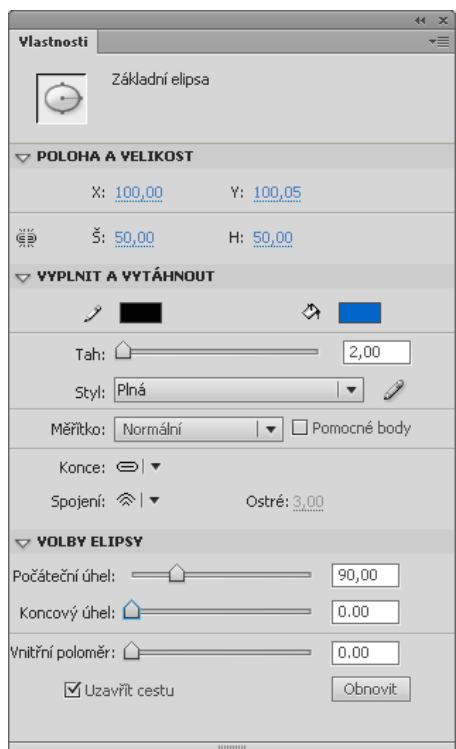
Ovládací prvky pro poloměr rohů obdélníku Umožňují určit poloměry zaoblení rohů pro obdélník. Do každého textového pole můžete zadat numerickou hodnotu vnitřního poloměru. Zadáním záporné hodnoty vznikne inverzní poloměr. Také můžete odznačit ikonu omezení poloměru rohů a můžete upravit zaoblení každého 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 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 základní elipsy

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 na požadovaný nástroj, podržte tlačítko myši a přetáhněte tvar na plochu.
2. Chcete-li vytvořit obdélník nebo elipsu, přetáhněte požadovaný nástroj na plochu.
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 obdélníků, 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.

Viz také: [Živý náhled barev](#).

Kreslení mnohoúhelníků a hvězd

[Zpět na začátek](#)

1. Chcete-li vybrat nástroj pro kreslení mnohoúhelníků/hvězd , klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník a z rozbalovací nabídky vyberte požadovaný 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 blíže nule, tím jsou cípy delší. Při kreslení mnohoúhelníku nechte toto nastavení beze změny. (Na tvar mnohoúhelníku nemá vliv.)
4. Klepněte na tlačítko OK.
5. Táhněte myší ve vymezené ploše.

Viz také: [Živý náhled barev](#).

Kreslení nástrojem tužka

[Zpět na začátek](#)

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 možnost Okno > Vlastnosti a vyberte barvu tahu, tloušťku čáry a styl.
3. Z nabídky Volby na panelu nástrojů vyberte požadovaný režim kreslení:
 - Chcete-li kreslit rovné čáry nebo převádět přibližně nakreslené trojúhelníky, elipsy, kružnice, obdélníky a čtverce na tyto běžné geometrické tvary, vyberte režim Narovnat .
 - Chcete-li kreslit plynule zakřivené čáry, vyberte režim Vyhladit .
 - Chcete-li kreslit čáry od ruky, aniž byste je upravovali, vyberte režim Inkoust .




Čáry nakreslené v režimech Narovnat, Vyhladit a Inkoust

4. Při kreslení nástrojem tužka můžete omezit směr vytvářených čar na vodorovné či svislé. Klepněte na vymezenou plochu, stiskněte klávesu Shift a táhněte myší.

Malování nástrojem štětec

[Zpět na začátek](#)

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 [Rozložení skupin a objektů](#).


Pokud máte k počítači připojen tablet Wacom citlivý na tlak, šířka a úhel tahu štětce se může lišit. Toho lze dosáhnout použitím modifikátorů tlaku a náklonu nástroje štětec a změnou tlaku stylusu.

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.

Poznámka: Na tabletu možnosti naklonění a tlaku nástroje štětec fungují pouze při použití režimu pera. Režim myši tyto možnosti nepovoluje.



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 režimu štětce a vyberte režim malování:

Malovat normálně Maluje čáry a výplně ve stejné vrstvě.

Malovat výplně Maluje výplně a prázdné plochy, přičemž čáry nechává beze změn.

Malovat zezadu Maluje na prázdná místa vymezené plochy ve stejné vrstvě, přičemž čáry i výplně ponechává beze změn.

Malovat výběr Použije na výběr novou výplň, pokud vyberete výplň v ovládacím prvku Barva výplně nebo v poli Výplň v Inspektoru vlastností. Je to stejné, jako při výběru vyplněné plochy a použití nové výplně.

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. K výběru velikosti a tvaru štětce slouží modifikátory 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Živý náhled barev

[Zpět na začátek](#)

Funkce Živý náhled barev zobrazuje při kreslení tvaru na vymezené ploše barvy tahu a výplně. Umožňuje zobrazit při kreslení náhled tvaru téměř jako v konečné podobě. Tato funkce je aktivní pro všechny nástroje kreslení v aplikaci Flash Pro.


Funkce Živý náhled barev je aktivní také pro nástroj Políčka barvy v aplikaci Flash Professional. Díky tomu lze zobrazit náhled změn barev tahu nebo výplně vybraného tvaru ve vymezené ploše. Přesunutím ukazatele nad požadovanou barvu uvidíte změnu barvy.

Živý náhled barev je aktivní pro vzorky barev v následujících panelech:

- Panel nástrojů
- Inspektor vlastností (PI)
- PI vymezené plochy
- PI textu
- Mřížka
- Vodítka

Související odkazy

- [Režimy kreslení a grafické objekty](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

3D grafika

[O 3D grafice v programu Flash](#)
[Přesouvání objektů v 3D prostoru](#)
[Otáčení objektů v 3D prostoru](#)
[Nastavení úhlu perspektivy](#)
[Nastavení úběžného bodu](#)

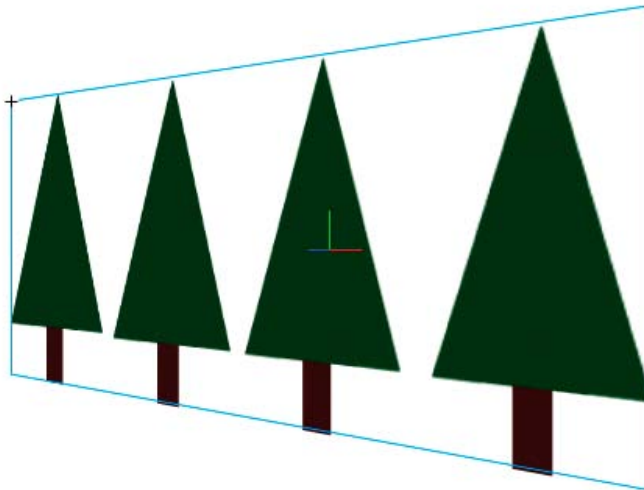
O 3D grafice v programu Flash

[Zpět na začátek](#)

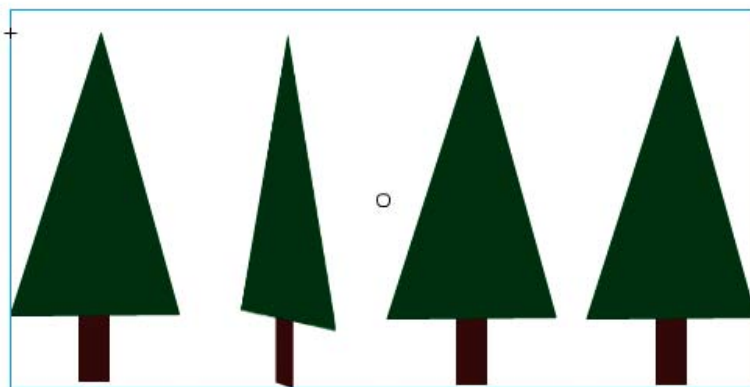
Flash Professional umožňuje vytvářet 3D efekty pomocí přemístění a otáčení filmových klipů v 3D prostoru ve vymezené ploše. Flash Professional reprezentuje 3D prostor tím, že do vlastností každé instance filmového klipu zahrne osu Z. Efekty 3D perspektivy můžete do instancí filmového klipu přidávat jejich 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 Professional 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 kreslicí 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 nadřazený 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 Professional 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 Professional, 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 Professional 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.

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s 3D grafikou v aplikaci Flash Professional:

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

[Zpět na začátek](#)

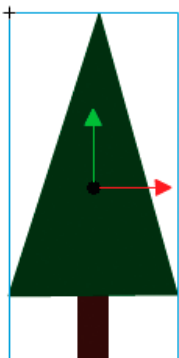
Instance filmového klipu můžete pomocí nástroje 3D posunutí  přesunovat ve 3D prostoru. Když nástrojem vyberete filmový klip, jeho tři osy, X, Y a Z, se objeví na objektu ve vymezené ploše. Osa X je červená, osa Y zelená a osa Z je modrá.

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

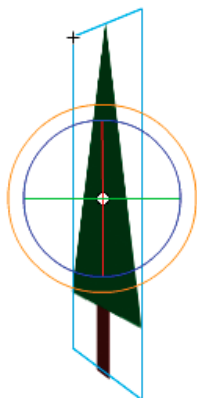
[Zpět na začátek](#)

Instance filmového klipu můžete v 3D prostoru otáčet pomocí nástroje 3D natočení . 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.

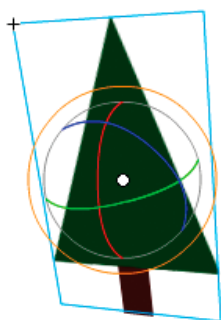
Výchozím režimem nástroje 3D natočení je globální režim. Otáčení objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k vymezené ploše. Otáčení objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). 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 otáčííte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčííte 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.

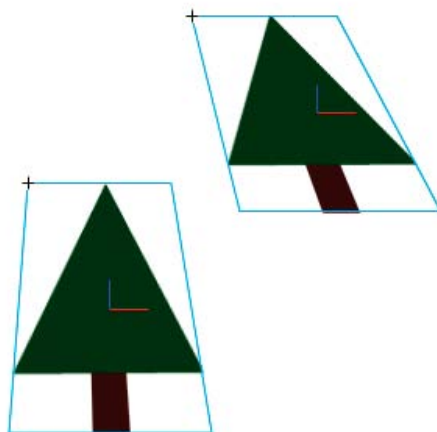
4. Chcete-li přesunout bod 3D natočení, zadejte do polí X, Y a Z možnosti 3D Center Point požadované hodnoty.

Nastavení úhlu perspektivy

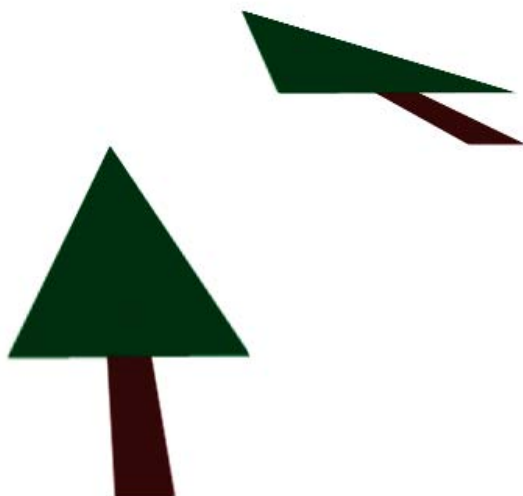
[Zpět na začátek](#)

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 blíže 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

[Zpět na začátek](#)

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 přesune 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 vodítko, 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.

Další témata [Nápovědy](#)

 [Práce ve třech rozměrech \(3D\)](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Nástrojem Stopa spreje naneste vzory.

Volby nástroje stopa spreje

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.

Volby nástroje stopa spreje

[Zpět na začátek](#)

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 částice 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 používání 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 používání 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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Uspořádání objektů

[Překrývání objektů](#)

[Zarovnávání objektů](#)

[Seskupené objekty](#)

[Úpravy skupiny nebo objektu v rámci skupiny](#)

[Rozdělování skupin a objektů](#)

Překrývání objektů

[Zpět na začátek](#)

Flash ve vrstvě klade objekty na sebe v pořadí, ve kterém byly vytvořeny, přičemž naposledy vytvořený objekt leží zcela navenku. 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. Chcete-li 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 navenk nebo zcela do spodu, 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.

Zarovnávání objektů

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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
- Převeďte 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.

Nepleťte 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.

Další témata [Nápovědy](#)

 [Rozdělení textu modulu TLF](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Barva

Panel barev

Barevné palety

Vytvoření nebo úprava plných barev

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

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 obecnství.

Adobe® Flash® Professional 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

[Zpět na začátek](#)

Panel Barvy umožňuje měnit paletu barev souboru FLA, měnit barvy tahu 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:

Neurčeno 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.

Bitmapová výplň 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.

HSB Umožňuje změnit odstín, sytost a jas barev ve výplni.

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

[Zpět na začátek](#)

Každý soubor Flash Professional obsahuje svou vlastní paletu barev, která je uložena v dokumentu Flash Professional. Flash Professional 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 Professional a také mezi aplikací Flash Professional a jinými aplikacemi.

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 Professional, použijte soubory ve formátu Flash Professional 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 vybrán 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. 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.

3. Pokud jste v kroku 3 vybrali ikonu výplně, zkontrolujte, že je v nabídce Typ vybraná volba Plná.
4. Pokud je ve vymezené ploše vybrán 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 .
- 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 .

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.
5. Chcete-li novou barvu přidat do seznamu vzorků barev pro aktuální dokument, z nabídky v pravém horním rohu vyberte Přidat políčka barev.

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.



Kreslení v aplikaci Flash

O kreslení

Režimy kreslení a grafické objekty

[Zpět na začátek](#)

O kreslení

Kreslicí nástroje v aplikaci Adobe® Flash® Professional umožňují vytvářet a upravovat čáry a tvary kreseb v dokumentech. Veškeré čáry a tvary vytvořené v aplikaci Flash Professional jsou nenáročné vektorové grafiky, které přispívají k zachování malé velikosti souboru FLA.

Než začnete v aplikaci Flash Professional kreslit a malovat, je nezbytné pochopit, jak aplikace Flash Professional 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 Professional. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

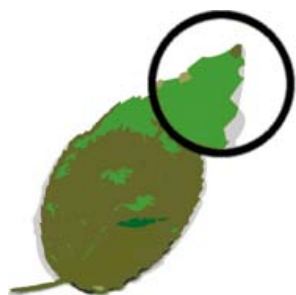
- [Using the drawing tools \(Používání kreslicích nástrojů\) \(1:55\)](#)
- [Using the drawing tools \(Používání kreslicích nástrojů\) \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(Kreslení objektů a slučovací režim kreslení\) \(2:09\)](#)

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 Professional můžete vytvářet a animovat kompaktní vektorové grafiky. Flash Professional 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.

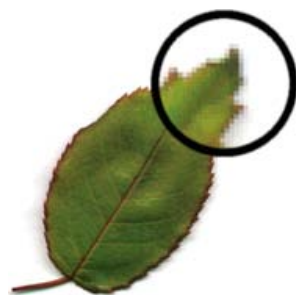


Čáry ve vektorové grafice.

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.



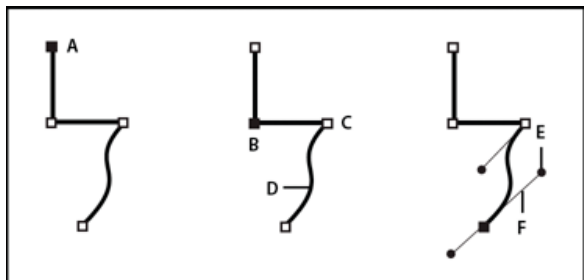
Obr. body v bitmapové grafice.

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).

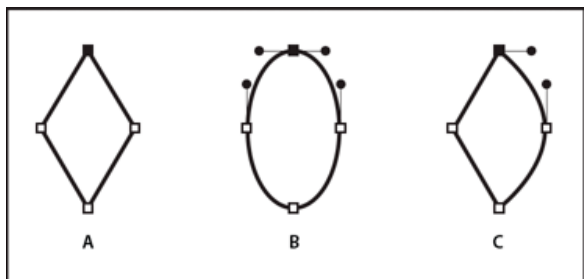
Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, směrových bodů na konci směrových úseček, které se zobrazují u kotevních bodů, nebo přetažením samotného segmentu cesty.



Součásti cesty

A. Vybraný (plný) koncový bod **B.** Vybraný kotevní bod **C.** Nevybraný kotevní bod **D.** Zakřivený segment cesty **E.** Směrový bod **F.** Směrová úsečka.

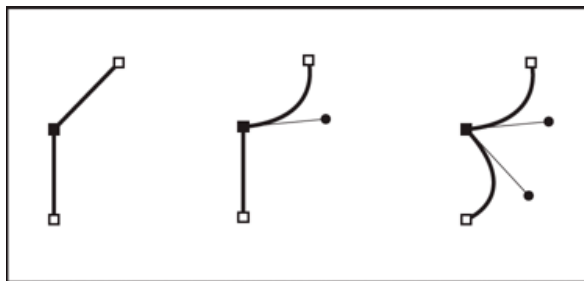
Cesty mohou mít dva druhy kotevních bodů: rohové body a hladké body. V rohovém bodě cesta ostře mění směr. V hladkém bodě jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho kdykoliv změnit.



Body na cestě

A. Čtyři rohové body **B.** Čtyři hladké body **C.** Kombinace rohových a hladkých bodů.

Rohový bod může spojit libovolné dva přímé nebo zakřivené segmenty, zatímco hladký bod spojuje vždy dva zakřivené segmenty.



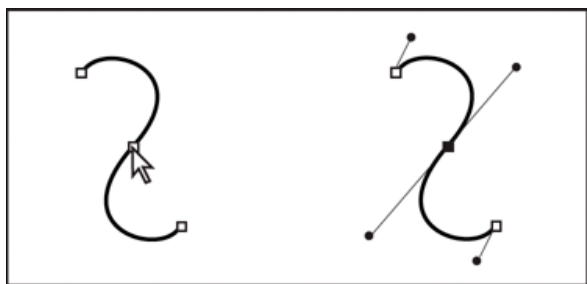
Rohový bod může spojit přímé i zakřivené segmenty.

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

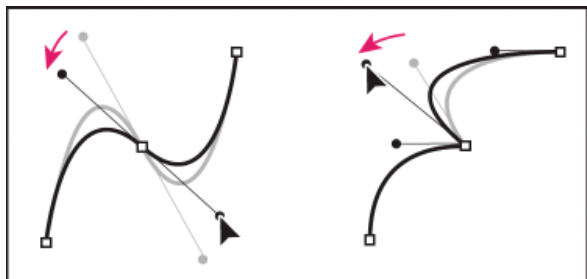
Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo když vyberete samotný segment), u kotevních bodů připojených segmentů se zobrazí směrová táhla, která jsou tvořena směrovými úsečkami končícími ve směrových bodech. Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených segmentů. 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).

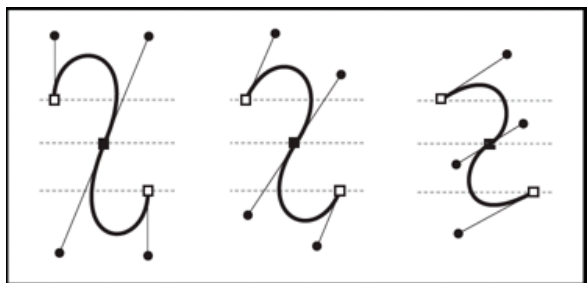
Hladký bod má vždy dvě směrové úsečky, které se pohybují společně jako jedna přímá úsečka. Když přesunete směrovou úsečku hladkého bodu, upraví se současně křivkové úseky na obou stranách bodu, takže u daného kotevního bodu zůstane zachována plynulá křivka.

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

[Zpět na začátek](#)

V programu Flash Professional 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 Professional 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®. Neplette 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.

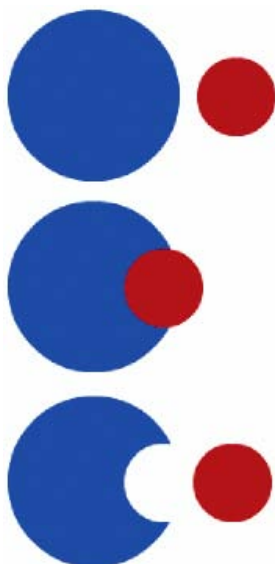
Následující výuková videa ukazují režimy kreslení v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- [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 slučovací 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

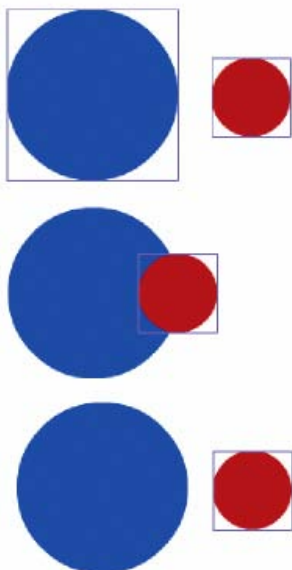
Poznámka: Flash Professional ve výchozím nastavení používá slučovací režim kreslení.

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 Professional 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 Professional 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 slučovací 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.

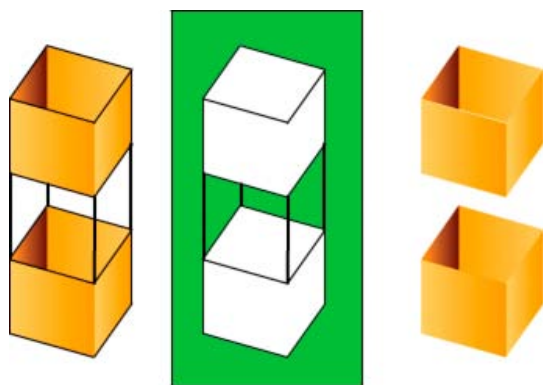
Překrývající se tvary

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 překrývaná 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, vystřížení a jiných negativních obrazů. Například následující vystřížení je vytvořeno přemístěním neseskupeného obrazu draka na zelený obdélník, označením draka a pak oddálením vyplněných částí draka od zeleného obdélníku.



Vystřížení obrazu draka.

Aby nedošlo k neúmyslnému pozměnění tvarů a čar jejich vzájemným překrytím, seskupte tvary nebo je rozdělte do jednotlivých vrstev.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Kreslení vzorů pomocí nástroje Dekorativní kreslení

[Použití efektu Štětce symetrie](#)
[Používání efektu Výplň mřížky](#)
[Používání efektu Popínavá výplň](#)
[Použití efektu Systém částic](#)
[Použití efektu 3D štětec](#)
[Použití efektu Štětce budova](#)
[Použití efektu Dekorativní štětec](#)
[Použití efektu Animace ohně](#)
[Použití efektu Štětce plamene](#)
[Použití efektu Štětce květina](#)
[Použití efektu Štětce lesk](#)
[Použití efektu Animace kouře](#)
[Použití efektu Štětce strom](#)

Nástroj Dekorativní kreslení umožňuje vytvářet složité geometrické tvary a vzorky. Nástroj Dekorativní kreslení využívá algoritmických výpočtů – známých jako *procedurální výkresy*.

Videa a výukové lekce

- Video: [Using the decorative drawing tools \(Použití nástrojů dekorativního kreslení\)](#) (5:36)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Dekorace\)](#) (22:00)
- Video: [Using the Deco tool \(Použití nástroje Dekorace\)](#) (délka = 4:28, Peachpit.com)
- 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 Štětce symetrie

[Zpět na začátek](#)

Efekt Štětce 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 Štětce symetrie můžete vytvářet kruhové prvky uživatelského rozhraní (například analogové hodiny nebo měřidlo s ukazatelem) a spirálové vzorky. Výchozí symbol efektu Štětce 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 Štětce 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 prvky založené na symbolech rozšiřují vaše tvůrčí možnosti při vytváření kresby.

3. Když vyberete z rozbalovací nabídky Efekt kreslení v inspektoru vlastností možnost Štětce 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 obsažen 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 větve.

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. Uváživým 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, začíná 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 změni směr pohybu dolů a jejich rychlost se zvýší, jako by padaly. Pokud má gravitace zápornou hodnotu, změni částice směr pohybu nahoru.

Rychlost otáčení Stupně otáčení, které se použijí na každou částici snímku.

Použití efektu 3D štětec

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 umístit 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

[Zpět na začátek](#)

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 myši.

Efekt štětce blesku má následující vlastnosti:

Barva blesku Barva blesku.

Měřítka 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

[Zpět na začátek](#)

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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Předvolby kreslení

Nastavení kreslení

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 ho Flash Professional 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 Professional položku rozeznal.

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

[Zpět na začátek](#)

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 nástrojem pero

Stavy kreslení nástroje pero

Kreslení úseček nástrojem pero

Kreslení křivek nástrojem pero

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

Úpravy kotevních bodů na cestě

Úpravy segmentů

Předvolby nástroje 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 Professional:


- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(Základy aplikace Adobe Flash CS4: 0102 Nástroj Pero\) \(10:55\)](#) (YouTube.com)


Stavy kreslení nástroje pero


[Zpět na začátek](#)


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  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  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 nástrojem 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  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  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 myši se Bézierova táhla zatahnou a ze zakřivené cesty procházející daným kotevním bodem se opět stanou rovné segmenty.


Ukazatel převedení kotevního bodu  Rohový 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.

Kreslení úseček nástrojem pero

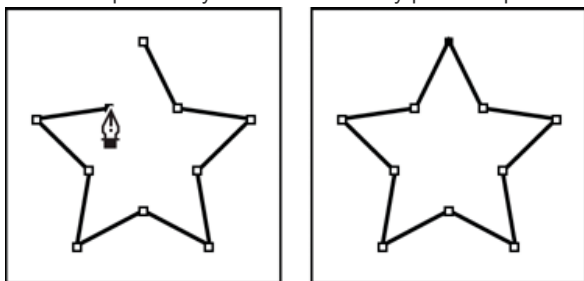
[Zpět na začátek](#)

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 vytvoříte 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. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek. Klepnutím nebo tažením cestu zavřete.
 - Chcete-li tvar dokončit tak, jak je, zvolte Úpravy > Zrušit výběr všeho, nebo v panelu nástrojů vyberte jiný nástroj.

Kreslení křivek nástrojem pero

[Zpět na začátek](#)

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.

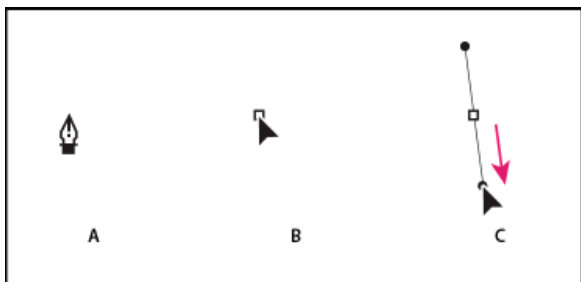
1. Vyberte nástroj pero.
2. Ukazatel nástroje pero umístěte tam, kde má křivka začínat, a stiskněte tlačítko myši.

Objeví se první kotevní bod a ukazatel nástroje pero se změní v šípku. (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.)

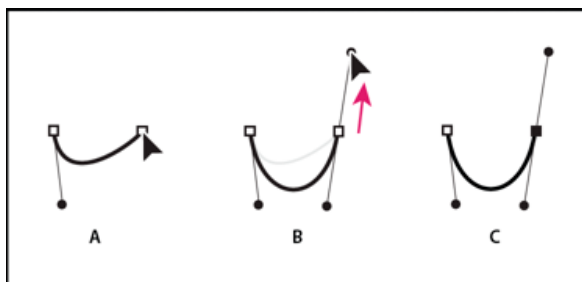
Podržte stisknutou klávesu Shift, chcete-li omezit nástroj na násobky 45°.



Kreslení prvního bodu na křivce

A. Umístění nástroje pero B. Začátek tažení (se stisknutým tlačítkem myši) C. Prodloužení směrových úseček tažením.

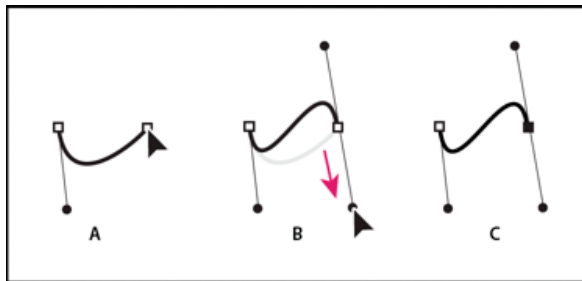
4. Umístěte nástroj pero tam, kde má zakřivený segment končit, a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit křivku ve tvaru písmene „C“, táhnete opačným směrem, než jaký má předchozí směrová úsečka, a pak tlačítko myši uvolněte.



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.



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 zavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek . 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

[Zpět na začátek](#)

Přidávání kotevních bodů 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 , nástroj pro přidání kotevního bodu a nástroj pro odstranění kotevního bodu .

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.

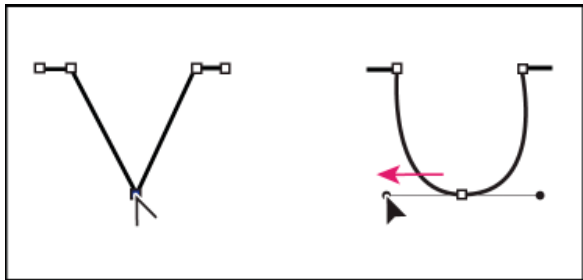
1. Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
2. Klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji pero , pak vyberte nástroj pero , nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu .
3. Chcete-li přidat kotevní bod, umístěte ukazatel na segment cesty a klepněte. Chcete-li odstranit kotevní bod, umístěte ukazatel na kotevní bod a klepněte.

Úpravy kotevních bodů na cestě

[Zpět na začátek](#)



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 .
- 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  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 převedte na rohový a dalším klepnutím ho odstraňte.)

Převádění rovných segmentů na zakřivené a naopak

Chcete-li rovné segmenty čáry převést na zakřivené nebo naopak, převedte 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

[Zpět na začátek](#)

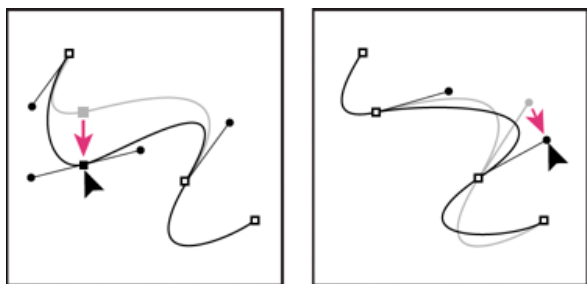
Chcete-li změnit úhel nebo délku segmentu, případně upravením zakřivených segmentů změnit sklon nebo směr křivky, upravte rovné segmenty.

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  a tím 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 zobrazí 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 tlačítko OK.

Další témata [Nápovědy](#)

[Nastavení tahu a barvy výplně](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Hledání a nahrazování v aplikaci Flash

O příkazu Hledat a nahradit

Hledání a nahrazování textu

Hledání a nahrazování písem

Hledání a nahrazování barev

Hledání a nahrazování symbolů

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

[Zpět na začátek](#)

Hledání a nahrazování textu

1. Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
2. Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
3. Do pole Text запиšte hledaný text.
4. Do pole Změnit na text запиšte 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 Professional 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. Zvolte možnost 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 písmena 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 písmena 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 Professional, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

1. Zvolte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 nahradte 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte možnost 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Importované bitmapy a Flash

[Práce s importovanými bitmapami](#)
[Nastavení vlastností bitmapy](#)
[\(Pouze aplikace Flash Professional CC\) Záměna několika bitmap](#)
[Import bitmap za běhu programu](#)
[Aplikování bitmapy jako výplně](#)
[Úpravy bitmap v externím editoru](#)
[Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy](#)

Práce s importovanými bitmapami

[Zpět na začátek](#)

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

Pokud se v dokumentu Flash Professional 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 vymezené 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 Professional:

- [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

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko 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.

[Zpět na začátek](#)

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Záměna několika bitmap

Možnost Zaměnit bitmapu umožňuje zaměnit symboly a bitmapy s vybranými symboly nebo bitmapami.

1. Ve verzi Flash Pro CC vyberte několik bitmap ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti klepněte na položku ZAMĚNIT.
3. V dialogu Zaměnit bitmapu vyberte bitmapu, kterou chcete nahradit všechny vybrané symboly/bitmapy.
4. Klepněte na tlačítko OK.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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 Professional a importovanou bitmapu v ní upravit.

Úpravy bitmap pomocí aplikace Photoshop CS5 nebo novější

Poznámka: *Používáte-li aplikaci Flash Pro CS5.5, musíte pro přístup k této funkci použít aplikaci Photoshop CS5.1.*

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 ani formát.)
4. Vraťte se do programu Flash Professional.

Soubor se v programu Flash Professional 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. Provedte požadované úpravy souboru ve Fireworks.
4. Ve Fireworks zvolte Soubor > Aktualizovat.
5. Vraťte se do programu Flash Professional.

Soubor se v programu Flash Professional 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. Provedte požadované úpravy souboru ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů.
 4. Soubor ve vybrané aplikaci pro úpravy obrazů uložte.
- Soubor se v programu Flash Professional automaticky zaktualizuje.
5. Vraťte se do programu Flash Professional a pokračujte v úpravách dokumentu.

Rozdělení bitmapy a vytvoření výplně bitmapy

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. Pomocí nástroje kouzelná hůlka je možné vybírat oblasti bitmapy, které obsahují 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. Na panelu Nástroje vyberte nástroj kouzelná hůlka. Pokud nástroj kouzelná hůlka není viditelný, klikněte na nástroj laso a z rozevírací nabídky vyberte nástroj kouzelná hůlka. V inspektoru vlastností nastavte následující možnosti:
 - 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 rozdělít, abyste ji mohli upravovat pomocí nástrojů pro kreslení a malování v programu Flash Professional.

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 Libovolná transformace.

Další témata [Nápovědy](#)

[Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů](#)

[Nastavení tahu a barvy výplně](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přemísťování a kopírování objektů

[Přesunutí objektů přetažením](#)

[Přemísťování objektů pomocí kláves se šípkami](#)

[Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti](#)

[Přemísťování objektů pomocí panelu Informace](#)


[Přesouvání a kopírování objektů vkládáním](#)

[Kopírování objektů pomocí schránky](#)

[Kopírování transformovaných objektů](#)

Přesunutí objektů přetažením

[Zpět na začátek](#)

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 šípkami

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li výběr posouvat po jednotlivých obrazových bodech, tiskněte opakovaně klávesu se šípkou tím směrem, kterým chcete objekt posunout.
 - Chcete-li výběr posouvat po 10 obrazových bodech, podržte při použití klávesy se šípkou stisknutou klávesu Shift.

Poznámka: Když je vybraná volba *Přitahovat na obr. body*, posouvají klávesy se šípkami objekty po krocích na mřížce obrazových bodů dokumentu, ne po obrazových bodech na obrazovce.

Přemísťování objektů pomocí inspektoru Vlastnosti

[Zpět na začátek](#)

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 Vlastností používá jednotky určené ve volbě *Jednotky pravítka* v dialogovém okně *Vlastnosti dokumentu*.

Přemísťování objektů pomocí panelu Informace

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

Kopírování objektů pomocí schránky

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.



Umístění kresby do aplikace Flash

[O importu kresby do aplikace Flash](#)

[Podporované formáty souborů pro import](#)

[Umístění kresby do aplikace Flash](#)

[Import souborů FXG](#)

[O souborech DXF z AutoCADu](#)

[Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript](#)

O importu kresby do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Adobe® Flash® Professional 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 Professional, přičemž zůstanou zachovány veškeré atributy souborů z těchto formátů.

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

Chcete-li načíst soubory JPEG do souboru SWF Flash Professional 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 Professional importuje vektorovou grafiku, bitmapy a sekvence obrazů:

- Při importu souborů z aplikací Adobe® Illustrator® a Adobe® Photoshop® do programu Flash Professional, můžete určit volby importu, které umožňují zachovat většinu vizuálních dat těchto kreseb a také možnost upravovat určité vizuální atributy ve vývojovém prostředí Flash Professional.
- Při importu vektorových obrazů do programu Flash Professional 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 Professional, nebo jako sloučené soubory, které můžete upravovat a aktualizovat v aplikaci Fireworks.
- Vyberte volby pro zachování obrazů, textu a vodiček.

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 Professional (namísto do knihovny), se naimportují jako skupina do aktuální vrstvy.
- Bitmapy (skenované fotografie, soubory BMP), které importujete přímo do dokumentu Flash Professional, se naimportují jako jednotlivé objekty do aktuální vrstvy. Flash Professional 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 Professional. 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 Professional, se naimportuje jako série po sobě jdoucích klíčových snímků do aktuální vrstvy.

Podporované formáty souborů pro import

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Úplný seznam všech formátů souborů podporovaných aplikací Flash pro import, export nebo úpravy viz dokument *TechNote Supported File Formats* (Podporované formáty souborů).

Grafické formáty

Flash Professional může importovat soubory v různých vektorových nebo bitmapových formátech podle toho, jestli máte na svém systému nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější. Používání programu Flash Professional 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 Professional 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	•	
Přehrávač FutureSplash	.spl	•	•
GIF a animovaný GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metasoubor Windows	.wmf	•	•
Grafický soubor XML Adobe	.fxg	•	•

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

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Obraz QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formáty zvuku

Aplikace Flash umí importovat následující formáty zvuku:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Formát zvukového souboru AIFF	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Aplikace Flash umí importovat následující formáty zvuku pouze v případě, že je nainstalovaný QuickTime 4 nebo novější:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Formát zvukového souboru AIFF	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Filmy QuickTime (pouze zvuk)	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Zvuky System 7	.snd		•

Wave	.wav	•	•
------	------	---	---

Formáty videa

Aplikace Flash umí importovat následující formáty videa:

Typ souboru	Přípona	Windows	Macintosh
Video pro Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Film QuickTime	.mov, .qt	•	•
Video pro Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Digitální video	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 pro mobilní zařízení	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Umístění kresby do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

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

Import souboru do programu Flash

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li soubor nainportovat přímo do dokumentu aplikace Flash Professional, vyberte možnosti Soubor > Importovat > Importovat do plochy.
- Chcete-li soubor nainportovat do knihovny pro aktuální dokument aplikace Flash Professional, 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 Professional 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:

Poznámka: (Pouze systém Windows 8) Pokud je importován soubor PSD obsahující text a je vybrána volba Vektorový obrys, nelze u vektorového bodu upravovat kotevní body. K tomu dochází u souborů, které byly vytvořeny pomocí písma, která nejsou v systému Windows 8 k dispozici.

- 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 Professional zvolte Úpravy > Vložit doprostřed.

Import souborů FXG

[Zpět na začátek](#)

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.

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

O souborech DXF z AutoCADu

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional podporuje soubory formátu DXF v aplikaci AutoCAD® 10.

Soubory DXF nepodporují standardní systémová písma. Flash Professional 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 Professional můžete importovat dvourozměrné soubory DXF. Flash Professional nepodporuje trojrozměrné soubory DXF.

Přestože Flash Professional 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 Professional také podporuje jen soubory ASCII DXF. Pokud máte binární soubory DXF, před importem do programu Flash Professional je převedte na ASCII.

Načítání kreseb pomocí jazyka ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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)

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Změňte čáry a tvary

[Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr](#)

[Změna tvaru čáry nebo tvaru](#)

[Narovnávání a vyhlazování čar](#)

[Optimalizace křivek](#)

[Modifikování tvarů](#)


[Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy](#)

[Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí](#)

[Mazání tažením](#)

Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr

[Zpět na začátek](#)

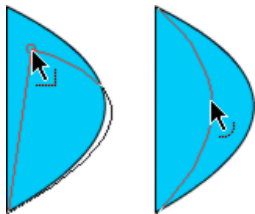
1. Vyberte nástroj pro dílčí výběr .
2. Klepněte na čáru nebo obrys tvaru.

Změna tvaru čáry nebo tvaru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 myšičku z libovolného bodu.
 - Chcete-li tažením za čáru vytvořit nový rohový bod, klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

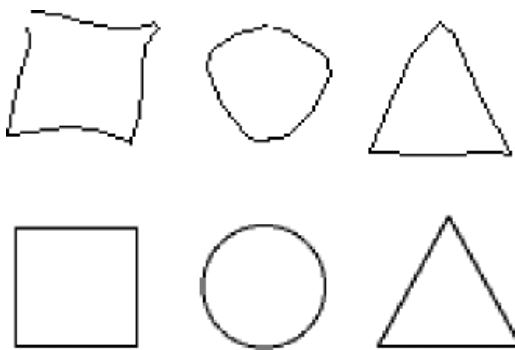
Narovnávání a vyhlazování čar

[Zpět na začátek](#)

Při narovnávání se mírně narovnají již nakreslené úsečky a křivky. Narovnávání 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 Professional rozeznával tvary, používejte narovnávání. Pokud nakreslíte jakékoli elipsovité, obdélníkové nebo trojúhelníkové tvary s vypnutou volbou Rozeznávat tvary, použijte volbu Narovnávání, 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.

Vyhazení změkčuje křivky a zmenšuje hrboly nebo jiné výkyvy celkového směru křivky. Také snižuje počet segmentů křivky. Vyhazení je ale relativní a nemá žádný vliv na zcela rovné segmenty. Zvláště 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 . Pokaždé, když klepnete 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 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 a klepněte na modifikátor Narovnat , nebo zvolte Změnit > Tvar > Narovnat.

Optimalizace křivek

[Zpět na začátek](#)

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 dokumentu Flash Professional (souboru FLA) a exportované aplikace Flash Professional (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 Professional zobrazuje hlášení po dokončení operace.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Modifikování tvarů

[Zpět na začátek](#)

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 měkkší. 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 Professional a výsledného souboru SWF.


Odstranění veškerého obsahu vymezené plochy

[Zpět na začátek](#)

❖ Poklepejte na nástroj Guma  na panelu nástrojů. Tím vymažete veškerý obsah na vymezené ploše a na pracovní ploše.

Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj guma a pak klepněte na modifikátor Kohoutek .
2. Klepněte na segment tahu nebo vyplněnou oblast, kterou chcete odstranit.

Mazání tažením

[Zpět na začátek](#)

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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vybírání objektů

Vybírání objektů nástrojem pro výběr

Nakreslení oblasti výběru od ruky

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

Nakreslení oblasti výběru s okraji vytvořenými od ruky i s rovnými okraji

Vypnutí zvýrazňování výběru

Nastavení vlastních barev ohraničovacích rámečků pro vybrané objekty

Nastavení předvoleb pro výběr

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 výplň. 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.

[Zpět na začátek](#)

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. 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 vytvoříte 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.


[Zpět na začátek](#)

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 čarou.

[Zpět na začátek](#)

Nakreslení oblasti výběru s rovnými okraji

1. V panelu nástrojů v oblasti voleb vyberte pro nástroj laso modifikátor Mnohoúhelníkový režim .
2. Klepnutím umístíte 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.

[Zpět na začátek](#)

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 umístěte počáteční a koncové body nových segmentů čáry.
4. Chcete-li oblast výběru uzavřít, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Uvolněte tlačítko myši; Flash Professional oblast výběru uzavře za vás.
 - Poklepejte na počáteční bod čáry ohraničující oblast výběru.

[Zpět na začátek](#)

Vypnutí zvýrazňování výběru

Skrytí zvýraznění při vybírání a upravování objektů vám umožní prohlédnout si výslednou podobu kresby.

❖ Zvolte Zobrazení > Skrytí okraje.

Dalším zvolením tohoto příkazu můžete zvýrazňování výběru znovu zapnout.

[Zpět na začátek](#)

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. Zvolte 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.

[Zpět na začátek](#)

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 Všeobecné 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.

Další témata Nápovědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přítahování kreseb na místo

[Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty](#)

[Úpravy tolerancí přitahování na objekty](#)

[Používání přitahování na obrazové body](#)

[Nastavení zarovnání s přitahováním](#)

[Zapnutí zarovnání s přitahováním](#)

[Vytvoření vrstvy vodiček](#)

Chcete-li automaticky navzájem zarovnat různé elementy, použijte přitahování. Flash Professional 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 vodička.

Zapnout nebo vypnout přitahování na objekty

[Zpět na začátek](#)

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 změňte 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 myši z rohu nebo ze středového bodu.

Úpravy tolerancí přitahování na objekty

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. 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 čárkou, 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

[Zpět na začátek](#)

Když vyberete nastavení zarovnání s přitahováním, nastavte toleranci přitahování mezi vodorovnými nebo svislými okraji objektů navzájem a také

mezi okrají 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 okrají 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Vytvoření vrstvy vodítek

[Zpět na začátek](#)

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.

❖ 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.

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Transformace a kombinování grafických objektů

Transformace objektů Kombinování objektů

[Zpět na začátek](#)

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 jejich 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.

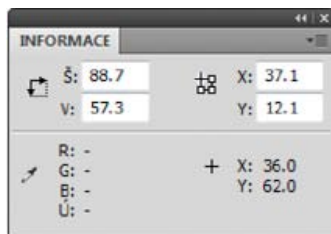
Při změnách velikosti, zkosení nebo otáčení grafických objektů, skupin a textových bloků je počátečním bodem standardně bod, který je naproti bodu, za který táhnete. U instancí je transformačním bodem standardně počáteční bod. Pro určitou transformaci můžete výchozí bod přesunout.

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. Provedte jeden z následujících úkonů:

- 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.
- Na panelu Informace lze přepínat zobrazení vztažných a transformačních bodů. Tlačítko se zobrazí jako , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice vztažného bodu. Kliknutím na stejné tlačítko se změní na , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice transformačního bodu.




Mřížka souřadnic; panel Informace s tlačítkem Vztažný/Transformační bod v režimu transformačního bodu a se souřadnicemi x a y transformačního bodu výběru

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 převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt, skupinu, instanci nebo textový blok.
2. Klepnutím vyberte nástroj libovolná transformace .

Když ukazatelem pohybuje 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 ohraničovací 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 převedte 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 pokrývat 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.

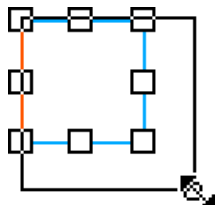
Poznámka: Pomocí modifikátoru Obálka nelze modifikovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte požadovaný tvar.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Obálka.
3. Tažením za body a tangenciální táhla obálku pozměňte.

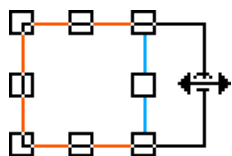
Změny velikosti objektů

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.

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 (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 zkosit instance, skupiny nebo text, nebo když změňte 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

[Zpět na začátek](#)

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 slučovací 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).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se soubory aplikace Fireworks v aplikaci Flash

[Importované soubory PNG aplikace Fireworks](#)

[Importované filtry a prolnutí ze souborů PNG aplikace Fireworks](#)

[Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash](#)

Importované soubory PNG aplikace Fireworks

[Zpět na začátek](#)

Soubory Adobe® Fireworks PNG importujte do programu Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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

Efekty Fireworks podporované v aplikaci Flash

Flash Professional importuje následující efekty Fireworks jako upravitelné filtry:

Efekt Fireworks	Filtr Flash Professional
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 Professional importuje následující režimy prolnutí Fireworks jako upravitelná prolnutí:

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

Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Při importu textu z Fireworks do programu Flash Professional 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 Professional a upravit původní soubor PNG (s vektorovými daty).

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

Poznámka: Chcete-li v programu Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 tlačítko OK.

Další témata [Nápovědy](#)

Práce se soubory aplikace InDesign v aplikaci Flash

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.

V následujících výukových videích je ukázáno použití formátů XFL a FLA k přesunutí obsahu z aplikace InDesign do aplikace Flash Professional:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5 \(Import obsahu z aplikace Adobe InDesign CS5 do aplikace Adobe Flash Professional CS5\)](#) (délka = 4:49, WonderHowTo.com, export formátu FLA z aplikace InDesign pro import do aplikace Flash Professional.)
- [Understanding Flash Integration \(Integrace aplikace Flash\)](#) (délka = 5:10, Adobe TV, Import z aplikace InDesign.)
- [Using InDesign Export to Flash \(Použití exportu z aplikace InDesign do aplikace Flash\)](#) (délka = 6:22, Adobe TV, S použitím XFL.)
- [Design and develop workflows \(Pracovní postupy návrhu a vývoje\)](#) (délka = 4:49, Adobe TV, Export z aplikace InDesign do aplikace Flash prostřednictvím formátu XFL.)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash \(Flash u protinožců – Export z aplikace InDesign do aplikace Flash\)](#) (délka = 28:38, Adobe TV, Komplexní přehled CS4.)
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(Pracovní postupy návrhu pro sadu Creative Suite 4\)](#) (délka = 3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se soubory Photoshopu (PSD) v aplikaci Flash

[Práce s programy Photoshop a Flash](#)

[Volby importu aplikace Photoshop](#)

[\(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze\) Předvolby modulu importu souborů aplikace Photoshop](#)

[Zpět na začátek](#)

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 spojit 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 aplikace Flash můžete zvolit, že chcete každou vrstvu aplikace Photoshop znázornit jako vrstvu aplikace Flash nebo jako jednotlivé klíčové snímky.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 > Importovat 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 převedte do RGB.

Import souborů PSD aplikace Photoshop

Flash Professional 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 Professional, přičemž můžete nastavit, jak se mají importovat určité objekty v souboru PSD, a také určit, jestli se má soubor PSD převést na filmový klip Flash Professional.

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

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

Videa a výukové lekce

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

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(Import souborů aplikace Photoshop do aplikace Flash\) \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(Návrh webu v aplikacích Photoshop a Flash\) \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3? \(Chcete vytvářet aplikace Photoshop s použitím produktů AIR, Flash a AS3?\)](#) (Daniel Koestler, Adobe)

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 Professional. Dialogové okno Import souborů PSD nabízí několik voleb pro import a umístování 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 Professional postupujte podle následujících zásad:

- Flash Professional podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash Professional může převést obrazy CMYK do RGB, barvy se ale zachovají lépe, pokud barvy CMYK převedete do RGB v aplikaci Photoshop.
- Aplikace Flash Professional 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 Professional nepodporuje, můžete vrstvu rastrovat a tím zachovat její vzhled, nebo z ní můžete takový režim prolnutí odebrat.

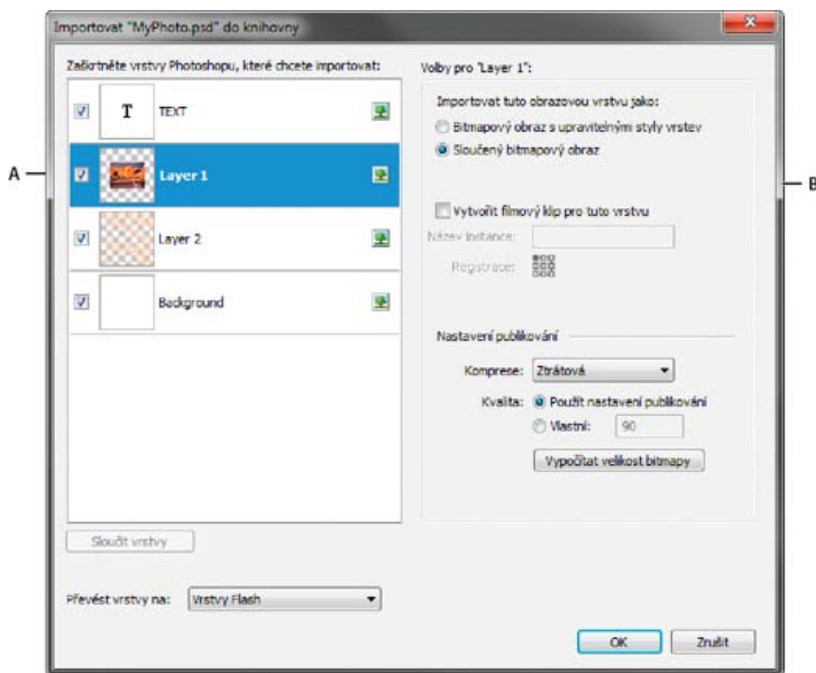
- Flash Professional neumí importovat inteligentní objekty Photoshopu jako upravitelné objekty. Aby se zachovaly jejich vizuální atributy, inteligentní objekty se rastrují a importují do aplikace Flash Professional jako bitmapy.
- Flash Professional umí naimportovat jen první snímek vrstev videa Photoshopu.
- Obrazové vrstvy a vrstvy výplní se při importu do aplikace Flash Professional rastrují vždy.
- Objekty PNG aplikace Photoshop se při importu do aplikace Flash Professional 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 Professional. Pokud víte, že budete chtít změnit velikost bitmapy přenášené z aplikace Photoshop do aplikace Flash Professional, změňte její velikost v aplikaci Photoshop ještě před importem do aplikace Flash Professional.
- 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 zvláště užitečné, pokud potřebujete v programu Flash Professional animovat různé vrstvy.

Import souborů aplikace Photoshop (PSD)

Formát PSD je výchozím formátem souborů aplikace Photoshop. Flash Professional umí přímo importovat soubory PSD a zachovat celou řadu funkcí aplikace Photoshop, kvalitu obrazu a upravitelnost souboru PSD v programu Flash Professional. 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 Professional najdete na www.adobe.com/go/vid0201_cz.



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 jednotlivých 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 Professional.

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 nainportovaný objekt nebude vidět, protože se nachází mimo momentálně zobrazenou část vymezené plochy.

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

Nastavit velikost plochy podle velikosti plátna aplikace Photoshop Velikost vymezené plochy aplikace Flash Professional 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 Professional není tato volba dostupná.

6. Klepněte na tlačítko 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 nainportování 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 všechny obsah souboru PSD nainportuje 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 nainportuje do časové osy filmového klipu, ne do hlavní časové osy

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 Professional:

- **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 Professional podporuje všechny aspekty věrnosti kompozic vrstev, včetně viditelnosti, polohy a stylu vrstvy.

Import textových objektů

Textové objekty jsou textové vrstvy v aplikaci Photoshop. Zvolte, jak se má text importovat do aplikace Flash Professional.

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 Převéde text na vektorové cesty, aby zůstal zachován vzhled textu. Samotný text už nelze dále upravovat, ale krytí a kompatibilní režimy prolnutí si upravitelnost zachovávají. Pokud je tato volba vybraná, objekt je nutno převést na filmový klip.

Poznámka: (Pouze Windows 8) Pokud je importován soubor PSD obsahující text a je vybrána volba Vektorové obrysy, nelze u vektorového objektu upravovat kotevní body. K tomu dochází u souborů, které byly vytvořeny pomocí písma, která nejsou v systému Windows 8 k dispozici.

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 Professional 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 Professional 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import sloučených bitmapových objektů a objektů do sloučené bitmapy

Sloučená bitmapa je objekt obsahující více než jednu vrstvu aplikace Photoshop, která se při importu do aplikace Flash Professional 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import několika objektů různých typů

Pokud importujete více objektů různých typů, Flash Professional 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 vybrán jen jeden objekt daného typu. Pokud objekty nemají stejné atributy, jsou volby importu v neurčitěm stavu a výsledky mohou být jiné, než jste čekali.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import složky Skupina

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 nainportujete filmový klip do vrstvy Flash Professional, 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 nainportuje do její vlastní vrstvy Flash Professional. Vrstvy Flash Professional se pojmenují pro jednotlivé vrstvy v souboru PSD.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Import a sloučení 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 Professional 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 Professional.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezztrátovou 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 bezztrátovou 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Předvolby modulu importu souborů aplikace Photoshop

[Zpět na začátek](#)

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.

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.

Sloučené bitmapové obrazy 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 filmové klipy 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 vztahný 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 PSD; toto je výchozí nastavení pro všechny typy objektů. Další informace o zarovnání filmového klipu viz Úpravy symbolů.

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 Professional 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 Professional.

Komprese Umožňuje zvolit formáty pro ztrátovou nebo bezztrátovou 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 bezztrátovou 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.

Další témata Nápoředy



Export a publikování

Chybějící kodeky | Adobe Media Encoder | Aplikace Premiere Pro instalovaná ze služby Creative Cloud
odstraňování potíží (10. května 2012)

[Export to HTML5 from Flash Professional \(Export do formátu HTML5 z aplikace Flash Professional\)](#)

Tom Barclay (27. února, 2012)

výukové video

Toto video představuje krátkou ukázkou úžasné funkce exportu do formátu HTML5, na které pracuje tým Adobe Flash Professional. Sada nástrojů pro CreateJS může pomoci vyhladit přechod z vývoje ActionScript do světa JavaScript.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional \(Vyhýbání se běžným chybám tvorby v aplikaci Flash Professional\)](#)

Tommi West (16. ledna 2012)

výuková lekce

Tato řada článků uvádí běžné chyby tvorby, které mohou způsobit problémy v projektech Adobe Flash Professional, a nabízejí postupy, jejichž pomocí jim můžete zabránit. Tyto zásady také ukazují cesty efektivnější práce a pomáhají vyhnout se problémům s výkonem a chybami běhu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Balení aplikací pro prostředí AIR for iOS

Videa a výukové lekce

[Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS](#)

[Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#)

[Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením](#)

[Testování a ladění pomocí režimu překladače](#)

[Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB](#)

[Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB](#)

[Odstraňování problémů](#)

Aplikace Flash Professional obsahuje podporu pro publikování aplikací pro prostředí AIR for iOS. Aplikace AIR for iOS lze spouštět v zařízeních Apple iPhone a iPad. Aplikace Flash při publikování pro iOS převede soubory FLA na nativní aplikace zařízení iPhone.

Informace o hardwarových a softwarových požadavcích aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete [Požadavky na systém pro prostředí AIR](#).

Podrobné pokyny k vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR pomocí softwaru Packager for iPhone](#).

Videa a výukové lekce

[Zpět na začátek](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices \(Flash Professional CS5.5 —Publikování obsahu do zařízení se systémem iOS\)](#) (8:08, Adobe TV)
- Článek: [Vývoj pro zařízení Apple iPhone pomocí aplikace Flash](#)
- Adobe Labs: [Aplikace pro zařízení iPhone](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens \(Jedna aplikace, pět obrazovek\)](#) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash \(Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash\)](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Článek: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS \(Kompilace velkých projektů Flash/AIR se spoustou souborů SWF pro systém iOS\)](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Excluding Devices From Requested Display Resolution Mode \(Vyloučení zařízení z požadovaného režimu rozlišení displeje\)](#)

Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS


[Zpět na začátek](#)

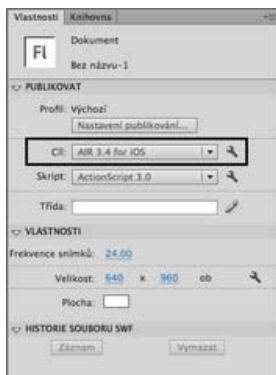
Důležitá změna pracovního postupu nasazení aplikací AIR umožňuje nasadit aplikace AIR přímo v zařízeních se systémem iOS. Dříve bylo k nasazení aplikací iOS potřeba vyvolat aplikace AIR ze služby iTunes.

Pomocí aktualizace aplikace Flash Professional lze aplikace AIR nasazovat v systému iOS přímo a obejít použití služby iTunes. Tato funkce zkracuje čas potřebný k publikování aplikace AIR pro systém iOS a významně zvyšuje produktivitu a výkon.

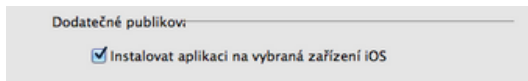
Poznámka: Do počítače s nainstalovanou aplikací Flash Professional je nezbytné nainstalovat službu iTunes.

Chcete-li povolit přímé nasazení v zařízení se systémem iOS, proveďte následující úkony:

1. Přesvědčte se, že je v počítači s aplikací Flash Professional nainstalována služba iTunes.
2. Na panelu Vlastnosti v aplikaci Flash Professional klikněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Nasazení vyberte možnost Instalovat aplikaci na připojené zařízení iOS.



4. Klepněte na tlačítko Publikovat.


Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

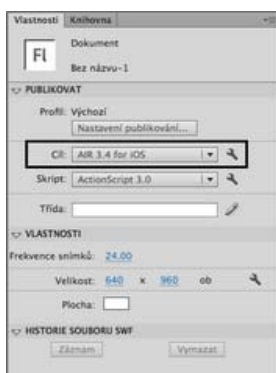
[Zpět na začátek](#)

Aplikaci Flash Professional je možné integrovat s prostředím Xcode společnosti Apple a aktivovat nativní simulátor systému iOS pro testování a ladění aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Simulátor systému iOS je velmi užitečný, když nemáte přístup ke skutečným zařízením (iPhone nebo iPad). Pomocí nativního simulátoru systému iOS lze také testovat a ladit aplikace AIR pro více zařízení (iPhone a iPad). Simulátor systému iOS však lze integrovat s aplikací Flash Professional CS6, která běží pouze v systémech Macintosh.

Aby bylo možné používat simulátor systému iOS, aplikace Flash Professional vyžaduje stažení a instalaci prostředí Xcode. Další informace naleznete v části [Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS](#).

Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS


1. Stáhněte si a nainstalujte prostředí Xcode ze stránek <http://developer.apple.com> nebo z webu Mac App Store.
2. Spusťte aplikaci Flash Professional.
3. Vytvořte nebo otevřete existující dokument v prostředí AIR for iOS.
4. Na panelu Vlastnosti nastavte jako cíl přehrávače AIR3.6 for iOS.
5. Klepněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



6. Na kartě Všeobecné zadejte úplnou cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS ručně nebo přejděte do umístění, Například:

`Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0`

Poznámka: Aplikace Flash Pro vám umožňuje přidat cestu k sadě iOS SDK, pouze pokud aplikace AIR zahrnuje soubor ANE. Přejděte do nabídky Soubor > Nastavení jazyka ActionScript > Cesta knihovny, chcete-li soubor ANE zahrnout.

Simulátor SDK pro iOS: 

7. Na kartě Nasazení zadejte certifikát a heslo. Volitelně je možné zadat prováděcí profil pro aplikaci AIR.

8. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Nyní můžete použít nativní simulátor systému iOS k testování a ladění aplikace. Příslušné informace naleznete v části [Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#) a [Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#).

Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

Před testováním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK zařízení iPhone. Další informace naleznete v části Nastavení prostředí Xcode pro simulátor systému iOS.

1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS


Před laděním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK zařízení iPhone. Další informace naleznete v části Nastavení prostředí Xcode pro simulátor systému iOS.

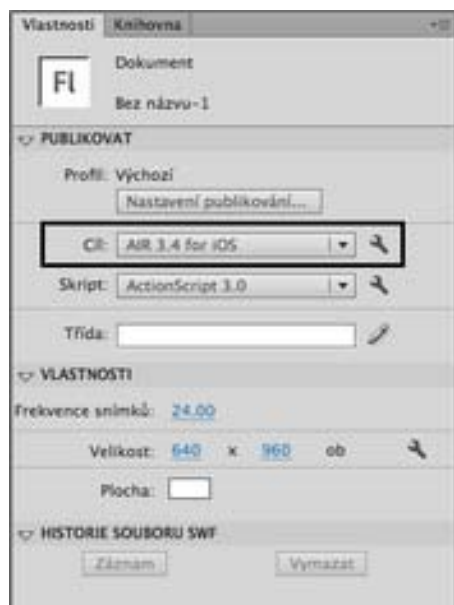
1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Ladit film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.
3. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Professional umožňuje vytváření výkonných aplikací AIR pro systém iOS s rozšířenou podporou pro obrazovku Retina Display s vysokým rozlišením. Pro výběr obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením se můžete rozhodnout při publikování aplikací AIR.

1. V aplikaci Flash Professional vytvořte nebo otevřete stávající dokument prostředí AIR for iOS.
2. Přejděte na panel Vlastnosti a klepnutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Všeobecné nastavte rozlišení na hodnotu Vysoké.

4. Klepněte na tlačítko Publikovat.

Testování a ladění pomocí režimu překladače

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Režim překladače umožňuje rychlé ladění nebo testování aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Když je vybrán režim překladače, aplikace AIR jsou instalovány bez převodu do kódu ARM.

Chcete-li povolit režim překladače, postupujte takto:

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení vyberte možnost Testování zařízení v režimu překladače nebo Ladění zařízení v režimu překladače pro volbu typu nasazení v systému iOS.
3. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Poznámka: Několik souborů SWF, které obsahují bajtový kód ActionScript, lze sbalit a načíst pomocí režimu překladače i AOT (Ahead of Time). Další informace najdete v [tomto blogu](#).

Poznámka: Režim překladače se může používat pouze pro účely testování nebo ladění. Instalační soubory prostředí AIR vytvořené s použitím režimu překladače nelze odeslat na web Mac App Store.

Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace v zařízeních se systémem iOS lze testovat a ladit prostřednictvím portu USB. Slouží jako rozšíření funkcí vzdáleného testování a ladění prostřednictvím sítě Wi-Fi, které jsou k dispozici ve verzi Flash Professional CC. Připojením zařízení přes rozhraní USB se však zjednodušují pracovní postupy testování a ladění, protože se sníží počet ručních kroků, takže se procesy testování a ladění urychlí.

Chcete-li zapnout testování nebo ladění prostřednictvím portu USB, proveďte jeden z následujících úkonů:

- **(V případě ladění)** Vyberte možnost Ladit > Ladit film > v zařízení přes USB.
- **(V případě testování)** Vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v zařízení přes USB.

Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Verze Flash Professional podporuje testování aplikací ve více zařízeních současně. Několik zařízení lze připojit a testovat prostřednictvím portu USB.

Můžete využít výhod této funkce k testování nasazením do více zařízení s různými velikostmi obrazovek, verzemi operačních systémů a konfigurací hardwaru současně. To vám umožní současně analyzovat výkon aplikací v rozsahu různých zařízení.

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení se zobrazí seznam všech připojených zařízení. Vyberte zařízení, ve kterých chcete publikovat aplikaci.
3. Klepněte na tlačítko Publikovat.

Odstraňování problémů

[Zpět na začátek](#)

- Publikování aplikace AIR for iOS se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.
- Při publikování aplikace AIR for iOS se aplikace Flash Pro zasekne, pokud je zařízení odpojeno.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování pro prostředí Adobe AIR pro stolní počítače

O prostředí Adobe AIR

Vytvoření souboru Adobe AIR

Náhled nebo publikování aplikace Adobe AIR

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

Podepisování aplikace

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

[Zpět na začátek](#)

O prostředí Adobe AIR

Adobe® AIR™ je běhový modul pro více systémů, 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™, Adobe® Flash Builder™ 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. Běhový modul se jednou nainstaluje v počítači uživatele a aplikace AIR se pak instalují a spouští stejně jako kterákoliv jiná počítačová aplikace. Běhový modul poskytuje jednotnou platformu nezávislou na operačním systému a pevný rámec pro zavádění aplikací, takže eliminuje testování napříč prohlížeči, neboť zajišťuje jednotnou funkčnost a stejné interakce mezi různými počítači. 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 aplikací založených na technologiích Flash, Flex, HTML a Ajax, aniž byste se museli učit tradiční technologie vývoje pro počítače.

Informace o hardwarových a softwarových požadavcích aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete [Požadavky na systém pro prostředí AIR](#).

Úplné informace o vývoji aplikací pro prostředí Adobe AIR™ naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Videa, výukové lekce a další zdroje

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ v aplikaci Flash Pro:

- Video: [Converting a Flash Project to AIR](#) (Převádění projektu v aplikaci Flash do prostředí AIR) (8:32)
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3](#) (Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR v aplikaci Flash CS3) (5:33)
- Video: [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)
- Video: [Designing an AIR application](#) (Návrh aplikace pro prostředí AIR) (8:51)
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash](#) (Vytváření vlastního vzhledu aplikací AIR pomocí aplikace Flash) (6:24)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Jedna aplikace, pět obrazovek) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash) (John Hattan, gamedev.net)
- Dokument TechNote: [Overlaying AIR 2.7 SDK for Flash Professional CS5.5](#) (Překrytí sady AIR 2.7 SDK pro aplikaci Flash Professional CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

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:

- Spustíte 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 možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5).

Poznámka: Pokud jste úvodní obrazovku aplikace Flash vypnuli, můžete ji znovu zobrazit. Vyberte položky Úpravy > Předvolby a v kategorii

Všeobecné vyberte v nabídce Při spuštění možnost Úvodní obrazovka.

- Zvolte příkaz Soubor > Nový, vyberte možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5) a klepněte na tlačítko OK.
- Otevřete existující soubor aplikace Flash a převedte ho na soubor prostředí AIR. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte na záložce Flash z nabídky Přehrávač volbu Adobe AIR.

Poznámka: (Pouze Flash CS5) Pokud uložíte soubor prostředí AIR verze Flash CS5 ve 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

[Zpět na začátek](#)

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 cílové nastavení na prostředí Adobe AIR.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves 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 Pro 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*).

Poznámka: (pouze pro systém Windows) Publikování aplikace AIR se nezdaří, pokud název souboru obsahuje jiné než anglické znaky.

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

[Zpět na začátek](#)

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash Pro 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, soubor FLA prostředí Adobe AIR uložte.
3. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení AIR 2.
4. Doplňte údaje v dialogovém okně AIR – nastavení 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.

Výstup do Typ balíčku, který chcete vytvořit.

Balíček AIR – vytvoří standardní instalační soubor prostředí AIR, který předpokládá, že je během instalace možné samostatně stáhnout běhové prostředí AIR nebo že již je v cílovém zařízení nainstalováno.

- Instalátor Mac – vytvoří kompletní soubor instalačního souboru v počítačích Macintosh.
- Aplikace s integrovaným běhovým prostředím AIR – vytvoří soubor instalačního programu, který obsahuje běhové prostředí AIR, takže není nutné další stahování.

Instalační soubor systému Windows Tuto volbu vyberte, chcete-li namísto instalátoru prostředí AIR (.air) nezávislého na platformě zkompileovat nativní instalační soubor systému Windows (.exe).

Název Název hlavního souboru aplikace. Ve výchozím nastavení je stejný jako název souboru FLA.

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 obklopuje 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.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které nepodporují režim Direct, naleznete na stránkách [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3 \(Čipové sady a ovladače, které nejsou podporované objektem Stage3D | Flash Player 11, AIR 3\)](#).

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 naleznete 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.

Pokud jste do cesty ke knihovně ActionScript přidali soubory nativního rozšíření AIR, tyto soubory se v seznamu rovněž zobrazí.

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 naleznete v částech [Podepsání aplikace](#) a [Digitální podpis souboru AIR](#).

Nastavení záložky Ikony

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 (pouze Flash CS5).

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.

Jazykové nastavení

Na panelu Jazyky můžete vybrat jazyky, s nimiž má být aplikace v úložišti aplikací nebo v tržišti spojená. Výběrem jazyka umožníte uživatelům operačního systému v daném jazyce stáhnout aplikaci. Tato jazyková nastavení pouze lokalizují uživatelské rozhraní vaší aplikace.

Pokud nejsou vybrány žádné jazyky, aplikace je publikována ve všech podporovaných jazycích. Díky tomu nemusíte vybírat všechny jazyky. Prostředí Adobe AIR podporuje uvedené jazyky. Systém Android může podporovat další jazyky.

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 značkový jazyk – HTML, Textový soubor nebo Příklad).

Přípona Přípona názvu souboru (například html, text nebo xml); 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 svojí 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

[Zpět na začátek](#)

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 AIR 2** a klepněte na záložku **Podpis**.

Tato záložka obsahuje dvě přepínací tlačítka, která slouží k podpisu aplikace prostředím 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 **Opatření souboru AIR digitálním podpisem**.

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 dvoudílný kód státu, pokud v nabídce není. Seznam platných kódů zemí 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 opatřeného vlastním podpisem naleznete v části Opatření souboru AIR digitálním podpisem.

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 Pro a sady AIR SDK. Další informace naleznete v části [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

[Zpět na začátek](#)

Do aplikace Flash Pro můžete přidat nová vydání a vlastní verze sady AIR SDK. Po přidání se nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování.


Přidání nové verze sady SDK:

- Stáhněte si novou složku AIR SDK.
- V aplikaci Flash Pro vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko plus (+) a přejděte do nové složky AIR SDK. Klepněte na tlačítko OK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko OK.

Nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování. Nejnižší přijatelná verze sady SDK by měla být větší než verze, která je součástí sady Flash Pro.

Odebrání verze sady AIR SDK

- V aplikaci Flash Pro vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK vyberte sadu SDK, kterou chcete odebrat.
- Klepněte na tlačítko minus (-). Klepněte na tlačítko OK.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování aplikací prostředí AIR for Android

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

Vytváření aplikací prostředí AIR for Android

Jazykové nastavení

Počínaje aplikací Flash Professional CS5.5 je možné publikovat obsah pro prostředí Adobe® AIR™ pro Android, operační systém společnosti Google pro mobilní zařízení.

Tento článek popisuje konfiguraci nastavení publikování pro prostředí AIR for Android v aplikaci Flash Professional. Podrobné informace o vývoji aplikací Adobe AIR™ naleznete v části [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Informace o požadavcích na hardware a software u aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete v [požadavcích na systém pro prostředí AIR](#).

Veškerou dokumentaci k prostředí AIR pro vývojáře naleznete v [odkazech na zdroje informací o prostředí Adobe AIR](#).

Videa a výukové lekce

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ pro aplikace Android v aplikaci Flash Pro:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Publishing an AIR for Android app](#) (Aplikace Flash Professional CS5.5 – Publikování aplikace prostředí AIR for Android) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (AIR for Android – část 1: Nastavení vývojového prostředí) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (AIR for Android – část 2: Přístup ke kameře v zařízení Android) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (Akcelerace grafického procesoru v prostředí AIR for Android) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Jedna aplikace, pět obrazovek) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash) (John Hattan, gamedev.net)

Poznámka: (pouze AIR 3.7) Balení aplikací pouze s kaptivním běhovým modulem (Android)

U verze AIR 3.7 dojde při balení aplikací AIR pro systém Android do jakéhokoli cíle ke vložení běhového modulu AIR. Díky tomu se zlepšuje zkušenost uživatele, protože není třeba stahovat běhový modul AIR samostatně. Vedlejším účinkem ale je, že velikost aplikace se zvýší asi o 9 MB.

Aplikace Flash Professional zobrazí varování, pokud byla aplikace AIR for Android sbalena pomocí možnosti Sdílený běhový modul.

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Dokumenty prostředí Adobe AIR for Android můžete v aplikaci Flash vytvořit pomocí příkazu Soubor >Nový příkaz. Můžete také vytvořit soubor FLA ActionScript® 3.0 a převést jej na soubor prostředí Adobe AIR for Android pomocí dialogového okna Nastavení publikování.

Chcete-li vytvořit soubor prostředí AIR for Android, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V úvodní obrazovce nebo v dialogovém okně Nový dokument (Soubor > Nový) zvolte možnost Prostředí AIR for Android.
- Otevřete existující soubor FLA a převedte jej na soubor prostředí AIR for Android. Vyberte možnost Prostředí AIR for Android v nabídce Cíl v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování).

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Můžete **zobrazit náhled** souboru SWF Flash AIR for Android tak, jak by vypadal v okně aplikace prostředí AIR. Používání náhledu je užitečné v případech, kdy chcete vidět, jak budou vypadat viditelné aspekty aplikace. Přitom ale nemusíte aplikaci balit ani instalovat.

1. Zkontrolujte, zda je nastavení cíle v dialogovém okně Nastavení publikování nastaveno na možnost Prostředí AIR for Android.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Enter.

Pokud jste neprovedli nastavení aplikace prostřednictvím dialogového okna Nastavení aplikace a instalátoru, vygeneruje aplikace Flash výchozí soubor deskriptoru aplikace (*název_souboru_swf-app.xml*) automaticky. Aplikace Flash vytvoří soubor ve stejné složce, ve které se nachází soubor SWF. Pokud jste nastavení aplikace provedli v dialogovém okně Nastavení aplikace a instalátoru, odpovídá soubor deskriptoru aplikace tomuto nastavení.

Chcete-li **publikovat** soubor prostředí AIR for Android, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na tlačítko Publikovat.
- V dialogovém okně AIR for Android – nastavení klepněte na tlačítko Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Náhled publikování.

Při publikování souboru AIR aplikace Flash Pro vytvoří soubor SWF a soubor deskriptoru aplikace XML. Aplikace Flash pak sbalí kopie obou souborů společně se všemi dalšími soubory, které jste do aplikace přidali, do souboru instalátoru prostředí AIR (*název_souboru_swf.apk*).

Vytvoření aplikace prostředí AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR for Android, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash Pro tyto soubory deskriptoru a instalátoru vytvoří společně se souborem SWF při publikování souboru AIR for Android.

K určení nastavení těchto souborů slouží dialogové okno Prostředí AIR for Android – Nastavení aplikace a instalátoru. Po vytvoření souboru prostředí AIR for Android lze toto dialogové okno otevřít z inspektoru vlastností daného dokumentu. Můžete je také otevřít pomocí tlačítka Nastavení v nabídce Přehrávač na kartě Flash v dialogovém okně Nastavení publikování.

Vytvoření souboru aplikace 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, uložte soubor FLA prostředí AIR for Android.
3. Vyberte Soubor > Nastavení prostředí AIR for Android.
4. Doplněte údaje v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – Nastavení aplikace a instalátoru a pak klepněte na tlačítko Publikovat.

Po klepnutí na tlačítko Publikovat, budou sbaleny následující soubory:

- Soubor SWF
- Soubor deskriptoru aplikace
- Soubory ikon aplikace
- Soubory uvedené v textovém poli Zahrnuté soubory

Poznámka: Publikování aplikace AIR for Android se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.

Dialogové okno Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru je rozděleno na čtyři záložky: Všeobecné, Nasazení, Ikony a Oprávnění.

Nastavení záložky Všeobecné

Záložka Všeobecné v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje následující volby:

Výstupní soubor Název a umístění souboru AIR, který má být vytvořen při použití příkazu Publikovat. Přípona výstupního souboru je APK.

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.

ID aplikace Označuje aplikaci jedinečným identifikátorem. Pokud chcete, můžete výchozí identifikátor změnit. V identifikátoru nepoužívejte mezery nebo speciální znaky. Platnými znaky jsou pouze 0–9, a–z, A–Z a . (tečka); délka může být 1 až 212 znaků. Výchozí identifikátor je `com.adobe.example.applicationName`.

Verze Volitelné. Určuje číslo verze aplikace. Výchozí hodnotou je 1.0.

Označení verze Volitelné. Řetězec popisující verzi.

Poměr stran Umožňuje vybrat pro aplikaci orientaci Na výšku, Na šířku nebo Automaticky. Pokud je vybrána volba Automaticky společně s volbou Automatická orientace, spustí se aplikace v zařízení v závislosti na jeho aktuální orientaci.

Celá obrazovka Nastaví spuštění aplikace v režimu celé obrazovky. Tato volba není ve výchozím nastavení vybrána.

Automatická orientace Umožňuje přepnout aplikaci z režimu na výšku do režimu na šířku v závislosti na aktuální orientaci zařízení. Tato volba není ve výchozím nastavení vybrána.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- GPU - použije režim GPU. Pokud není žádný GPU k dispozici, použije se CPU.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které nepodporují režim Direct, naleznete na stránkách [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3 \(Čipové sady a ovladače, které nejsou podporované objektem Stage3D | Flash Player 11, AIR 3\)](#).

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. Úplné cesty k souborům jsou sice zobrazeny, ale v případě potřeby jsou zkráceny.

Pokud jste do cesty ke knihovně ActionScript přidali soubory nativního rozšíření AIR, tyto soubory se v seznamu rovněž zobrazí.

Součástí tohoto seznamu nejsou soubory ikon. Když aplikace Flash vytváří ze souborů balíček, zkopíruje soubory ikon do dočasné složky, která je vztahována k umístění souboru SWF. Po vytvoření balíčku aplikace Flash tuto složku odstraní.

Nastavení záložky Nasazení

Záložka Nasazení v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru vám umožní určit následující nastavení.

Certifikát Digitální certifikát pro aplikaci. Můžete certifikát vyhledat procházením nebo vytvořit nový certifikát. Informace o vytvoření digitálního certifikátu naleznete v části Podepsání aplikace. Certifikáty aplikací pro systém Android musejí mít nastavenou dobu platnosti alespoň 25 let.

Heslo Heslo pro vybraný digitální certifikát.

Typ nasazení Určuje, jaký typ balíčku chcete vytvořit.

- Nastavení uvolnění umožňuje vytvářet balíčky pro tržiště nebo jakékoli jiné distribuční médium, jako je například web.
- Nastavení verze pro emulátor umožňuje vytváření balíčků pro ladění v simulátoru mobilních zařízení.
- Nasazení pro ladění umožňuje provádět ladění v zařízení, včetně nastavení bodů přerušení v aplikaci Flash a vzdáleného ladění aplikace spuštěné v zařízení se systémem Android. Můžete si také vybrat, jaké síťové rozhraní a adresu IP pro relace ladění použijete.

Běhové prostředí AIR Určuje, jak se má aplikace chovat v zařízeních, ve kterých dosud není běhové prostředí AIR nainstalované.

- **Možnost Přiložit běhové prostředí AIR k aplikaci** přidá běhové prostředí do instalačního balíčku aplikace tak, aby nebylo požadováno žádné další stahování. Tím se značně zvýší velikost balíčku aplikací.
- **Získat běhové prostředí AIR z...** zajistí, že instalační program stáhne běhové prostředí ze zadaného umístění při instalaci.

Po publikování Umožňuje určit, zda má být aplikace nainstalována do aktuálně připojeného zařízení Android a zda se má ihned po instalaci spustit.

Nastavení záložky Ikony

Záložka Ikony v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru umožňuje nastavit ikonu pro aplikaci Android. Tato ikona se zobrazí poté, co aplikaci nainstalujete a spustíte v běhovém prostředí AIR for Android. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ni určit tři různé velikosti (72, 48 a 36 obrazových bodů). Ikony, které pro Android zvolíte, nemusí tyto velikosti přísně dodržovat.

Chcete-li nastavit ikonu, klepněte na záložce Ikony na velikost ikony a pak vyhledejte soubor, který chcete pro tuto velikost použít. Soubory musí být ve formátu PNG (Portable Network Graphics).

Pokud pro určitou velikost ikony nedodáte obraz, vytvoří prostředí Adobe AIR chybějící obraz ikony změnou velikosti jednoho z dodaných obrazů.

Nastavení záložky Oprávnění

Záložka Oprávnění umožňuje určit služby a data, ke kterým má mít aplikace přístup v zařízení.

- Chcete-li použít oprávnění, zaškrtněte příslušné políčko.
- Chcete-li zobrazit popis oprávnění, klepněte na název oprávnění. Popis se zobrazí pod seznamem oprávnění.
- Chcete-li místo použití dialogového okna ručně spravovat oprávnění, vyberte možnost Ručně spravovat oprávnění a dodatky manifestu v souboru deskriptoru aplikace.

Jazykové nastavení

[Zpět na začátek](#)

Na panelu Jazyky můžete vybrat jazyky, s nimiž má být aplikace v úložišti aplikací nebo v tržišti spojená. Výběrem jazyka umožníte uživatelům operačního systému Android v daném jazyce stáhnout aplikaci. Tato jazyková nastavení pouze lokalizují uživatelské rozhraní vaší aplikace.

Pokud nejsou vybrány žádné jazyky, aplikace je publikována ve všech podporovaných jazycích. Díky tomu nemusíte vybírat všechny jazyky. Prostředí Adobe AIR podporuje uvedené jazyky. Systém Android může podporovat další jazyky.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Nastavení publikování

[Nastavení publikování pro soubory SWF aplikace Flash](#)

[Určení nastavení publikování pro soubory SWC a projektory](#)

[Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper](#)

[Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player](#)

[Určení nastavení publikování pro soubory GIF](#)

[Určení nastavení publikování pro soubory JPEG](#)

[Určení nastavení publikování pro soubory PNG](#)

[Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování](#)

[Používání profilů publikování](#)

Nastavení publikování pro soubory SWF aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Pouze CS5.5: Nastavení publikování pro verzi přehrávače a ActionScriptu můžete určit také v inspektoru vlastností. Zrušte výběr všech položek ve vymezené ploše a tím zobrazíte vlastnosti dokumentu v inspektoru vlastností.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a z rozbalovací nabídky přehrávače vyberte požadovanou verzi přehrávače. Ne všechny funkce aplikace 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 kategorii HTML Wrapper v levém sloupci a vyberte možnost Detekovat verzi aplikace Flash a zadejte verzi Flash Player, kterou chcete detekovat.

Poznámka: V aplikaci Flash Pro CS5.5 nastavení verze Flash Player 10.2 vytvoří soubor SWF používající verzi 11 formátu SWF. Nastavení verzí Flash Player 10 a 10.1 vytvoří soubor SWF používající verzi 10 formátu SWF.

2. Z rozbalovací nabídky Skript vyberte verzi jazyka ActionScript®. Pokud vyberete ActionScript 2.0 nebo 3.0 a máte vytvořené třídy, klepněte na tlačítko Nastavení ActionScriptu a nastavte relativní cestu k souborům tříd, která se liší od cesty k výchozím adresářům nastavené v Předvolbách.

Poznámka: Ve verzi Flash Professional CC je podporován pouze jazyk ActionScript 3.0.

3. Chcete-li určit míru komprese bitmap, klepněte na kategorii Flash v levém sloupci a upravte hodnotu Kvalita JPEG. 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 všechny zvukové streamy nebo zvuky událostí v souboru SWF, klepněte na hodnoty vedle položek Zvukový stream 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, aplikace Flash Pro prozkoumá všechny streamingové zvuky 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 mobilní zařízení, a ne původní zvuky z knihovny, zvolte Exportovat zvuky zařízení. Klepněte na tlačítko OK.

7. Chcete-li nastavit další volby nastavení, vyberte některou z následujících možností:

Komprimovat film (ve výchozím nastavení zapnutá) Zkomprimuje soubor SWF a tím zmenší velikost souboru a zkrátí čas načítání.

Dostupné jsou dva režimy komprese:

- Deflate - jedná se o starší režim komprese, který je kompatibilní s přehrávačem Flash 6.x a novějšími.
- LZMA - Tento režim je až o 40 % účinnější než Deflate a je kompatibilní pouze s přehrávačem Flash Player 11.x nebo novějším nebo AIR 3.x nebo novějším. Komprese LZMA je vhodná pro většinu souborů FLA, které obsahují spoustu skriptů ActionScript nebo vektorové grafiky. Pokud je v nastavení Publikovat vybrána položka SWC, bude k dispozici pouze komprese Deflate.

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. Otevřete dialogové okno klepnutím na tlačítko Změnit metadata XMP. 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.

Vytvořit zprávu o velikosti Vygeneruje zprávu s přehledem množství dat ve finálním obsahu aplikace Flash Pro podle jednotlivých souborů.

Příkazy Vynechat sledování Určuje, že Flash Pro má ignorovat výraz akce `trace` v aktuálním souboru SWF. Když vyberete tuto volbu, informace z akcí `trace` se nebudou v panelu Výstup zobrazovat. Další informace najdete v tématu [Přehled panelu Výstup](#).

Povolit ladění Aktivuje Debugger a umožní vzdálené ladění souboru Flash Pro SWF. Umožňuje použít u vašeho souboru SWF ochranu heslem.

Zabránit importu Zabraňuje ostatním uživatelům importovat soubor SWF a převést ho zpět na dokument FLA. Umožňuje použít u souboru Flash Pro SWF ochranu heslem.

8. **(Pouze Flash Professional CC)** Výběrem vhodné volby můžete pro soubor SWF povolit data podrobné telemetrie. Povoláním této volby umožníte nástroji Adobe Scout zaznamenat pro tento soubor SWF data telemetrie. Další informace naleznete v tématu Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Flash Professional CC.
 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 a publikujte znovu. Další informace o nástroji Debugger najdete v tématu [Ladění skriptu ActionScript 1.0 a 2.0](#). Pokud používáte ActionScript 3.0, prostudujte si téma Ladění skriptu ActionScript 3.0.
- Poznámka:** Aplikace Flash Professional CC nepodporuje jazyky ActionScript 1.0 a 2.0. Další informace naleznete v tématu Otevírání souborů aplikace Flash Pro CS6 files v aplikaci Flash Pro CC.
10. 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.
 11. Z rozbalovací nabídky Lokální zabezpečení přehrávání vyberte požadovaný model zabezpečení aplikace Flash Pro. Určete, zda má mít váš publikovaný soubor SWF lokální nebo síťový zabezpečený přístup.

Pouze lokální přístup Umožňuje interakci publikovaného souboru SWF se soubory a zdroji v lokálním systému, nikoli však na síti.

Použít pouze síť Umožňuje interakci publikovaného souboru SWF se soubory a zdroji na síti, nikoli však v lokálním systému.

12. Chcete-li souboru SWF povolit použití hardwarové akcelerace, vyberte v nabídce Hardwarová akcelerace jednu z následujících voleb.

Úroveň 1 - Přímý přímý režim zlepšuje výkon přehrávání tím, že povolí 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 případech, že očekáváte, že budou mít příjemci špičkové grafické karty.

Pokud nemá přehrávací 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 HTML `wmode` na hodnotu „direct“ (přímý) 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.

Určení nastavení publikování pro soubory SWC a projektory

[Zpět na začátek](#)

Soubor [SWC](#) se používá k distribuci komponent. Soubor SWC obsahuje zkompilovaný klip, soubor třídy komponenty jazyka ActionScript a další soubory, které komponentu popisují.

Projektory jsou soubory aplikace Flash, které obsahují publikovaný soubor SWF i přehrávač Flash Player. Projektory lze přehrávat podobně jako běžnou aplikaci bez webového prohlížeče, zásuvného modulu Flash Player nebo prostředí Adobe AIR.

- Chcete-li publikovat soubor SWC, vyberte soubor SWC v levém sloupci dialogového okna Nastavení publikování a klepněte na tlačítko

Publikovat.

- Chcete-li publikovat Projektor Windows, vyberte v levém sloupci Projektor Win a klepněte na tlačítko Publikovat.
- Chcete-li publikovat Projektor Macintosh, vyberte v levém sloupci Projektor Mac a klepněte na tlačítko Publikovat.

Chcete-li soubor SWC nebo projektor uložit s jiným názvem souboru než původní soubor FLA, zadejte název pro výstupní soubor.

Poznámka: (Aplikace Flash Professional CS6 a novější verze) Projektorů nejsou podporovány.

Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper

[Zpět na začátek](#)

Pro přehrávání obsahu Flash Pro ve webovém prohlížeči je nezbytný dokument HTML, který aktivuje soubor SWF a určuje nastavení prohlížeče. Příkazem Publikovat se tento dokument automaticky vygeneruje z parametrů v dokumentu předlohy HTML.

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 Pro.

Chcete-li parametry HTML pro Flash Pro 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 nastavují 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.

Určení požadovaných nastavení

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci dialogového okna klepněte na kategorii HTML Wrapper.
2. Použijte výchozí název souboru, který je stejný jako název vašeho dokumentu, nebo zadejte jedinečný název s příponou `.html`.
3. Chcete-li vybrat a použít nainstalovanou předlohu, vyberte předlohu z rozbalovací nabídky Předloha. Chcete-li zobrazit popis vybrané předlohy, klepněte na volbu Informace. Výchozí výběr je předloha Pouze Flash.
4. Pokud jste vybrali jakoukoli jinou předlohu HTML než Obrazová mapa a nastavili jste verzi přehrávače Flash Player 4 nebo novější, vyberte možnost Detekce verze Flash. Další informace naleznete v části [Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player](#).

Poznámka: Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval verzi přehrávače Flash Player uživatele, a případně jej přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li přehrávač určený pro tento dokument. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

5. Výběrem volby Velikost nastavte hodnoty atributů `width` a `height` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML:

Přizpůsobit film (Výchozí nastavení) Používá velikost souboru SWF.

Obr. body Použije šířku a výšku, které zadáte. Zadejte šířku a výšku v obrazových bodech.

Procenta Soubor SWF zabírá v okně prohlížeče zadané procento. Zadejte procenta pro požadovanou šířku a výšku.

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 zkratk 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 písmi 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 vyhlazeny; pokud obsahuje animaci, bitmapy nejsou vyhlazeny.

Nejllepší poskytuje nejvyšší kvalitu zobrazení bez ohledu na rychlost přehrávání. Všechny výstupy i bitmapy jsou vždy vyhlazeny.

8. Vyberte požadovanou volbu z nabídky Režim okna, která určuje atribut `wmode` 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:

Window (Výchozí nastavení) Nevkládá do tagů `object` a `embed` žádné atributy týkající se oken. Pozadí obsahu je neprůhledné a používá barvu pozadí HTML. Kód HTML se nemůže vykreslovat nad ani pod obsahem Flash Pro.

Neprůhledné bez okna Nastaví pozadí obsahu aplikace Flash Pro 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 Pro na průhledné a umožňuje zobrazovat obsah HTML obsah nad nebo pod ním. Informace o prohlížečích, které podporují režimy bez oken, najdete v tématu [Parametry a atributy objektů a vložených štítků](#).

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 režimu 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.

Přímo Použije metodu vykreslení Stage3D, která využívá GPU, kdykoli je to možné. Při použití přímého režimu není možné umístit obrázky jiného typu než SWF do souboru SWF na stránce HTML. Při použití rozhraní Starling se vyžaduje [Rozhraní Starling](#).

Seznam procesorů, které nepodporují objekty Stage3D, naleznete v tématu http://kb2.adobe.com/cz/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Chcete-li, aby se v případě konfliktu nastavení tagů zobrazovaly chybové zprávy (například pokud předloha obsahuje kód odkazující na alternativní obraz, který nebyl určen), vyberte volbu Zobrazovat výstražné zprávy.
10. Chcete-li obsah umístit v rámci určitých hranic, jestliže jste změnil původní šířku a výšku dokumentu, vyberte volbu Změnit velikost. Volba Změnit velikost nastaví parametr `SCALE` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML.

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 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.

12. Chcete-li nastavit, jak se má obsah umístit v okně aplikace a jak se má oříznout, vyberte volby Vodorovné zarovnání Flash a Svislé zarovnání Flash. Tyto možnosti nastaví parametr `SALIGN` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML.

Parametry a atributy pro tagy `object` a `embed`

Následující atributy a parametry tagů popisují kód HTML vytvořený příkazem Publikovat. Tento seznam používáte při zápisu vlastního HTML pro zobrazování obsahu Flash Pro. 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 písma 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 Pro 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?Pl_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 Pro 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 Pro 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: `$LO`

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.

Nejllepší 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 Umístí 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.

salign, parametr (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 použít průhledný obsah aplikace Flash Pro, funkce absolutního určení polohy a možnosti práce s vrstvami dostupné v aplikaci Internet Explorer 4.0. Seznam prohlížečů, které atribut/parametr `wmode` podporují, naleznete v části Publikování dokumentů Flash. Parametr `wmode` se používá k hardwarové akceleraci také v aplikaci Flash Player 9 a novějších verzích.

Další informace o hardwarové akceleraci najdete v tématu [Určení nastavení publikování pro soubory SWF](#).

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je `Window`. Vztahuje se pouze na tag `object`.

Window Přehraje aplikaci v jejím vlastním obdélníkovém okně na webové stránce. Hodnota Okno indikuje, že aplikace Flash Pro 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.

Hodnota: `Window` | `Opaque` | `Transparent` | `Direct` | `GPU`

Proměnná předlohy: `$WM`

allowscriptaccess, atribut nebo parametr Atribut nebo parametr `allowscriptaccess` umožňuje vaší aplikaci Flash Pro 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 Pro. 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 Pro 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 Pro 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 Pro, následujícím stisknutím klávesy tabulátor se výběr přesune mimo aplikaci, a to do okolního obsahu HTML nebo na stavový řádek prohlížeče, pokud po aplikaci Flash Pro 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 Pro, následujícím stiskem klávesy tabulátor se přesměruje vstup znovu na začátek aplikace. V tomto režimu nelze používat klávesu tabulátor k přesměrování vstupu mimo aplikaci Flash Pro.

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="movienamename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

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="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </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="movienamename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </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.

Prohlížeče, které podporují režim bez okna

Podrobné informace o webových prohlížečích, které podporují atribut `WMODE`, jsou uvedeny v [tabulce v dokumentu TechNote 12701: Flash OBJECT Tag Attributes \(Atributy tagu OBJECT v aplikaci Flash\)](#).

Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval verzi přehrávače Flash Player uživatele, a případně jej přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li přehrávač určený pro tento dokument. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze 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 aplikace Flash Pro umožňující prohlížení vámi vytvořeného obsahu.

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 2003 pro PocketPC
- Flash Pro se sledováním AICC
- Flash Pro s příkazem FSCommand
- Flash Pro s pojmenovanými kotvami
- Flash Pro se sledováním SCORM

Poznámka: Předloha HTML Obrazová mapa nepodporuje detekci přehrávače, protože v ní není vložen přehrávač Flash Player.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci klepněte na kategorii HTML Wrapper.
2. Z rozbalovací nabídky Předloha vyberte jednu z předloh Pouze Flash nebo předlohu Flash HTTPS. Tyto předlohy podporují detekční sadu pro jednostránkový HTML. Všechny tyto předlohy umožňují zaškrtnout políčko Detekovat verzi aplikace Flash a textová pole pro zadání čísla verze.
3. Vyberte zaškrťovací 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 10.1.2, pokud obsahuje specifickou funkci, která je nezbytná pro zobrazení vašeho souboru SWF.

Když publikujete soubor SWF, Flash Pro vytvoří jednu stránku HTML, do které se vloží soubor SWF spolu s kódem pro detekci přehrávače Flash Player. Pokud koncový uživatel nemá verzi aplikace Flash Pro, 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

[Zpět na začátek](#)

Soubory GIF slouží k exportu kreseb a jednoduchých animací z aplikace Flash Pro pro použití ve webových stránkách. Standardní soubory GIF jsou komprimované bitmapy.

Animovaný soubor GIF (někdy označovaný jako GIF89a) nabízí jednoduchý způsob, jak exportovat krátké sekvence animací. Aplikace Flash Pro optimalizuje animovaný GIF, přičemž uloží jen změny mezi jednotlivými snímky.

Aplikace Flash Pro vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor GIF, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku `#static` v inspektoru Vlastnosti. Aplikace Flash Pro 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`.

Aplikace Flash Pro může vygenerovat obrazovou mapu pro soubor GIF, aby se uchovaly odkazy na URL pro tlačítka v původním dokumentu. Pomocí inspektoru Vlastnosti umístíte popis snímku `#Map` do klíčového snímku, ve kterém chcete obrazovou mapu vytvořit. Pokud popis snímku nevytvoříte, aplikace Flash Pro vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Obrazovou mapu vytvoříte jen v případě, že vybraná předloha obsahuje proměnnou `$IM`.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci dialogového okna klepněte na položku Obraz GIF.
2. Jako název souboru GIF použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou `.gif`.
3. Vyberte možnosti pro soubor GIF:

Velikost Vyberte možnost Přizpůsobit film, aby byl obraz GIF stejné velikosti jako soubor SWF a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, nebo zadejte hodnoty pro šířku a výšku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech.

Přehrávání Určuje, zda má Flash Pro vytvořit statický obraz (volba Statický), nebo animovaný GIF (volba Animace). Pokud vyberete Animace, zvolte Nepřetržitě opakovat nebo zadejte počet opakování.

4. Chcete-li zadat další nastavení vzhledu exportovaného souboru GIF, rozbalte oddíl Barvy a vyberte jednu z následujících možností:

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Optimalizovat barvy Z tabulky barev souboru GIF odstraní všechny 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.)

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 umístíte průhledný obraz GIF na vícebarevné pozadí.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Rozklad plných barev Aplikuje rozklad na plné barvy i na přechody.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li určit průhlednost pozadí aplikace a způsob, jakým se mají nastavení alfa převést na soubor GIF, vyberte jednu z následujících voleb průhlednosti:

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. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li určit způsob, jakým se budou kombinovat obrazové body dostupných barev, aby simulovaly barvy, které nejsou k dispozici na aktuální paletě, vyberte možnost rozkladu 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. *(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)* Chcete-li definovat paletu barev obrazu, vyberte jeden z následujících typů palet:

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 pro maximální počet barev. Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrázku GIF, zadejte hodnotu pro maximální počet barev. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevného podání obrazu.

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 Pro použije barvy z palety 216 webových barev. Díky tomu má obraz lepší barvy, když je v systému s 256 barvami aktivní webová paleta 216 barev. Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrázku GIF, zadejte hodnotu pro maximální počet barev. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevného podání obrazu.

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, seznámte 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. Aplikace Flash Pro podporuje palety uložené ve formátu ACT, které některé grafické aplikace exportují.

Určení nastavení publikování pro soubory JPEG

[Zpět na začátek](#)

Formát JPEG umožňuje publikovat soubor FLA jako vysoce komprimovanou 24bitovou 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.

Aplikace Flash Pro exportuje první snímek souboru SWF jako soubor JPEG, pokud zadáním popisu snímku `#static` na časové ose neoznačíte pro export jiný klíčový snímek.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci vyberte položku Obraz JPEG.
2. Jako název souboru JPEG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .jpg.
3. Vyberte možnosti pro soubor JPEG:

Velikost Vyberte možnost Přizpůsobit film, aby byl obraz JPEG stejné velikosti jako vymezená plocha a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, nebo zadejte hodnoty pro šířku a výšku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech.

Quality 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 Vlastností bitmapy a v něm nastavte kvalitu exportu bitmap pro jednotlivé objekty. Výchozí nastavení komprese v dialogovém okně Vlastností 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 tlačítko OK.

Určení nastavení publikování pro soubory PNG

[Zpět na začátek](#)

PNG je jediný bitmapový formát pro přenos mezi platformami, který podporuje průhlednost (alfa kanál). Je to zároveň nativní formát souborů pro aplikaci Adobe® Fireworks®.

Aplikace Flash Pro exportuje první snímek souboru SWF jako soubor PNG, pokud zadáním popisu snímku `#static` na časové ose neoznačíte pro export jiný klíčový snímek.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci vyberte položku Obraz PNG.
2. Jako název souboru PNG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .png.
3. Pokud chcete, aby byl obraz PNG stejné velikosti jako soubor SWF a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, vyberte možnost

Přizpůsobit film, nebo zadejte pro exportovanou bitmapu hodnoty pro šířku a výšku v obrazových bodech.

4. Pro bitovou hloubku 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.

8bitový na kanál (bpc) pro obraz v 256 barvách

24bitový pro tisíce barev

24bitový s kanálem alfa pro tisíce barev s průhledností (32 bitů na kanál)

5. K nastavení požadovaného vzhledu exportovaného souboru PNG použijte následující volby:

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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. Vyhladení 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Rozklad plných barev Aplikuje rozklad barev na plné barvy a přechody.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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.

6. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Pokud jste pro bitovou hloubku vybrali 8 bitů na kanál, vyberte některou volbu z nabídky Rozklad barev, čímž určíte, jak se mají obrazové body dostupných barev míchat, aby simulovaly barvy, které nejsou k dispozici na aktuální paletě. 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.

7. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Pokud jste pro bitovou hloubku vybrali 8 bitů na kanál, vyberte jeden z následujících typů palet a 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 nej přesnější 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 Pro 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. Aplikace Flash Pro podporuje palety uložené ve formátu ACT, které přední grafické aplikace exportují.

8. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrazu PNG a vybrali jste 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 vybarvení obrazu.
9. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li vybrat metodu filtrování po jednotlivých řádcích, aby bylo možné soubor PNG více komprimovat, a chcete-li experimentovat u konkrétního obrazu s různými volbami, vyberte jednu z následujících voleb filtrování:

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 obraze 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.

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování

[Zpět na začátek](#)

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 zobrazíte náhled projektoru, aplikace Flash Pro ho spustí.

- Zvolte Soubor > Náhled publikování a vyberte požadovaný formát souboru pro náhled.

Pomocí aktuálních hodnot Nastavení publikování vytvoří aplikace Flash Pro soubor určeného typu se stejným umístěním jako soubor FLA. Tento soubor zůstane na tomto místě, dokud ho nepřepíšete nebo neodstraníte.

Poznámka: Pokud se soubor FLA vytvořený v aplikaci Flash Professional CC otevře ve verzi Flash Professional CS6, nastavení publikování pro pole nedostupná ve verzi Flash Pro CC budou mít výchozí hodnoty.

Používání profilů publikování

[Zpět na začátek](#)

Profil publikování umožňuje:

- 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.

Profil publikování se ukládají spíše na úrovni dokumentu než na úrovni aplikace.

Vytvoření profilu publikování

1. V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Vytvořit 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 Profil v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte požadovaný profil publikování:
 - Chcete-li vytvořit duplicitní profil, klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Duplikovat profil. Profil pojmenujte v textovém poli Název duplikátu a klepněte na OK.
 - Chcete-li změnit profil publikování, vyberte jej z nabídky Profil, určete nové nastavení publikování pro daný dokument a klepněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li odstranit profil publikování, klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Odstranit profil. Pak klepněte na tlačítko OK.

Export profilu publikování


1. Z rozbalovací nabídky Profil v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte profil publikování pro export.

2. Klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Exportovat profil. 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. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Importovat profil.
 2. Vyhledejte soubor XML s profilem publikování a klepněte na tlačítko Otevřít.
- [Používání profilů publikování](#)
 - [Zvuk](#)
 - [Používání zvuků v aplikaci Flash Lite](#)
 - [Šablony publikování HTML](#)
 - [Vytváření mapy obrazů jako náhrady pro soubor SWF](#)
 - [Import a export palet barev](#)
 - [Nastavení vlastností bitmap](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Export Grafika a video

Export obrazů a grafiky

Export videí pomocí aplikace Adobe Media Encoder

Export obrazů a grafiky

[Zpět na začátek](#)

Sekvence PNG

Můžete exportovat řadu obrazových souborů z jednoho filmového klipu, tlačítka nebo grafického symbolu v knihovně nebo na vymezené ploše. V průběhu exportu vytvoří aplikace Flash Pro samostatný obrazový soubor pro každý rámec v symbolu. Při exportu z vymezené plochy budou ve výstupu obrazy zachovány všechny transformace (například škálování), které jste na instanci symbolu použili.

Export sekvence PNG:

1. Vyberte jeden filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol v knihovně nebo na vymezené ploše.
2. Klepněte na ně pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Exportovat sekvenci PNG.
3. V dialogovém okně Uložit jako vyberte umístění výstupu a klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogovém okně Exportovat sekvenci PNG nastavte požadované možnosti. Viz dále.
5. Klepnutím na tlačítko Exportovat exportujete sekvenci PNG.

Mezi možnostmi exportu patří:

Šířka - šířka obrazového výstupu. Velikost výstupu je možné měnit změnou této hodnoty. Výchozí je šířka obsahu symbolu.

Výška - výška obrazového výstupu. Velikost výstupu je možné měnit změnou této hodnoty. Výchozí je výška obsahu symbolu.

Rozlišení - rozlišení obrazového výstupu. Výchozí je 72 dpi.

Barvy - hloubka barev obrazového výstupu. Můžete vybrat 8, 24 nebo 32 bitů. Výchozí je 32 bitů, což podporuje průhlednost. Pokud vyberete 24 bitů nebo 8 bitů, což průhlednost neodporuje, nastavení pozadí se změní na hodnotu Plocha. Viz dále.

Pozadí - barva, která se ve výstupu obrazu použije jako barva pozadí. Toto nastavení je k dispozici pouze v případě, kdy je volba Barvy nastavena na 8 nebo 24 bitů. Když jsou barvy nastaveny na 32 bitů, je pozadí obrazu vždy průhledné. Když je možnost Barvy nastavena na 8 nebo 24 bitů, možnost Pozadí bude ve výchozím nastavení Barva pozadí. U 8bitových nebo 24bitových obrazů můžete nastavení změnit na Neprůhledný a poté vyberte barvu pozadí z nástroje Výběr barvy. Nebo průhlednost vytvoříte zvolením alfa hodnoty pro pozadí.

Vyhladit - přepíná, zda má být použito vyhlazení okrajů obrazového výstupu. Tuto možnost vypněte, pokud nepoužíváte průhledné pozadí a u obrazů lze použít jinou barvu pozadí, než je aktuální barva vymezené plochy.

Formát FXG (graphic interchange format) (zamítnutý v aplikaci Flash Professional CC)

O souborech FXG

FXG je formát GIF (Graphic Interchange Format) pro platformu Flash. Formát FXG je založen na 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 jim 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 multimediálních internetových aplikací.

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 lze exportovat jako formát FXG, ale nelze je aplikací, která soubor FXG otevírá, 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 [FXG 2.0 Specification \(Technické údaje rozhraní FXG 2.0\)](#).

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 Illustrator.
- Zvuk a video: nejsou exportovány.
- Komponenty: nejsou exportovány.
- Doplnění 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 ve vymezené 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 vymezenou plochu, zvolte příkaz Export > Exportovat obraz a z nabídky Typ souboru vyberte formát Adobe FXG.

Sekvence JPEG a obraz JPEG

Tyto možnosti jsou stejné jako možnosti Nastavení publikování JPEG. Položka Přizpůsobit obrazovce přizpůsobuje exportovaný obraz velikosti obsahu aplikace Flash Pro tak, jak se zobrazuje na obrazovce. Volba Přizpůsobit film přizpůsobuje obraz JPEG obsahu Flash Pro a zachovává poměr stran původního 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 Stejně 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 8bitovou hloubku; pro tisíce barev vyberte 24 bitů na kanál; pro tisíce barev s průhledností (32 bitů na kanál) vyberte 24 bitů na kanál s alfa. Čím vyšší bitová hloubka, tím větší bude soubor.

Zahrnout Vyberte, zda se má exportovat minimální oblast obrazu, nebo určete plnou velikost dokumentu.

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 položku Přizpůsobit obrazovce.

Zahrnout Exportujte buď minimální oblast obrazu nebo plnou velikost dokumentu.

Barvy Nastavte počet barev, který se může použít k vytvoření exportovaného obrazu. Volby barev jsou následující: 256 barev nebo Standardní barvy (standardní paleta s 216 barvami a podporou webu).

Animace Dostupné pouze pro formát exportu Animovaný GIF. Zadejte počet opakování (0 opakuje donekonečna).

Poznámka: Rozměry exportovaného souboru GIF jsou omezeny na hodnotu menší než 4000 obrazových bodů. Toto omezení platí pro verze aplikace Flash Professional novější než CS6.

Poznámka: Možnost Rozklad plných barev nefunguje, pokud je vybrána možnost 256 barev. To znamená, že obrázek GIF nebude rozložen, pokud je jako schéma barev obrázku GIF vybrána možnost 256 barev.

(ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Bitmapový obraz (BMP)

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 položku 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.

Dokument Flash (SWF)

Chcete-li umístit obsah Flash Pro do jiné aplikace, například do Dreamweaveru, exportujte celý dokument jako soubor SWF. Aplikace Flash Pro soubor SWF exportuje pomocí aktuálního nastavení pro soubor FLA ze záložky Flash v Nastavení publikování.

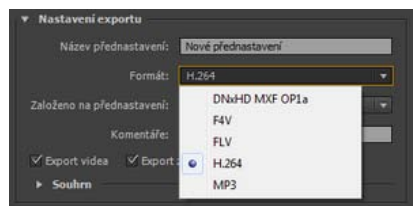
Export videí pomocí aplikace Adobe Media Encoder

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Pro umožňuje export doplňků, symbolů a grafik do videí různých formátů. Video exportovaná pomocí aplikace Flash Pro lze používat v aplikacích s podporou komunikace, pro konferenční videohovory, streamování a sdílení.

Ve výchozím nastavení může aplikace Flash Pro exportovat pouze do souborů QuickTime Movie (.MOV). Funkce exportu vyžaduje, abyste nainstalovali nejnovější verzi přehrávače QuickTime Player, protože aplikace Flash Pro při exportu souborů MOV využívá knihovny QuickTime.

Postup exportu videa byl přepracován, protože aplikace Flash Pro je nyní integrována do programu Adobe Media Encoder. Umožňuje převádět soubory MOV na různé jiné formáty. Program Adobe Media Encoder byl optimalizován, aby uváděl pouze formáty exportu relevantní pro obsah Flash (F4V, FLV, H.264 a mp3). Další informace o kódování a exportu videí pomocí programu Adobe Media Encoder najdete v tématu [Kódování a export videa a zvuku](#).



Srovnání dřívějších a nových postupů exportu videí

Nový pracovní postup se od postupu exportu videí v aplikaci Flash Professional CS6 a starších verzí liší.

Hlavní rozdíly jsou následující:

- **Integrace s programem Adobe Media Encoder:** Aplikace Flash Professional CC byla integrována do programu Adobe Media Encoder 7.0. Starší verze nebyly na programu AME závislé.
- **Formáty exportu:** Aplikace Flash Professional CC může exportovat soubory pouze ve formátu videa QuickTime.

Ve verzi CS6 docházelo k následujícím problémům v pracovních postupech:

- Pracovní postup exportu ve formátu MOV pomocí softwaru QuickTime byl náchylný k chybám a náročný na paměť.
- Export ve formátu AVI nepodporoval filmové klipy.

Ve verzi Flash Professional CC byly výše uvedené problémy opraveny, včetně problému se ztrátou snímků. Avšak pracovním postupem s použitím programu Adobe Media Encoder můžete v aplikaci Flash Professional CC exportovat do souborů MOV bez problémů. Novým pracovním postupem programu AME můžete obsah Flash exportovat pouze do souborů MOV a ty později v aplikaci AME převádět na libovolný požadovaný výstup.

Export začíná snímkem 2.

V závislosti na struktuře časové osy může být exportované video výsledkem kteréhokoli z následujících scénářů:

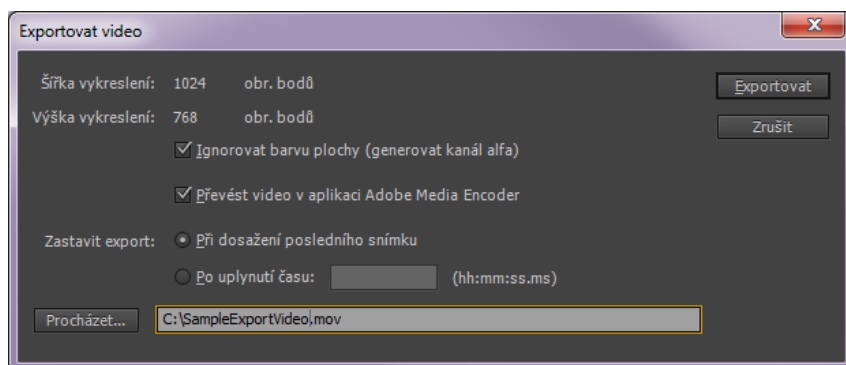
1. Pokud je na kořenové časové ose více než jeden snímek, export začne od snímku 2.
2. Pokud je na kořenové časové ose pouze jediný snímek, bude export zahrnovat také snímek 1.

3. Pokud je na kořenové časové ose více než jeden snímek a ke snímku 1 je přidán prvek ActionScript nebo zvuk, nebude vyvolán.

Export videa

Před exportováním proveďte následující úkon:


- Instalace aplikace QuickTime
 - Nastavte snímkovou frekvenci na hodnotu rovnou nebo nižší než 60sn./s. Další informace najdete v tématu [Animation Basics](#) (Animace – základní informace).
1. Vytvořte nebo otevřete existující soubor FLA.
 2. Přejděte do nabídky Soubor > Export > Exportovat video.
 3. V dialogu Exportovat video položky Šířka vykreslení a Výška vykreslení představují hodnoty šířky a výšky pro velikost vymezené plochy.
 4. V dialogu Exportovat video:
 - Šířka vykreslení a Výška vykreslení: Statické hodnoty rovné šířce a výšce vymezené plochy v uvedeném pořadí. Chcete-li hodnoty Šířka vykreslení a Výška vykreslení změnit, upravte podle toho velikost vymezené plochy.
 - Ignorovat barvu plochy (generovat kanál alfa): Vytvoří kanál alfa pomocí barvy vymezené plochy. Kanál alfa je zakódován jako průhledná stopa. Umožňuje překrývat obsah exportovaným filmem formátu QuickTime a tím změnit barvu pozadí nebo scény.
 - Převést video v aplikaci Adobe Media Encoder: Tuto volbu vyberte, chcete-li exportovaný soubor MOV převést pomocí programu AME do jiného formátu. Je-li tato volba vybrána, program AME se spustí, jakmile aplikace Flash dokončí export videa.
 - Zastavit export: Určete, kdy má aplikace Flash Pro export zastavit.
 - Při dosažení posledního snímku: Tuto volbu vyberte, chcete-li export ukončit po posledním snímku.
 - Po uplynutí času: Tuto volbu vyberte a určete dobu, po jejímž uplynutí se export ukončí. Tato volba umožňuje exportovat samostatné části videa.
 - Cesta exportovaného videa: Zadejte nebo vyhledejte umístění, do kterého se má video exportovat.



5. Klepněte na tlačítko Exportovat. Pokud vyberete volbu Převést video v aplikaci Adobe Media Encoder, program AME se spustí a exportovaný soubor MOV bude dostupný v nové frontě. Další informace o kódování a převodu videí pomocí aplikace AME najdete v tématu [Kódování a export videa a zvuku](#).

Viz také

- [Určení nastavení publikování pro soubory JPEG](#)
- [Určení nastavení publikování pro soubory PNG](#)
- [Určení nastavení publikování pro detekci Flash Player](#)
- [Určení nastavení publikování pro soubory SWF](#)
- [Formáty videa a Flash](#)
- [Informace o komprimaci zvuků pro export](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Export videa v aplikaci Flash Professional CS6

Poznámka: Tento článek se týká pouze aplikace Flash Professional CS6 a starších verzí. Nejnovější informace o funkce Export videa najdete v tématu Export videa v aplikaci Adobe Media Encoder.

O videu pro přehrávač Adobe Flash Player (FLV)

Pomocí aplikace Flash Pro můžete importovat nebo exportovat video se zakódovaným zvukem. Aplikace Flash může importovat video FLV a exportovat formát FLV nebo QuickTime (MOV). Video se využívá v komunikačních aplikacích, například pro videokonference nebo soubory obsahující zakódovaná data sdílená na obrazovce a exportovaná ze serveru Flash Media Server společnosti Adobe.

Při exportu videoklipů z aplikace Flash ve formátu FLV se zvukovým streamem je zvuk komprimován podle nastavení v dialogovém okně Streaming zvuku.

Soubory ve formátu FLV se komprimují pomocí kodeku Sorenson.

Export kopie souboru FLV z knihovny

1. Na panelu Knihovna klikněte pravým tlačítkem na videoklip FLV.
2. Z kontextové nabídky vyberte možnost Vlastnosti.
3. V dialogovém okně Vlastnosti videa klikněte na volbu Exportovat.
4. Zadejte název exportovaného souboru. Vyberte umístění, kam se má soubor uložit, klikněte na tlačítko Uložit a klikněte na tlačítko OK.

O formátu QuickTime

Aplikace Flash Pro poskytuje dva způsoby exportu dokumentů Flash Pro ve formátu QuickTime:

Export QuickTime Exportuje soubor QuickTime, který lze rozesílat jako streamované video na disku 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 Pro, například animaci ve formátu videa QuickTime.

Uvědomte si, že výkon počítače použitého k exportu videa QuickTime může ovlivnit kvalitu videa. Pokud Flash není schopen 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 Pro ve stejném formátu QuickTime nainstalovaném na vašem počítači. To vám umožní zkombinovat interaktivní funkce aplikace Flash Pro s multimediálními funkcemi a funkcemi videa QuickTime v jednom filmu QuickTime 4, na který se může podívat kdokoli, 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.

Exportuje všechny vrstvy v dokumentu Flash Pro jako jednu stopu Flash Pro, pokud dokument neobsahuje importovaný film QuickTime. Importovaný film QuickTime zůstává v exportované aplikaci ve formátu QuickTime.

Exportovat QuickTime

1. Vyberte položky 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, zrušte výběr možnosti Zachovat poměr stran.

Poznámka: Pokud jsou rozměry videa obzvlášť velké (například 740 x 480 obrazových bodů), možná bude nutné změnit kmitočet snímků filmu, čímž zabráníte 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. Mezi kodeky, které tuto akci podporují, jsou Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF nebo TGA. Také je třeba v nastavení kompresoru/hloubky vybrat více než milion barev. Chcete-li nastavit typ komprese a barevnou hloubku, klikněte 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. klikněte na tlačítko Exportovat.

Následující výuková videa ukazují export videa ve formátu QuickTime z aplikace Flash Pro. Přestože může být v některých videích zobrazeno rozhraní aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, mají tato videa význam i pro aplikaci Flash Pro CS5.

- [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 Pro v aplikaci pro úpravy videa. Protože AVI je formát založený na bitmapách, mohou dokumenty obsahující dlouhé animace nebo animace s vysokým rozlišením rychle nabývat 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, zrušte výběr možnosti 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. Vyhladení 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.

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 možnost Ignorovat zvuky událostí.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování dokumentů Flash

[Přehled publikování](#)
[Dokumenty HTML](#)
[Detekce přítomnosti přehrávače Flash Player](#)
[Publikování pro mobilní zařízení](#)
[Publikování zabezpečených dokumentů Flash](#)
[Flash Player](#)
[Aktualizace nebo přehrávače Flash Player](#)
[Konfigurace serveru pro přehrávač Flash Player](#)
[Optimalizace vyhledávačů pro zpracování obsahu Flash](#)
[O aplikacích Omniture a Flash](#)

Přehled publikování

[Zpět na začátek](#)

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 Pro SWF a dokument HTML, který vkládá obsah aplikace Flash Pro 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, aplikace Flash Pro 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 aplikace Flash Pro (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 Pro. Přestože mohou být v některých videích zobrazené aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, videa se vztahují i k aplikaci Flash Pro CS5.

- [Creating a Flash web movie \(Vytváření webového filmu v aplikaci Flash\) \(1:58\)](#)
- [Flash in a Flash – Episode 6: Publishing \(Flash bleskově – 6. díl: Publikování\) \(27:41\)](#)
- [Publikování souborů FLA s detekcí verze přehrávače Flash Player \(4:55\) \(CS3\)](#) (Video se zmiňuje o potížích 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 \(Optimalizace animací a souborů FLA\) \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Google Analytics for Adobe Flash \(Služba Google Analytics pro aplikaci Adobe Flash\) \(4:11\)](#)
- [Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics \(Sledování provozu aplikací Flash CS4 prostřednictvím služby Google Analytics\) \(41:13\)](#)

Dokumenty HTML

[Zpět na začátek](#)

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*.

Aplikace Flash Pro může vytvořit dokument HTML automaticky při publikování souboru SWF.

Detekce přítomnosti přehrávače Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Aby mohli uživatelé na webu prohlížet publikovaný obsah aplikace Flash Pro, 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 správa) (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](#) (Skripty rozpoznávající budoucí verze přehrávače Flash Player) (Adobe.com)
- [Experiencing Flash Player Express Install](#) (Expresní instalace přehrávače Flash Player) (Adobe.com)

Publikování pro mobilní zařízení

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Adobe® AIR® pro Android® a iOS® umožňuje uživatelům aplikace Flash Pro vytvářet poutavý obsah pro mobilní zařízení pomocí skriptovacího jazyka, nástrojů pro kreslení a šablon ActionScript®. Podrobné informace o vytváření obsahu pro mobilní zařízení naleznete v částech [Odkazy pro vývojáře aplikací AIR](#) a Sady pro vývojáře obsahu v [Centru pro vývojáře aplikací pro mobilní a jiná zařízení](#).

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*.

Testování mobilního obsahu pomocí simulátoru mobilního obsahu

Aplikace Flash Pro obsahuje také simulátor mobilního obsahu, který představuje způsob testování obsahu vytvořeného v prostředí Adobe AIR v emulovaném prostředí Android nebo iOS. Díky simulátoru mobilního obsahu můžete pomocí příkazu Ovládání > Testovací film otestovat soubor Flash v programu AIR Debug Launcher (pro mobilní zařízení), který naopak spustí simulátor.

Po otevření okna simulátoru můžete odeslat vstup do souboru aplikace Flash, jako by byl spuštěný v mobilním zařízení. K dostupným vstupům patří:

- Akcelerometr a osy X, Y a Z
- Prahový úhel orientace
- Dotyky a gesta včetně citlivosti na tlak
- Geografická poloha, směr a rychlost
- Hardwarová tlačítka (nacházejí se na zařízeních Android)

Publikování zabezpečených dokumentů Flash

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Player 8 a novější obsahují následující funkce, které vám pomohou zajistit bezpečnost vašich dokumentů Flash Pro:

Ochrana proti přeplnění vyrovnávací paměti

Tato funkce, která se povoluje automaticky, zabráňuje záměrnému zneužití externích souborů v dokumentu Flash Pro k přepsání paměti uživatele počítače nebo k vložení destruktivního kódu, například viru. Dokument tak nemůže číst ani zapisovat data vně přiděleného paměťového prostoru na uživatelském 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 očekávaného výkonu obsahu i s novým modelem zabezpečení naleznete v části popisující zabezpečení v dokumentu [Seznámení s jazykem 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.

Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Přehrávač Flash Player přehrává obsah Flash Pro stejně, jako se zobrazuje ve webovém prohlížeči nebo v hostitelské aplikaci pro ActiveX. Přehrávač Flash Pro Player se instaluje s aplikací Flash Pro. Když poklepete na obsah Flash Pro, operační systém spustí přehrávač Flash Player, který pak přehraje soubor SWF. Přehrávač slouží ke zpřístupnění obsahu Flash Pro pro uživatele, kteří nepoužívají webový prohlížeč ani hostitelskou aplikaci pro ActiveX.

K ovládání obsahu Flash Pro v přehrávači Flash Player používejte příkazy v nabídkách a funkci `fscommand()`. Další informace naleznete v části o odesílání zpráv do, respektive z přehrávače Flash Player v dokumentu [Seznámení s jazykem ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash](#).

Pomocí kontextové nabídky přehrávače Flash Player můžete snímky obsahu Flash Pro 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 Pro slouží příkazy Ovládání > Přehrát, Přetočit dozadu, nebo Opakovat přehrávání.

Aktualizace nebo přeinstalace aplikace Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Pokud existují potíže s instalací přehrávače Flash Player, můžete ji aktualizovat nebo přeinstalovat. Na stránku pro stažení aplikace Flash Player můžete přejít přímo z přehrávače Flash Pro výběrem příkazu Nápověda > Získat nejnovější přehrávač Flash Player.

Pokud chcete aplikaci Flash Player nejprve odinstalovat, postupujte následujícím způsobem:

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. Chcete-li zahájit instalaci, navštivte stránku 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), spustíte soubor Install Flash Player 9 AX.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro systém Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari nebo Opera), spustíte soubor Install Flash Player 9.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro počítače Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer pro Macintosh, Netscape, Opera nebo Safari), spustíte soubor Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) nebo Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Poznámka: Instalaci ověřte 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 Pro na webu, musí být webový server správně nakonfigurován, aby rozeznával soubory SWF.

Možná, že váš server už je správně nakonfigurovaný. Chcete-li vyzkoušet konfiguraci serveru, přečtěte si dokument TechNote 4151 v Centru podpory aplikace Adobe Flash na adrese www.adobe.com/go/tn_4151_cz.

Nakonfigurováním serveru se vytvoří vhodné typy MIME (Multipart Internet Mail Extension), aby mohl server identifikovat soubory s příponou .swf jako soubory Flash Pro.

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 Pro 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 cokoliv četl z uživatelského lokálního pevného disku.

Další informace o zabezpečení viz položka System (Systém) v části [ActionScript 2.0 Language Reference \(Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0\)](#).

Přidávání typů MIME

Když webový server přistupuje k souborům, musí je řádně identifikovat jako obsah Flash Pro, 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 [Technologické centrum optimalizace vyhledávačů \(SEO Technology Center\)](#) v části Developer Connection na webu Adobe.com. Technologické centrum optimalizace vyhledávačů obsahuje následující články, které se podrobně zabývají technikami, které lze využít ke zviditelnění souborů SWF při vyhledávání na internetu:

- [Search optimization techniques for RIAs \(Techniky optimalizace vyhledávání aplikací RIA\)](#)
- [Search optimization checklist for RIAs \(Kontrolní seznam pro optimalizaci vyhledávání aplikací RIA\)](#)


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](#).
- [Používání profilů publikování](#)
- [Nastavení publikování](#)
- [Vytváření vícejazyčného textu](#)
- [Určení nastavení publikování pro soubory SWF](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Nastavení publikování (CS5)

[Určení nastavení publikování pro soubory SWF \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper \(CS5\)](#)
[Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory GIF \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory JPEG \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory PNG \(CS5\)](#)
[Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování \(CS5\)](#)
[Používání profilů publikování \(CS5\)](#)

Určení nastavení publikování pro soubory SWF (CS5)

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na kategorii Flash a z rozbalovací nabídky přehrávače vyberte požadovanou verzi přehrávače. Ne všechny funkce aplikace Adobe® Flash® Professional 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 tlačítko 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 všechny 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 Professional prozkoumá všechny streamingové zvuky 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 mobilní zařízení, a ne původní zvuky z knihovny, zvolte Exportovat zvuky zařízení. Klepněte na tlačítko 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.

Poznámka: 32bitová verze nástroje Bridge není v aplikaci Adobe Flash Professional CC podporována.

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 Professional, vyberte libovolnou z následujících voleb:

Vytvořit zprávu o velikosti Vygeneruje zprávu s přehledem množství dat ve finálním obsahu Flash Professional podle jednotlivých souborů.

Zabránit importu Zabraňuje ostatním uživatelům importovat soubor SWF a převést ho zpět na dokument FLA. Umožňuje použít u vašeho souboru Flash Professional SWF ochranu heslem.

Vynechat akce sledování Určuje, že Flash Professional 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.

Povolit ladění Aktivuje Debugger a umožní vzdálené ladění souboru Flash Professional 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 (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Ladění jazyka ActionScript 1.0 a 2.0. Pokud používáte ActionScript 3.0, prostudujte si téma [Ladění skriptu ActionScript 3.0](#).
10. Z rozbalovací nabídky Lokální zabezpečení přehrávání vyberte požadovaný model zabezpečení aplikace Flash Professional. 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 - Přímý přímý režim zlepšuje výkon přehrávání tím, že povolí 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.

Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Pro přehrávání obsahu Flash Professional 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 Professional.

Chcete-li parametry HTML pro Flash Professional 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 nastavují 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.

Určení požadovaných nastavení

1. Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na Formáty. Ve výchozím nastavení je vybrán 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 volbu 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 zkratk 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) Písmo, která nejsou v systému uživatele nainstalována, budou nahrazena systémovými písmi 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 Režim 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 Professional.

Neprůhledné bez okna Nastaví pozadí obsahu aplikace Flash Professional 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 Professional 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.

Pokud v dialogovém okně Nastavení publikování zapnete na záložce Flash volbu Hardwarová akcelerace, je vybraný režim okna ignorován a použije se výchozí 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 složitěho 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 Zabráňuje 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 používáte při psaní vlastního HTML pro zobrazování obsahu Flash Professional. 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 vybrána. 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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: \$LO

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.

Nejllepší 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, parametr (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 Professional, absolutní určování polohy a funkce pro práci s vrstvami dostupné v aplikaci Internet Explorer 4.0. Seznam prohlížečů, které podporují tento atribut/parametr viz [Publikování dokumentů Flash](#). 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 Professional 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 (CS5).

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 Professional 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 Professional. 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 Professional 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 Professional 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 Professional, následujícím stisknutím klávesy tabulátor se výběr přesune mimo aplikaci Flash Professional, a to do okolního obsahu HTML nebo na stavový řádek prohlížeče, pokud po aplikaci Flash Professional 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 Professional, následujícím stiskem klávesy tabulátor se přesměruje vstup znovu na začátek aplikace Flash Professional. V tomto režimu nelze používat klávesu tabulátor k přesměrování vstupu mimo aplikaci Flash Professional.

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="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

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="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</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="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?Pl_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</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.

Prohlížeče, které podporují režim bez okna

Podrobné informace o podpoře atributu `WMODE` ve webovém prohlížeči naleznete v [tabulce v článku TechNote 12701: Flash OBJECT Tag Attributes \(TechNote 12701: Atributy tagů OBJECT v aplikaci Flash\)](#).

Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval verzi přehrávače Flash Player uživatele, a případně jej přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li přehrávač určený pro tento dokument. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

Detekce přehrávače Flash Player je dostupná jen v případě, že je v nastavení publikování určen přehrávač Flash Player 4 nebo novější (CS5) či Flash Player 5 nebo novější (CS5.5), 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 Professional umožňující prohlížení vámi vytvořeného obsahu.

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 Professional pro PocketPC 2003
- Flash Professional se sledováním AICC
- Flash Professional s FSCommand
- Flash Professional s pojmenovanými kotvami
- Flash Professional se sledováním SCORM

Poznámka: Předloha Obrazová mapa HTML nepodporuje detekci přehrávače, protože v ní 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 zaškrťovací políčko Zjistit verzi Flash a textová pole pro zadání čísla verze.
3. Vyberte zaškrťovací 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 Professional 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 Professional, 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 (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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 Professional optimalizuje animovaný GIF, přičemž uloží jen změny mezi jednotlivými snímky.

Flash Professional vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor GIF, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku `#Static` v inspektoru Vlastnosti. Flash Professional 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 Professional může vygenerovat obrazovou mapu pro soubor GIF, aby se uchovaly odkazy na URL pro tlačítka v původním dokumentu. Pomocí inspektoru Vlastností umístíte popis snímku #Map do klíčového snímku, ve kterém chcete obrazovou mapu vytvořit. Pokud popis snímku nevytvoříte, Flash Professional vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Obrazovou mapu vytvoříte jen v případě, že vybraná předloha obsahuje proměnnou \$IM.

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 Professional 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 všechny 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. Vyhladení 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 umístíte 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:

Nepřůhledný 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 nejpreciznější 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 Professional 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 Professional 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 tlačítko OK.

Určení nastavení publikování pro soubory JPEG (CS5)

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 Professional 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 tlačítko OK.

Určení nastavení publikování pro soubory PNG (CS5)

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 Professional 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. Vyhladění 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 umístíte 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 Professional 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 Professional 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 tlačítko OK.

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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 Professional spustí projektor.

❖ Zvolte Soubor > Náhled publikování a vyberte požadovaný formát souboru pro náhled.

S použitím aktuálních hodnot Nastavení publikování vytvoří Flash Professional soubor určeného typu se stejným umístěním jako soubor FLA. Tento soubor zůstane na tomto místě, dokud ho nepřepíšete nebo neodstraníte.

Používání profilů publikování (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Profilů 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.

Profilů publikování se ukládají spíše na úrovni dokumentu než na úrovni aplikace.



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  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.

Další témata Nápovědy

[Přehled publikování](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Video

Chybějící kodeky | Adobe Media Encoder | Aplikace Premiere Pro instalovaná ze služby Creative Cloud
odstraňování potíží (10. května 2012)

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Vložení videa do aplikace Flash

Na úvod

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

Postupné stahování videa z webového serveru

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

Vkládání souborů videa do souboru Flash

Výukové lekce a příklady

Aplikace Flash nabízí několik způsobů, kterými lze video včlenit do dokumentu Flash a přehrávat uživatelům.

Na úvod

[Zpět na začátek](#)

Než v aplikaci Flash Professional začnete pracovat s videem, je důležité si uvědomit následující skutečnosti:

- Aplikace Flash Professional 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 souborů videa pro použití v aplikaci Flash.
- K převodu jiných formátů videa do formátu FLV a F4V použijte samostatnou aplikaci Adobe Media Encoder (dodávána spolu s aplikací Flash Professional). Pokyny najdete v části Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash.
- Existuje několik způsobů přidání videa do aplikace Flash Professional, přičemž každý z nich je vhodný v jiné situaci. Seznam způsobů přidání videa najdete níže.
- Aplikace Flash Professional obsahuje Průvodce importem videa. Tohoto průvodce zobrazíte výběrem příkazu Soubor > Importovat > Importovat video.
- Přehrávání videa v souboru aplikace Flash Professional nejjednodušeji zajistíte pomocí komponenty FLVPlayback.
Pokyny najdete v části Postupné stahování videa z webového serveru.

Způsoby používání videa v aplikaci Flash

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Professional lze video používat různými způsoby:

- Postupné stahování z webového serveru
Při použití tohoto způsobu je soubor videa oddělen od souboru aplikace Flash Professional a výsledného souboru SWF. Díky tomu je velikost souboru SWF malá. Jedná se o nejčastější způsob použití videa v aplikaci Flash Professional.
- Streamování videa pomocí serveru Adobe Flash Media Server
Při použití tohoto způsobu je soubor videa rovněž oddělen od souboru aplikace Flash Professional. 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 Professional
Použití této metody vede k značné velikosti souboru Flash Professional a doporučuje se pouze u krátkých videoklipů. Pokyny najdete v části Vkládání souborů videa do souboru Flash.

Postupné stahování videa z webového serveru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 Professional 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 Professional.

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 Professional, 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 Professional zkopíruje příslušný vzhled do stejné složky jako soubor FLA.

Poznámka: Skiny součástí 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.

Poznámka: Pokud zvolíte, že chcete používat vlastní vzhled získaný ze vzdáleného umístění, živý náhled nebude pro video ve vymezené ploše dostupný.

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 Professional používá k odkazu na soubor FLV nebo F4V relativní cestu (vztahovou 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 Professional 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.

Streamování videa ze serveru Adobe Flash Media Server

[Zpět na začátek](#)

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/learn_fvss_cz.

Vkládání souborů videa do souboru Flash

[Zpět na začátek](#)

Při vložení souboru videa se veškerá data ze souboru videa přidají do souboru Flash Professional. To vede ke značnému zvýšení velikosti souboru Flash Professional 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 stažen 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 Professional. Nastavte kmitočet snímků souboru aplikace Flash Professional 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.

Vložení videa do souboru Flash

1. Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Flash Professional, 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 Professional 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, nainportujte video do knihovny. Jakmile je videoklip v knihovně, přizpůsobte ho

převedením na objekt MovieClip, který můžete snadněji ovládat pomocí ActionScriptu.

Flash Professional 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) přidejte 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 vztahný 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 převedte 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*).

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.

[Zpět na začátek](#)

Výukové lekce a příklady

Následující videa a články poskytují další podrobné informace o práci s videem v aplikaci Flash Professional: Přestože je v některých videích zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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)

Další témata [Nápovědy](#)

 [Práce s videem](#)

Osvědčené postupy - Konvence videa

[O konvencích videa](#)
[Používání videa v aplikaci](#)
[Odstraňování problémů s videem](#)

O konvencích videa

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li před importem do dokumentu FLA upravit video nebo načíst soubor FLV do souboru SWF, máte k dispozici mnoho možností. Flash Professional a kódér 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

[Zpět na začátek](#)

Dříve, než importujete video do aplikace Flash Professional, 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, 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 Professional 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.

Odstraňování problémů s videem

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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 pro používané soubory videa (FLV nebo F4V) typ MIME. Další informace o souborech videa na serveru najdete v části o konfiguraci serveru pro soubory FLV v dokumentu [Jak se naučit 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.
- Zkontrolujte, zda verze přehrávače Flash Player zadaná v dialogovém okně Nastavení publikování podporuje používaný typ souborů videa (FLV nebo F4V (H.264)).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

Chování používaná v přehrávání videa

Komponenta FLVPlayback

Komponenty médií (Flash Player 6 a 7)

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

[Zpět na začátek](#)

Alternativou k importování videa do vývojového prostředí Flash Professional 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 Professional 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 Professional, ve kterém se přehrává. Můžete například nastavit kmitočet snímků dokumentu aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 F4V 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 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Následující chování v programu Flash Professional řídí vložené video:

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
Přetočit video	Přetočí video o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
Rychle posunout video dopředu	Rychle posune video dopředu o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
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.

Komponenta FLVPlayback

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.
- 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 aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash Professional 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 aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud neurčíte hodnotu pro parametr contentPath a Flash Professional 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 Professional. 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 Professional toto číslo použije, je-li nastaveno na hodnotu větší než nula (0). V opačném případě se Flash Professional 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 Professional 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) Chcete-li aktivovat dialogové okno Cesta obsahu, poklepejte na buňku Hodnota u parametru contentPath nebo source. b) Zadejte adresu URL nebo místní cestu k souboru FLV či F4V, případně k souboru XML (pro server Flash Media Server nebo FVSS), který popisuje způsob přehrání videa.

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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 Professional lépe řídit přehrávání videa.

Sada komponent médií se skládá ze tří komponent: MediaDisplay, MediaController a MediaPlayer. Pomocí komponenty MediaDisplay lze přidávat média do dokumentů Flash Professional 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 MediaPlayer poskytuje nejjednodušší a nejrychlejší způsob přidávání videa a ovladače do dokumentů Flash Professional. Komponenta MediaPlayer 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 médií najdete v kapitole „Media components“ v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent ActionScript 2.0).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vytvoření souborů videa pro použití v aplikaci Flash

Ovládání přehrávání videa
Průvodce importem videa
Formáty videa a aplikace Flash
Výukové lekce a příklady

Aplikace Adobe® Flash® Professional 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 Professional. Video můžete začlenit do dokumentů Flash Professional 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 množstvím 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 Professional a publikovat je jako součást souboru SWF. Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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.

Ovládání přehrávání videa

[Zpět na začátek](#)

Přehrávání videa v Flash Professional 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 Professional 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.

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](#). Článek Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (Příklad přehrávače RealEyes OSMF – část 1: Nastavení a nasazení) uvádí podrobný příklad práce s OSMF.

Ovládání externího videa pomocí ActionScript Externí soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat v dokumentu aplikace Flash Professional za běhu s použitím objektů jazyka ActionScript NetConnection a NetStream. Další informace viz Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript.

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 napsat kód ActionScript pro řízení Časové osy obsahující video. Další informace viz Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy.

Průvodce importem videa

[Zpět na začátek](#)

Průvodce importem videa zjednodušuje import videa do dokumentů Flash Professional. 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 Professional.

Poznámka: Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF Flash Professional 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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 Professional dynamicky načítá video Flash Professional (s použitím postupného stahování nebo serveru Flash Media), můžete použít video On2 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.

Důležité: Publikování i přehrávání videa On2 VP6 podporuje pouze Flash Player 8 a 9.

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

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 kódér 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

Vyhnete se komplikovaným přechodům – nekomprimují se dobře a mohou způsobit, že vaše konečné komprimované video bude během změny vypadat „rozsekané“. 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 kódér 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.

Kódér 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 kódéru 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 x 120

T1/DSL/kabel NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Nejlépších 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 vislé 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.

Výukové lekce a příklady

[Zpět na začátek](#)

Následující výuková videa a články podrobně vysvětlují tvorbu a přípravu videa určeného k použití v aplikaci Flash Professional. Přestože je v některých položkách zobrazena aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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)

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Export souborů videa QuickTime

Pomocí aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional, nastavte hodnotu svého publikování na Flash Professional 3, 4 nebo 5.

Poznámka: QuickTime Player nepodporuje soubory Flash Playeru starší verze než 5.

Výukové lekce a videa

- Video: délka = 17:24. . Další informace o exportu animací založených na jazyku ActionScript do aplikace Flash a jejich následném složení v programu After Effects.

Další témata Nápovědy

[O přehrávači QuickTime](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Hledání a nahrazování v aplikaci Flash

O příkazu Hledat a nahradit

Hledání a nahrazování textu

Hledání a nahrazování písem

Hledání a nahrazování barev

Hledání a nahrazování symbolů

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

[Zpět na začátek](#)

Hledání a nahrazování textu

1. Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
2. Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
3. Do pole Text запиšte hledaný text.
4. Do pole Změnit na text запиšte 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 Professional 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. Zvolte možnost 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 písmena 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 písmena 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 Professional, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

1. Zvolte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 nahradte 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte možnost 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects

[Práce s programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash](#)

[Přenášení datových zdrojů mezi programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash](#)

[Práce s programy Flash a After Effects](#)

Práce s programy Adobe Premiere Pro a Adobe Flash

[Zpět na začátek](#)

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 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 přidávané 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 aplikaci After Effects k úpravám a vylepšení videa.

Pokud používáte aplikaci After Effects k úpravám a komponování videa, můžete pak použít aplikaci Flash k publikování tohoto videa. Kompozici aplikace 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 ve službě Adobe TV, v němž předvádí společné použití funkce Mocha pro aplikace After Effects a Flash k dynamickému nahrazování videa při přehrávání v aplikaci Flash Player: http://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 Flash Professional: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-format-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 na webu Flash Developer Center: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_cz
- Robert Powers přináší výukovou lekci o webových stránkách Slippery Rock NYC, která obsahuje základy používání aplikace After Effects z pohledu uživatele aplikace Flash Professional.

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 nainportujete 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 Návodů

 [Vykreslování a export pro aplikace Flash Professional a Flash Player](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se scénami

[Zobrazení panelu Scéna](#)
[Přidání scény](#)
[Odstranění scény](#)
[Změna názvu scény](#)
[Duplikování scény](#)
[Změna pořadí scény v dokumentu](#)
[Zobrazení určité scény](#)

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 zkompileování 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, zvláště 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.

V tomto výukovém videu se dozvíte, jak vytvářet a používat scény:

- Video: [Understanding Flash Scenes \(Vysvětlení scén aplikace Flash\)](#)

Zobrazení panelu Scéna

[Zpět na začátek](#)

❖ Zvolte Okno > Další panely > Scéna.

Přidání scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Zvolte Vložit > Scéna nebo v panelu Scéna klepněte na tlačítko Přidat scénu .

Odstranění scény

[Zpět na začátek](#)

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Odstranit scénu .


Změna názvu scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Poklepejte na název scény v panelu Scéna a zadejte nový název.

Duplikování scény

[Zpět na začátek](#)

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Duplikovat scénu .

Změna pořadí scény v dokumentu

[Zpět na začátek](#)

❖ Název scény přetáhněte v panelu Scéna na požadované místo.

Zobrazení určité scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Zobrazení > Jít na a pak z podnabídky vyberte název požadované scény.
- Klepněte v pravém horním rohu okna dokumentu na tlačítko Upravit scénu a z rozbalovací nabídky zvolte název scény.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se startovacími body videa

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Funkce startovacích bodů videa je ve verzi Flash Professional CC zastaralá a nebude k dispozici.

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 myši 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.



Text

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Vkládání písem pro zajištění konzistentního vzhledu textu

Když publikujete soubory SWF, které jsou určeny k přehrávání na počítačích přes internet, není nikde zaručeno, že použité písmo bude v těchto počítačích dostupné. Chcete-li zajistit, aby si text zachoval původní vzhled, můžete vložit celá písmo nebo dílčí sady znaků určitého písma. Vložením znaků do publikovaného souboru SWF zajistíte, že písmo bude pro soubor SWF dostupné nezávisle na počítači, který soubor přehrává. Jakmile vložíte písmo, můžete ho použít kdekoli v publikovaném souboru SWF.

Od verze CS5 vkládá aplikace Flash Professional automaticky všechny znaky použité ve všech textových objektech, které obsahují text. Pokud vytvoříte symbol vloženého písma, umožníte textovým objektům použít další znaky, například při potvrzení uživatelského vstupu za běhu aplikace nebo při úpravě textu pomocí jazyka ActionScript. Vložená písmo nejsou nutná v případě textových objektů, které mají vlastnost vyhlazení nastavenou na možnost Použít písma zařízení. Určíte, která písmo chcete vložit do souboru FLA, a aplikace Flash tato písma vloží při publikování souboru SWF.

Existují čtyři běžné situace, kdy vložení písma do souboru SWF zajistí správný vzhled textu:

- Při vytváření textových objektů v souboru FLA, které jsou součástí návrhu vyžadujícího jednotný vzhled textu.
- Při použití jiné volby vyhlazení než volby Použít písma zařízení je nutné vložit písma. Pokud tak neučiníte, může text zmizet nebo se nezobrazí správně.
- Při dynamickém generování textu v souboru FLA pomocí jazyka ActionScript.
- Když vytváříte dynamický text pomocí jazyka ActionScript, musíte v jazyce ActionScript určit, jaké písma chcete použít.
- Pokud soubor SWF obsahuje textové objekty, může být načten jiným souborem SWF, do kterého nebyla vložena požadovaná písma.

Dialogové okno pro vkládání písma umožňuje:

- Spravovat všechna vložená písma na jednom místě.
- Vytvářet symboly písma pro každé vložené písma.
- Vybírat vlastní rozsahy vložených znaků a předdefinované rozsahy písma.
- Pracovat ve stejném souboru s textem modulu TLF (Text Layout Framework) i s klasickým textem a v obou případech použít vložená písma.
- I 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, můžete v aplikaci Flash Professional CS5 nebo v její novější verzi upravovat starší vložená písma pomocí dialogového okna Vkládání písma.

Vkládání znaků z písma v souboru SWF:

1. Otevřete soubor FLA v aplikaci Flash a potom otevřete dialogové okno Vkládání pomocí jednoho z následujících postupů:

- Vyberte možnost Text > Vkládání písma.
- V nabídce možností na panelu Knihovna vyberte položku Přidat písma.
- Pravým tlačítkem klepněte na prázdné místo ve stromovém zobrazení panelu Knihovna a vyberte položku Nové písma.
- V Inspektoru vlastností textu klepněte na tlačítko Vložit.

2. Není-li požadované písma vybrané v dialogovém okně Vkládání písma, klepnutím na tlačítko Přidat (+) přidáte nové vložené písma do souboru FLA.

Pokud dialogové okno Vkládání písma otevřete z panelu Knihovna nebo z Inspektoru vlastností textu, zobrazí se v něm položka písma automaticky.

3. Na kartě Volby vyberte možnosti Rodina a Styl písma, které chcete vložit.

Jestliže jste dialogové okno Vkládání písma otevřeli z Inspektoru vlastností textu nebo z panelu Knihovna, zobrazí se v něm automaticky písma 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 v kódu jazyka ActionScript, vyberte na kartě ActionScript položku Exportovat pro jazyk ActionScript.

7. Pokud jste vybrali možnost 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).

Chcete-li písmo používat v modulu TLF i v klasických textových kontejnerech, musíte vytvořit oddělené vložené symboly písem. 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. Chcete-li použít symbol písma jako sdílený datový zdroj, vyberte požadované volby na kartě ActionScript v oddílu Sdílení. Další informace o používání sdílených datových zdrojů najdete v tématu [Sdílení datových zdrojů knihovny mezi soubory](#).

Úprava parametrů vloženého symbolu písma:

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem na symbol písma na panelu Knihovna a vyberte možnost Vlastnosti.
- Vyberte na ploše textový kontejner a v Inspektoru vlastností klepněte v oddílu Znak na tlačítko Vložit.
- Vyberte symbol písma na panelu Knihovna a v nabídce možností panelu vyberte možnost Upravit vlastnosti.
- Dvakrát klepněte 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 klepněte na tlačítko OK.

Stromové zobrazení v dialogovém okně Vkládání písem zobrazuje všechny symboly písem v aktuálním souboru FLA uspořádané podle rodiny písma. Pokud je dialogové okno otevřené, můžete upravovat jednotlivá písmena nebo celé písmo. Změny se uloží po stisknutí tlačítka OK.

Poznámka: Pokud uložíte soubor FLA aplikace Flash Professional CS5 ve 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. Kvůli zachování kompatibility s klasickým textem budou symboly písem uloženy ve formátu DefineFont3. Každý symbol písma sady CS4 bude pro každé použité písmo obsahovat celou kopii vložené informace o písmu. Kromě toho se při ukládání do formátu CS4 vkládaná informace přesune do všech textových objektů, které odkazují na symboly písma, protože tímto způsobem se informace o vložených písmech ukládaly v aplikaci Flash Pro CS4 a v předchozích verzích.

Další zdroje

- Článek: [Formátování textu v lokalizovaných projektech aplikace Flash: Vkládání písem pro více jazyků](#) (Adobe.com)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Kontrola pravopisu

Použití kontroly pravopisu

Přizpůsobení kontroly pravopisu

Můžete provést kontrolu pravopisu textu v celém dokumentu Flash Professional. Kontrolu pravopisu můžete také přizpůsobit.

Použití kontroly pravopisu

[Zpět na začátek](#)

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 Professional dosáhne konce dokumentu.
- Pokračujte v kontrole pravopisu, dokud se nezobrazí upozornění, že Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional pracuje s určitými typy slov a znaků při kontrole pravopisu.



Hledání a nahrazování v aplikaci Flash

O příkazu Hledat a nahradit

Hledání a nahrazování textu

Hledání a nahrazování písem

Hledání a nahrazování barev

Hledání a nahrazování symbolů

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

[Zpět na začátek](#)

Hledání a nahrazování textu

1. Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
2. Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
3. Do pole Text запиšte hledaný text.
4. Do pole Změnit na text запиšte 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 Professional 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. Zvolte možnost 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 písmena 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 písmena 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 Professional, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

1. Zvolte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 nahradte 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte možnost 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vícejazyčný text

O vícejazyčném textu

Vytváření vícejazyčného textu

Formát souboru XML pro vícejazyční text

Vícejazyčný text a ActionScript

[Zpět na začátek](#)

O vícejazyčném textu

V závislosti na jazyku operačního systému, který přehrává obsah Flash Professional, můžete nakonfigurovat soubor FLA k zobrazování textu v různých jazycích.

Vícejazyčný text v aplikaci SWF

Vícejazyčný text můžete začlenit do svého dokumentu následujícími způsoby:

- (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Panel Řetězce umožňuje překladatelům při lokalizaci upravovat řetězce v ústředním umístění v programu Flash Professional 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 Professional jsou zahrnuty:

- Zahrnutí externího textového souboru do dynamického nebo vstupního textového pole pomocí akce #include.
- Načtení externího textu nebo souborů XML do aplikace Flash Professional 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 textového 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.

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 Professional 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 Professional 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 vychází 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 \(Specifikace standardu Unicode 5.2.0\)](#).

Následující tabulka uvádí další podrobnosti o výběru písem pro vložená písma:

Rozsah	Popis
Velká písmena [A-Z]	Glyfy velkých písmen základní latinky znak mezery 0x0020.
Malá písmena [a-z]	Glyfy malých písmen základní latinky 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
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 Professional, 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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 vkládá.

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.

Vytváření vícejazyčného textu

[Zpět na začátek](#)

V závislosti na jazyku operačního systému, který přehrává obsah Flash Professional, 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 Professional 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.

Poznámka: Soubory aplikace Flash Pro CS4 s klasickými poli s vyhlazeným dynamickým textem, která jsou vyplněna z panelu Řetězce, se při aktualizaci na aplikaci Flash Pro CS5 nemusí zobrazovat správně. Je to způsobeno změnami ve vkládání písma v aplikaci Flash Pro CS5. Problém lze vyřešit tak, že písma použitá v textových polích vložíte ručně. Pokyny viz [Vkládání písem kvůli zajištění konzistentního vzhledu textu](#).

Výběrání 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.

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 umístěn 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 2 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 zabránit 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:

- Přiřadte identifikátor řetězce k dynamickému nebo vstupnímu textovému poli
- Přidejte řetězec do panelu Řetězce bez jeho přiřazení k textovému poli
- Přiřadte identifikátor existujícího řetězce k existujícímu dynamickému nebo vstupnímu textovému poli

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.

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 Professional můžete k zadávání asijských znaků ve vymezené ploše použít IME (Input Method Editors – editory vstupní metody) a standardní klávesnici s latinkou. Flash Professional 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 umístěn 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.fl  
a  
\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.

Ruční nahrazování řetězců při publikování

Při publikování svého souboru Flash Professional 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 angličtinu 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 Professional generuje následující skript jazyka ActionScript®, který ukládá cesty souboru XML daného jazyka. Tento kód použijte 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 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. Vyberte zaškrtnuté políčko Nahradit řetězce pomocí ActionScriptu a klepněte na OK.

Flash Professional generuje následující kód ActionScriptu, který ukládá cesty souboru XML daného jazyka. Tento kód použijte 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.

Další zdroje

- Článek: [Formatting text for localized Flash projects \(Formátování textu pro lokalizované projekty Flash\)](#) (Adobe.com)

Formát souboru XML pro vícejazyčný text

[Zpět na začátek](#)

Při používání vícejazyčného textu program Flash Professional 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 rozšiřitelný 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 napíše libovolné z následujících znaků, tyto znaky se při svém zápisu do souborů XML nahrazují odkazem na příslušnou entitu:

Znak	Nahrazuje se
&	&
'	'

"	"
<	<
>	>

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 xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff 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>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Ukázka zdroje ve francouzské verzi:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff 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>
</xliiff>
```

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 přepíše 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 Professional (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.

Vícejazyčný text a ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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 Professional vytvořte dynamické nebo vstupní textové pole, které bude zobrazovat text v dokumentu.
2. V inspektoru Vlastnosti vyberte příslušné textové pole a přiřadte tomuto textovému poli název instance.
3. Mimo Flash vytvořte textový soubor nebo soubor XML, který definuje hodnotu pro proměnnou textového pole.

- Uložte soubor XML ve formátu UTF-8 (doporučeno), UTF-16BE nebo UTF-16LE.
- 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 viz téma XML v [Referenční příručce jazyka ActionScript](#).

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 Professional identifikovat soubor jako Unicode, vložte jako první řádek souboru následující záhlaví:

```
#!/-- UTF8
```

Poznámka: Po druhé pomlčce (-) vložte mezeru.

Vývojová aplikace Flash Professional 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.

- Ve vývojovém nástroji Flash Professional vytvořte dynamické nebo vstupní textové pole, které bude zobrazovat text v dokumentu.
- V inspektoru Vlastnosti vyberte příslušné textové pole a přiřaďte tomuto textovému poli název instance.
- Mimo Flash vytvořte textový soubor, který definuje hodnotu pro proměnnou textového pole. Na začátek souboru přidejte záhlaví //!-- UTF8.
- Uložte textový soubor ve formátu UTF-8.
- Chcete-li zahrnout externí soubor do dynamického nebo vstupního textového pole, použijte instrukci #include. Další informace viz pokyn #include v [Referenční příručce jazyka ActionScript](#).

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 Professional 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漢helloλ€

Nejlépších výsledků při vytváření textového pole, které zahrnuje více jazyků, dosáhnete s použitím písma obsahujícího všechny glyfy, které příslušný text potřebuje.

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 viz komponenta XML Connector v [Referenční příručce komponent jazyka ActionScript](#).

Další témata Nápoředy

[Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#)

[Přehled publikování](#)

 [Práce s textem Unicode](#)

Práce s textem TLF (Text Layout Framework)

O textu modulu TLF

Práce se znakovými styly

Práce se styly odstavců

Vlastnosti Kontejneru a toku textu

Asijský text a text psaný zprava doleva

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Rámec rozvržení textu je ve verzi Flash Professional CC zastaralé a funkce bude k dispozici. Pokud soubor FLA obsahuje text TLF dříve uložený ve starší verzi aplikace Flash Professional otevřete v aplikaci Flash Pro CC, pak bude text TLF převeden na klasický text. Další informace najdete v tomto článku.

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:

- Typografie v tiskové kvalitě.
- 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.

O textu modulu TLF

[Zpět na začátek](#)

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. V aplikaci Flash Pro CS5.5 je jako výchozí nastavena možnost [Práce s klasickým textem](#).
- 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 (CS5).
- 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.
- Text TLF nelze použít jako masku vrstvy v době vývoje. Chcete-li vytvořit masku s textem, vytvořte masku pomocí jazyka ActionScript 3.0 nebo použijte pro masku klasický text. Viz část [Maskování objektů zobrazení](#) v příručce ActionScript 3.0 Developer's Guide (Příručka vývojáře ActionScriptu 3.0).
- Ve vymezené ploše se neprojeví nastavení vyhlazení pro TLF text, dokud není soubor aplikace Flash exportován jako soubor SWF. Chcete-li vidět účinek nastavení vyhlazení, použijte příkaz Ovládání > Testovat nebo příkaz Soubor > Publikovat.
- Chcete-li použít kaskádové styly (CSS), aplikujte styl pomocí jazyka ActionScript. Další informace viz [Použití šablony stylů CSS](#) v Příručce pro vývojáře jazyka ActionScript 3.0.
- Modul TLF má rozsáhlá rozhraní API jazyka ActionScript pro vytváření a manipulaci s toky textu za běhu. Rozhraní API povolují další funkce, například text s ozdobnými efekty, vložené obrazy, možnost čtení v jazycích HTML a TLFMarkup a další užitečné funkce pro vytváření dynamického obsahu.

Výukové lekce a videa

- Video: [TLF in Flash Professional CS5.5 \(Modul TLF v aplikaci Flash Professional CS5.5\)](#) (4:33, Adobe TV)
- Video: [CSS stylesheets with TLF text \(Sady stylů CSS s textem TLF\)](#) (8:12, Adobe TV)

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). Knihovna je od publikovaného souboru SWF oddělena, a proto velikost souboru SWF je minimalizována. Během psaní poskytuje knihovnu aplikace Flash Professional. 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 většina počítačů koncových uživatelů místní kopii souboru knihovny. Koncoví uživatelé přehrávače Flash Player však mohou tuto funkci ve svých počítačích zakázat.
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. 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. Můžete také určit alternativní cestu knihovny na svém serveru a tak umožnit, aby na jedinou instanci knihovny směřovalo více souborů SWF v různých umístěních. Další informace o souboru datových zdrojů naleznete níže.

Jestliže publikujete soubor SWF, který používá text modulu TLF, vytvoří aplikace Flash Professional kromě souboru SWF další soubor nazvaný `textLayout_X.X.X.XXX.swf` (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 předělit tomu, aby přehrávač Flash Player musel provádět samostatné stažení datových zdrojů pro text TLF. Tuto akci lze provést v nastavení jazyka ActionScript souboru FLA. Nezapomeňte však, že tyto datové zdroje významně zvětšují velikost publikovaného souboru SWF a měly by být zahrnuty pouze v případě, že výkon stahování není podstatný. Tato funkce může být užitečná také v případech, že servery Adobe nejsou k dispozici, například při nasazení souborů SWF v uzavřených nebo privátních sítích, které mohou omezovat přístup k vnějším adresám URL.

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 knihovnu 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).

Výukové lekce a videa

- Výukové lekce: [Using a Custom Preloader Loop With TLF Text \(Použití vlastního cyklu předběžného načítání pro text TLF\)](#) - Jeff Kameron, Adobe
- Dokument TechNote: [Loading child SWFs with TLF content generates reference errors \(Načítání podřízených souborů SWF s obsahem TLF generuje chyby odkazů\)](#)
- Web Cookbook: [How Do I Correct This Runtime Library Error? \(Jak opravit tuto chybu knihovny za běhu?\)](#)

Zmenšení velikosti souboru SWF s textem TLF (pouze CS5.5)

Většina textu TLF vyžaduje, aby do souboru SWF byla zkompilována určitá knihovna jazyka ActionScript. Tato knihovna zvětší velikost souboru o přibližně 20 kB.

Jestliže potřebujete udržet co nejmenší velikost souboru, můžete zabránit zahrnutí knihovny jazyka ActionScript tím, že používání textu TLF omezíte následujícími způsoby:

- Používejte pro text TLF pouze typy Vybratelný nebo Pouze ke čtení.
- Žádným instancím textu TLF nedávejte název instance v panelu Vlastnosti. To znamená, že s textem nebude možné manipulovat pomocí jazyka ActionScript.

Možnosti rozvržení textu TLF lze využívat i s těmito omezeními.

Práce se znakovými styly

[Zpět na začátek](#)

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 část 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.

Vyrovnaní párů Vyrovnaní párů: Zvětšuje nebo zmenšuje mezeru mezi konkrétními páry znaků. Text modulu TLF automaticky vyrovnává páry znaků pomocí informací o vyrovnaní párů, které jsou ve většině písem zabudovány.

Je-li zakázána možnost Volby asijského textu, je zobrazeno zaškrtnuté pole Automatické vyrovnaní párů. Je-li možnost Automatické vyrovnaní párů zapnuta, je použita informace o vyrovnaní párů z písma. Je-li možnost Automatické vyrovnaní párů vypnuta, je informace o vyrovnaní párů z písma ignorována a není použito žádné vyrovnaní párů.

Pokud je zapnuta možnost Volby asijského textu, může položka Vyrovnaní párů nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: U znaků latinky použije informace o vyrovnaní páru zabudované do písma. U asijských znaků použije vyrovnaní páru pouze na ty znaky, v nichž je zabudována informace o vyrovnaní párů. Asijské znaky, které informace o vyrovnaní párů neobsahují, jsou znaky Kanji, Hiragana a Katakana.
- Zapnuto: Vyrovnaní párů je vždy zapnuto.
- Vypnuto: Vyrovnaní párů je vždy vypnuto.

Vyhazení 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 viz [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#). (Tuto volbu nepoužívejte v případě, že máte v úmyslu text animovat. Použijte režim Animace.)
- Animace: Vytvoří hladší animaci, protože ignoruje informace o zarovnání i vyrovnaní párů. Chcete-li tuto volbu použít na konkrétní textový blok, vložte písmo použité tímto textovým blokem. Pokyny viz [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#). 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 písmem 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. Znak 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 zarovnané 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 písmem 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. Znak 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 zarovnané 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 zarovnané do řady; to znamená, že jsou umístěny na účař a mají stejnou výšku jako velká písmena.

Hlavní účař Tato možnost je dostupná pouze tehdy, když jsou v nabídce možnosti panelů Inspektoru vlastností textu zapnuty volby asijského textu. Určuje hlavní (také primární) účař textu výslovně vybraného uživatelem (v protikladu k základně řádkování, která určuje zarovnání účař celého odstavce). Hlavní účař může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Účař 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 účař. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita horní část obrazu.
- Klesající: Určuje klesající účař. 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.

Účař 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 účař pro text a grafiku. Pokud chcete například do řádku textu vložit ikonu, můžete určit zarovnání na základě horní nebo dolní části obrazu vzhledem k účař textu.

- Použít hlavní: Určuje, že účař zarovnání použije nastavení položky Hlavní účař.
- Latinka: U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Stoupající: Určuje stoupající účař. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita horní část obrazu.
- Klesající: Určuje klesající účař. 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.

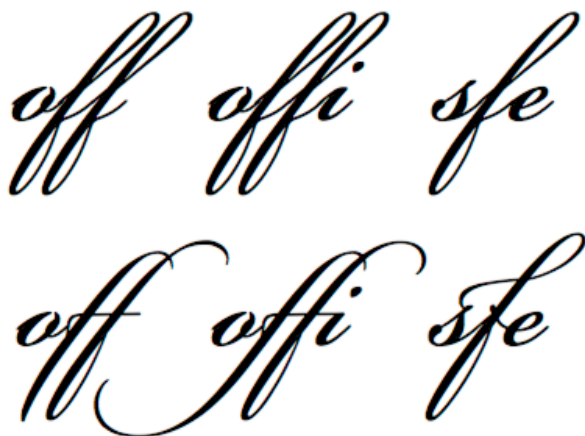
- Ideogramický dolní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku. Toto nastavení je výchozí volba.

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
- D. 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 (nahore) 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 zbývajících částí 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.

Část Odstavec v Inspektoru vlastností obsahuje následující vlastnosti textu:

Pokud je směr odstavce aktuálního výběru zprava doleva, obrátí se vzhled ikon zarovnání tak, aby označoval správný směr.

Odsazení Určuje odsazení prvního slova vybraného odstavce (v pixelech).

Poznámka: Poznámka: Na rozdíl od tradičních aplikací rozvržení stránky platí, že pokud se hodnoty vzájemně přesahují, určená svíslá 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 mezery 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 účarí odstavce.

- Proložení znaků: Rozloží zarovnání mezi znaky.
- Proložení slov: Rozloží zarovnání mezi slovy. Toto nastavení je výchozí volba.

- Zleva doprava: Směr textu zleva doprava. Tento směr je používán u většiny jazyků. Toto nastavení je výchozí volba.
- Zprava doleva: Směr textu zprava doleva. Tento směr je používán u středovýchodních jazyků, jako je arabština nebo hebrejštiny, a jazyků vycházejících z arabského písma, například jazyků Farsi nebo Urdu.

Část Rozšířený odstavec obsahuje následující vlastnosti:

East Asian Justification Rule

過日、『時事新報』の社説に
もいえる如く（1月11日社
説）、我が開国の初め攘夷論
の盛なる時にあたりても。。。

Roman Justification Rule

過日、『時事新報』の社説に
もいえる如く（1月11日社
説）、我が開国の初め攘夷論
の盛なる時にあたりても。。。

587

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 účař 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 účaři latinky.

Směr řádkování určuje směr, v němž bude měřena výška řádku. Pokud má směr řádkování hodnotu Nahoru, představuje výška řádku vzdálenost účař řádku od účař předchozího řádku. Pokud má směr řádkování hodnotu Dolů, představuje výška řádku vzdálenost účař řádku od účař 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 účař latinky daného řádku od účař 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 účař ideogramického horního okraje řádku od účař 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 účař ideogramického středu řádku od účař 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 účař ideogramického horního okraje řádku od účař 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 účař ideogramického středu řádku od účař 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.

Vlastnosti Kontejneru a toku textu

[Zpět na začátek](#)

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 změni 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 účaf. V tomto případě je účaf imaginární čára, na které leží většina znaků typu písma. Pokud pracujete s modulem TLF, může se účaf 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 účafem 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 účafem prvního řádku textu je výška nejvyššího glyfu písma (v latinských písmech obvykle znak „d“).
- Výška řádku: Vzdálenost mezi horním vsazením textového kontejneru a účafem 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 hebrejštiny 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.

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 vytvoříte 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. V aplikaci Flash Pro CS5.5 je výkon rolování rychlejší než v CS5, s výjimkou kontejnerů propojených textových polí.

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 nebo Vybratelný.
- 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 do textového kontejneru nejbližší ke straně kontejneru, kam ji chcete připojit.

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.

Použití pravítek tabulátorů (pouze CS5.5)

Pravítko tabulátorů se používá k přidání zarážek tabulátoru do textových kontejnerů modulu TLF. Pravítko tabulátorů se zobrazí, když je textový kontejner modulu TLF v režimu úprav. Pravítko tabulátorů zobrazuje zarážky tabulátoru definované pro aktuálně vybrané odstavce. Zobrazuje také značky okrajů odstavce a odsazení prvního řádku.

Skrýt či zobrazit pravítko tabulátorů Zvolte Text > Pravítko tabulátorů TLF.

Nastavit typ tabulátoru Poklepejte na značku nebo se stisknutou klávesou Shift klepněte na několik značek a vyberte typ z nabídky.

Tabulátor začátku, středu nebo konce Zarovná začátek, konec nebo střed textu na zarážku tabulátoru.

Tabulátor desetinné čárky Zarovná znak v textu na zarážku tabulátoru. Tímto znakem je obvykle desetinná čárka, jež je v nabídce zobrazena ve výchozím nastavení. Chcete-li zarovnat na pomlčku nebo jiný znak, zadejte jej do nabídky.

Přidat tabulátor Klepněte na pravítko tabulátorů. Na tomto místě pravítka tabulátorů se objeví značka tabulátoru.

Přesunout tabulátor Přetáhněte značku tabulátoru na nové místo. (Chcete-li ji přesunout přesně, poklepejte na značku tabulátoru a zadejte umístění obrazového bodu pro značku.)

Odstranit tabulátor Přetáhněte značku směrem dolů mimo pravítko tabulátorů tak, aby zmizela. (Je-li text zarovnán svisle, přetáhněte značku doleva směrem k textu tak, aby zmizela.)

Změnit měrnou jednotku Zvolte Změnit > Dokument. Potom v dialogovém okně vyberte jednotku z nabídky Jednotky pravítka.

Asijský text a text psaný zprava doleva

[Zpět na začátek](#)

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 vybráný 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

- Účarí zarovnaní
- Mojikumi
- Text Kinsoku Shori
- Model řádkování



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s klasickým textem

[O klasickém textu](#)
[O klasických textových polích](#)
[Vytváření a úpravy textových polí](#)
[Nastavení atributů klasického textu](#)
[Transformace textu](#)
[Rozdělení klasického textu](#)
[Vytvoření hypertextového odkazu v textu](#)
[Vytvoření rolovacího klasického textu](#)
[Maskování textu s písmem zařízení](#)
[Kódování textu Unicode v aplikacích SWF](#)

O klasickém textu

[Zpět na začátek](#)

Jako klasický text je v aplikaci Flash Professional označován starší textový modul. Modul klasického textu je v aplikaci Flash Professional CS5 a novějších nadále k dispozici. Klasický text může být vhodnější pro určité typy obsahu, například pro mobilní zařízení, kde je nutné, aby velikost souboru SWF byla co nejmenší. V některých případech, například při požadavku na přesnou kontrolu rozvržení textu, je však lepší použít nový text TLF. Informace o textu TLF viz [Práce s textem TLF \(Text Layout Framework\)](#).

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](#).

Klasický text můžete do aplikací vytvořených v aplikaci Flash Professional 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 Professional 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 Professional 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 spuštění skriptů. Další informace o používání jazyka ActionScript k řízení textu naleznete v části o práci s textem a řetězcí v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash](#).

O klasických textových polích

[Zpět na začátek](#)

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 (hebrejšтина, arabština apod.) nejsou v klasických textových polích podporovány.

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.

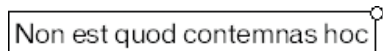
Poznámka: Při práci se statickým svislým textem je pole šířky v Inspektoru vlastností zakázáno. Změnou výšky se automaticky upraví také

hodnota šířky. Podobně je také při práci se statickým vodorovným textem pole výšky v Inspektoru vlastností zakázáno. Změnou šířky se automaticky upraví také hodnota výšky.

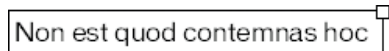
Všechna klasická textová pole podporují kódování Unicode.

Aplikace Flash Professional zobrazuje v rohu každého textového pole táhlo, které odlišuje typ textového pole:

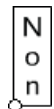
- U statického vodorovného textu, který se rozšiřuje, se v pravém horním rohu textového pole zobrazuje kruhové táhlo.



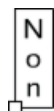
- U statického vodorovného textu, který má pevnou šířku, se v pravém horním rohu textového pole zobrazuje čtvercové táhlo.



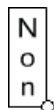
- U statického svislého textu, který má natékání zprava doleva a zvětšuje se, se zobrazuje kruhové táhlo v levém dolním rohu textového pole.



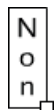
- U statického svislého textu, který má natékání zprava doleva a pevnou výšku, se zobrazuje čtvercové táhlo v levém dolním rohu textového pole.



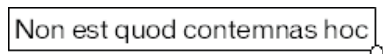
- U statického svislého textu, který má natékání zleva doprava a zvětšuje se, se zobrazuje kruhové táhlo v pravém dolním rohu textového pole.



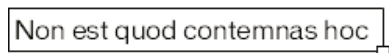
- U statického svislého textu, který má natékání zleva doprava a pevnou výšku, se zobrazuje čtvercové táhlo v pravém dolním rohu textového pole.



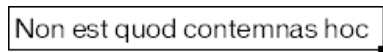
- U dynamických nebo vstupních textových polí, která se zvětšují, se v pravém dolním rohu textového pole zobrazuje kruhové táhlo.



- U dynamického nebo vstupního textu, který má definovanou výšku a šířku, se v pravém dolním rohu textového pole zobrazuje čtvercové táhlo.



- U dynamických rolovacích textových polí obsahujících klasický text se kruhové nebo čtvercové táhlo změní z prázdného na plný černý tvar.



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

[Zpět na začátek](#)

Text je ve výchozím nastavení vodorovný, statický text se ale může zarovnávat také svisle.

Při úpravách textu v programu Flash Professional můžete používat většinu nejobvyklejších postupů z textových editorů. Příkazy Vymout, Kopírovat

a Vložit můžete používat k přesunutí textu uvnitř souboru Flash Professional i mezi aplikací Flash Professional a jinými aplikacemi.

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 všechnen 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 možností 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 . 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 .

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. (Volitelně) Klepnutím na možnost Vložit zobrazte dialogové okno Vkládání písem. Další informace naleznete v části [Vkládání písem kvůli zajištění konzistentního vzhledu textu](#).

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).

Nastavení atributů klasického textu

[Zpět na začátek](#)

O attributech klasického textu

Poznámka: Chcete-li použít kaskádové styly (CSS), aplikujte styl pomocí jazyka ActionScript. Další informace viz [Použití šablony stylů CSS v Příručce pro vývojáře jazyka ActionScript 3.0](#).


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 Professional 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 Professional 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 Professional místo vložení informací obrysu písma použil písma zařízení.

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 zahrnuje 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  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 převedte 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 blíží než A a D. Flash Professional 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 účař, Horní index umísťuje text nad účař (vodorovný text) nebo vpravo do účař (svislý text) a Dolní index umísťuje text pod účař (vodorovný text) nebo vlevo od účař (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 **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.

Vyhazení klasického textu

Vyhazení umožňuje zarovnat okraje textu na obrazovce. Volby vyhazení jsou účinné zejména pro vykreslování menších velikostí písma. Je-li vyhazení zapnuté, ovlivní veškerý text v aktuálním výběru. Vyhazení funguje stejným způsobem u textu všech bodových velikostí.

Vyhazení 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 Professional 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 Professional, který poskytuje zřetelné, velmi kvalitní vykreslování textu v dokumentech Flash Professional (FLA) a publikovaných souborech SWF. Nastavení Vyhledit pro čitelnost změní text na čitelnější, zejména u malých velikostí písma. Vlastní vyhazení umožňuje určit tloušťku a ostrost písem používaných v jednotlivých textových polích.

Velmi kvalitní vyhazení se automaticky zapíná, kdykoli publikujete do přehrávače Flash Player 8 nebo novějšího a je vybraná volba Vyhledit pro čitelnost nebo Vlastní vyhazení. Volba Vyhledit pro čitelnost může způsobit mírnou prodlevu při načítání souborů SWF aplikace Flash Professional, zejména pokud v prvním snímku dokumentu aplikace Flash Professional používáte čtyři nebo pět různých znakových sad. Velmi kvalitní vyhazení 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 zkosit 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 Professional (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 Professional 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.

Poznámka: Vyhlazení vyžaduje, aby písma používaná textovým polem byla vložena. Pokud písma nevložíte, může se textové pole pro klasický text zobrazovat prázdné. Pokud změna nastavení vyhlazení na možnost Použít písma zařízení způsobí, že text je zobrazen nesprávně, je třeba vložit písma. Aplikace Flash automaticky vloží písma pro text, který již existuje v textovém poli vytvořeném ve vymezené ploše. Chcete-li však povolit změny textu za běhu, měli byste vložit písma ručně. Pokyny viz [Vkládání písem kvůli zajištění konzistentního vzhledu textu](#).

Výběr volby vyhlazení pro vybraný text

❖ V inspektoru Vlastností 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.

Písma zařízení nelze používat u otočeného nebo svislého klasického textu. Chcete-li použít otočený nebo svislý klasický text, vyberte jiný režim vyhlazení a vložte písma používaná textovým polem.

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 čitelnost 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 Vlastností 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 prohlíží vaši aplikaci Flash Professional (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 Vlastností (Okno > Vlastností) vyberte Statický text nebo Dynamický text.
3. Klepněte na Vybratelný **AB**.

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.

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. Zvolte 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.

Vytvoření hypertextového odkazu v textu

1. Vyberte text nebo textové pole:
 - Textovým nástrojem  vyberte text v textovém poli.
 - Pokud chcete navázat veškerý text v textovém poli, nástrojem pro výběr  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 Professional vytvořit několika způsoby:

- Převedte 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 UI ScrollBar. Další informace viz téma „Používání komponenty UI ScrollBar“ 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 UI ScrollBar 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.

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 Professional použije jako maskovací tvar obdélníkový ohraničovací rámeček masky. To znamená, že pokud ve vývojovém prostředí Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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](#)

[Rozmístění objektů do vrstev pro doplňovanou animaci](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

ActionScript

[Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0](#)

článek (21. května 2013)

[Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0](#)

článek (21. května 2013)

[Components Learning Guide for Flash \(Výuková příručka komponent pro aplikaci Flash Professional\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Komponenty aplikace Adobe Flash Professional CS5 představují stavební bloky pro vytváření interaktivních aplikací na webu. Poskytnutím komplexních ovládacích prvků, které se chovají konzistentně a jsou připravené k použití a přizpůsobení, komponenty značně snižují čas a úsilí potřebné k okamžitému vývoji aplikací.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS \(Vytváření velkých souborů aplikace Flash a AIR s více soubory SWF pro systém iOS pomocí souborů SWC\)](#)

Tom Krcha (27. února 2012)

výuková lekce

Při vývoji her pro systém Android nebo Blackberry Tablet OS s prostředím Adobe AIR můžete načítat soubory SWF v době běhu, s produktem AIR for iOS taková možnost není k dispozici. V zařízení Android nebo Blackberry Tablet OS je kód interpretován z bajtového kódu ActionScript, zatímco pro iOS musí být všechny kódy zkompileovány z bajtového kódu ActionScript do nativního bajtového kódu jako jednoduchý soubor IPA, který můžete vytvořit pouze z jednoho souboru SWF.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional \(Vyhýbání se běžným chybám tvorby v aplikaci Flash Professional\)](#)

Tommi West (16. ledna 2012)

výuková lekce

Tato řada článků uvádí běžné chyby tvorby, které mohou způsobit problémy v projektech Adobe Flash Professional, a nabízejí postupy, jejichž pomocí jim můžete zabránit. Tyto zásady také ukazují cesty efektivnější práce a pomáhají vyhnout se problémům s výkonem a chybami běhu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Ladění jazyka ActionScript 3.0

O ladicím programu pro ActionScript 3.0

Zapnutí ladicího režimu

Nastavení a odstranění bodů přerušení

Krokování řádků kódu

Zobrazení a kontrola skriptů v zásobníku volání

Zobrazení a úpravy hodnot proměnných

Nastavení upozornění kompilátoru

Navigace mezi chybami v kódu

Ladění vzdáleného souboru ActionScript 3.0 SWF

O debuggeru ActionScriptu 3.0

[Zpět na začátek](#)

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o ladění jazyka ActionScript 3.0:

- Článek: [Understanding ActionScript 3 debugging in Flash \(Vysvětlení ladění jazyka ActionScript 3.0 v aplikaci Flash\)](#) (Adobe.com)
- Článek: [Introducing the ActionScript 3 debugger \(Úvod do ladicího programu pro ActionScript 3\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Mobile device debugging via USB \(Ladění mobilních zařízení přes rozhraní USB\)](#) (Adobe.com)

Zapnutí ladicího režimu

[Zpět na začátek](#)

Způsob, jakým spustíte relaci ladění, závisí na typu souboru, se kterým pracujete. Během relace ladění Flash přerušuje provádění skriptu ActionScript, když narazí na bod přerušení nebo na běhovou chybu.

Když aplikace Flash Pro 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.

Volba výchozího prostředí ladění

- Vyberte položky Ladit > Ladit film a pak zvolte jednu z následujících možností:
 - Flash Professional
 - AIR Debug Launcher (pro stolní počítače)
 - AIR Debug Launcher (pro mobilní zařízení)
 - v zařízení přes port USB (pouze CS5.5)

Všechny relace ladění budou probíhat v prostředí, které zvolíte. Výchozí prostředí můžete kdykoli změnit.

Spuštění ladění ze souboru FLA

- Vyberte možnost Ladit > Ladit.

(Flash Professional CS6 a starší verze) Vyberte položky Ladit > Ladit film > Ladit.

Spuštění ladění ze souboru AS jazyka ActionScript 3.0

1. Se souborem jazyka ActionScript otevřeným v okně Skript vyberte soubor FLA, se kterým má být soubor jazyka ActionScript zkompilován, v nabídce Cíl nahoře v okně Skript. Soubor FLA musí být také otevřený v programu Flash, aby se v této nabídce zobrazil.
2. Vyberte možnost Ladit > Ladit.

(Flash Professional CS6 a starší verze) Vyberte položky 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 kartu Flash (CS5) nebo na kategorii Flash (CS5.5).
3. Vyberte Povolit ladění.

Ukončení režimu ladění

- V konzole ladění klepněte na tlačítko Ukončit relaci ladění.

Nastavení a odstranění bodů přerušení

[Zpět na začátek](#)

Přidejte body přerušení do kódu ActionScript, chcete-li přerušit provádění kódu. Když se provádění přeruší, můžete kód krokovat a provádět ho řádek po řádku, zobrazovat různé části skriptu ActionScript, 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

[Zpět na začátek](#)

Pokud dojde při provádění příkazu ActionScript k přerušení v bodě přerušení nebo chybě běhu, můžete kódem procházet řádek po řádku. Můžete přejít k volání funkcí nebo je vynechat. 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 klávesu Enter. Nová hodnota se použije pro další provádění kódu.

Nastavení upozornění kompilátoru

[Zpět na začátek](#)

Můžete ovládat typy upozornění kompilátoru, která kompilátor jazyka ActionScript generuje do panelu Chyby kompilátoru. Když kompilátor ohlásí chybu, dvakrát na ni klikněte, čímž přejdete na řádek kódu, který chybu způsobil.

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Klepněte na možnost Flash.
3. Klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript.
4. Vyberte některou z možností 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

[Zpět na začátek](#)

Když Flash narazí na chybu v kódu ActionScript, 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

[Zpět na začátek](#)

Pomocí jazyka ActionScript 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 jazyka ActionScript 3.0 je však vzdálené ladění omezené na soubory umístěné na stejném počítači na localhost, jako je vývojová aplikace Flash, a přehrávání probíhá v samostatném ladicím 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 jazyka ActionScript 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 jazyka ActionScript 3.0 nemůžete ladit kód ve skriptech rámců. V debuggeru jazyka ActionScript 3.0 můžete ladit pouze kód v externích souborech AS.

1. Otevřete soubor FLA.
2. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
3. V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na kartu Flash (CS5) nebo na kategorii Flash (CS5.5) a pak vyberte možnost Povolit ladění.
4. Zavřete dialogové okno Nastavení publikování a vyberte jeden z následujících příkazů:
 - Soubor > Exportovat > Exportovat film
 - Soubor > Publikovat
5. Nechte soubor SWF v místním 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 přehrávače Flash Player. 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 přehrávače Flash Player 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 v jiném počítači, protože debugger nebude schopen získat informace o bodech přerušení.

Relace ladění začne, když se ladicí přehrávač připojí k panelu Debugger jazyka ActionScript 3.0.

Poznámka: Vzdálené ladění nefunguje, pokud vyberete možnost *výchozí Síťové rozhraní pro prostředí AIR 3.4*. Místo toho vyberte možnosti pro zadání názvu síťového rozhraní a adresy IP systému.

Aktivace debuggeru ze vzdáleného umístění

1. Spusťte vývojovou aplikaci Flash, pokud již není spuštěná.

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 se stisknutou 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 tlačítko Pokračovat, abyste ho spustili.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Nastavení publikování jazyka ActionScript (CS5)

[Změna nastavení publikování ActionScriptu \(CS5\)](#)

[Soubory tříd a konfigurační soubory \(CS5\)](#)

[Deklarace třídy dokumentu jazyka ActionScript 3.0 \(CS5\)](#)

[Nastavení umístění souborů jazyka ActionScript \(CS5\)](#)

[Podmíněné kompilování jazyka ActionScript \(CS5\)](#)

[Přizpůsobení kontextových nabídek v dokumentu Flash \(CS5\)](#)

[Konfigurační složky instalované s programem Flash \(CS5\)](#)

Změna nastavení publikování ActionScriptu (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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: Jazyk ActionScript 3.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 2.0. 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 (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Když nainstalujete Flash Professional, 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 Čtete 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. 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

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 (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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 (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Abyste mohli použít třídy jazyka ActionScript, kterou jste definovali, musí aplikace Flash Professional vyhledat externí soubory jazyka ActionScript, které obsahují definici této třídy. Seznam složek, ve kterých aplikace Flash Professional 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 [Baličky](#) v příručce [Učíme se jazyk ActionScript 3.0](#).

V aplikaci Flash Professional 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 zkompilevaný kód v těchto souborech SWC nesmí být duplikován v nezkompilovaných souborech jazyka ActionScript ve zdrojové cestě. Nadbytečný kód bude kompilaci vašeho souboru SWF zpomalovat.

Cest, které má aplikace Flash Professional prohledat, 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 tlačítko 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 , 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 (CS5)

[Zpět na začátek](#)

V jazyce 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 Professional 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.

Prizpůsobení kontextových nabídek v dokumentu Flash (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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 skryt 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 nabídky 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 (CS5)

Flash Professional 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 Professional 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 uživatele\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).



Nastavení publikování jazyka ActionScript

[Změna nastavení publikování jazyka ActionScript](#)
[Soubory tříd a konfigurační soubory](#)
[Deklarace třídy dokumentu jazyka ActionScript 3.0](#)
[Nastavení umístění souborů jazyka ActionScript](#)
[Podmíněné kompilování jazyka ActionScript](#)
[Přizpůsobení kontextových nabídek v dokumentu Flash \(CS5.5\)](#)
[Konfigurační složky instalované s programem Flash \(CS5.5\)](#)

Změna nastavení publikování jazyka ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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: Jazyk ActionScript 3.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 2.0. 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 příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Z nabídky Skript vyberte verzi ActionScriptu.

Soubory tříd a konfigurační soubory

[Zpět na začátek](#)

Když nainstalujete Flash Professional, 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 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Pevný disk/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/jazyk/Configuration/Classes

Složka tříd je uspořádána také do tříd pro aplikaci Flash Player 10 a tříd pro aplikaci Flash Player 11. Další informace o uspořádání tohoto adresáře najdete v souboru Čtete ve složce Classes.

Složka tříd pro zahrnutí Obsahuje všechny globální soubory zahrnutí ActionScriptu. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/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. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/jazyk/Configuration/ActionsPanel

Konfigurační soubor AsColorSyntax.xml Konfigurační soubor pro barevné zvýrazňování syntaxe kódu ActionScriptu. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/jazyk/Configuration/ActionsPanel

Deklarace třídy dokumentu jazyka ActionScript 3.0

[Zpět na začátek](#)

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.

Poznámka: Nebo zadejte název třídy v souboru SWC propojený s cestou knihovny, kterou chcete nastavit jako třídu dokumentu.

Nastavení umístění souborů jazyka ActionScript

[Zpět na začátek](#)

Abyste mohli použít třídu jazyka ActionScript, kterou jste definovali, musí aplikace Flash Professional vyhledat externí soubory jazyka ActionScript, které obsahují definici této třídy. Seznam složek, ve kterých aplikace Flash Professional 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 [Baličky](#) v příručce [Učíme se jazyk ActionScript 3.0](#).

V aplikaci Flash Professional 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 obsažen 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 zkompileovaný 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 Flash Professional prohledat, 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

Poznámka: Verze ActionScript 2.0 je v aplikaci Flash Professional CC zastaralá. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

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 tlačítko 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 , 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.
2. Ujistěte se, že je v nabídce Skript vybrána volba ActionScript 3.0 a klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript.
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

[Zpět na začátek](#)

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 zkompileje. 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. Ujistěte se, že je v nabídce Skript nastavena položka ActionScript 3.0, a klepněte vedle této nabídky na tlačítko Nastavení.
3. V dialogovém okně Rozšířené možnosti jazyka ActionScript 3.0 klepněte na záložku Konstanty konfigurace.
4. Chcete-li přidat konstantu, klepněte na tlačítko Přidat.
5. 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 Professional 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;
```

6. 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 (CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

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 kdekoli 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 nabídky 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 (CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional 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 Professional 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 uživatele\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).



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Přidání interaktivity do fragmentů kódu

Na úvod

(Flash CS5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

(Flash CS5.5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty 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,
- (pouze CS5.5) – Přidání kódu, který umožňuje interakci uživatele pomocí dotykové obrazovky
- 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

[Zpět na začátek](#)

Při práci s panelem Fragmenty kódu je nezbytné, abyste chápali tyto základní pravidla práce v aplikaci Flash:

- Mnoho fragmentů kódu vyžaduje, abyste v kódu přizpůsobili některé položky. V aplikaci Flash Pro CS5 to provedete na panelu Akce. V aplikaci Flash Pro CS5.5 to můžete provést přetažením kurzoru z elementů kódu v kontextové nabídce na objekt, který má být tímto kódem řízen. 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 zničení 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.
- V aplikaci Flash Pro CS5 je u každého fragmentu kódu popis, k čemu daný fragment slouží. V aplikaci Flash Pro CS5.5 můžete klepnout na tlačítko Zobrazit popis a Zobrazit kód, která se zobrazí, když vyberete fragment na panelu.

Další videa a výukové lekce

- Video: [Creating an application with the Code Snippets panel \(Vytváření aplikací s panelem Fragmenty kódu\)](#) (délka = 12:11, Adobe TV)
- Video: [Creating a zoom in and spin custom snippet \(Vytváření přiblížení a otáčení vlastních ústřížků\)](#) (délka = 10:20, flashandmath.com)
- Výukové lekce: [Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - Flash Pro CS5 \(Fragmenty kódu pro programátory a návrháře začínající s jazykem ActionScript 3 – Flash Pro CS5\)](#)

(Flash CS5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

[Zpět na začátek](#)

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.

(Flash CS5.5) Přidání fragmentu kódu do objektu nebo snímku časové osy

[Zpět na začátek](#)

Postup přidání akce, která bude mít vliv na objekt nebo přehrávací hlavu:

1. Vyberte fragment, který chcete použít v panelu Fragmenty kódu (Okno > Fragmenty kódu).
2. Chcete-li zobrazit popis fragmentu, klepněte na tlačítko Zobrazit popis, které se objeví napravo od vybraného fragmentu.
3. Chcete-li zobrazit kód ve fragmentu, klepněte na tlačítko Zobrazit kód napravo od fragmentu.
4. Pokud fragment obsahuje text `instance_name_here`, přetáhněte myš z tohoto textu na instanci ve vymezené ploše, která má být tímto kódem řízena. Při přetažení musí instance symbolu být filmový klip nebo tlačítko.

Pokud tato instance dosud nemá název, zobrazí se dialogové okno umožňující zadat název instance.

Můžete také klepnout na text a zadat název instance přímo do kódu. Tuto metodu použijte při práci s tvarem nebo instancí grafického symbolu.

5. Pokud fragment obsahuje text s jinou barvou, vyberte daný text a zadejte správné informace podle pokynů uvnitř fragmentu kódu.
6. Po dokončení úprav fragmentu kódu klepněte na tlačítko Vložit.

Aplikace Flash přidá kód do vrstvy Akce. Pokud vrstva Akce neexistuje, aplikace Flash ji vytvoří.

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 do vrstvy Akce pouze v daném snímku.

7. (Volitelné) Chcete-li zobrazit vložený kód, otevřete panel Akce (Okno > Akce).

Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty kódu

[Zpět na začátek](#)

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.



Osvědčené postupy - Uspořádání jazyka ActionScript v aplikaci

Uchovávání akcí pohromadě
Připojování kódu k objektům

Uchovávání akcí pohromadě

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

Připojování kódu k objektům

[Zpět na začátek](#)

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:

```
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](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Ladění jazyka ActionScript 1.0 a 2.0

[Ladění skriptů ActionScriptu 1.0 a 2.0](#)

[Ladění lokálního souboru SWF](#)

[Ladění vzdáleného souboru ActionScript 2.0 SWF](#)

[Zobrazení a změna hodnot proměnných v debuggeru](#)

[Používání seznamu Sledování](#)

[Zobrazení vlastností filmového klipu a změna upravitelných vlastností](#)

[Seznam objektů a proměnných souboru SWF](#)

[Nastavení a odstranění bodů přerušení](#)

[Krokování řádků kódu](#)

[Nastavení upozornění kompilátoru](#)

[Panel Výstup – přehled](#)

[Použití příkazu trace](#)

[Navigace mezi chybami v kódu](#)

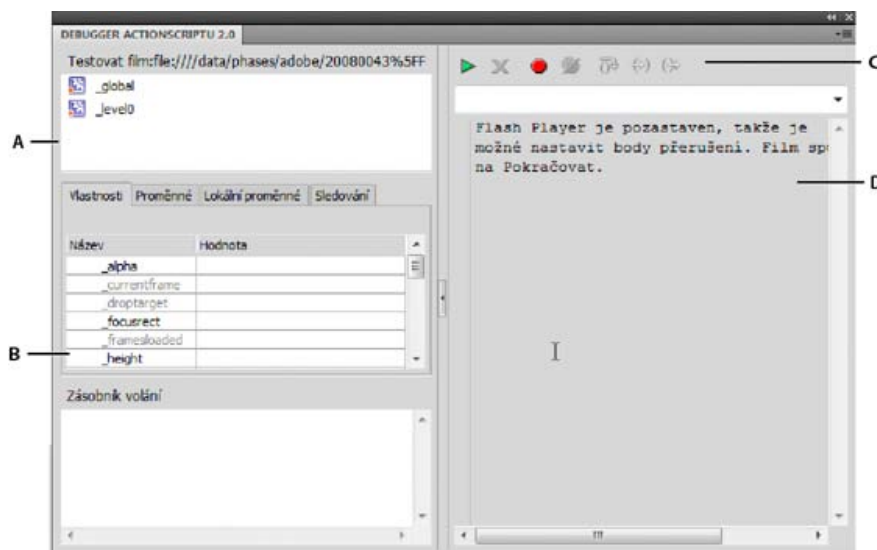
[Ladění objektů textových polí](#)

Ladění skriptů ActionScriptu 1.0 a 2.0

[Zpět na začátek](#)

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 Flaschem. 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.



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 ladicím programu pro ActionScript 3.0 naleznete v tématu [Ladění skriptu ActionScript 3.0](#).

Příkaz Testovat film a ovládání z klávesnice

Když používáte příkaz Ovládání > 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
3. V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na kartu Flash (CS5) nebo na kategorii Flash (CS5.5) a pak vyberte možnost 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 SWF 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

[Zpět na začátek](#)

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.

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`).

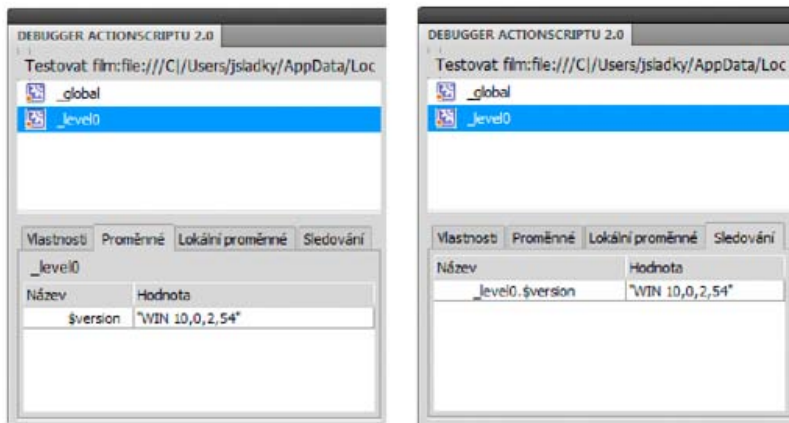
Poznámka: Chcete-li zapsat hodnotu výrazu do panelu Výstup v testovacím prostředí, použijte příkaz `trace()`.

Používání seznamu Sledování

[Zpět na začátek](#)

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.



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. Pокlepejte 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.

[Zpět na začátek](#)

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()`.

[Zpět na začátek](#)

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 položky Ovládání > 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 položky Ovládání > Testovat.
4. Vyberte Ladění > Zobrazit seznam proměnných v testovacím prostředí.

V panelu Výstup se zobrazí seznam všech proměnných, které jsou aktuálně v souboru SWF. Následující příklad zobrazuje proměnné, které by se zobrazily ve výstupu kódu uvedeného výše v kroku 2:

```
Global Variables:
  Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [object #1, class 'Array'] [      0:"one",
    1:"two",
    2:"three"
]
```

Nastavení a odstranění bodů přerušení

[Zpět na začátek](#)

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 odstraní 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 .
- 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:

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
  <file name="c:\tmp\myscript.as">
    <breakpoint line="10"></breakpoint>
    <breakpoint line="8"></breakpoint>
    <breakpoint line="6"></breakpoint>
  </file>
  <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
    <breakpoint line="11"></breakpoint>
    <breakpoint line="7"></breakpoint>
    <breakpoint line="4"></breakpoint>
  </file>
</flash_breakpoints>
```

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

[Zpět na začátek](#)


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.

```
1 function myFunction() {
2   x = 0;
3   y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
7 myFunction();
8 mover = 0;
```


Poznámka: Čísla v tomto výstřížku 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Uložení do souboru Uloží obsah panelu Výstup do textového souboru.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Úroveň filtrování Vyberte Žádné, chcete-li zabránit zobrazování informací v panelu Výstup, vyberte Kompletní, chcete-li do panelu Výstup posílat všechny informace.

Použití příkazu trace

[Zpět na začátek](#)

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.

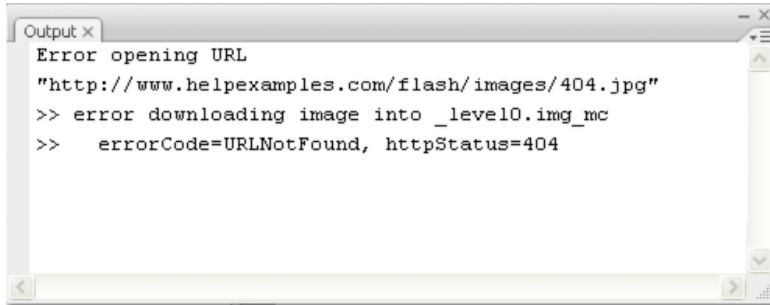
1. Vyberte snímek v časové ose a přidejte příkaz trace(). Můžete například vybrat Snímek 1 a přidat následující kód jazyka ActionScript 2.0:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mcListener:Object = new Object();
mcListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mcListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String, httpStatus:Number) {
    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. Výběrem položek Ovládání > Testovat otestujete soubor SWF.

V panelu Výstup se zobrazí výsledky příkazu trace(). V panelu se může například zobrazit následující zpráva:



Panel Výstup

Navigace mezi chybami v kódu

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li získat ladící 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"
```



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Export zvuků

[Komprese zvuků pro export](#)

[Komprimace zvuku pro export](#)

[Pravidla pro export zvuku v dokumentech Flash](#)

Komprese zvuků pro export

[Zpět na začátek](#)

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.

Komprimace zvuku pro export

[Zpět na začátek](#)

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 Professional nemůže zvýšit kmitočet importovaného zvuku nad kmitočet, při kterém byl tento zvuk importován.*

Bitů 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.

Použit 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 Professional 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 volba 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Přehled publikování](#)



(Zastaralý v aplikaci Flash Professional CC) Tisk za běhu

[Tisk za běhu s použitím jazyka ActionScript 3.0](#)

[Tisk za běhu s použitím jazyka ActionScript 2.0](#)

Tisk za běhu s použitím jazyka ActionScript 3.0

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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 Professional* na obrazovce v přehrávači *Flash Player*, implementujte činnosti specifické pro tisk pouze mezi voláním metody *PrintJob.start()* a voláním metody *PrintJob.send()*. Obsah *Flash Professional* 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. Spustíte tiskovou úlohu a zobrazíte 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 metody *PrintJob.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	Typ	Jednotky	Poznámky
<i>PrintJob.paperHeight</i>	číslo	body	Celková výška papíru
<i>PrintJob.paperWidth</i>	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

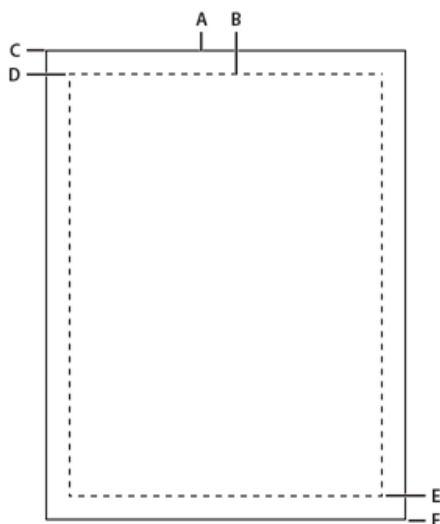
Parametrem `target (cíl)` jazyka `ActionScript 2.0` může být buď číslo, které znázorňuje úroveň (jako například 0 pro `_root document`) nebo řetězec, který představuje název instance filmového klipu ("`myMovieClip`").

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 Professional` 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 Professional převádí na tištěnou stránku, je nutno nejdříve 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 popsany #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 přiřadíte funkci print(), abyste uživatelům umožnili tisknout obsah Flash Professional. 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](#).



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Režim Skriptovací asistent a chování

O režimu Skriptovací asistent

Používání režimu Skriptovací asistent pro psaní ActionScriptu

O chování

O režimu Skriptovací asistent

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 , 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 , Automaticky formátovat , Zobrazit radu při psaní kódu  a Volby ladění  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 zkompile. 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 zobrazíte 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 zobrazíte 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 zkratk, 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.

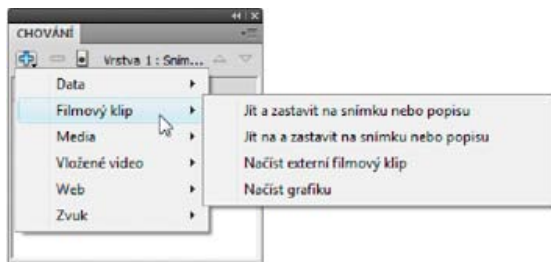
O chování

[Zpět na začátek](#)

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.

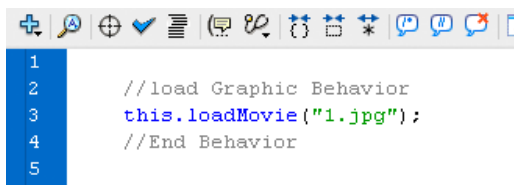
Chování poskytují pohodlný způsob, jak se vyhnout psaní ActionScriptu, a pomáhají vám pochopit, jak ActionScript pracuje.

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 ukázkou, stáhněte si a rozbalte soubor zip ukázek a přejděte do složky Behaviors\BehaviorsScrapbook.

Další témata Nápovědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Zvuk a ActionScript

Řízení zvuků pomocí chování

Ovládání zvuků pomocí objektu Sound jazyka ActionScript 2.0

O události onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0

Přístup k vlastnostem ID3 v souborech mp3 pomocí přehrávače Flash Player

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.

Další zdroje popisují způsob práce se zvukem v jazyce ActionScript 3.0:

- Příručka pro vývojáře v jazyce AS3: [Práce se zvukem](#)
 - Výukové video: [Audio in Flash: Part 2 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 2\)](#) (Sound and ActionScript (Zvuk a ActionScript)) LayersMagazine.com
- Poznámka:** (Pouze verze Flash Professional CC) Jazyky ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0 nejsou v aplikaci Flash Pro CC podporovány.

Řízení zvuků pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

S použitím chování zvuku předem napsaných v jazyce 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

[Zpět na začátek](#)

Pomocí objektu Sound v jazyce 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

[Zpět na začátek](#)

Událost objektu Sound onSoundComplete jazyka ActionScript 2.0 umožňuje spouštět událost v aplikaci na základě dokončení připojeného zvukového souboru. Flash Professional Objekt Sound je vestavěný objekt, který umožňuje ovládat zvuky v aplikaci Flash Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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](#).



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Symbols a ActionScript

[Řízení instancí a symbolů pomocí jazyka ActionScript](#)

[Řízení instancí pomocí chování](#)

[Přidávání a konfigurace chování](#)

[Vytváření vlastních chování](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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*.

Řízení instancí pomocí chování

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 originálu 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	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.

	navrch.	
Posunout dopředu	Posune cílový filmový klip nebo obrazovku v pořadí překrývání o jednu pozici výš.	Název instance filmového klipu nebo obrazovky.
Zcela dozadu	Přenesení cílový filmový klip v pořadí překrývání zcela dozadu.	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.

Přidávání a konfigurace chování

[Zpět na začátek](#)

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 spustíte.
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.

Vytváření vlastních chování

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. 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, seznámte 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](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Časové osy a ActionScript

Absolutní cesty

Relativní cesty

Používání absolutních a relativních cílových cest

Určování cílových cest

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.

[Zpět na začátek](#)

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
```

[Zpět na začátek](#)

Relativní cesty

Relativní cesta závisí na vztahu mezi řídící 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 instanci california z instance sanfrancisco je _parent, ale z instance portland to je _parent._parent.california.

Určování cílových cest

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li řídit filmový klip, načtený soubor SWF nebo tlačítko, musíte zadat cílovou cestu. Můžete 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 řídící časovou osou.

2. V panelu Akce (Okna > Akce) přejděte vlevo do panelu nástrojů Akce a vyberte akci nebo metodu, která vyžaduje cílovou cestu.
3. Provedte 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();
```

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Používání zvuků v aplikaci Flash

O zvucích a programu Flash

Import zvuků

Podporované formáty zvukových souborů

Přidání zvuku do časové osy

Odstranění zvuku z časové osy

Přidání zvuku k tlačítku

Synchronizace zvuku s animací

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

Úpravy zvuku v Soundbooth

Používání zvuků v programu Flash Lite

O zvucích a programu Flash

[Zpět na začátek](#)

Adobe® Flash® Professional 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 Professional 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 Professional pro mobilní zařízení, umožňuje Flash Professional 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).

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Jazyky ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0 nejsou v aplikaci Flash Pro CC podporovány.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Chcete-li pracovat se zvuky v aplikaci Flash Pro CC, není třeba přenastalovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

Následující videa a články nabízejí podrobné informace o používání zvuku v aplikaci Flash Professional.

- Video: [Working with sound \(Práce se zvukem\)](#) (2:57)
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(Práce s aplikací Soundbooth a Flash\)](#) (4:02)
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(Layers TV – 74. díl: 3D nástroje a zvuk\)](#) (23:09)
- Článek: [Synchronizing text with audio \(Synchronizace textu se zvukem\)](#)
- Videoseriál: [Working with audio \(Práce se zvukem\)](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 1 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 1\)](#) (Sound on the Timeline (Zvuk na časové ose)) LayersMagazine.com
- Video: [Audio in Flash: Part 2 \(Zvuk v aplikaci Flash: Část 2\)](#) (Sound and ActionScript (Zvuk a ActionScript)) LayersMagazine.com

Import zvuků

[Zpět na začátek](#)

Zvukové soubory se vkládají do aplikace Flash Professional 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 Professional 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 Professional, můžete tyto zvuky zahrnout do sdílených knihoven.

Flash Professional 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 zvuk 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 Professional 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 Professional provádí převzorkování. Flash Professional může při exportu převést zvuky na nižší vzorkovací kmitočet.

Chcete-li v aplikaci Flash Professional 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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Chcete-li zvuky nainportovat nebo přehrát v aplikaci Flash Pro CC, není třeba přestavovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

Podporované formáty zvukových souborů

[Zpět na začátek](#)

Do aplikace Flash Professional můžete importovat následující formáty zvukových souborů:

- Adobe Sound (.asnd). Toto je nativní formát zvuku aplikace Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Kromě toho lze nainportovat tyto formáty zvukových souborů:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Poznámka: Formát ASND je bezztrátový 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

[Zpět na začátek](#)

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, nainportujte 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 rozšířte 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.

Mízet zleva doprava/Mízet zprava doleva Přesouvá zvuk z jednoho kanálu do druhého.

Objevovat se Postupně zvyšuje hlasitost zvuku během jeho trvání.

Mízet 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 Synchronizace:

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 se spustí při prvním zobrazení příslušného počátečního klíčového

snímku a přehraje se celý, nezávisle na postavení přehrávací hlavy 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 dojde k vyvolání jeho další instance (například když uživatel opět klepne na tlačítko nebo přehrávací hlava předá počáteční klíčový snímek zvuku), bude první instance zvuku pokračovat v přehrávání a současně se začne přehrávat další instance stejného zvuku. Mějte to na paměti, pokud použijete delší zvuky, protože může potenciálně docházet k jejich překrývání, což způsobí nežádoucí zvukové efekty.

Spustit Stejně 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 Professional vynucuje časové sladění zvukových streamů s animací. Pokud aplikace Flash Professional 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.

Tyto volby jsou vysvětleny a předvedeny v tomto [výukovém videu od Andy Andersona](#) na webu InfiniteSkills.com.

9. Zadááním hodnoty pro Opakování určíte 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.

Odstranění zvuku z časové osy

[Zpět na začátek](#)

1. Ve vrstvě časové osy obsahující zvuk, vyberte snímek, který také obsahuje daný zvuk.
2. V inspektoru Vlastnosti přejděte do oddílu Zvuk a z nabídky Název vyberte položku Žádný.

Aplikace Flash odstraní zvuk z vrstvy časové osy.

Přidání zvuku k tlačítku

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Synchronizace zvuku s animací se provádí spouštěním a zastavováním zvuku na klíčových snímcích.

1. Přidejte zvuk do vlastní vrstvy časové osy (pokyny viz výše).
2. Chcete-li tento zvuk synchronizovat s událostí ve scéně, vytvořte pro zvuk počáteční klíčový snímek, který bude odpovídat klíčovému snímku události ve scéně, která má zvuk spouštět. Můžete vybrat kterékoli z výše popsanych voleb synchronizace (viz Přidání zvuku do časové osy).
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 rozšířte inspektor Vlastnosti.
5. V inspektoru Vlastnosti vyberte zvukový soubor z rozbalovací nabídky Zvuk.
6. Stále v inspektoru Vlastnosti vyberte z rozbalovací nabídky Synch položku Zastavit.

Při přehrávání souboru SWF se ukončí přehrávání zvuku, když tento soubor dosáhne koncového klíčového snímku.

7. Chcete-li přehrát zvuk, přetáhněte přehrávací hlavu na časové ose.

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

[Zpět na začátek](#)

V Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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 Professional.

5. Vraťte se do aplikace Flash Professional 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 Professional.

Používání zvuků v programu Flash Lite

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Adobe® Flash® Lite podporuje dva typy zvuku: standardní zvuky Flash Professional, jako jsou zvuky používané v aplikacích Flash Professional 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 dekoduje a přehraje. Protože do aplikace Flash Professional 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).

Další témata [Nápovědy](#)



[Práce se zvukem](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s jazykem ActionScript

[Začínáme s jazykem ActionScript](#)

[Panel Akce](#)

[Okno Skript – přehled](#)

[Nástroje v panelu Akce a v okně Skript](#)

[Přístup ke kontextově závislé nápovědě z panelu Akce](#)

[Nastavení předvoleb ActionScriptu](#)

Začínáme s jazykem ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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:

- *Jak se naučit jazyk ActionScript 3.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_cz
- *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_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.

Společnost Adobe doporučuje

 [Máte výukovou lekci, o kterou se chcete podělit?](#)



Introduction to ActionScript 3.0 (Úvod k jazyku ActionScript 3.0)

Slekk.com

Seznamte se se základy jazyka ActionScript 3.0 vytvářením vlastních aplikací Flash. V pouhých devíti krátkých lekcích se naučíte využívat jazyk AS3 k interakci s internetovými uživateli po celém světě.

Kterou verzi ActionScriptu byste měli používat?

Flash zahrnuje více než jednu verzi ActionScriptu, aby vyhověl požadavkům různých druhů vývojářů a hardwaru pro přehrávání. Jazyky ActionScript 3.0 a 2.0 *nejsou* vzájemně kompatibilní.

- ActionScript 3.0 se provádí nesmírně rychle. Tato verze vyžaduje trochu větší znalosti pojmů objektivě 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.
- (Zastaralé pouze v aplikaci Flash Professional CC) Jazyk ActionScript 2.0 je na čtení jednodušší než jazyk ActionScript 3.0. Ačkoli aplikace Flash Player vykonává složený kód ActionScript 2.0 pomaleji než složený kód ActionScript 3.0, je ActionScript 2.0 stále dobrý pro mnoho druhů projektů, které nejsou výpočetně náročné, například pro vzhledově orientovaný obsah. Jazyk ActionScript 2.0 je také odvozený od specifikace ECMAScript, ale nevyhovuje jí úplně.
- (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) ActionScript 1.0 je nejjednodušší forma jazyka ActionScript a stále se používá v některých verzích přehrávače Flash Lite Player. ActionScript 1.0 a 2.0 mohou existovat dohromady v jednom souboru FLA.
- (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Flash Lite 2.x ActionScript je podмноžina jazyka ActionScript 2.0, kterou podporuje systém Flash Lite 2.x používaný v mobilních telefonech a zařízeních.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Flash Lite 1.x ActionScript je podмноžina jazyka ActionScript 1.0, kterou podporuje systém 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 příručce jazyka ActionScript®* pro verzi jazyka ActionScript, kterou používáte.

Způsoby práce s ActionScriptem

Existuje několik způsobů, jak pracovat s ActionScriptem.

- (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) V režimu Skriptovací asistent můžete přidávat jazyk 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.
- (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Chování umožňují také přidávat kód do souboru, aniž byste jej museli sami psát. 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, 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 doporučený obsah z komunity

Následující výuková **videa** podrobně ukazují používání jazyka ActionScript 3.0, pracovní postupy aplikace Flash Professional a používání komponent. Některá videa zobrazují aplikaci Flash Professional CS3 nebo CS4, ale vztahují se i na aplikace Flash Professional CS5 a CS5.5. Některá videa mohou rovněž zobrazovat prostředí Adobe® Flex®, ale jazyk ActionScript® 3.0 je v aplikaci Flash Professional i v prostředích Flex® a Flash Builder stejný.

- [ActionScript 3.0 \(3:00\)](#)
- [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](#)

Následující **články a výukové lekce** obsahují další podrobné informace o používání jazyka ActionScript:

- [Introduction to ActionScript 3.0 \(Úvod k jazyku ActionScript 3.0\) \(Slekk.com\)](#)
- [Tips for learning ActionScript 3 \(Výukové tipy pro jazyk ActionScript 3\) \(Adobe.com\)](#)
- [Introduction to event handling in ActionScript 3 \(Úvod do zpracování událostí v jazyce ActionScript 3\) \(Adobe.com\)](#)
- [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 \(Učíme se programovat v jazyce ActionScript 2.0 v prostředí Flash\) \(Adobe.com\)](#)

Panel Akce

[Zpět na začátek](#)

Hledáte referenční příručky k jazyku?

Chcete-li najít referenční dokumentaci pro určitý element jazyka ActionScript, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete [Referenční příručku jazyka ActionScript 3.0](#) a vyhledejte daný element jazyka.
- (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Otevřete [Referenční příručku jazyka ActionScript 2.0](#) a vyhledejte daný element jazyka.
- Zadejte element jazyka v panelu Akce, vyberte ho a pak stiskněte F1. (Klávesu F1 je třeba stisknout, jinak se otevře toto téma.)

Poznámka: *Chcete-li namísto nápovědy komunity otevřít nápovědu ve webovém prohlížeči, nahlédněte do tohoto článku:*
http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

Jak se naučit jazyk ActionScript

Tento článek je věnován použití funkcí panelu Akce v aplikaci Flash Professional, nikoli psaní kódu jazyka ActionScript.

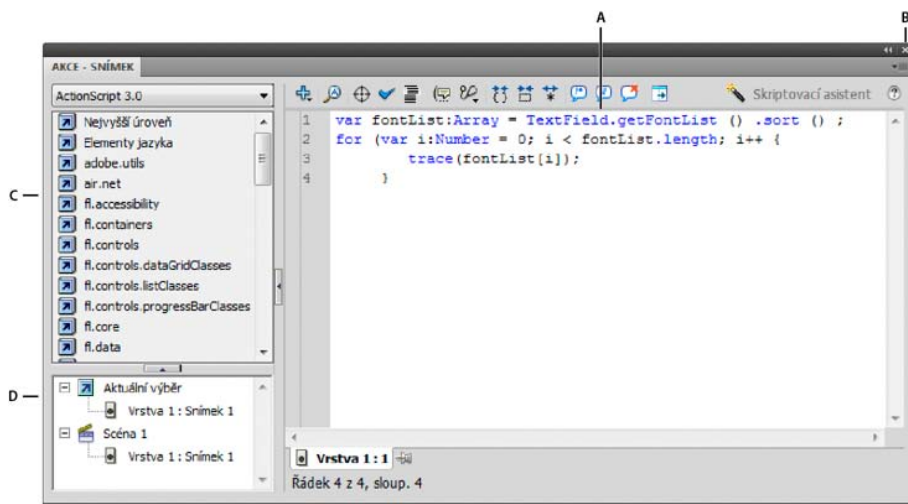
Informace o psaní skriptů ActionScript naleznete v následujících zdrojích:

- [Seznámení s jazykem ActionScript 3.0](#)
- [Referenční příručka k jazyku ActionScript 3.0 a jeho komponentám](#)
- [Introduction to ActionScript 3.0 \(Úvod k jazyku ActionScript 3.0\) \(Slekk.com\)](#)
- [Seznámení s jazykem ActionScript 2.0 v programu Adobe Flash](#)
- [Referenční příručka k jazyku ActionScript 2.0](#)

Poznámka: *Jazyky ActionScript 3.0 a 2.0 nejsou vzájemně kompatibilní. V každém souboru FLA, který vytváříte, je nutné používat pouze jednu verzi.*

Přehled panelu Akce

Chcete-li vytvořit skripty vložené v souboru FLA, zadejte ActionScript přímo do panelu Akce (Okno > Akce nebo stiskněte klávesu F9).



A. Dílčí panel Skript B. Nabídka panelu D. Navigátor pro skripty

Panel Akce se skládá ze tří všech dílčích panelů:

Dílčí panel Skript Umožňuje psaní kódu jazyka ActionScript, který je přiřazen aktuálně vybranému snímku.

Navigátor pro skripty Uvádí seznam skriptů v dokumentu Flash a umožňuje rychlé přechody mezi nimi. Klepnutím na položku v Navigátoru pro skripty zobrazíte skript v panelu Skript.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Tisk jazyka ActionScript

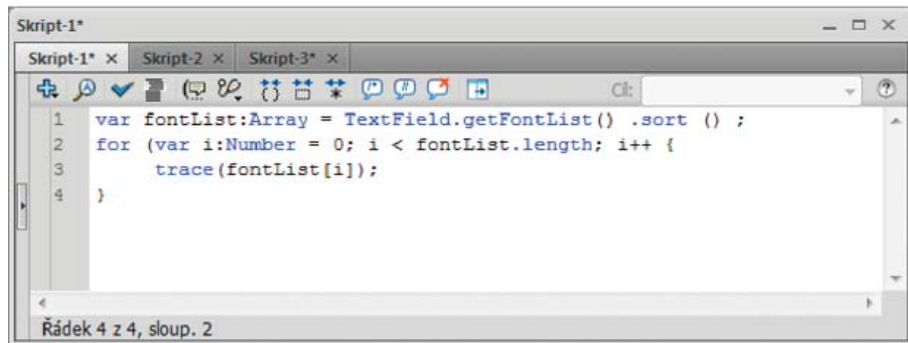
1. Z rozbalovací nabídky panelu Akce vyberte Tisknout.
2. Vyberte možnost Volby a klepněte na položku Tisk.

Protože tištěná kopie nezahrnuje informace o zdrojovém souboru, měli byste takové informace, jako je název souboru FLA, zahrnout do položky comment ve skriptu.

[Zpět na začátek](#)

Okno Skript – přehled

V okně Skript můžete vytvářet soubory externích skriptů, které importujete do vaší aplikace. Tyto skripty mohou být soubory jazyka ActionScript nebo soubory jazyka JavaScript pro Flash.



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: najít a nahradit, barevné zvýrazňování syntaxe, automatické formátování, rady pro psaní kódu, komentáře kódu, sbalení kódu, možnosti ladění (pouze soubory ActionScript) a zalamování řádků. V okně Skript můžete zobrazit také čísla řádků a skryté znaky.

Vytvoření externího souboru v okně Skript


1. Zvolte Soubor > Nový.
2. Vyberte typ externího souboru, který chcete vytvořit (soubor jazyka ActionScript nebo soubor jazyka JavaScript 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

Panel Akce vám umožňuje přístup k funkcím pomoci při psaní kódu, které zjednodušují a zefektivňují programování v jazyce ActionScript.

Hledat  Hledá a nahrazuje text ve skriptu.


Vložit cílovou cestu  (Pouze panel Akce) Pomáhá nastavit absolutní nebo relativní cílovou cestu pro akci ve skriptu.

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.

Fragmenty kódu Slouží k otevření panelu Fragmenty kódu, který zobrazí vzorové fragmenty kódu.

Přístup ke kontextově závislé nápovědě z panelu Akce

[Zpět na začátek](#)

- 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.
- Chcete-li otevřít referenční stránku panelu Nápověda pro vybranou položku, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Stiskněte F1.
 - Klepnete na položku pravým tlačítkem a vyberte Zobrazit nápovědu.
 - Nad oknem Skript klepnete na Nápověda .

Nastavení předvoleb ActionScriptu

[Zpět na začátek](#)

Ať už upravujete kód v panelu Akce nebo v okně Skript, můžete nastavit nebo upravit jen jednu sadu předvoleb.

- Vyberte položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh) a pak klikněte na možnost Editor kódu v seznamu Kategorie.
- 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. Tato možnost je v aplikaci Flash Professional CC zastaralá.

Písmo Určuje písmo použité pro skript.

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.

Nastavení jazyka ActionScript 3.0 Tato tlačítka otevírají dialogová okna nastavení jazyka ActionScript, která slouží k nastavení zdrojové cesty, cesty knihovny a cesty externí knihovny pro jazyk ActionScript 3.0.

Další témata Nápovědy

[Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)



Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder

Úprava a ladění jazyka ActionScript pomocí aplikací Flash Professional a Flash Builder

Vytváření komponent pro prostředí Flex

Používání metadat prostředí Flex

Další zdroje

Aplikace Adobe® Flash® Professional a prostředí Flex® lze společně používat řadou různých způsobů, například k vytvoření vlastních grafik a komponent v aplikaci Flash Professional pro použití v prostředí Flex®. Následující výukové lekce ukazují několik možností, jak mohou být aplikace Flash® a prostředí Flex® používány společně.

Poznámka: (Pouze aplikace Flash Professional CC) Pracovní postup Zobrazení návrhu mezi aplikacemi Flash Professional a Flash Builder je zastaralý. Při inicializaci tohoto pracovního postupu z aplikace Flash Builder 4.6 je vyvolána výjimka v aplikaci Flash Pro.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Working with Flash Builder \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Práce s prostředím Flash Builder\) \(2:52\)](#) (Adobe TV)
- Výukové lekce: [Sharing projects between Flash Pro and Flash Builder \(Sdílení projektů mezi aplikací Flash Pro a prostředím Flash Builder\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Create custom Flex components with Flash CS3 \(Vytvoření vlastních komponent Flex v aplikaci Flash CS3\) \(7:10\)](#)
- Video: [Creating Flex containers in Flash \(Vytvoření kontejnerů Flex v aplikaci Flash\) \(4:33\)](#)
- Video: [Creating custom skins for Flex applications \(Vytvoření vlastního vzhledu aplikací Flex\) \(4:58\)](#)
- Video: [Custom Flash graphics in Flex components \(Vlastní grafiky Flash v komponentách Flex\) \(6:42\)](#)
- Video: [Use the Flex webservice component in Flash \(Používání komponenty WebService Flex v aplikaci Flash\) \(8:53\)](#)
- Video: [Using and animating filters in Flex apps \(Používání a animace filtrů v aplikacích Flex\) \(4:35\)](#)
- Video: [Exploring the Flash timer \(O časovači Flash\) \(4:28\)](#)

Úprava a ladění jazyka ActionScript pomocí aplikací Flash Professional a Flash Builder

[Zpět na začátek](#)

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.

Další zdroje

- Výukové lekce: [Create a Flash Professional Project in Flash Builder - Part 1 \(Vytvoření projektu Flash Professional v aplikaci Flash Builder – část 1\)](#) (flashauthoring.blogspot.com)
- Výukové lekce: [Create a Flash Professional Project in Flash Builder - Part 2 \(Vytvoření projektu Flash Professional v aplikaci Flash Builder – část 2\)](#) (flashauthoring.blogspot.com)
- Výukové lekce: [Using the Flash Builder 4 Debugger to Debug Flash Professional Projects \(Použití aplikace Flash Builder 4 Debugger k ladění projektů Flash Professional\)](#) (flashauthoring.blogspot.com)

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:

1. 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.

Vytváření komponent pro prostředí Flex

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Adobe® Flash® Professional 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 Professional komponenty, které lze používat v prostředí Flex, můžete využívat výhod flexibilních možností grafického designu aplikace Flash Professional a současně zužitkovat možnosti prostředí Flex.

Abyste v aplikaci Flash Professional mohli vytvářet komponenty prostředí Flex, musíte nainstalovat sadu Flex Component Kit for Flash Professional. Tato sada se instaluje pomocí správce doplňků Adobe Extension Manager. Protože některé verze této sady komponent nemusí podporovat všechny funkce aplikace Adobe® Flash® Professional, nezapomeňte z adresy www.adobe.com/go/flex_ck_cz stáhnout její nejnovější verzi.

Další informace o současném používání aplikace Flash Professional 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 Professional ukončit. Informace o instalaci doplňků pomocí správce doplňků Adobe Extension Manager najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_extension_manager_cz.
3. Spustíte aplikaci Flash Professional. V nabídce Příkazy se objeví dva nové příkazy: Převést symbol na komponentu Flex a Převést symbol na kontejner Flex.
4. Vytvořte v aplikaci Flash Professional 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 dříve, 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.
 - Vztažený bod by měl být umístěn v bodě 0, 0 filmového klipu.

Poznámka: Abyste zajistili, že veškerý obsah ve filmovém klipu má vztažený 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 Professional 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 Professional 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 Professional filmový klip převádí, zobrazují v panelu Výstup.

7. Vytvořte soubor SWC obsahující zkompilovanou komponentu Flex výběrem příkazu Soubor > Publikovat. Aplikace Flash Professional 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 adrese www.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

Pokud při kompilování použijete funkci, která vyžaduje sadu Flex SDK (například funkci metadat [Embed]), aplikace Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

Následující zdroje poskytují další podrobné informace a příklady vztahující se k integraci aplikace Flash Pro a Flash Builder:

- Web: <http://jessewarden.com/>



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Psaní a správa skriptů

[Formátování kódu](#)

[Zakomentování částí kódu](#)

[Používání barevného zvýraznění syntaxe](#)

[Použití seznamu identifikátorů a klíčových slov za běhu](#)

[Používání čísel řádků a zalamování řádků](#)

[Zobrazení skrytých znaků](#)

[Hledání textu ve skriptu](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC\) Kontrola syntaxe a interpunkce](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC\) Import a export skriptů](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC\) Kódování importovaných a exportovaných skriptů](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC\) Přidržení skriptů na panelu Akce](#)

[Vkládání cílových cest](#)

[Používání rad při psaní kódu](#)


Formátování kódu

[Zpět na začátek](#)

Kód, který píšete, můžete formátovat a odsazovat automaticky. Pokud používáte dynamické mapování písma, zkontrolujte, že se pro vícejazyčný text používají správná písma.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Nastavení možností 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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Formátování kódu dle 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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Používání 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 písma.

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

[Zpět na začátek](#)

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 dvěma 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. Umístíte textový kurzor na začátek řádku nebo před znak, kde má komentář začínat.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Komentář. Můžete použít klávesové zkratky Ctrl + M (Windows) či Apple + M nebo přejít do nabídky Úpravy > Přidat poznámku k výběru.

V místě kurzoru se vloží dvě lomítka (//).

Zakomentování více řádků kódu

1. Vyberte řádky, které chcete zakomentovat. (První a poslední řádek výběru mohou být vybrány jen částečně.)
2. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Komentář. Můžete použít klávesové zkratky Ctrl + M (Windows) či Apple + M nebo přejít do nabídky Úpravy > Přidat poznámku k výběru.

Znaky bloku komentáře se umístí na začátek (/*) a konec (*//) výběru.

Poznámka: Pokud se komentáře nachází mezi vybranými řádky textu, bude na všechny vybrané řádky použit řádkový komentář.

Odstranění komentáře

1. Umístíte kurzor do řádku, který obsahuje komentář, nebo vyberte blok kódu, který je zakomentovaný.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Odebrat poznámku. Můžete použít klávesové zkratky Ctrl + Shift + M (Windows) či Apple + Shift + M nebo přejít do nabídky Úpravy > Odebrat poznámku u výběru.

Používání barevného zvýraznění syntaxe

[Zpět na začátek](#)

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 položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh), klikněte na Editor kódu v seznamu Kategorie 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.

Použití seznamu identifikátorů a klíčových slov za běhu

[Zpět na začátek](#)

Při spuštění aplikace FlashPro jsou ze zdrojového souboru načteny seznamy identifikátorů a klíčových slov a uloženy do mezipaměti. Kromě čtení výchozích seznamů ze zdroje také vyhledává další seznamy klíčových slov a identifikátorů ve složce předvoleb. Další klíčová slova a identifikátory lze přidat přidáním souborů TXT do následujících složek:

- C:\Users\<Jméno uživatele>\AppData\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Users\<Jméno uživatele>\AppData\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<Jméno uživatele>\AppData\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<Jméno uživatele>\AppData\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptIdentifiers]\

Používání čísel řádků a zalamování řádků

[Zpět na začátek](#)

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

- V okně Skript vyberte příkaz Zobrazení > Čísla řádků.
- Stiskněte Ctrl+Shift+L (Windows) nebo Apple+Shift+L (Macintosh).

Zvýraznění určitého řádku

❖ V okně Skript vyberte Úpravy > Přejít na řádek.

Zapnutí nebo vypnutí zalamování řádků

- V okně Skript vyberte příkaz Zobrazení > Zalamování řádků.
- Stiskněte Ctrl+Shift+W (Windows) nebo Apple+Shift+W (Macintosh).

Zobrazení skrytých znaků

[Zpět na začátek](#)

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.

- Stiskněte Ctrl+Shift+8 (Windows) nebo Apple+Shift+8 (Macintosh).

K zobrazení skrytých znaků slouží následující symboly.

Skrytý znak	Symbol
Jednobytová mezera	.
Dvoubytová mezera	
Tabulátor	>>
zalomení řádku	¶


Hledání textu ve skriptu

[Zpět na začátek](#)


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.


Hledání textu

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. 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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Opakování hledání na panelu Akce

❖ Z nabídky panelu  (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte možnost Hledat znovu.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Opakování hledání v okně Skript

❖ Zvolte položky Úpravy > Hledat znovu.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Kontrola syntaxe a interpunkce

[Zpět na začátek](#)

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 překlady, nesprávné návratové hodnoty a chyby v názvech proměnných nebo metod, je třeba použít příkaz Ovládání > Testovat.

Kontrola syntaxe

Kontrolu syntaxe provedete tímto postupem:

- V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na 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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Import a export skriptů

[Zpět na začátek](#)

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

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Kódování importovaných a exportovaných skriptů

[Zpět na začátek](#)

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.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Přidržení skriptů na panelu Akce


[Zpět na začátek](#)

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 zkratk. Přecházení mezi přidrženými skripty nemění aktuální polohu v časové ose.




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 zobrazíte skript spojený s daným místem v časové ose.

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  (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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

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 přiřadte 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	_pj

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 theObject 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

❖ Na panelu Akce nebo v okně Skript vyberte položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Flash > Předvolby (Macintosh), klikněte na Editor kódu v seznamu Kategorie a pak povolte nebo zakažte Rady při psaní kódu.

(Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Určení zpoždění rad 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 (
    1 2 3 if ( podmínka ) {

my_array.splice(
    Array.splice( index, počet, element1, ..., elementN )
```

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 1 z 2 1 for ( výchozí; podmínka; další ) {
}

for(
  1 2 z 2 1 for ( siterátor$ 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:

- Chcete-li rady při psaní kódu povolit ručně, vyberte položky Zobrazit > Zobrazit radu při psaní kódu.
- Stiskněte klávesy Ctrl+mezerník (Windows) nebo Apple+mezerník (Macintosh).

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.

Další témata [Nápovědy](#)

 [Objekty a třídy](#)

[Třídy pro kompilaci a export \(ActionScript 2.0\)](#)

[Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)

 [Typy dat](#)

 [Popisy typů dat](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Efekty

[Graphic Effects Learning Guide for Flash \(Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Aplikace Adobe Flash Professional CS5 poskytuje řadu funkcí k vytváření působivých grafických efektů, které vylepší vzhled vašich projektů. Graphic Effects Learning Guide for Flash (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash) se těmito funkcemi zabývá od základních úkolů, jako je používání dlaždic a režimů prolnutí až k propracovanějším konceptům, jako je animace filtrů a používání masek pomocí skriptů ActionScript. Projděte si následující oddíly a vyberte si téma, které vás zajímá.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Animace doplnění pohybu

O animaci doplnění

Použití přednastavení pohybu

Vytvoření animace doplnění

Úpravy cesty pohybu u animace doplnění

Úprava rozsahů doplnění animace na časové ose

Práce s doplněními pohybu uloženými jako soubory XML

⊘ (Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Úprava křivek vlastností animace pomocí Editoru pohybu

⊘ (Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Usnadnění animací doplnění

O animaci doplnění

[Zpět na začátek](#)

Na úvod

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Než začnete vytvářet doplnění, seznamte se s následujícími pojmy aplikace Flash Pro:

- Kreslení na vymezené ploše
- Vrstvy časové osy a pořadí překrývání 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. Chcete-li se naučit základy, přečtěte si téma [Snímky a klíčové snímky](#).
- Symboly a vlastnosti symbolů. Mezi typy doplnitelných symbolů patří filmové klipy, tlačítka a grafiky. Text je také doplnitelný.
- Vnořené symboly. Instance symbolů mohou být vnořeny v jiných symbolech.
- Volitelně: Úpravy béziových 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.

Principy doplnění pohybu

Doplnění pohybu je animace, kterou vytvoříte zadáním různých hodnot u vlastnosti objektu v různých snímcích. Aplikace Flash Pro vypočítá hodnoty této vlastnosti mezi těmito dvěma snímky. Označení doplnění (tween) vzniklo ze slova „mezi (in between)“.

Můžete například na snímku 1 umístit symbol na vymezenou plochu doleva a na snímku 20 jej přesunout doprava. Když vytváříte doplnění, aplikace Flash Pro vypočítá všechny pozice filmového klipu mezi snímky. Výsledkem je animace symbolu pohybujícího se zleva doprava od snímku 1 do snímku 20. V každém snímku mezi nimi aplikace Flash Pro posune filmový klip po vymezené ploše o jednu dvacetinu vzdálenosti.

Rozsah doplnění je skupina snímků na časové ose, ve které se může v průběhu času změnit jedna nebo více vlastností. 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. Tyto vlastnosti mohou zahrnovat polohu, alfa (průhlednost), odstín barvy atd. 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. Z kontextové nabídky rozsahu doplnění můžete také zvolit, které typy klíčových snímků vlastnosti se budou zobrazovat v časové ose.

V předchozím příkladu doplnění filmového klipu od snímku 1 ke snímku 20 jsou snímky 1 a 20 klíčové snímky vlastnosti. K určení hodnot vlastností, které chcete animovat, můžete použít inspektor vlastností, editor pohybu a mnoho dalších nástrojů aplikace Flash. Tyto hodnoty vlastností se zadávají do vybraných snímků a aplikace Flash Pro následně přidá do rozsahu doplnění klíčové snímky požadované vlastnosti. Aplikace Flash Pro interpoluje hodnoty každé z těchto vlastností ve snímcích nacházejících se mezi klíčovými snímky vlastnosti, které jste vytvořili.

Poznámka: Počínaje verzí 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 vymezené ploše. Samostatný pojem „klíčový snímek vlastnosti“ odkazuje na hodnotu vlastnosti objektu definovanou v určitém čase nebo snímku v doplnění pohybu.

Pokud doplněný objekt při doplnění změni 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 pro výběr, dílčí výběr, změnu kotevního bodu, odstranění kotevního bodu a volnou transformaci 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.

Doplnitelné objekty a vlastnosti

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 nebo vyšší. Prostředí Adobe AIR rovněž podporuje 3D pohyb.

- Zkosení podle osy X a Y
- Změna velikosti podle osy X a Y
- Barevné efekty

Barevné efekty zahrnují: alfa (průhlednost), jas, odstín a pokročilá nastavení barev. Barevné efekty lze doplnit pouze u symbolů a textu modulu TLF. Doplněním těchto vlastností mohou objekty přecházet z jedné barvy do druhé.

Chcete-li doplnit barevný efekt u klasického textu, převedte daný text na symbol.

- Vlastnosti filtrů (filtry nelze aplikovat na grafické symboly)

Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními

Aplikace Flash Pro podporuje při vytváření pohybu dva různé 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 předchozích verzích aplikace Flash Pro, se vytvářejí složitěji. Zatímco doplnění pohybu umožňuje mnohem rozsáhlejší ovládání doplnění, klasická doplnění poskytují určité specifické možnosti, které mohou někteří uživatelé potřebovat.

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 rozmezí doplnění skládá jen z jednoho cílového objektu. Klasické doplnění umožňuje doplňování mezi dvěma klíčovými snímky, jež obsahují instance stejných nebo různých symbolů.
- Doplnění pohybu a klasické doplnění umožňují pouze doplnění specifických typů objektů. Jestliže použijete doplnění pohybu u nepovolených typů objektů, nabídne aplikace Flash jejich převod na filmový klip, kde bude doplnění vytvořeno. Použitím klasického doplnění se převedou 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.

- Ve stejné vrstvě se může nacházet více než jedno klasické doplnění nebo doplnění pohybu, ale oba typy doplnění se ve stejné vrstvě nemohou vyskytovat.

Další zdroje

K dispozici jsou následující články a zdroje týkající se rozdílů mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními:

- [Vytvoření jednoduché animace v aplikaci Flash](#) (Adobe.com)
- [Průvodce migrací pohybu pro aplikaci Flash Professional](#) (Adobe.com)
- Užitečný příspěvek o modelu pohybu v aplikaci Flash Pro a rozdílech mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními zveřejnila Jen DeHaan ve svém blogu na webu [Flashthusiast.com](#).

Použití přednastavení pohybu

[Zpět na začátek](#)

Přednastavení pohybu jsou předem konfigurovaná [doplnění pohybu](#), která lze použít u objektu na vymezené ploše. Jednoduše vyberete objekt a klepnete na tlačítko Aplikovat na panelu Přednastavení pohybu.

Pomocí přednastavení pohybu se lze rychle naučit základy přidávání animací v aplikaci Flash Pro. 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 spolupracovníky. Můžete také využít přednastavení sdílená členy komunity, kteří vytvářejí návrhy v aplikaci flash Pro.

Používáním 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. V některých videích může být zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, ale to samé platí i pro aplikaci Flash Pro CS5.

- [Working with motion presets \(Práce s přednastaveními pohybu\)](#) (3:29)
- [Using Motion Presets \(Použití přednastavení pohybu\)](#) (3:25)
- [Everyday Timesavers: Web – Motion Presets \(Úspora času pro každý den: Web – Přednastavení pohybu\)](#) (3:32)

Zobrazení náhledu přednastavení pohybu

Každé přednastavení pohybu, které je zahrnuto v aplikaci Flash Pro, má svůj náhled, který můžete sledovat na 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 pohybu 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, na symboly tlačítek ani na klasická textová pole. 2D nebo 3D přednastavení pohybu můžete aplikovat na libovolný 2D nebo 3D filmový klip.

Poznámka: Přednastavení pohybu, které animuje polohu osy ze 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 ze 3D úběžného bodu (ten se nastavuje v inspektoru vlastností instance 3D symbolu) k okrajům vymezené plochy.

Aplikování přednastavení pohybu:

1. Na vymezené ploše vyberte doplňitelný 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 doplňitelný 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 vymezené 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. Aplikace Flash Pro uloží přednastavení jako soubor XML. Soubory se ukládají do následujících složek:

- Windows: <pevný disk>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

Poznámka: Uložení, odstranění nebo přejmenování vlastních přednastavení nelze vrátit zpět.

Import přednastavení pohybu

Přednastavení pohybu se ukládají jako soubory XML. Importem souboru XML doplnění jej přidáte do panelu Přednastavení pohybu. Přednastavení pohybu importovaná jako soubory XML lze přidat pouze jako klasická doplnění.

1. V nabídce panelu Přednastavení pohybu zvolte položku Importovat.
2. V dialogovém okně Otevřít vyhledejte soubor XML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Aplikace Flash Pro otevře soubor XML a přidá do panelu přednastavení pohybu.

Export přednastavení pohybu

Přednastavení pohybu můžete exportovat jako soubor XML, který lze sdílet s ostatními uživateli aplikace Flash Pro.

1. V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení.
2. V nabídce panelu zvolte položku 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. Když odeberete přednastavení, aplikace Flash Pro odstraní z disku příslušný

soubor XML. 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 položku Odstranit.
 - V panelu klepněte na tlačítko Odstranit položku.

Vytvoření náhledu vlastního přednastavení

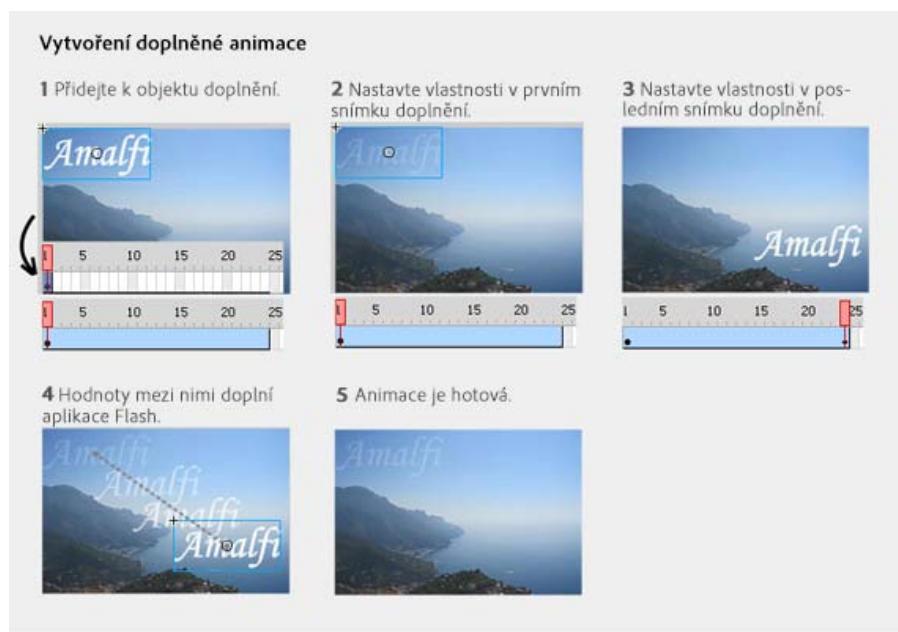
Pro každé vlastní vytvořené představení lze vytvořit také jeho náhled. Náhled vytvoříte uložením souboru SWF, který ukazuje doplňovanou animaci, do stejného adresáře jako soubor XML přednastavení pohybu.

1. Vytvořte doplňovanou animaci a uložte ji jako vlastní přednastavení.
2. Vytvořte soubor FLA, který obsahuje pouze ukázkou doplnění. Uložte soubor FLA se zcela stejným názvem, jaký má vlastní přednastavení.
3. Příkazem Publikovat vytvoříte 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 CC\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

Při výběru vlastního doplnění v panelu Přednastavení pohybu se nyní bude zobrazovat náhled.

Vytvoření animace doplnění

[Zpět na začátek](#)



Kroky při vytváření doplněné animace

Na úvod

Než se pustíte do animování vlastností, mějte na paměti následující:

Použití ActionScriptu není nutné. Podobně jako mnoho věcí v aplikaci Flash nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Základy časové osy a úpravy vlastností. Než začnete pracovat s doplněními pohybu, seznáme se se základním použitím časové osy a úpravami vlastností. Chcete-li se naučit základy, přečtěte si téma [Snímky a klíčové snímky](#).

Jednotlivé klíčové snímky vlastností můžete upravovat ve vymezené ploše, v inspektoru vlastností nebo v Editoru pohybu. Používání Editoru pohybu je při vytváření mnoha typů jednoduchých doplnění pohybu volitelné.

⚠ Editor pohybu je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

Instance symbolů a pouze textová pole. Aplikace Flash doplňuje pouze instance symbolů 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.

Jeden objekt na doplnění. Nejmenší stavební jednotka vrstvy doplnění je rozsah doplnění. Rozsah doplnění ve vrstvě doplnění může obsahovat pouze jednu instanci symbolu nebo textové pole. Instance symbolu se označuje jako cíl rozmezí doplnění. Jeden symbol však může obsahovat mnoho objektů.

Změna cíle. Při přidání druhého symbolu nebo textového pole do rozsahu doplnění dochází k nahrazení původního symbolu v doplnění. Cílový objekt doplnění můžete změnit přetažením jiného symbolu z knihovny na rozmezí doplnění v časové ose nebo pomocí příkazu Změnit > Symbol > Zaměnit Symbol. Symbol lze z vrstvy doplnění odstranit, aniž by došlo k odstranění nebo přerušení doplnění. Později pak můžete k doplnění přidat jinou instanci symbolu. Kdykoli také můžete změnit typ cílového symbolu nebo upravit symbol.

Úpravy cesty pohybu. Pokud doplnění obsahuje pohyb, na vymezené ploše se zobrazí cesta pohybu. Cesta pohybu označuje polohu doplňovaného objektu v jednotlivých snímcích. Cestu pohybu na vymezené ploše můžete upravit přetažením jejích řídících bodů. Do vrstvy doplnění/inverzní kinematiky nelze přidat vodičko pohybu.

Informace o doplňování pohybu pomocí inverzní kinematiky naleznete v tématu [Animace armatury](#).

Jak se přidává doplnění na časovou osu

Přidáte-li k objektu ve vrstvě doplnění, aplikace Flash Pro provede jednu z následujících akcí:

- Převede vrstvu na vrstvu doplnění.
- Vytvoří novou vrstvu, která zachová původní pořadí překrývání objektů ve vrstvě.

Vrstvy se přidávají podle těchto pravidel:

- Pokud ve vrstvě neexistují jiné objekty než ty ve výběru, změní se vrstva na vrstvu doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstev dole (pod všemi ostatními objekty), aplikace Flash vytvoří vrstvu nad původní vrstvou. Tato nová vrstva obsahuje nevybrané položky. Původní vrstva se stane vrstvou doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstev nahoře (nad všemi ostatními objekty), aplikace Flash vytvoří novou vrstvu. Výběr bude přesunut do nové vrstvy a tato vrstva se stane vrstvou doplnění.
- Pokud je výběr v pořadí překrývání vrstev uprostřed (existují objekty nad i pod výběrem), aplikace Flash vytvoří dvě vrstvy. Jedna vrstva bude obsahovat nové doplnění a druhá nad ní bude obsahovat nevybrané položky v pořadí překrývání nahoře. 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, umístíte je do samostatných vrstev.

Video a výukové lekce

Následující výukové lekce ukazují postupy vytváření doplnění pohybu:

- Video: Doplnění polohy objektu. [Creating motion tweens \(Vytváření doplnění pohybu\)](#) (délka 2:04, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 1 \(Vytváření doplnění pohybu: část 1\)](#) (délka 10:53, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 2 \(Vytváření doplnění pohybu: část 2\)](#) (délka 5:55, Adobe TV)
- Video: Poloha doplnění a alfa (průhlednost), úpravy cesty pohybu, uložení doplnění jako přednastavení pohybu. [Vytváření animace v aplikaci Flash CS5](#) (délka: 5:34, Adobe TV)
- Video: Poloha doplnění, alfa, 3D natočení, filtry, přehled Editoru pohybu, přidávání náběhů/doběhů, kopírování/vkládání vlastností doplnění, úpravy cesty pohybu, manipulace s rozsahy doplnění na časové ose, uložení a použití přednastavení pohybu. [Flash Downunder: Motion Tweening \(Aplikace Flash u protinožců: Doplňování pohybu\)](#) (délka 29:57, Adobe TV)
- Video: [Layers TV: Episode 71: Animated text \(Layers TV – 71. díl: Animovaný text\)](#) (délka 20:19, Adobe TV)
- Video: Kdy použít doplnění pohybu a kdy klasická doplnění. [Flash Motion Tweening \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka 10:13, Layers Magazine)
- Výuková lekce: Doplnění alfa (průhlednost). [How to Create a Motion Tween in Adobe Flash \(Jak vytvořit doplnění pohybu v aplikaci Adobe Flash\)](#) (eHow.com)
- Výuková lekce: Vytváření doplnění, úpravy cesty pohybu. [Timeline animation in Flash](#) (Animace na časové ose v aplikaci Flash) (Layersmagazine.com)
- Video: [Understanding Timeline icons in an object-based tween](#) (Vysvětlení ikon časové osy v doplnění založeném na objektu) (délka = 5:08, Peachpit.com)

Animování polohy s doplněním


Chcete-li, aby se objekt přesunul nebo sklouzl přes vymezenou plochu:

1. Vyberte na vymezené ploše instanci symbolu nebo textové pole pro doplnění. Objekt může být umístěn v následujících typech vrstev: normální, vodítko, maska a maskovaná.
Pokud výběr obsahuje jiné objekty nebo obsahuje více objektů z vrstvy, nabídne aplikace Flash převedení výběru na symbol filmového klipu.
2. Proved'te 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 zobrazí dialogové okno „Převést výběr na symbol pro doplnění“, klepnutím na tlačítko OK převedete výběr na symbol filmového klipu.

Pokud byl doplněný objekt jedinou položkou vrstvy, aplikace Flash Pro převede vrstvu s objektem na vrstvu doplnění. Obsahuje-li vrstva i jiné objekty, aplikace Flash Pro vloží vrstvy tak, aby bylo zachováno pořadí překrývání vrstev. Aplikace Flash umístí doplňovaný objekt do jeho vlastní vrstvy.

Pokud byl původní objekt umístěn pouze v prvním snímku časové osy, bude délka rozsahu doplnění rovna jedné sekundě trvání. Pokud se původní objekt nacházel ve více sousedních snímcích, rozsah doplnění obsahuje počet snímků, které zabíral původní objekt.

3. Přetažením libovolného konce rozmezí doplnění v časové ose zkrátte nebo prodlužte rozmezí na požadovaný počet snímků. Všechny existující klíčové snímky vlastnosti v doplnění se přesunou úměrně s koncem rozmezí.
Chcete-li přesunout konec rozmezí bez přesouvání existujících klíčových snímků, přetáhněte konec rozmezí doplnění se stisknutou klávesou Shift.
 4. Chcete-li k doplnění přidat pohyb, umístěte přehrávací hlavu na snímek v rozsahu doplnění a poté přetáhněte objekt 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 vymezené 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 doplňitelné objekty do více vrstev, všechny je vyberte a zvolte příkaz Vložit > Doplnění pohybu. Stejným způsobem můžete na více objektů aplikovat také přednastavení pohybu.*

Doplnění dalších vlastností pomocí inspektoru vlastností

Příkaz Vytvořit doplnění pohybu umožňuje animovat většinu vlastností instance symbolu nebo textového pole, například otočení, měřítko, průhlednost nebo odstín (pouze symboly a text modulu TLF). Můžete například upravit vlastnost alfa (průhlednost) instance symbolu tak, aby se na obrazovce objevil postupně. Seznam vlastností, které lze animovat pomocí doplnění pohybu naleznete v tématu [Doplňitelné objekty a vlastnosti](#).

1. Vyberte na vymezené ploše instanci symbolu nebo textové pole.
Pokud výběr obsahuje jiné objekty nebo obsahuje více objektů z vrstvy, nabídne aplikace Flash převedení výběru na symbol filmového klipu.
2. Vyberte příkaz Vložit > Doplnění pohybu.
Pokud se zobrazí dialogové okno „Převést výběr na symbol pro doplnění“, klepnutím na tlačítko OK převedete výběr 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), natočení nebo zkosení.

Hodnotu lze nastavit pomocí inspektoru vlastností nebo pomocí jednoho z nástrojů na panelu Nástroje.

Z aktuálního snímku rozsahu se stane klíčový snímek vlastností.



Můžete zobrazit různé typy klíčových snímků vlastností v rozsahu doplnění. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na rozsah doplnění a z kontextové nabídky vyberte příkaz Zobrazit klíčové snímky > typ vlastnosti.

5. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose lze sledovat náhled doplnění na vymezené ploše.

6. Chcete-li přidat další klíčové snímky vlastností, přesuňte přehrávací hlavu do požadovaného snímku v rozsahu a v inspektoru vlastností nastavte hodnotu vlastnosti.

Poznámka: Vlastnosti můžete doplňovat v rámci celého doplnění také pomocí Editoru pohybu. Další informace naleznete v tématu [Úprava křivek vlastností pomocí Editoru pohybu](#).

Přidání dalšího doplnění do stávající vrstvy doplnění

Do stávající vrstvy doplnění lze přidat další doplnění. To umožňuje při vytváření obsahu Flash s animací používat méně vrstev.

- 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 položky 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.
 - Přetažením se stisknutou klávesou Alt duplikujete existující rozmezí ze stejné nebo jiné vrstvy.
 - Zkopírujte a vložte rozmezí doplnění ze stejné nebo jiné vrstvy.

Poznámka: Cílový objekt, u kterého doplňujete pohyb, můžete kopírovat do schránky v libovolném snímku v rozsahu doplnění.

Úpravy cesty pohybu u animace doplnění

[Zpět na začátek](#)

Cestu pohybu můžete u [doplnění pohybu](#) upravit nebo změnit následujícím způsobem:

- 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.

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 vlastností poloha. Tato táhla můžete použít ke změně tvaru cesty okolo klíčových snímků vlastností 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.



Doplněný objekt, jehož orientace neodpovídá cestě pohybu (vlevo) a s orientací odpovídající cestě pohybu (vpravo)

1. V panelu nástrojů klepněte na nástroj výběr.

2. Klepněte na cílovou instanci doplnění, aby cesta pohybu na vymezené ploše byla viditelná.
3. Přetažením libovolného segmentu cesty pohybu nástrojem výběr změňte tvar cesty. Segment předtím nevybírejte klepnutím.
4. Chcete-li na cestě zobrazit řídící 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 řídící body (kosočtverečky).

5. Chcete-li přesunout řídící bod, přetáhněte ho nástrojem dílčí výběr.
6. Chcete-li upravit křivku cesty okolo řídícího bodu, přetáhněte táhla řídícího bodu Bézierovy křivky nástrojem dílčí výběr.

Pokud nedojde k rozšíření táhel, můžete táhla rozšířit přetáhnutím za řídící bod se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Macintosh).

7. Chcete-li odstranit kotevní bod, klepněte na něj pomocí nástroje Odstranit kotevní bod. Většina kotevních bodů generovaných pomocí nástroje výběr jsou hladké body. Chcete-li kotevní bod změnit, klepněte na něj nástrojem pro změnu kotevního bodu. Kotva se změní na úhlový bod.
8. Můžete rovněž z bodu vysunout nová Bézierova táhla a nastavit jejich polohu stejným způsobem jako u běžného kotevního bodu.

Poznámka: Kotevní body nelze na cestu přidávat pomocí nástroje Přidat kotevní bod.

Další obsah z komunity doporučený společnostmi Adobe:

- Video: [Custom motion paths in Flash \(Vlastní cesty pohybu v aplikaci Flash\)](#) (3:51, SchoolofFlash.com. Doplnění pohybu, úpravy cesty pohybu, vytvoření vlastní cesty pohybu a její použití v doplnění.)
- Video: [Flash Downunder: Motion Tweening \(Flash u protinožců: Doplnování pohybu\)](#) (29:57, Adobe TV. Ukazuje, jak upravit cestu pohybu. Přejděte ve videu na časový kód 05:00.)
- Výuková lekce: [Timeline animation in Flash \(Animace na časové ose v aplikaci Flash\)](#) (Layersmagazine.com. Vytváření doplnění, úpravy cesty pohybu.)
- Video: [Altering the curve of a motion path \(Změna křivky cesty pohybu\)](#) (délka = 3:45, Peachpit.com)

Změna polohy doplňovaného objektu

Nejjednodušším způsobem úprav cesty pohybu je přesunutí cílové instance doplnění na vymezené ploše v libovolném snímku rozmezí doplnění. Pokud aktuální snímek neobsahuje klíčový snímek vlastnosti, aplikace Flash Pro ho přidá.

1. Umístíte 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 rozmezí doplnění v časové ose a potom klepněte na cestu pohybu na vymezené ploše.
 - Klepněte na doplňovaný objekt na vymezené ploše a potom klepněte na cestu pohybu.
 - Přetáhněte rámeček kolem cesty pohybu i cílové instance, abyste je vybrali obě.
 - (Pouze CS5.5) Více cest pohybu lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Shift na cestu pohybu každého doplnění, jež chcete upravit. Můžete také přetáhnout rámeček kolem všech cest pohybu.
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 cesty pohybu nástrojem Volná transformace

1. V panelu nástrojů klepněte na nástroj Volná transformace.
2. Nástrojem Volná 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 pohybu provádět také tak, že ji vyberete nástrojem dílčí výběr a poté stisknete 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.

(Pouze CS5.5) Změna velikosti více doplňovaných objektů a cest pohybu

1. Umístěte přehrávací hlavu na první snímek doplnění, který chcete upravit.
2. Z panelu nástrojů vyberte nástroj volná transformace.
3. Vyberte více doplňovaných objektů a jejich cesty pohybu jedním z následujících úkonů:
 - Klepněte se stisknutou klávesou *Shift* na doplňované objekty a jejich cesty pohybu.
 - Přetáhněte rámeček kolem doplňovaných objektů a jejich cest pohybu.
4. Změňte velikost výběru přetažením rohů ohraničovacího rámečku, který obsahuje vybrané objekty a cesty pohybu.

Přehrávací hlava je na prvním snímku doplnění, a proto se změna velikosti bude vztahovat na všechny doplňované snímky. Žádné nové klíčové snímky vlastnosti nebudou vytvořeny.

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. Zvolte položky 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.

Aplikace Flash Pro použije tah jako novou cestu pohybu u 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 ve vymezené ploše 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 pohyb 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 Editor pohybu a v místní nabídce vyberte pohyb. Další informace o Editoru pohybu naleznete v tématu [Úprava křivek vlastností pomocí Editoru pohybu](#).

Když jsou klíčové snímky vlastnosti nastaveny na pohyblivé, zobrazí se v Editoru pohybu jako oblé tečky namísto čtverečků.

Poznámka: Pokud zapnete pohyblivé klíčové snímky pro rozsah doplnění a potom je vypnete, klíčové snímky si ponechají své místo v rozsahu, které je výsledkem povolení pohyblivého umístění.



Cesta pohybu s vypnutými pohyblivými klíčovými snímky. Všimněte si nerovnoměrného rozložení snímků, což vede k nerovnoměrné rychlosti pohybu.



Stejná cesta pohybu se zapnutými pohyblivými klíčovými snímky vede k rovnoměrnému rozložení snímků podél cesty a rovnoměrné rychlosti pohybu.

Úprava rozsahů doplnění animace na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Při vytváření animace v aplikaci Flash Pro je často vhodné si nejdříve nastavit na časové ose rozsahy doplnění. Když si určíte úvodní uspořádání objektů ve vrstvách a snímcích, můžete pak doplnění dokončit změnou hodnot doplněných vlastností v inspektoru vlastností nebo Editoru pohybu.

Chcete-li vybrat rozmezí doplnění a snímky v časové ose, proveďte některý z následujících úkonů. Zkontrolujte, zda je ve všeobecných předvolbách (Úpravy > Předvolby) zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí.

- 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 rozmezí doplnění jeden snímek, klepněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) v rozmezí na tento snímek.
- Chcete-li v rozmezí vybrat více sousedních snímků, táhněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) v rozmezí.
- Chcete-li vybrat snímky z více rozmezí doplnění v různých vrstvách, táhněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) přes více vrstev.
- Chcete-li vybrat v rozmezí doplnění jeden klíčový snímek vlastnosti, klepněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) na příslušný klíčový snímek vlastnosti. Pak ho můžete přetáhnout do nového umístění.

[Úplný seznam klávesových modifikátorů](#) pro práci s rozsahy doplnění na časové ose je k dispozici na webu [Flashthusiast.com](#).

Přesunutí, duplikování a odstranění rozsahu doplnění

- Chcete-li přesunout rozsah do nového umístění ve stejné vrstvě, přetáhněte ho.

Poznámka: Zamčení vrstvy zabraňuje úpravám na vymezené ploše, ale ne na časové ose. Přesunutím rozsahu do jiného rozsahu spotřebujete překrývající se snímky v druhém 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 vodička, 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 rozsahu 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 vybráno více snímků. Pokud byl u rozděleného doplnění použit 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 vymezené ploše i mimo doplnění, přetáhněte se stisknutou klávesou Shift počáteční nebo koncový snímek jeho rozsahu doplnění. Aplikace Flash Pro přidá snímky na konec rozsahu, aniž by k nim cokoli doplňovala.

Můžete také vybrat snímek za rozsahem doplnění ve stejné vrstvě a stisknout klávesu F6. Aplikace Flash Pro rozšíří rozsah doplnění a do vybraného snímku přidá klíčový snímek vlastnosti pro všechny vlastnosti. Stisknete-li klávesu F5, aplikace Flash Pro přidá snímky, ale nepřidá do vybraného snímku klíčový snímek vlastnosti.

Poznámka: Chcete-li přidat na konec rozsahu bezprostředně sousedícího s jiným rozsahem statické snímky, nejdříve musíte přesunout sousední rozsah, abyste vytvořili místo pro nové snímky.

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 rozsahu 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 rozsahu 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 vymezenou plochu.
- Vyberte nový symbol v panelu Knihovna a cílovou instanci doplnění na vymezené ploše a zvolte položky 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*. Aplikace Flash Pro 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

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přidejte 3D vlastnosti pomocí 3D nástrojů v panelu nástrojů.
 - Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo klepněte s klávesou Ctrl (Macintosh) do rozsahu doplnění v Časové ose a vyberte 3D doplnění z místní nabídky.
 - Neobsahuje-li rozsah doplnění žádné klíčové snímky 3D vlastností, aplikace Flash Pro je přidá na stávající osy X a Y klíčového snímku polohy a natočení. Obsahuje-li rozsah doplnění klíčové snímky 3D vlastností, aplikace Flash Pro je odstraní.

Přesunutí nebo duplikace rozmezí doplnění

Rozmezí doplnění a části rozmezí doplnění můžete duplikovat nebo přesunout jejich přetažením v panelu časové osy.

- Přetažením rozmezí doplnění je přesuňte do jiného umístění v časové ose.
- Přetažením rozmezí doplnění se stisknutou klávesou Alt je v novém umístění v časové ose duplikujete.

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. Zvolte položky Úpravy > Časová osa > Kopírovat pohyb.
3. Vyberte rozsah doplnění, který přijme kopírované doplnění.
4. Vyberte položky 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 na panel Akce nebo ho použít v jiném projektu jako skript ActionScript®, použijte příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.

Kopírování a vložení vlastností doplnění pohybu

Můžete kopírovat vlastnosti z vybraného snímku do jiného ve stejném rozsahu doplnění nebo v jiném rozsahu doplnění. Hodnoty vlastností se přidávají 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.

Tyto pokyny předpokládají, že v předvolbách (Úpravy > Předvolby) je zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí.

1. Chcete-li vybrat v rozmezí doplnění jeden snímek, klepněte na snímek se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Apple+Alt (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 zkopírovaných vlastností klepnutím se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) na příslušný 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.

Pro každou vkládanou vlastnost ve vybraném snímku aplikace Flash Pro vytvoří klíčový snímek vlastnosti a znovu interpoluje doplnění pohybu.

Převeďte rozsah doplnění mezi animací snímků po snímku

Rozsah klasického doplnění nebo doplnění pohybu je možné převést na animaci po jednotlivých snímcích. 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 naleznete v tématu [Animace po jednotlivých snímcích](#).

- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo podržte klávesu Ctrl a klikněte (Macintosh) na rozsah doplnění, který chcete převést, a v místní nabídce vyberte příkaz Převést na animaci po jednotlivých snímcích.

(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0

Zkopírujete-li vlastnosti, které definují doplnění pohybu na časové ose jako kód jazyka ActionScript 3.0, můžete tento pohyb použít u jiného symbolu, a to buď na panelu Akce, nebo ve zdrojových souborech (jako jsou soubory třídy) dokumentu aplikace Flash Pro, který používá jazyk ActionScript 3.0.

Pomocí tříd `fl.motion` můžete přizpůsobit kód ActionScript generovaný aplikací Flash Pro pro 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
- Scale
- 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.

Aplikace Flash Pro zkopíruje do schránky systému kód ActionScript 3.0, který popisuje vybrané doplnění pohybu. Kód popisuje doplnění jako animaci snímek po snímku.

Chcete-li použít kopírovaný kód, vložte ho do panelu Akce dokumentu Flash Pro, který obsahuje instanci symbolu, do kterého chcete kopírované doplnění vložit. Zrušte komentář řádku, který volá funkci `addTarget()`, a nahraďte text `<instance name goes here>` na 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*.

Práce s doplněními pohybu uloženými jako soubory XML

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Pro lze pracovat s doplněními pohybu jako se soubory XML. Aplikace Flash Pro umožňuje používat u libovolného doplnění pohybu nativně tyto příkazy:

- Kopírovat pohyb jako XML
- Exportovat pohyb jako XML
- Importovat pohyb jako XML

Kopírovat pohyb jako XML

Umožňuje kopírování vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše v daném snímku.

1. Vytvořte doplnění pohybu.
2. Vyberte libovolný snímek na časové ose.
3. Klikněte na položku Příkazy > Kopírovat pohyb jako XML.

Vlastnosti pohybu se zkopírují do schránky jako data XML. Se souborem XML pak můžete pracovat v libovolném textovém editoru.

Exportovat pohyb jako XML

Slouží k exportu vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše do souboru XML, který lze uložit.

1. Vytvořte doplnění pohybu.
2. Klikněte na položku Příkazy > Exportovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do vhodného umístění, kam chcete soubor uložit.
4. Zadejte název souboru XML a klikněte na tlačítko Uložit.

Doplnění pohybu bude vyexportováno jako soubor XML do zadaného umístění.

Importovat pohyb jako XML

Umožňuje importovat stávající soubor XML, který má definovány vlastnosti pohybu.

1. Vyberte libovolný objekt na vymezené ploše.
2. Klikněte na položku Příkazy > Importovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do příslušného umístění a vyberte soubor XML. Klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogu Vložit pohyb jinak vyberte vlastnosti, které chcete použít u vybraného objektu.
5. Klikněte na tlačítko OK.

(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Úprava křivek vlastností animace pomocí Editoru pohybu

[Zpět na začátek](#)

Následující **video a články** ukazují používání Editoru pohybu:

- Video: Ovládání vlastností animace, úprava hodnot x a y a klíčových snímků vlastnosti, přidání efektů pomocí filtrů. [Getting Started: Using the Motion Editor \(Začínáme: Použití Editoru pohybu\) \(3:40\)](#)

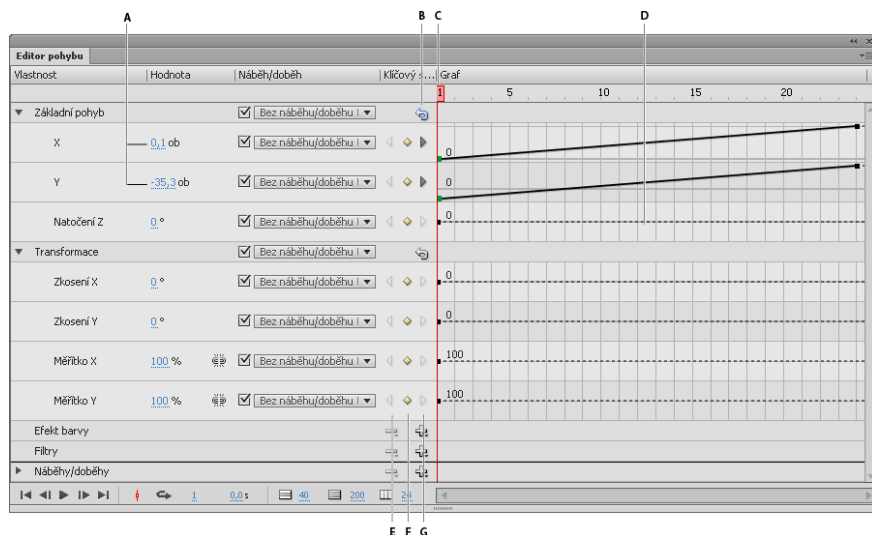
- Video: Jemné ovládání doplnění jednotlivých vlastností, použití křivek náběhu/doběhu u doplnění jednotlivých vlastností. [Using the Motion Editor \(Použití Editoru pohybu\)](#) (6:08)
- Video: [Using the Motion Editor \(Použití Editoru pohybu\)](#) (délka = 7:42, Peachpit.com)
- Článek: [Seznam klávesových modifikátorů pro práci s doplněními pohybu](#) (Flashthusiast.com)

Panel Editoru pohybu umožňuje zobrazení a změny 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,
- provádět jemnější určení tvaru křivek doplnění většiny jednotlivých vlastností pomocí ovládacích prvků Bezierovy křivky (vlastnosti X, Y a Z ovládací prvky Bézierovy křivky nemají),
- přidávat nebo odstraňovat filtry nebo barevné efekty a upravovat jejich nastavení,
- upravovat cestu pohybu doplnění,
- 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 vytvářet plynulou animaci,
- (pouze CS5.5) přehrávat, přetáčet, přeskakovat vpřed a zpět a opakovat animace pomocí tlačítek přehrávání v dolní části panelu.



Editor pohybu

A. hodnoty vlastností **B.** tlačítko Obnovit hodnoty **C.** přehrávací hlava **D.** oblast křivky vlastnosti **E.** tlačítko Předcházející klíčový snímek **F.** tlačítko Přidat nebo odebrat klíčový snímek **G.** tlačítko Další klíčový snímek

Když vyberete rozmezí 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 vlastnost se na křivce vlastnosti pro danou vlastnost zobrazuje jako řídící 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 Bézierovy křivky. U vlastností X, Y a Z můžete na grafu přidávat a odebrat řídící 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.

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 rozšířte 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 řídící body na křivkách vlastností X, Y a Z upravovat pomocí ovládacích prvků Bézierovy křivky.

Řídícími body křivek vlastností mohou být buď hladké nebo rohové řídící body. Když křivka vlastnosti prochází rohovým bodem, vytvoří úhel. Když křivka vlastnosti prochází hladkým bodem, vytvoří hladkou křivku. Typ řídícího bodu v křivce vlastnosti pro vlastnosti X, Y a Z závisí na typu odpovídajícího řídícího 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 řídícími body, táhněte za segment. Když táhnete za křivkový segment, vyberou se řídící body na obou koncích segmentu. Pokud jsou vybrány hladké řídící body, objeví se jejich táhla Bézierovy 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.

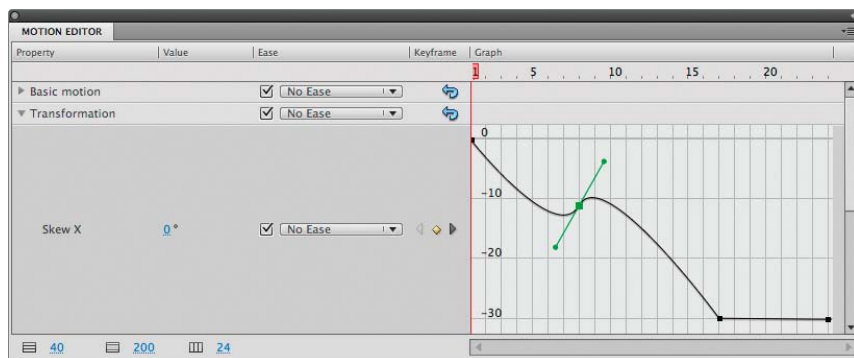
- Chcete-li odebrat klíčový snímek vlastnosti z křivky vlastnosti, musíte klepnout se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na řídicí bod pro klíčový snímek vlastnosti v křivce vlastnosti.

Můžete také klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na řídicí bod a zvolit položku 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 Bézierovy 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 možnost Vyhladit bod, Vyhladit vpravo nebo Vyhladit vlevo. Chcete-li bod nastavit na režim rohového bodu, zvolte položku Rohový bod.



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 naleznete v tématu [Úpravy cesty pohybu u animace doplnění](#).

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)

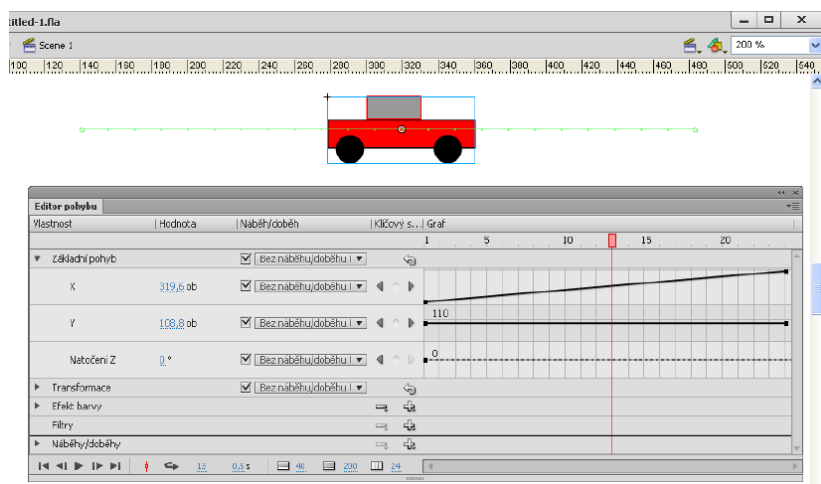
[Zpět na začátek](#)

⚠ (Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Usnadnění animací doplnění

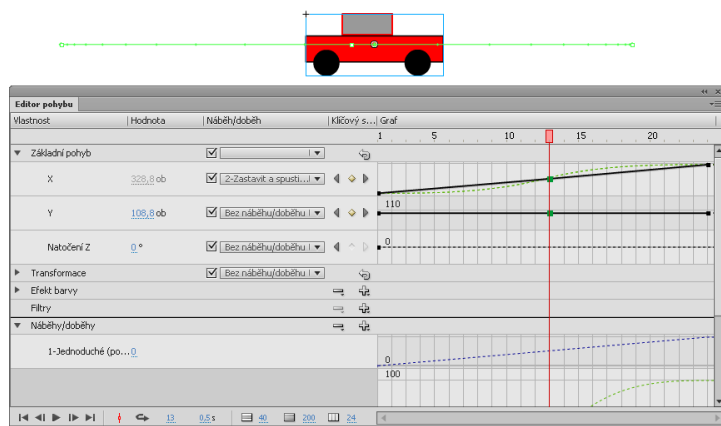
Náběh/doběh umožňuje zrychlit nebo zpomalit začátek nebo konec animace za účelem dosažení realističtějšího pohybu nebo působivějších efektů animace. Jedná se o metodu, kterou se v aplikaci Flash mění způsob výpočtu hodnot vlastností mezi klíčovými snímky vlastností v doplnění. Bez náběhu a doběhu vypočítává 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 vlastností doplnění. Výsledný efekt doplnění je důsledkem kombinace rozsahu hodnot vlastností v doplnění a křivky náběhu/doběhu.

Pokud například přes vymezenou 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.



Cesta pohybu bez použitého náběhu a doběhu. Všimněte si rovnoměrného rozmístění snímků podél cesty.



Stejná cesta pohybu s použitím středním náběhem/doběhem Stop a Start. Všimněte si koncentrace snímků na obou koncích cesty, které vytvářejí 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.

Výukové lekce a články:

- Výuková lekce: [Modifying and applying custom eases \(Úpravy a použití vlastních náběhů/doběhů\)](#) (Flashthusiast.com)
- Výuková lekce: [Easing between keyframes \(Náběh/doběh mezi klíčovými snímky\)](#) (Flashthusiast.com)
- Výuková lekce: [Creating and Applying a Custom Ease \(Vytvoření a použití vlastních náběhů/doběhů\)](#) (Kirupa.com)
- Video: [Flash Motion Easing \(Náběhy a doběhy pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka = 7:40, LayersMagazine.com)
- Video: [Setting the ease property of an animation \(Nastavení vlastnosti náběhu/doběhu u animace\)](#) (délka = 5:10, Peachpit.com)

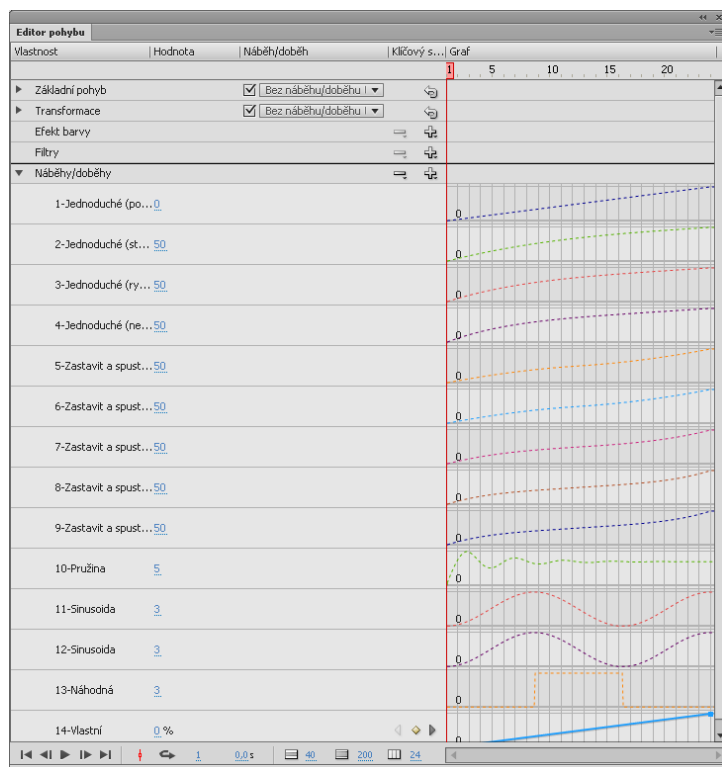
Náběh a doběh všech vlastností doplnění v inspektoru vlastností

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.



Tvary křivek náběhu/doběhu, které jsou zahrnuty v aplikaci 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 vlastností.
- Chcete-li náběh/doběh pro vlastnost nebo kategorii vlastností zapnout nebo vypnout, klepněte na zaškrtačací 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 vlastností. 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 Bézierovy 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).

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Tahy, výplně a přechody

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

Nastavení tahu a barvy výplně

Změna malovaných oblastí

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Uzamčení přechodu nebo bitmapy pro vyplnění vymezené plochy

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

[Zpět na začátek](#)

Přechod je vícebarevná výplň, ve které jedna barva postupně přechází v jinou barvu. Aplikace Flash Pro umožňuje v přechodu použít až 15 různých barev. 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. V aplikaci Flash Pro lze vytvořit 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.

Aplikace nabízí další možnosti ovládání lineárních a kruhových přechodů určených pro přehrávač Flash Player. Tyto ovládací prvky, kterým se říká režimy přetečení, umožňují určit, jakým způsobem se barvy použijí za hranicemi přechodu.

Ukázkové přechody naleznete na stránce ukázek aplikace Flash na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li získat přístup k ukázce, stáhněte si a rozbalte komprimovaný soubor s ukázkami a potom 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 po přímé linii přechází od počátečního ke koncovému bodu.

Kruhový Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven po kruhové cestě ze středového bodu.

Poznámka: Pokud publikujete pro přehrávač Flash Player 8 nebo novější a vyberete lineární nebo kruhový přechod, potom panel Barva bude zahrnovat 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 jezdcu 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.

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 volbou 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.

Viz také: Živý náhled barev.

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 klikněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu. Nebo najedte ukazatelem nad různé barvy, čímž zobrazíte náhled efektu barvy na tvaru.
- V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.
- Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev (bílá výplň a černý tah), na panelu nástrojů klepněte 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 elipsy 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.

Aplikace Flash Professional CC umožňuje zobrazit živý náhled barev tahu nebo výplně při jejich změně z nabídky Políčko barvy. Viz také: Živý náhled barev.

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 použít některý z předem načtených stylů aplikace Flash Pro. Můžete si také 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: Výběrem jiného stylu tahu než plného zvětšíte velikost 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:

Neurčeno 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 pomocí nástrojů tužka nebo štětec a režim kreslení je nastaven na možnost Hladké, pomocí posuvníku Vyhlazování můžete v aplikaci Flash Pro určit stupeň vyhlazování čar při kreslení.

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.

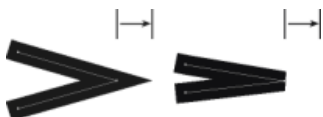
8. Chcete-li určit, jak se mají setkat dva segmenty cesty, vyberte některou volbu Spojit. Chcete-li změnit rohy v otevřené nebo zavřené cestě, vyberte cestu a pak vyberte jinou volbu spojení.



Ostré, oblé a zkosené spoje

9. Aby nebyl ostrý spoj zkosený, zadejte Limit úkosu.

Čáry, jejichž délka přesahuje tuto hodnotu, se zakončí pravouhle namísto špičatě. Například limit úkosu 2 pro tah o tloušťce 3 body znamená, že bude-li délka bodu dvojnásobná oproti šířce tahu, potom aplikace Flash Pro odstraní mezní bod.



Použití limitu úkosu

Změna tahů u více 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.

Změna malovaných oblastí

[Zpět na začátek](#)

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.
- Můžete dát aplikaci Flash Pro pokyn, aby při použití nástroje plechovka barvy 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:
 - Neuzačínat mezery, chcete-li mezery před vyplněním tvaru uzavřít ručně. Ruční uzavření mezer může být rychlejší u složitých kreseb.
 - Možnost uzavření mezer aplikací Flash Pro při použití výplně tvaru.

Poznámka: Pokud jsou mezery příliš velké, možná je budete muset uzavřít ručně.
4. Klepněte na tvar nebo uzavřenou oblast, kterou chcete vyplnit.

[Zpět na začátek](#)

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Přechodovou nebo bitmapovou výplň přeměníte tím, že změníte její velikost, směr nebo střed.

1. Na 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 táhel, změní se jeho vzhled tak, aby indikoval funkci daného táhla.

Středový bod Přetahovací ikonou táhla středového bodu je čtyřstranná šipka.

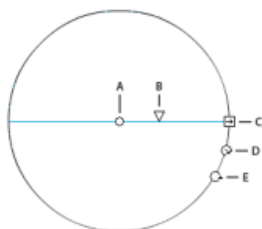
Ohniskový bod Táhlo ohniskového bodu se zobrazí jen tehdy, když vyberete kruhový přechod. Rolloverovou ikonou táhla ohniskového bodu je převrácený trojúhelník.

Velikost Přetahovací ikonou táhla velikosti (střední ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je kroužek, který má uvnitř šipku.

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.

Stisknutím klávesy Shift omezíte směr lineárního přechodu na násobky 45 stupňů.



Ovládací prvky kruhového přechodu

A. středový bod B. šířka C. natočení D. velikost E. ohniskový bod.

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 přechodové 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, přetáhněte čtvercové táhlo uprostřed ohraničovacího rámečku.



- Chcete-li změnit ohniskový bod kruhového přechodu, přetáhněte prostřední kruhové táhlo na ohraničovacím kruhu.



- Chcete-li zkosit výplň uvnitř tvaru, přetáhněte 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 možnost *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 vytvoříte dojem, jako byste u jednotlivých objektů na vymezené ploše použili jedinou výplň přechodem nebo bitmapovou výplň.

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 .
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 bude střed výplně, a potom pokračujte dalšími plochami.

- [Rozložení skupin a objektů](#)
- [Práce s importovanými bitmapami](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Grafické filtry

O filtrech
Práce s filtry
Použití filtrů

O filtrech

[Zpět na začátek](#)

Přehled filtrů

Filtry (grafické efekty) umožňují přidat zajímavé vizuální efekty k textu, tlačítkům a filmovým klipům. Aplikace Flash Pro obsahuje jedinečnou funkci, která umožňuje animovat použité filtry pomocí doplnění pohybu.

Režimy prolnutí aplikace Flash Pro 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 aplikace Flash Pro umožňují vytvářet zvýraznění nebo stíny, při nichž prosvítají detaily spodního obrazu, nebo můžete kolorovat odbarvený obraz.

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.

Aby se zabránilo nesprávnému fungování doplnění pohybu, když chybí filtr na jednom konci doplnění nebo jsou filtry použity na obou koncích v jiném pořadí, provede aplikace Flash Pro následující akce:

- Použijete-li ve filmovém klipu upraveném pomocí filtrů doplnění pohybu, když vkládáte klíčový snímek na opačný konec doplnění, potom bude mít filmový klip v posledním snímku doplnění automaticky stejné filtry a ve stejném pořadí překrývání jako na začátku doplnění.
- Jestliže umístíte filmové klipy do dvou různých snímků, přitom u každého snímku bude použit jiný filtr, a mezi těmito snímky použijete doplnění pohybu, potom aplikace Flash Pro nejprve zpracuje filmový klip s větším počtem filtrů. Potom aplikace porovná použité filtry u prvního a druhého filmového klipu. Pokud se ve druhém filmovém klipu nenajdou žádné shodné filtry, aplikace vygeneruje fiktivní filtr, který nemá žádné parametry, ale má stejnou barvu, jako existující filtry.
- Existuje-li mezi dvěma klíčovými snímky doplnění pohybu a vy přidáte filtr do objektu v jednom klíčovém snímku, potom aplikace Flash Pro automaticky přidá do filmového klipu fiktivní filtr, když dosáhne klíčového snímku na opačném konci doplnění.
- Existuje-li mezi dvěma klíčovými snímky doplnění pohybu a vy odstraníte filtr z objektu v jednom klíčovém snímku, potom aplikace Flash Pro automaticky odstraní shodný filtr z filmového klipu, když dosáhne klíčového snímku na opačném konci doplnění.
- Nastavíte-li nekonzistentní parametry filtru na začátku a konci doplnění pohybu, potom aplikace Flash Pro použije nastavení filtru u počátečního snímku i na snímky s dopočítanými body. 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 úkos s přechodem.

Pokud například vytvoříte doplnění pohybu s použitím filtru vrženého stínu a použijete vržený stín s vyseknutím na prvním snímku doplnění a vnitřní stín na posledním snímku doplnění, aplikace Flash Pro opraví v doplnění pohybu nekonzistentní použití filtru. V tomto případě aplikace Flash Pro použije nastavení filtru z prvního snímku doplnění, tzn. vržený stín s vyseknutím.

O filtrech a výkonu aplikace Flash Player

Typy, počet a kvalita filtrů, které použijete u objektů, může ovlivnit výkon souborů SWF při přehrávání. Čím více filtrů u objektu použijete, tím větší množství výpočtů musí přehrávač Adobe® Flash® Player zpracovat, aby správně zobrazila vytvořené vizuální efekty. Proto společnost Adobe® doporučuje, abyste omezili počet filtrů použitých u objektu.

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 uživatelům vytvářet vlastní filtry, efekty a režimy prolnutí, které se používají 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 napíšou 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. K načtení filtru a použití jeho ovládacích prvků slouží jazyk ActionScript® 3.0.

Další informace o práci s nástrojem Pixel Bender v prostředí ActionScript najdete v [příručce pro vývojáře prostředí ActionScript 3.0](#).

Lee Brimelow ve svém blogu na adrese <http://theflashblog.com/?cat=44> uveřejnil několik užitečných příkladů využití technologie Pixel Bender.

Následující výuková videa předvádějí použití filtrů Pixel Bender v aplikaci Flash Pro:

- [Pixel Bender: Custom Filters \(Pixel Bender: Vlastní filtry\) \(9:20\)](#)
- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(Aplikace Flash u protinožců – Filtry Pixel Bender \(15:07\)\)](#)

Práce s filtry

[Zpět na začátek](#)



Vylepšení v aplikaci Flash Professional CC

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 lze použít pouze na text, tlačítko, filmový klip, komponenty a kompilované objekty klipů.

Můžete vytvořit knihovnu nastavení filtrů, která umožňuje snadno na objekt aplikovat stejný filtr nebo sady filtrů. Přednastavení vytvořených filtrů ukládá aplikace Flash Pro do oddílu Filtry v Inspektoru vlastností v nabídce Filtry > Přednastavení.


V aplikaci Flash Professional CS6 a starších verzích bylo použití filtrů omezeno pouze na filmové klipy a symboly tlačítek. Ve verzi Flash Professional CC je nyní možné používat filtry také na kompilované klipy a komponenty filmového klipu. Tím lze přidávat různé efekty přímo ke komponentám, kliknutím na tlačítko (nebo dvě). Díky tomu vaše aplikace budou vypadat mnohem lépe. Chcete-li v aplikaci Flash Pro CS6 přidávat filtry nebo jiné efekty do komponent, je třeba zabalit je do symbolu filmového klipu. Postup je následující:

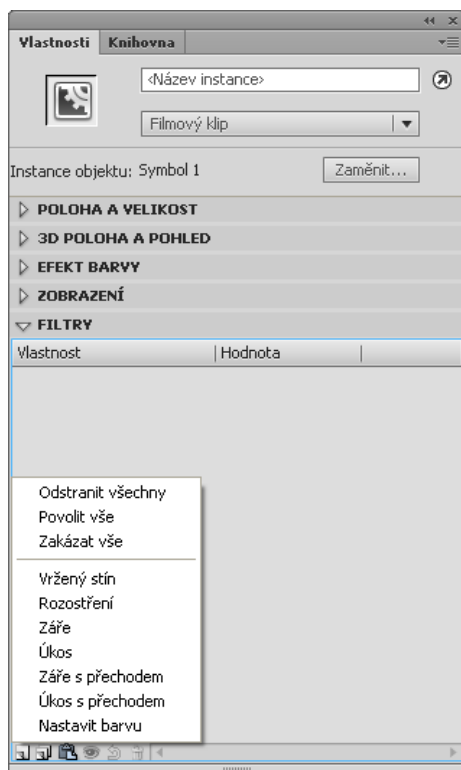
1. Vytvořte nebo přidejte komponentu na vymezenou plochu.
2. Pravým tlačítkem klikněte na komponentu a vyberte možnost Převést na symbol.

V aplikaci Flash Professional CS6 (a starších verzích) lze přidávat filtry nebo jiné druhy efektů po zabalení komponenty do symbolu. Tato akce však byla pouze alternativním řešením, nikoli doporučeným postupem.

V aplikaci Flash Professional CC lze přidávat různé filtry do komponent přímo pomocí voleb Filtry, Efekty barvy a Nastavení zobrazení na panelu Vlastností. Chcete-li tomuto klíčovému vylepšení lépe porozumět, projděte si následující příklad:



Přidání filtru Úkos do komponenty Tlačítko

1. Vytvořte nebo přidejte tlačítko na vymezenou plochu z panelu Komponenty a poté vyberte možnost Tlačítko.
2. Na panelu Vlastností klikněte na rozevírací seznam tlačítka  v části Filtry a vyberte filtr Úkos. Zobrazí se vlastnosti a hodnoty filtru Úkos.
3. Změňte nebo nastavte příslušné hodnoty pro kteroukoli požadovanou vlastnost. Například Rozostření X, Rozostření Y, Síla, Stín atd. Efekty se budou současně ukazovat na vybraném tlačítku.





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, klikněte na tlačítko  a vyberte filtr. Experimentujte s nastavením, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.
 - Chcete-li filtr odstranit, vyberte ho v seznamu použitých filtrů a klikněte 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 zkopírovat, a klikněte na tlačítko . V rozevřacím seznamu klikněte na možnost Kopírovat vybrané filtry. Chcete-li zkopírovat všechny filtry, vyberte možnost Kopírovat všechny filtry.
3. Vyberte objekt, na který chcete filtr použít, a klikněte na tlačítko . V rozevřacím seznamu klikněte na možnost Vložit filtry.


Aplikování přednastaveného filtru na objekt

1. Vyberte objekt, na který chcete aplikovat přednastavení filtru, a vyberte záložku Filtry.
2. Kliknutím na tlačítko  rozevřacím seznam otevřete.
3. Ze seznamu dostupných přednastavení ve spodní části nabídky vyberte přednastavení filtru, který chcete použít.


Poznámka: Když použijete u objektu přednastavený filtr, aplikace Flash Pro nahradí aktuálně použité filtry vybraných objektů filtry použitými v přednastavení.

Zapnutí nebo vypnutí filtru použitého u objektu

- Ve výchozím nastavení jsou všechny filtry povoleny. Kliknutím na ikonu  vedle názvu filtru zakažte filtr v seznamu filtrů. Kliknutím na tlačítko X vedle názvu filtru filtr povolíte.

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 kliknete na ikonu , vybraný filtr se zapne a všechny ostatní filtry v seznamu se zakážou.

Zapnutí nebo zákaz všech filtrů aplikovaných na objekt

- Klikněte na tlačítko  a z rozevíracího seznamu vyberte možnost 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. Konfigurační soubor filtru je soubor XML uložený v konfigurační složce aplikace Flash Pro, která se nachází v následujícím umístění:

- Systém Windows 7 a 8: C:\Users*uživatelské jméno*\AppData\Local\Adobe\Flash CC\jazyk\Configuration
- **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 nebo starší verze)** Windows XP: C:\Documents and Settings*uživatelské jméno*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\jazyk\Configuration\Filters*filtername.xml*
- **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 nebo starší verze)** Windows Vista: C:\Users*uživatelské jméno*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\jazyk\Configuration\Filters*filtername.xml*
- Macintosh: Macintosh HD/Users/*uživatelské jméno*/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/jazyk/Configuration/Filters/*filtername.xml*



Vytvoření knihovny filtrů s přednastavenými hodnotami

1. Použijte na vybraný objekt jeden nebo více filtrů.
2. Kliknutím na tlačítko  přidejte nový filtr.
3. Vyberte filtr a klikněte na tlačítko . Pak vyberte volbu Uložit jako přednastavení.
4. V dialogovém okně Uložit přednastavení jako zadejte název pro nastavení filtru a klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování přednastavení filtru

1. Klikněte na tlačítko  a přidejte nový filtr.
2. Vyberte filtr a klikněte na tlačítko . Klikněte na položku Upravit přednastavení.
3. Dvakrát klikněte na název přednastavení, které chcete změnit.
4. Zadejte nový název přednastavení a klikněte na tlačítko OK.

Odstranění přednastavení filtru

1. Klikněte na tlačítko  a přidejte nový filtr.
2. Vyberte filtr a klikněte na tlačítko .
3. Klikněte na položku Upravit přednastavení.
4. V dialogu Upravit přednastavení vyberte přednastavení, které chcete odstranit, a klikněte na tlačítko Odstranit.

Aplikování filtrů

[Zpět na začátek](#)


Aplikování vrženého stínu

Filtr Vržený stín napodobuje vzhled objektu vrhajícího stín na plochu.

Text ...

Text s použitým filtrem Vržený stín

Ukázku vrženého stínu s klasickým doplněním naleznete na stránce ukázek aplikace Flash na adrese 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 klikněte na tlačítko  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



Zkosením filtru Vržený stín vytvoříte stín, který vypadá věrohodněji.


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 použitým filtrem Rozostření


1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít rozostření, a potom vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost 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 použít barvu kolem okrajů objektu.

Text ...

Text s použitým filtrem Záře

1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít záři, a potom vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost 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.

Text ...

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

Použitím úkosu zvýrazníte objekt tak, že vypadá jako zakřivený nad povrchem pozadí.

Text ...

Text s použitým úkosem


1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít úkos, a vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost 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 ...

Text s použitou září s přechodem


1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít záři s přechodem.
2. V části Filtry v inspektoru vlastností klikněte na tlačítko  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 zář 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 klikněte na tlačítko  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 klikněte na tlačítko  a vyberte volbu Nastavit barvu.
3. Zadejte hodnoty pro atributy barvy. Atributy a jejich odpovídající hodnoty jsou následující:

Kontrast Nastavuje zvýraznění, 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.
- [Práce se shadery Pixel Bender](#)
 - [Změna barvy a průhlednosti instance](#)

Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů

Vytváření přehledů pohyblivých symbolů

Přehled pohyblivých symbolů je soubor bitmapových obrazů obsahující několik menších obrázků v dlaždicovém uspořádání. Kompilací několika grafik do jednoho souboru umožníte aplikaci Flash Professional a dalším používat tyto grafiky po načtení jediného souboru. Tento efektivní způsob načítání může být velmi užitečný při činnostech, jako je vývoj her, kdy je obzvlášť důležitá rychlost.



Přehled pohyblivých symbolů obsahuje pohyblivé symboly v animaci jednotlivých rámců vedle sebe.

Přehled pohyblivých symbolů můžete vytvořit z výběru libovolné kombinace filmových klipů, symbolů tlačítka, grafických symbolů nebo bitmap. Můžete vyhledávat položky na panelu Knihovna nebo na ploše, ne však v obou umístěních. Každá bitmapa a každý rámeček vybraných symbolů se zobrazí jako samostatný obrázek v přehledu pohyblivých symbolů. Pokud exportujete z plochy, zůstanou veškeré transformace (změna měřítka, zkosení atd.), které jste použili u instance symbolu, v obrazovém výstupu zachovány.

Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů:

1. V knihovně nebo instancích symbolů na ploše vyberte jeden nebo více symbolů. Výběr může také obsahovat bitmapy.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na výběr a vyberte příkaz Vytvořit přehled pohyblivých symbolů.
3. V dialogovém okně Vytvořit přehled pohyblivých symbolů vyberte možnosti a pak klepněte na tlačítko Exportovat.

Jsou zde k dispozici následující možnosti exportu:

Rozměry obrazu Celková velikost přehledu pohyblivých symbolů v pixelech. Výchozí nastavení je Automatická velikost. Při tomto nastavení je přehled nastavený tak, aby odpovídal všem přidávaným pohyblivým symbolům.

Formát obrazu Formát souboru exportovaného přehledu pohyblivých symbolů. 8bitový PNG a 32bitový PNG podporují použití průhledného pozadí (alfa kanál). 24bitový PNG a JPG nepodporují průhledné pozadí. Celkový rozdíl mezi 8bitovým a 32bitovým PNG je malý. 32bitové soubory PNG budou 4krát větší než 8bitové soubory PNG.

Odsazení okrajů Odsazení okrajů přehledu pohyblivých symbolů v pixelech

Odsazení tvaru Odsazení mezi jednotlivými obrazy v přehledu pohyblivých symbolů v pixelech.

Algoritmus Postup používáný k zabalení snímků do přehledu pohyblivých symbolů. K dispozici jsou dvě možnosti:

- Základní (výchozí)
- MaxRects

Formát dat Interní formát používaný k zobrazení dat. Vyberte formát, který nejvíce vyhovuje vašemu zamýšlenému pracovnímu postupu pro přehled pohyblivých symbolů po exportu. • Výchozí formát je Starling.

Otočit Otočí pohyblivé symboly o 90 stupňů. Tato možnost je dostupná pouze pro některé datové formáty.

Oříznout Tato možnost ušetří místo v přehledu pohyblivých symbolů oříznutím nepoužívaných pixelů z každého snímku symbolů přidaného do přehledu.

Vrstvit snímky Tato možnost zabraňuje duplikování duplicitních snímků ve vybraných symbolech ve výsledném přehledu pohyblivých symbolů.

Klíčová slova: přehled pohyblivých symbolů, flash professional, cs6, starling, easeljs, vytvořit přehled pohyblivých symbolů, vytvoření přehledu pohyblivých symbolů, export přehledu pohyblivých symbolů



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Animace po jednotlivých snímcích

Vytváření animací snímek po snímku

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

Používání průsvitek

[Zpět na začátek](#)

Vytváření animací snímek po snímku

Animace snímek po snímku mění obsah scény v každém snímku a je nevhodnější 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 Professional 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 změníte 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).

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

[Zpět na začátek](#)

Rozsah klasického doplnění nebo doplnění pohybu je možné převést na animaci po jednotlivých snímcích. V animaci po jednotlivých snímcích obsahuje každý snímek samostatné klíčové snímky (nikoli klíčové snímky vlastností), který každý obsahuje samostatnou instanci animovaného symbolu. Animace po jednotlivých snímcích neobsahuje interpolované hodnoty vlastností.

❖ Klikněte 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.

Používání průsvitek


[Zpět na začátek](#)

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 navršeny jeden na druhém. Ztlumené snímky nelze upravovat.



Video a výukové lekce

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid \(Zarovnání objektů s průsvitem a mřížkou\)](#) (délka = 8:34, Adobe Press)

Současné zobrazení několika snímků animace na vymezené ploše

❖ Klepněte na tlačítko Průsvítka . Všechny snímky mezi značkami První průsvítka a Poslední průsvítka (v záhlaví časové osy) jsou na sobě navrstvené jako jeden snímek v okně dokumentu.

Správa zobrazování průsvítek

- Chcete-li zobrazit snímky na průsvítkách jako obrysy, klepněte na tlačítko Obrysy průsvítek .
- Chcete-li změnit polohu některé značky průsvítka, přetáhněte její ukazatel do nové polohy. (Normálně se značky průsvítek přesouvají spolu s ukazatelem aktuálního snímku.)
- Chcete-li povolit úpravy všech snímků mezi značkami průsvítka, klepněte na tlačítko Upravit více snímků . Obvykle vám použití průsvítek umožňuje upravovat pouze aktuální snímek. Můžete ale zobrazit obsah každého snímku mezi značkami průsvítek a každý z nich zpřístupnit pro úpravy, bez ohledu na to, který je aktuálním snímkem.

Poznámka: Jsou-li zapnuté průsvítky, nezobrazují se zamknuté vrstvy (označené ikonou visacího zámku). Chcete-li zabránit velkému množství matoucích obrazů, zamkněte nebo skryjte vrstvy, které nechcete zobrazovat na průsvítkách.

Změna zobrazení značek průsvítek

❖ Klepněte na tlačítko Změnit značky průsvítek  a vyberte položku:

Vždy zobrazovat značky Zobrazí značky průsvítek v záhlaví časové osy, ať jsou průsvítky zapnuté, nebo vypnuté.

Ukotvit průsvítky Zamkne značky průsvítek v jejich aktuální poloze v záhlaví časové osy. Obvykle je rozsah průsvítek relativní vzhledem k ukazateli aktuálního snímku a značkám průsvítek. Ukotvení značek průsvítek zabraňuje jejich přemístění spolu s ukazatelem aktuálního snímku.

2 průsvítky Zobrazí dva snímky na obou stranách aktuálního snímku.

5 průsvítek Zobrazí pět snímků na obou stranách aktuálního snímku.

Průsvítky pro všechny Zobrazí všechny snímky na obou stranách aktuálního snímku.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Snímky a klíčové snímky

Vkládání snímků do časové osy

Výběr snímků v časové ose

Popis snímků na časové ose

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

Změna délky sekvence statického snímku

Převedení klíčového snímku na běžný snímek

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

Stejně jako u filmu se v dokumentech programu Adobe® Flash® Professional 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 vlastností je snímek, ve kterém definujete změnu vlastností objektu animace. Flash Professional umí automaticky doplňovat hodnoty vlastností mezi klíčové snímky vlastností, aby vznikly plynulé animace. Tím, že klíčové snímky vlastností 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 vlastností v časové ose ovládáte pořadí událostí v dokumentu a jeho animaci.

Videa a výukové lekce

- Video: [Editing frames on the Timeline \(Úpravy snímků na časové ose\)](#) (délka = 9:27, Peachpit.com)

Vkládání snímků do časové osy

[Zpět na začátek](#)

- Pokud chcete vložit nový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Snímek (F5).
- Chcete-li vytvořit nový klíčový snímek, zvolte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek (F6), případně pravým tlačítkem (Windows) nebo se současně stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na snímek, kam chcete vložit klíčový snímek, a z kontextové nabídky vyberte příkaz 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

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional 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 Professional.

- 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.
- Chcete-li vybrat více sousedících snímků, přetáhněte kurzor přes snímky, nebo klepněte na další snímky se současně stisknutou 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.

- Chcete-li vybrat celé rozmezí snímků (doplnění pohybu nebo inverzní kinematika) a v předvolbách je zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí, klepněte na ně jednou. Pokud je možnost Výběr založený na rozmezí vypnuta, poklepejte na rozmezí. Chcete-li vybrat více rozmezí, klepněte na každé z nich se současně stisknutou klávesou Shift.

Popis snímků na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Pro usnadnění uspořádání obsahu můžete snímky na časové ose označit popisem. Můžete rovněž označit snímek popisem, aby bylo možné na daný snímek odkazovat v jazyce ActionScript pomocí jeho popisu. Pokud potom změníte uspořádání časové osy a přesunete popis na jiné číslo snímku, bude ActionScript nadále odkazovat na daný popis snímku a nebude nutné jej aktualizovat.

Popisy snímků lze používat pouze u klíčových snímků. Nejvhodnější je vytvořit v časové ose samostatnou vrstvu, která bude obsahovat popisy snímků.

Přidání popisu snímku:

1. Vyberte snímek, který chcete v časové ose označit popisem.
2. S vybraným snímkem zadejte název popisu do oddílu Popis v inspektoru vlastností. Stiskněte klávesu Enter nebo Return.

Video a výukové lekce

- Video: [Using frame labels \(Používání popisů snímků\)](#) (délka = 8:29, Peachpit.com)

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

[Zpět na začátek](#)

Výběr snímku na základě rozsahu umožňuje vybrat mezi 2 klíčovými snímky rozsah snímků jedním klepnutím.

1. Zvolte Úpravy > Předvolby.
2. Zvolte kategorii Všeobecné.
3. V části časové osy zvolte Výběr založený na rozpětí.
4. Klepněte na tlačítko OK.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

[Zpět na začátek](#)

Možnost Rozmístění do klíčových snímků umožňuje rozmístit několik objektů (symbolů a bitmap) na vymezené ploše do jednotlivých klíčových snímků.

1. Vyberte více objektů jakékoli vrstvy na vymezené ploše.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši kamkoli na vymezenou plochu a vyberte možnost Rozmístit do klíčových snímků.

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.
 - Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte klíčový snímek na místo, kam jej chcete zkopírovat.

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ Vyberte klíčový snímek nebo sekvenci snímků a přetáhněte klíčový snímek nebo sekvenci na požadované místo.

Změna délky sekvence statického snímku

[Zpět na začátek](#)

❖ 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 snímků po snímku.

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.

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

U každého klíčového snímku časové osy můžete zobrazit náhled položek v klíčovém snímku.

❖ Z nabídky Volby panelu časové osy v pravém horním rohu panelu časové osy vyberte možnost Náhled.

Další témata [Nápovědy](#)

[Základy animace](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Doplňování tvaru

O doplnění tvarů

Vytvoření doplnění tvaru

Řízení změn tvaru s použitím pomocných bodů tvaru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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, Flash Professional, které 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. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

Chcete-li aplikovat doplnění tvarů na text, převedte text na objekty dvojím rozdělením tohoto textu. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

Následující výuková videa ukazují vytváření doplnění tvarů. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(Vytváření animací pomocí doplnění tvaru\)](#) (délka = 5:36)
- Video: [Creating shape tweens \(Vytváření doplnění tvaru\)](#) (délka = 3:47)

[Zpět na začátek](#)

Vytvoření doplnění tvaru

Následující kroky ukazují, jak vytvářet doplnění tvaru ze snímku 1 do snímku 30 Časové osy. Můžete však vytvářet doplnění v jakékoli 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.

[Zpět na začátek](#)

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.

Nejllepších výsledků při doplňování tvarů dosáhnete, když se budete řídit těmito pravidly:

- U složitějšího 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 klíkový 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 klíkový 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 klíkový 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s animací klasického doplnění

O animaci klasického doplnění

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodítek

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

Vložení vlastností animace klasického doplnění

Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

O animaci klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření animací v aplikaci Flash Professional. Tato doplnění jsou podobná novějším [doplněním pohybu](#), ale jejich vytváření je o něco složitější a méně flexibilní. Na druhou stranu však klasická doplnění nabízí některé typy ovládání animace, které doplnění pohybu nenabízí. Většina uživatelů si pro práci zvolí novější doplnění pohybu, ale někteří uživatelé budou stále raději používat klasická doplnění. Další informace o rozdílech viz [Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními](#).

Informace o migraci animací klasických doplnění na doplnění pohybu najdete v příručce [Motion migration guide for Flash Professional \(Příručka k migraci pohybu pro aplikaci Flash Professional\)](#) na webu Adobe Flash Developer Center.

Na úvod:

Než se pustíte do práce s klasickými doplněními, mějte na paměti následující body:

- Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření doplňované animace v aplikaci Flash. Novější a snadnější způsob je použití doplnění pohybu. Viz [Animace doplnění pohybu](#).
- V některých situacích, jako je například synchronizace řeči, jsou klasická doplnění stále nejlepším řešením. Seznam zmíněných situací najdete v tématu [Použití klasických doplnění](#) a ve výukovém videu [Flash Motion Tweening video tutorial \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#).
- Klasickými doplněními nelze doplnit 3D vlastnosti.
- Úplnou příručku pro přechod z pracovního postupu klasického doplnění k pracovnímu postupu doplnění pohybu viz [Motion migration guide for Flash \(Příručka k migraci pohybu pro aplikaci Flash\)](#).

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na stránce ukázek aplikace Flash Professional 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.

Následující výuková lekce uvádí, kdy použít klasické doplnění místo doplnění pohybu:

- Video: [Flash Motion Tweening \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka = 10:13, Layers Magazine. Použití doplnění pohybu a klasických doplnění.)

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření klíčových snímků pro starší [klasická doplnění](#). Návodů ke klíčovým snímkům vlastností pro novější doplnění pohybu naleznete v části [Vytvoření animace doplnění](#).

Změny v animaci [klasického doplnění](#) jsou definovány v [klíčovém snímku](#). V doplňované animaci definujete klíčové snímky ve významných bodech v animaci a Flash Professional 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 Professional 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, podívejte se na téma [Používání průsvitek](#).

Videa a výukové lekce

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween \(Ikony na časové ose u klasického doplnění\)](#) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (3:03, Peachpit.com)

Postup vytváření klíčových snímků

❖ Provedte 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.

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření *straších klasických doplnění*. Návod k vytváření *novějších doplnění pohybu* naleznete v části [Vytvoření animace doplnění](#).

Chcete-li doplnit změny vlastností instancí, skupin a typu, můžete použít [klasické doplnění](#). Aplikace Flash Professional může doplnit polohu, velikost, natočení a zkosení instancí, skupin a textu. Kromě toho může aplikace Flash Professional 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 změňte počet snímků mezi oběma klíčovými snímky nebo přemístíte skupinu nebo symbol v některém z klíčových snímků, aplikace Flash Professional snímky automaticky znovu doplní.

Videa a výukové lekce

- Video: [Creating a simple classic tween \(Vytvoření jednoduchého klasického doplnění\)](#) (délka = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (délka = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creating animations using tweens \(Vytváření animací pomocí doplnění\)](#). Všimněte si, že toto video je starší a odkazuje na klasické doplnění jako na „doplnění pohybu“. Důvodem je, že ve starších verzích aplikace Flash byla klasická doplnění jediným způsobem vytváření doplňovaného pohybu.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween \(Ikony na časové ose u klasického doplnění\)](#) (délka = 7:49, Peachpit.com)

Vytvoření klasického doplnění snímek po snímku

1. Klepnutím na název vrstvy změníte 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 převedte 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 Professional 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 Synchronizovat.
Poznámka: Volba Synchronizovat 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 Synchronizovat 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.

Práce s klasickými doplněními uloženými jako soubory XML

V aplikaci Flash Pro lze pracovat s klasickými doplněními jako se soubory XML. Aplikace Flash Pro umožňuje používat u libovolného klasického doplnění nativně tyto příkazy:

- Kopírovat pohyb jako XML
- Exportovat pohyb jako XML
- Importovat pohyb jako XML

Kopírovat pohyb jako XML

Umožňuje kopírování vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše v daném snímku.

1. Vytvoření klasického doplnění
2. Vyberte libovolný snímek na časové ose.
3. Klikněte na položku Příkazy > Kopírovat pohyb jako XML.

Vlastnosti pohybu se zkopírují do schránky jako data XML. Se souborem XML pak můžete pracovat v libovolném textovém editoru.

Exportovat pohyb jako XML

Slouží k exportu vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše do souboru XML, který lze uložit.

1. Vytvoření klasického doplnění
2. Klikněte na položku Příkazy > Exportovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do vhodného umístění, kam chcete soubor uložit.
4. Zadejte název souboru XML a klikněte na tlačítko Uložit.

Klasické doplnění bude vyexportováno jako soubor XML do zadaného umístění.

Importovat pohyb jako XML

Umožňuje importovat stávající soubor XML, který má definovány vlastnosti pohybu.

1. Vyberte libovolný objekt na vymezené ploše.
2. Klikněte na položku Příkazy > Importovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do příslušného umístění a vyberte soubor XML. Klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogu Vložit pohyb jinak vyberte vlastnosti, které chcete použít u vybraného objektu.
5. Klikněte na tlačítko OK.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodiček

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li ovládat pohyb objektů v klasické doplněné animaci, vytvořte vrstvu vodiček pohybu.

Nemůžete přetáhnout vrstvy doplnění pohybu nebo inverzní kinematické vrstvy pozic na vrstvu vodiček.

❖ Přetáhněte normální vrstvu na vrstvu vodiček. Toto převádí vrstvu vodiček do vrstvy vodiček pohybu a spojí normální vrstvu k nové vrstvě vodiček pohybu..

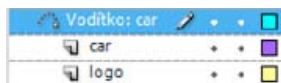
Poznámka: Aby nedošlo k náhodnému převedení vrstvy vodiček, umístěte všechny vrstvy vodiček pod ostatní vrstvy.

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o práci se staršími *klasickými doplněními*. Náповědu k používání novějších doplnění pohybu pomocí cest pohybu naleznete v části [Úpravy cesty pohybu u animace doplnění](#).

Vodítko pohybu vrstvy umožňuje nakreslit cesty, podél nichž je možné animovat doplňované instance, skupiny nebo textové bloky. Můžete navázat více vrstev na vrstvu vodička pohybu a nechat více objektů sledovat stejnou cestu. Z normální vrstvy, která je navázaná na vrstvu vodička pohybu, se stává vrstva řízená vodičkem.



V tomto příkladě jsou dva objekty v samostatných vrstvách připojeny k téže cestě pohybu.

Videa a výukové lekce

- Video: [Using a motion guide with a classic tween \(Použití vodička pohybu u klasického doplnění\)](#) (délka = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_cz. Všimněte si, že toto video je starší a odkazuje na klasické doplnění jako na „doplnění pohybu“. Důvodem je, že ve starších verzích aplikace Flash byla klasická doplnění jediným způsobem vytváření doplňovaného pohybu.

Vytvoření cesty pohybu pro klasickou doplňovanou animaci

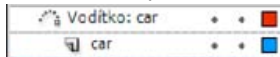
1. Vytvořte sekvenci klasické doplňované animace.

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 vodičko klasického pohybu.

Aplikace Flash Professional 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

❖ Provedte 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 animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vkládání vlastností starších [klasických doplnění](#). Návod k vkládání vlastností novějších doplnění pohybu naleznete v části [Kopírování a vkládání vlastností u doplnění pohybu](#).

Příkaz Vložit pohyb umožňuje kopírovat [klasické doplnění](#) a vložit pouze specifické vlastnosti, které se mají použít u jiného objektu.

1. V časové ose vyberte snímky obsahující klasické doplnění, které chcete kopírovat. Snímky, které vyberete, musejí být obsaženy ve stejné vrstvě, nemusí 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.

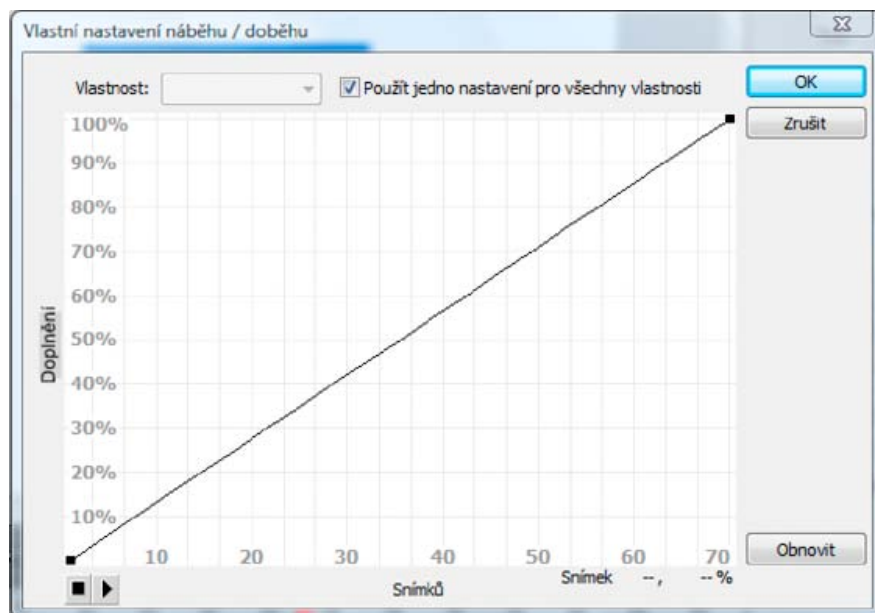
Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o přidání náběhu/doběhu do starších [klasických doplnění](#). Nápovědu k přidání náběhu/doběhu do novějších doplnění pohybu naleznete v části [Náběh/doběh animací 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. Toto dialogové okno otevřete výběrem snímku v klasickém doplnění a klepnutím na tlačítko Upravit v části Náběh/doběh v inspektoru vlastností.

Další ovládací prvky pro dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu

Zaškrťovací 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 zaškrťovací 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 zaškrťovací 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 vybrán 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 čtvercové 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. Vyberte vrstvu v časové ose, u které je použito [klasické doplnění](#).
2. Klepněte na tlačítko Upravit vedle jezdce Náběh/doběh ve snímku inspektoru vlastností.
3. (Volitelně) Chcete-li zobrazit křivku pro určitou doplněnou vlastnost, odznačte možnost 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 rozbíjecího 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 Professional.

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.

Videa a výukové lekce

- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (3:03, Peachpit.com)

Další témata [Nápovědy](#)

[O animaci doplnění](#)

 [Rozdělení textu modulu TLF](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s více časovými osami

Několik časových os a úrovní

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Zpět na začátek](#)

Několik časových os a úrovní

Aplikace Flash® Player má pořadí úrovní. Každý dokument Flash Professional má hlavní časovou osu, která se v přehrávači Flash Player nachází na úrovni 0. Pomocí příkazu `loadMovie` můžete načítat další dokumenty programu Flash Professional (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 jiného 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](#).

[Zpět na začátek](#)

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Po vytvoření instance filmového klipu v dokumentu Flash Professional 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 Professional 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 nejvyšší 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 Professional: je rodičem všeho ostatního. Podadresáře jsou analogií jednotlivých filmových klipů.

Hierarchie filmových klipů v programu Flash Professional můžete využít k uspořádání vzájemně příbuzných objektů. Můžete například vytvořit dokument Flash Professional 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 otáčejí, 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 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 otáčejí, ale zároveň se spolu s `car`, které je jejich rodičovským klipem, přesouvají přes vymezenou plochu.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Režimy prolnutí

[Režimy prolnutí](#)

[Příklady režimů prolnutí](#)

[Aplikování režimu prolnutí](#)

[Další zdroje](#)

Režimy prolnutí

[Zpět na začátek](#)

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 závisí 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 světlem.

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

[Zpět na začátek](#)

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	 Vrstva	 Ztmavit
		

 Násobit	 Zesvětlit	Závoj
 Překrýt	 Tvrdé světlo	Přidat
 Odečíst	 Rozdíl	Invertovat

Aplikování režimu prolnutí

[Zpět na začátek](#)

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 zdroje

[Zpět na začátek](#)

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s prolnutími v aplikaci Flash Professional:

- [Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional](#) (Výuková příručka grafických efektů pro aplikaci Flash CS4 Professional) (Adobe.com)

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Inverzní kinematika

O inverzní kinematice

Přidání kostí do symbolů

Přidání kostí do tvarů

Úpravy armatur a objektů IK

Vázání kostí k bodům tvarů

Omezení pohybu kostí IK

Přidání pružnosti do kostí

Animace armatury

Přidávání náběhu/doběhu do animace IK

O inverzní kinematice

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Inverzní kinematika je ve verzi Flash Professional CC zastaralá. Pokud soubor, který byl uložen ve starší verzi aplikace Flash Professional, otevřete ve verzi Flash Professional CC, bude inverzní kinematika převedena na animaci snímek po snímku. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

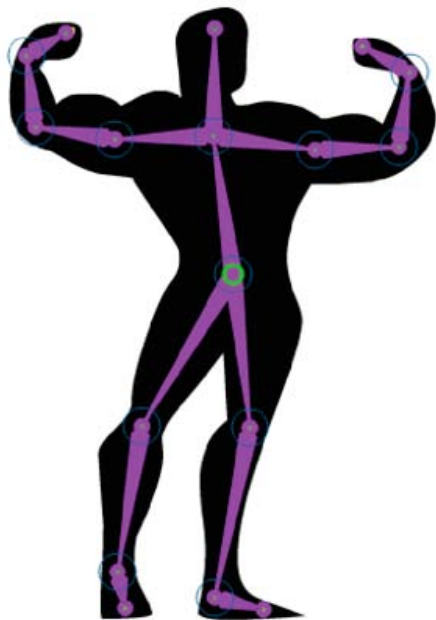
Inverzní kinematika (IK) je způsob, jak animovat objekty pomocí kostí zřetězených do lineárních nebo rozvětvených armatur se vztahem nadřazenosti/podřazenosti. Pokud se pohne jedna kost, přesunou se s ní i související připojené kosti.

Inverzní kinematika umožňuje snadno vytvářet přirozený pohyb. Při animaci pomocí inverzní kinematiky stačí zadat počáteční a koncové pozice kostí na časové ose. Aplikace Flash automaticky interpoluje polohy kostí v armatuře mezi počátečním a koncovým snímkem.

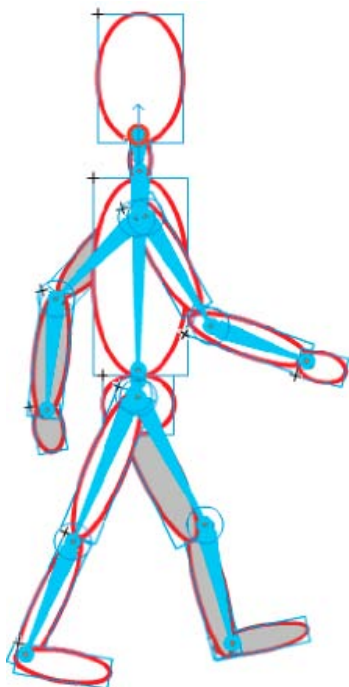
Inverzní kinematiku můžete použít 2 způsoby:

- Použitím tvaru jako kontejneru pro více kostí. Můžete například přidat kosti do kresby hada tak, aby se plazil jako ve skutečnosti. Tyto tvary můžete kreslit v režimu kreslení objektu.
- Řetěžením instancí symbolů. Můžete například propojit filmové klipy zobrazující trup, paže, předloktí a ruce tak, aby se k sobě navzájem pohybovaly realisticky. Každá instance má pouze jednu kost.

Poznámka: Armatury můžete animovat nejen v časové ose, ale také pomocí ActionScriptu 3.0. Další informace naleznete v tématu třídy `fl.ik` v referenční příručce jazyka ActionScript 3.0.



Tvar s přidanou armaturou kostí IK. Všimněte si, že hlavice kosti je kulatá a koncová část špičatá. První přidaná kost, kořenová kost, má okolo hlavice kruh.



Skupina několika symbolů s připojenou armaturou kostí IK. Ramena a stehna postavy jsou body větve armatury. Výchozí body transformace jsou hlavice kořenové kosti, vnitřní spoje a koncová část poslední kosti větve.

Poznámka: Chcete-li používat inverzní kinematiku, musíte v dialogovém okně Nastavení publikování na kartě Flash určit pro svůj soubor FLA jako nastavení skriptu jazyk ActionScript 3.0.

Styly kostí

Aplikace Flash může nakreslit kosti ve vymezené ploše čtyřmi způsoby:

- Plná. Jedná se o výchozí styl.
- Drát. To je užitečné v případě, že styl plné kosti zakrývá příliš mnoho z kresby pod kostí.
- Čára. Tato možnost je užitečná pro menší armatury.
- Neurčeno. Skryje kosti, takže je zobrazena pouze kresba pod nimi.

Chcete-li nastavit styl kostí, vyberte rozmezí IK v časové ose a potom vyberte styl z nabídky Styl v oddílu Volby na panelu Vlastnosti.

Poznámka: Pokud uložíte dokument se stylem kostí nastaveným na hodnotu Neurčeno, aplikace Flash při příštím otevření dokumentu automaticky změní styl kostí na hodnotu Čára.

Vrstvy pozice

Po přidání kostí do instancí symbolů nebo tvarů pro ně aplikace Flash vytvoří v časové ose novou vrstvu. Tato nová vrstva se nazývá vrstva pozice. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů na vymezené ploše, přidá aplikace Flash vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

V aplikaci Flash Pro CS5 může každá vrstva pozice obsahovat pouze jednu armaturu a k ní přiřazené instance nebo tvar. V aplikaci Flash CS5.5 může vrstva pozice obsahovat kromě jedné nebo více armatur kostí ještě další objekty.

Výukové lekce a videa

Následující výuková videa ukazují používání inverzní kinematiky. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(Používání inverzní kinematiky\) \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Deco\) \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\) \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(Animace symbolů pomocí nástroje Kost\) \(3:26\)](#) (YouTube.com)


Přidání kostí do symbolů

[Zpět na začátek](#)

Kosti IK můžete přidávat do filmových klipů, grafik a instancí tlačítek. Chcete-li použít text, musíte jej nejdříve převést na symbol. Před přidáním kostí mohou být instance symbolů v různých vrstvách. Aplikace Flash je přidá do vrstvy pozice.

Poznámka: Text můžete také rozdělit na jednotlivé tvary (pomocí příkazu Změnit > Rozdělit) a použít kosti u jednotlivých tvarů.

Při řetězení objektů zvažte vztahy nadřazenosti a podřizenosti, které chcete vytvořit, například od ramene k lokti a zápěstí.

1. Vytvořte ve vymezené ploše instance symbolů. Chcete-li později ušetřit čas, uspořádejte instance tak, aby přibližně odpovídaly požadované prostorové konfiguraci.
2. Z panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
3. Klepněte na instanci symbolu, který chcete nastavit jako kořenovou kost armatury. Klepněte na bod, ve kterém chcete kost připojit k symbolu.

Ve výchozím nastavení aplikace Flash vytvoří kost v místě klepnutí myši. Pro přesnější způsob přidání kosti vypněte v předvolbách výkresu (Úpravy > Předvolby) volbu Automaticky nastavit bod transformace. Při vypnuté volbě Automaticky nastavit bod transformace se kost po klepnutí z jednoho symbolu na další přichytí k bodu transformace symbolu.

4. Přetáhněte další instanci symbolu a uvolněte tlačítko myši v bodě, ve kterém ji chcete připojit.
5. Chcete-li přidat k armatuře další kost, přetáhněte za koncovou část první kost k další instanci symbolu.

Koncovou část lze umístit přesněji, vypnete-li přitahování na objekty (Zobrazení > Přitahování > Přitáhnout na objekty).

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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 změnit polohu prvků dokončené armatury, přetáhněte buď kosti nebo samotné instance.
 - Přetažením kosti přemístíte přidruženou instanci, 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. Podřizená kost se bude přesouvat bez otáčení spoje.

Po vytvoření armatury můžete do armatury stále přidávat nové instance z různých vrstev. Přetáhněte novou kost do nové instance a aplikace Flash tuto instanci přemístí do vrstvy pozice armatury.

Videa a výukové lekce:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. Adobe TV)

Přidání kostí do tvarů

[Zpět na začátek](#)

Kosti můžete přidat do jednoho tvaru nebo do skupiny tvarů, které jsou ve stejné vrstvě. V obou případech musíte před přidáním první kosti vybrat všechny tvary. Po přidání kostí převede aplikace Flash všechny tvary a kosti do tvaru objektu IK a přesune objekt do nové vrstvy pozice.

Po přidání kostí do tvaru má tvar následující omezení:

- Tvar IK nelze sloučit s jinými tvary mimo něj.
- Pomocí nástroje Volná transformace nelze tvar otočit, zkosit ani změnit jeho velikost.
- Úpravy řídících bodů tvaru se nedoporučují.


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.

Pokud je tvar příliš složitý, vyzve vás aplikace Flash před přidáním kostí k jeho převodu na filmový klip.

2. Ve vymezené ploše vyberte celý tvar.

Pokud tvar obsahuje více oblastí barev nebo tahů, přetáhněte obdélník výběru kolem tvaru, aby byl vybrán celý.

3. V panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
4. S nástrojem Kost klepněte dovnitř tvaru a přetáhněte do jiného umístění uvnitř tvaru.
5. Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti do jiného umístění uvnitř tvaru.

Druhá kost se stane podřizenou kostí kořenové kosti. Oblasti tvaru s kostmi propojujte v takovém pořadí, abyste vytvořili požadované vztahy nadřazenosti a podřizenosti. Takto vytvoříte například vazbu z ramene k lokti a k zápěstí.

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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.

Jakmile se z tvaru stane tvar IK, má následující omezení:

- Daný tvar již dále nelze transformovat (změnit jeho velikost nebo jej zkosit).
- Do tvaru nelze přidat nové tahy. Je nadále možné přidávat a odebírat řídicí body z existujících tahů tvaru.
- Daný tvar nelze upravovat na místě (poklepáním na něj na vymezené ploše).
- Tvar má svůj vlastní vztažný bod, transformační bod i ohraničovací rámeček.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Úpravy armatur a objektů IK

[Zpět na začátek](#)

Armatury IK nelze upravovat, pokud vrstvy pozice obsahují pozice za prvním snímkem časové osy. Před úpravou odstráňte 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 ni pomocí nástroje Výběr. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberete více kostí.
- Chcete-li výběr přesunout na sousedící kosti, klepněte v inspektoru vlastností na tlačítka pro výběr nadřazené či podřízené kosti nebo další či předchozí kosti na stejné úrovni.
- Chcete-li vybrat všechny kosti v armatuře, poklepejte na kost.
- 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.
- Chcete-li vybrat instanci symbolu připojenou ke kosti, klepněte na tuto instanci.

Změna polohy kostí a přiřazených objektů

- Chcete-li změnit polohu lineární armatury, přetáhněte některou kost v armatuře.
Pokud armatura obsahuje připojené instance symbolů, můžete také přetáhnout instanci. Tímto způsobem můžete otáčet instanci vzhledem k její kosti.
- Chcete-li změnit polohu větve armatury, přetáhněte některou kost ve větvi.
Všechny kosti ve větvi se přesunou. 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. Můžete tvar také přetáhnout se stisknutou klávesou Alt.

Odstraňování kostí

Provedte jeden z následujících úkonů:

- 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 odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu v časové ose, klepněte pravým tlačítkem myši na rozmezí armatury IK v časové ose a z kontextové nabídky zvolte příkaz Odebrat armaturu.
- Chcete-li odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu ve vymezené ploše, vyberte všechny kosti poklepáním na jednu kost v armatuře. Potom stiskněte klávesu Delete.
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.

Poznámka: Nástroj dílčí výběr nefunguje, pokud v rozmezí IK existuje více pozic. Před úpravou odstraňte všechny dodatečné pozice za prvním snímkem armatury v časové ose.

- Chcete-li přesunout spoj, hlavici nebo koncovou část kosti uvnitř instance symbolu, přesuňte transformační bod instance. Použijte nástroj Volná transformace.

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

Řídící 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 řídící body hranice tvaru IK, klepněte na tah tvaru.
- Chcete-li přesunout řídící bod, přetáhněte řídící bod.
- Chcete-li přidat nový řídící bod, klepněte na část tahu, která žádné řídící body neobsahuje.
- Chcete-li odstranit existující řídící bod, vyberte tento bod klepnutím a poté stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: Tvar IK nelze transformovat (změnit jeho velikost ani jej zkosit).

Vázání kostí k bodům tvarů

[Zpět na začátek](#)

Ve výchozím nastavení jsou řídící body tvaru připojeni k nejbližší kosti. Nástroj Vázat můžete použít k úpravám připojení mezi jednotlivými kostmi a řídícími body tvaru. Tímto způsobem můžete ovládat deformaci tahu při každém pohybu kosti, abyste dosáhli lepších výsledků. Tato metoda je užitečná, nedochází-li při pohybu armatury k deformaci tahu tvaru tak, jak chcete.

Můžete vázat více řídících bodů k jedné kosti nebo více kostí k jednomu řídícímu bodu.

- Chcete-li zvýraznit řídící body připojené ke kosti, klepněte na kost s nástrojem vázat .

Zatímco propojené body jsou zvýrazněny žlutě, vybraná kost se zobrazí červeně. Řídící body, které jsou připojené pouze k jedné kosti, budou zobrazeny jako čtverce. Řídící body připojené k více než jedné kosti budou zobrazeny jako trojúhelníky.

- Chcete-li přidat řídící body k vybrané kosti, klepněte se stisknutou klávesou Shift na řídící bod, který není zvýrazněn.

Přetáhnutím se stisknutou klávesou Shift můžete také vybrat více řídících bodů a přidat je do vybrané kosti.

- Chcete-li řídící body z kosti odstranit, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh) na řídící bod, který je zvýrazněn žlutě.

Více řídících bodů z vybrané kosti můžete také odstranit přetažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

- Chcete-li zvýraznit kosti připojené k řídícím bodům, klepněte na řídící bod s nástrojem vázat .

Zatímco propojené kosti jsou zvýrazněny žlutě, vybraný řídící bod se zobrazí červeně.

- Chcete-li do vybraného řídícího bodu přidat jiné kosti, klepněte na kost se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li z vybraného řídícího bodu kost odstranit, klepněte na žlutě zvýrazněnou kost se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

Omezení pohybu kostí IK

[Zpět na začátek](#)

Abyste vytvořili realističtější pohyb armatur IK, můžete ovládat volnost pohybu specifických kostí. Můžete například omezit dvě kosti ruky tak, aby se loket nemohl ohnout nesprávným směrem.

Ve výchozím nastavení má každá kost IK při vytvoření přiřazenou pevnou délku. Kosti lze otáčet okolo spoje s nadřazenou kostí a podél os x a y. Nelze je však přesunout způsobem, který by vyžadoval změnu délky nadřazené kosti, pokud nepovolíte pohyb osy x nebo y. Otáčení kosti je ve výchozím nastavení povoleno a pohyb podél os x a y je zakázán.

Chcete-li vytvořit dojem váhy kosti, můžete také omezit rychlost jejího pohybu.

U armatur s řetězci připojených kostí nemůžete u libovolné větve armatury omezit pohyb posledního spoje. Chcete-li dosáhnout dojmu omezení posledního spoje, použijte kosti s filmovými klipy a připojte poslední kost do filmového klipu, který má vlastnost alfa nastavenou na nulu. Potom omezte předposlední kost místo poslední.

Příklady:

- U ruky můžete omezit počet stupňů otáčení lokte, aby jej nebylo možné otočit za normální rozsah pohybu předloktí.

- Chcete-li povolit přesunutí znaku na vymezené ploše, povolte na kořenové kosti posunutí X nebo Y. Při použití posunutí X a Y pro přesnější přesunutí vypněte otočení.

Když je vybrána jedna kost 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 oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Povolit.

Na spoji se objeví dvouhlová šipka kolmo ke kosti, která označuje povolený pohyb podél osy x. Na spoji se objeví dvouhlová šipka rovnoběžná s kostí, která označuje povolený pohyb podél osy y. Povolení posunu x a y u kosti zjednodušuje umístění kosti při zakázaném otáčení kosti.

- Chcete-li omezit míru pohybu podél osy x nebo y, vyberte v oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Omezit a zadejte hodnotu minimální a maximální vzdálenosti, o kterou lze kost přesunout.
- Chcete-li otáčení vybrané kosti okolo spoje zakázat, odznačte políčko Povolit v oddílu Spoj: Otočení v inspektoru vlastností. Toto políčko je ve výchozím nastavení zaškrtnuto.
- Chcete-li omezit otáčení kosti, zadejte v oddílu Spoj: Otočení v 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, zakažte otáčení a posun os x a y. 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 Rychlost spoje. Rychlost spoje kosti propůjčuje dojem hmotnosti. Maximální hodnota 100 % je rovna neomezené rychlosti.

Omezení pohybu kostí s přidržením (pouze CS5.5)

Přesunutí konkrétních kostí můžete zabránit jejich přidržením na vymezené ploše. Přidržené kosti setrvávají na místě, zatímco jiné kosti k nim připojené se mohou nadále volně pohybovat. Příkladem použití by byla stojící lidská postava, která má přidržené kosti nohou, takže je nemůže zdvihnout ze země.

Chcete-li přidržet jednu nebo více kostí na vymezené ploše:

1. Klepnutím vyberte kosti na vymezené ploše.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte kurzor myši nad spoj kosti, aby se zobrazil kurzor Přidržet. Potom klepněte na spoj.
 - V oddílu Umístění v inspektoru vlastností zaškrtněte políčko Přidržet.

Vybraná kost se již nemůže přesunout v žádném směru.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Pinning Support for IK \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora přidržení pro inverzní kinematiku\)](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com)
- Dokument TechNote: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint \(Nelze nastavit omezení pohybu IK u poslední kosti spoje\)](#)

Přidání pružnosti do kostí

[Zpět na začátek](#)

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 pružiny. 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.

Další zdroje

- Video: [Working with IK Spring properties \(Práce s vlastnostmi pružnosti IK\)](#) (délka = 7:50, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5 \(O nástroji Pružnost v aplikaci Flash Professional CS5\)](#) (Adobe.com)

Animace armatury

[Zpět na začátek](#)

Animace armatury 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. Tato pozice musí být v prvním snímku, ve kterém se armatura ve vrstvě pozice objeví.

V dalších zdrojích informací je ukázáno, jak animovat armatury:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\)](#) (délka = 2:41, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Character animation with the Bone Tool in Flash \(Animace znaků pomocí nástroje Kost v aplikaci Flash\)](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\)](#) (délka = 5:12, YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(Animování symbolů pomocí nástroje Kost\)](#) (délka = 3:26, YouTube.com)

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 Professional automaticky interpoluje polohy kostí ve snímcích mezi pozicemi.

1. Abyste vytvořili prostor pro animaci, kterou chcete vytvořit, přidejte v případě potřeby 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.

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. Chcete-li změnit délku animace v časové ose, umístěte kurzor myši nad poslední snímek armatury, aby se objevil kurzor Změnit velikost. Potom přidejte nebo odeberte snímky přetažením posledního snímku vrstvy pozice doprava nebo doleva.

Aplikace Flash změní pozici snímků pozice úměrně ke změně v délce trvání vrstvy a interpoluje mezilehlé snímky. Chcete-li změnit velikost rozmezí armatury v časové ose bez ovlivnění umístění snímků pozice, přetáhněte poslední snímek rozmezí armatury se stisknutou klávesou Shift.

Chcete-li vidět náhled animace, přesuňte po dokončení přehrávací hlavu na časové ose. Můžete zobrazit polohy armatury interpolované mezi

snímky pozice.

Kdykoliv můžete polohu armatury ve snímcích pozice změnit nebo přidat nové snímky pozice.

Úpravy umístění pozic v armatuře

Umístění pozic můžete upravit následujícími způsoby:

- Chcete-li přesunout pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a potom přetáhněte pozici na nové místo v armatuře.
- Chcete-li zkopírovat pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a přetáhněte pozici se stisknutou klávesou Alt do nového umístění v armatuře.
- Vyjmutí, kopírování a vložení. Klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) na pozici, kterou chcete vyjmout nebo kopírovat, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vyjmout pozici nebo Kopírovat pozici.

Pak se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) klepněte na snímek v rozmezí armatury, kam chcete pozici vložit, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vložit pozici.

Použití dodatečných doplňovaných efektů k vlastnostem objektu IK

Chcete-li u vlastností objektu IK použít jiné doplňované efekty než je poloha kosti, je třeba tento objekt uzavřít 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 tlačítko 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.

Symbole 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

Jazyk ActionScript 3.0 umožňuje ovládat armatury IK připojené k tvarům nebo instancím filmových klipů. Pomocí jazyka ActionScript však nelze ovládat armatury připojené k instancím symbolů tlačítek nebo grafických symbolů.

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.
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

[Zpět na začátek](#)

Náběh/doběh přizpůsobuje rychlost animace ve snímcích kolem každé pozice tak, aby se vytvořil realističtější pohyb.

1. Vyberte snímek mezi dvěma snímky pozice ve vrstvě pozice nebo snímek pozice.
Mezilehlý snímek Náběh/doběh má vliv na snímky mezi snímky pozice vlevo a vpravo od vybraného snímku.
Snímek pozice Náběh/doběh má vliv na snímky mezi vybranou pozicí a další pozicí ve vrstvě.
2. Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte typ náběhu/doběhu.
Jednoduché náběhy/doběhy Čtyři náběhy/doběhy, které zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po nebo před vybraným snímkem.
Náběhy/doběhy Spustit a Zastavit Zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po předchozím snímku pozice a snímcích bezprostředně před následujícím snímkem pozice.
***Poznámka:** Při používání doplnění pohybu jsou v Editoru pohybu k dispozici ty samé typy náběhů/doběhů. Když je v časové ose vybráno doplnění pohybu, můžete křivku každého typu náběhu/doběhu vidět v Editoru pohybu.*
3. V inspektoru vlastností zadejte hodnotu míry náběhu/doběhu.

Výchozí hodnota je 0, neboli žádný náběh/doběh. Maximální hodnota je 100 a platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky předcházející snímku pozice. Minimální hodnota je -100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky bezprostředně následující za předcházejícím snímkem pozice.

Po dokončení můžete zobrazit náhled náběhu/doběhu pohybu na vymezené ploše. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose mezi dvěma snímky pozice lze sledovat použití náběhu/doběhu.

Další témata [Nápovědy](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vrstvy časové osy

Vytvořte a organizujte vrstvy

Zobrazování vrstev a složek vrstev

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Nastavení vlastností několika vrstev

[Zpět na začátek](#)

Vytvořte a organizujte vrstvy

Vrstvy vám pomáhají s uspořádáním kreseb ve vašem dokumentu. Můžete kreslit a upravovat objekty v jedné vrstvě, aniž by to mělo vliv na objekty v jiné vrstvě. 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 Professional, 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 neztvrdí. Velikost souboru ztvrdí 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](#).
- Maskované vrstvy jsou vrstvy pod vrstvou masek, které přiřazujete k vrstvě masek. Viditelná je pouze část maskované vrstvy, která není zakryta maskou. Další informace viz [Používání vrstev masek](#).
- Vrstvy vodítek obsahují tahy, které mohou být použity pro vedení uspořádání objektů v dalších vrstvách nebo pohybu klasických animací na jiných vrstvách. Další informace naleznete v tématech [Vrstvy vodítek](#) a [Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty](#).
- 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, nikoli však doplnění pohybu.
- Vrstvy doplnění pohybu obsahují objekty animované pomocí doplnění pohybu. Další informace naleznete v tématu [O doplňované animaci](#).
- Vrstvy armatur obsahují objekty, jež mají připojeny inverzní kinematické kosti. Další informace viz [O inverzní kinematice](#).

Normální vrstvy, vrstvy masek, maskované vrstvy a vrstvy vodítek mohou obsahovat doplnění pohybu nebo inverzní kinematické kosti. Pokud se tyto položky nacházejí v jedné z uvedených vrstev, existují omezení typů obsahu, který je možné do vrstvy přidat. Další informace najdete v tématu [Doplnění pohybu](#) a (Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) [Inverzní kinematika](#).

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 se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte příkaz **Vložit vrstvu**.

Vytvoření složky vrstev

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte vrstvu nebo složku v časové ose a zvolte **Vložit > Časová osa > Složka vrstev**.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte příkaz **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 v 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 se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte příkaz 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 svůj obsah.

❖ Provedte jeden z následujících úkonů:

- Poglepejte na název vrstvy nebo složky v časové ose a zadejte nový název.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vlastnosti. Zadejte nový název do pole Název a klepněte na tlačítko OK.
- V časové ose vyberte vrstvu nebo složku a zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy. Zadejte nový název do pole Název a klepněte na tlačítko OK.

Výběr vrstvy nebo složky

❖ Provedte 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 více sousedících vrstev nebo složek, klepněte v časové ose na jejich názvy se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li vybrat více nesousedících vrstev nebo složek, klepněte v časové ose na jejich názvy se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh).

Kopírování snímků z jedné vrstvy

1. Vyberte rozsah snímků ve vrstvě. Chcete-li vybrat celou vrstvu, klepněte na její název v časové ose.
2. Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky.
3. Klepněte na snímek, na kterém chcete zahájit vkládání, a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Kopírování snímků ze 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. Provedte 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 se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte příkaz Odstranit vrstvu.

Poznámka: Když odstraníte složku vrstev, odstraní se všechny vrstvy, které jsou v ní zahrnuté, i všechny 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 se stisknutou klávesou Alt do sloupce Zamknout vpravo od názvu vrstvy nebo složky. Chcete-li všechny vrstvy a složky odemknout, klepněte znovu do sloupce Zamknout se stisknutou klávesou Alt.

Kopírování a vkládání vrstev (pouze CS5.5)

Můžete kopírovat celé vrstvy a složky vrstev v časové ose a vkládat je do stejné časové osy nebo do jiných časových os. Kopírovat lze libovolný typ vrstvy.

Při kopírování a vkládání vrstev je struktura složek kopírovaných vrstev zachována.

1. Klepnutím na název vrstvy vyberte jednu nebo více vrstev v časové ose. Sousedící vrstvy lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Shift. Nesousedící vrstvy lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh).
2. Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat vrstvy nebo Vymout vrstvy. Můžete rovněž klepnout pravým tlačítkem na vrstvy a z kontextové nabídky zvolit příkaz Kopírovat vrstvy nebo Vymout vrstvy.
3. V časové ose vyberte vrstvu bezprostředně pod místem, kam chcete vkládané vrstvy vložit.
4. Zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit vrstvy.

Vrstvy se objeví v časové ose nad vrstvou, kterou jste vybrali. Pokud jste vybrali složku vrstev, objeví se vložené vrstvy uvnitř této složky.

Chcete-li vrstvu vložit do vrstvy masek nebo vodítek, je nutné před vložením nejprve vybrat vrstvu pod touto maskou nebo vodítkem. Vrstvu masek, vodítek nebo složek nelze vložit pod vrstvu masek nebo vodítek.

Vrstvy můžete také duplikovat tak, že vrstvy vyberete a zvolíte Úpravy > Časová osa > Duplikovat vrstvy. Nové vrstvy budou mít k názvu vrstvy připojeno slovo „kopie“.

Zobrazování vrstev a složek vrstev

[Zpět na začátek](#)

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 skryt, 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 skryt 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 skryt více vrstev nebo složek, táhněte ve sloupci s ikonou oka.
- Chcete-li skryt všechny vrstvy a složky s výjimkou aktuální 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 Obrysy 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 obrysů. Chcete-li zobrazení obrysů ve všech vrstvách vypnout, klepněte na ni znovu.
- Chcete-li zobrazit objekty ve všech vrstvách s výjimkou aktuální vrstvy jako obrysy, klepněte s klávesou Alt do sloupce Obrysy vpravo od názvu vrstvy. Chcete-li zobrazení obrysů ve všech vrstvách vypnout, klepněte do něj s klávesou Alt znovu.

Změna barvy obrysů 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Nastavení vlastností několika vrstev

[Zpět na začátek](#)

1. Ve verzi Flash Professional CC vytvořte soubor FLA nebo otevřete existující soubor.
2. Pokud jste tak ještě neučinili, přidejte alespoň dvě vrstvy.
3. Vyberte vrstvy, jejichž vlastnosti chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte položku Vlastnosti.
4. V dialogu Vlastnosti vrstvy změňte požadované vlastnosti.
5. Klepněte na tlačítko OK

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 skryt, 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 skryt 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 skryt více vrstev nebo složek, táhněte ve sloupci s ikonou oka.
- Chcete-li skryt všechny vrstvy a složky s výjimkou aktuální 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 aktuální 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.

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Časové osy a ActionScript

Absolutní cesty

Relativní cesty

Používání absolutních a relativních cílových cest

Určování cílových cest

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.

[Zpět na začátek](#)

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
```

[Zpět na začátek](#)

Relativní cesty

Relativní cesta závisí na vztahu mezi řídící 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 instanci california z instance sanfrancisco je _parent, ale z instance portland to je _parent._parent.california.

Určování cílových cest

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li řídit filmový klip, načtený soubor SWF nebo tlačítko, musíte zadat cílovou cestu. Můžete 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 řídící 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();
```

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Používání vrstev masek

O vrstvách masek

Práce s vrstvami masek

[Zpět na začátek](#)

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.

Následující výuková videa ukazují vytváření a animaci vrstev masek: Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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.

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 Professional 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 Masku. 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 Professional, zamkněte vrstvu masky a maskovanou vrstvu.

Maskování dalších vrstev po vytvoření vrstvy masky

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- 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 vrstvu masky.

Další témata [Nápovědy](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce se scénami

[Zobrazení panelu Scéna](#)
[Přidání scény](#)
[Odstranění scény](#)
[Změna názvu scény](#)
[Duplikování scény](#)
[Změna pořadí scény v dokumentu](#)
[Zobrazení určité scény](#)

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 zkompileování 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.

V tomto výukovém videu se dozvíte, jak vytvářet a používat scény:

- Video: [Understanding Flash Scenes \(Vysvětlení scén aplikace Flash\)](#)

Zobrazení panelu Scéna

[Zpět na začátek](#)

❖ Zvolte Okno > Další panely > Scéna.

Přidání scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Zvolte Vložit > Scéna nebo v panelu Scéna klepněte na tlačítko Přidat scénu .

Odstranění scény

[Zpět na začátek](#)

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Odstranit scénu .


Změna názvu scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Poklepejte na název scény v panelu Scéna a zadejte nový název.

Duplikování scény

[Zpět na začátek](#)

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Duplikovat scénu .

Změna pořadí scény v dokumentu

[Zpět na začátek](#)

❖ Název scény přetáhněte v panelu Scéna na požadované místo.

Zobrazení určité scény

[Zpět na začátek](#)

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Zobrazení > Jít na a pak z podnabídky vyberte název požadované scény.
- Klepněte v pravém horním rohu okna dokumentu na tlačítko Upravit scénu a z rozbalovací nabídky zvolte název scény.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Pracovní plocha a pracovní postupy

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Usnadnění přístupu v pracovním prostoru programu Flash

O usnadnění přístupu

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

Vybírání vymezené plochy nebo objektů na ní pomocí klávesových zkratk

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

Práce s položkami knihoven pomocí klávesových zkratk

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

O usnadnění přístupu

[Zpět na začátek](#)

Usnadnění přístupu ve vývojovém prostředí poskytuje klávesové zkratky pro navigaci a používání ovládacích prvků uživatelského rozhraní včetně panelů, inspektoru Vlastností, 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.

- Chcete-li skrýt všechny panely i inspektor Vlastností, stiskněte F4. Chcete-li zobrazit všechny panely i inspektor Vlastností, stiskněte F4 znovu.

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

K postupnému přesměrovávání vstupu na ovládací prvky panelu, když je vstup přesměrovaný na panel nebo inspektor Vlastností, použijte klávesu Tab. Chcete-li aktivovat nabídku, na kterou je právě přesměrovaný vstup, použijte mezerník (to znamená, že stisknutí mezerníku má stejný účinek jako klepnutí na nabídku v panelu). Aplikace Flash Pro nepodporuje přesouvání mezi panely pomocí klávesy tabulátoru.

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.
- Chcete-li zobrazit položky nabídky Panel, když je na ni přesměrovaný vstup, stiskněte mezerník.
- 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.

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, stiskněte 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 stiskněte Tab.
2. Chcete-li aktivovat aktuálně vybranou nabídku v panelu, stiskněte klávesu Enter nebo Return.
3. Chcete-li upravit číselnou hodnotu aktivního textu, zadejte číslo a stiskněte klávesu Enter nebo Return.

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

- Chcete-li procházet ovládací prvky v dialogovém okně, stiskněte 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 zkratk

[Zpět na začátek](#)

Výběr vymezené plochy pomocí klávesové zkratky je rovnocenný klepnutí na vymezenou plochu.

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 zkratk nemůžete vybrat více objektů najednou.

K výběru objektů ve vymezené ploše použijte následující postupy:

- 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 zkratk pro přesměrování vstupu. Je nutné nejprve stisknout klávesu ESC a potom vybrat objekt.

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li procházet stromové struktury neboli hierarchická zobrazení struktury systému souborů v určitých Flash Professional 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 zkratk

[Zpět na začátek](#)

1. 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy

Vytváření a správa příkazů

Spouštění příkazů

Získání dalších příkazů

Kroky, které nelze používat v příkazech

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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.

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 XP: spouštěcí disk\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/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.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. Další informace o zaslaných příkazech najdete na webových stránkách Flash Exchange.

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

[Zpět na začátek](#)

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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Pracovní postup a pracovní plocha programu Flash

Obecný pracovní postup s programem Flash

Pracovní plocha – přehled

Správa oken a panelů

Uložení a přepnutí pracovních prostorů

Společnost Adobe doporučuje...

 [Máte výukovou lekci, o kterou se chcete podělit?](#)



Identifying the elements of the Flash workspace (Identifikace elementů v pracovním prostoru aplikace Flash)

Adobe Press Learn By Video (Výuková videa vydavatelství Adobe Press)

Tato lekce představuje uživatelské rozhraní aplikace Flash Professional CS5.

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

- [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 \(Správa pracovních prostorů sady Design Suite\) \(7:44\)](#) (Tato ukázka probíhá v aplikaci Photoshop, ale platí také pro aplikaci Flash Professional.)

Poznámka: Většinu věcí v aplikaci Flash lze provádět s použitím jazyka *ActionScript* nebo bez něj. V současnosti vyžaduje jazyk *ActionScript* nelineární přehrávání a všechny situace, kdy autor raději nepoužívá časovou osu.

Obecný pracovní postup s programem Flash

[Zpět na začátek](#)

Při vytváření aplikace v programu Flash Professional 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 úkoso), 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

Proveďte testování souboru FLA (Ovládání > Testovat film), abyste ověřili, zda aplikace funguje požadovaným způsobem, a vyhledejte a opravte případné chyby. Aplikaci byste měli testovat během celého procesu jejího vytváření. Soubor můžete testovat v aplikaci Flash Pro, v nástrojích AIR Debug Launcher nebo přímo v zařízení prostřednictvím portu USB (pouze aplikace Flash CS5.5).

Publikujte soubor FLA (Soubor > Publikovat) 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 Professional můžete získat z následujících zdrojů:

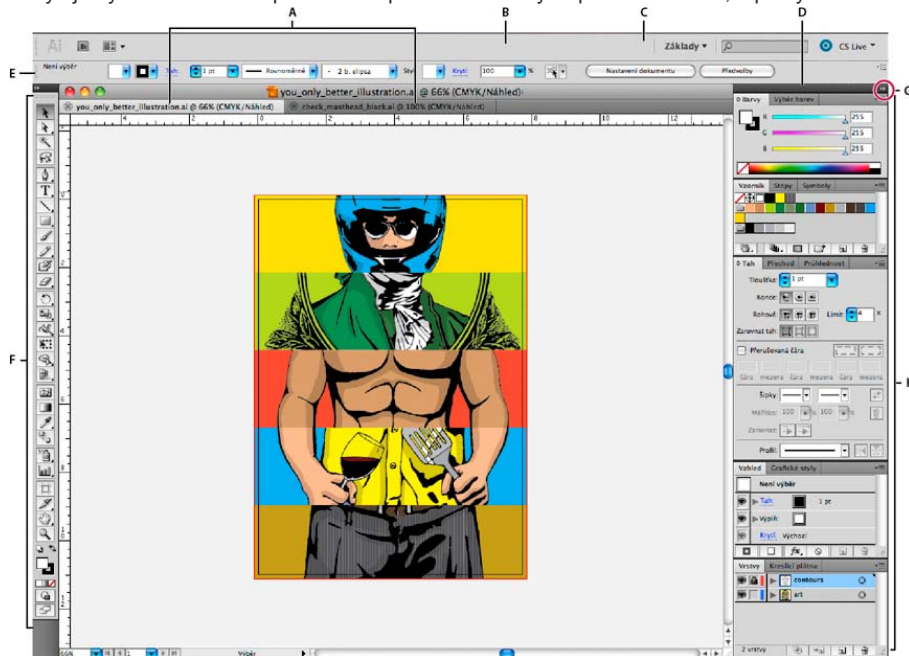
- Článek: *Introducing Adobe Flash Professional (Představujeme aplikaci Adobe Flash CS4 Professional)*: http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_flcs4.html
- Článek: *Creating a simple document in Flash Professional (Vytvoření jednoduchého dokumentu v aplikaci Flash CS4 Professional)*: http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- 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

[Zpět na začátek](#)

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.** Panel aplikací **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, svázané 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 najedte 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 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.

[Zpět na začátek](#)

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. Pracovní postupy se v případě použití aplikace v počítačích Macintosh mírně liší.

- 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.

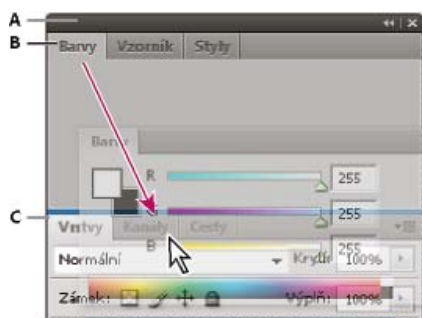
- Chcete-li panel ukotvit, přetáhněte ho za jeho záložku do zásuvky, nad, pod nebo mezi ostatní panely.
- Chcete-li ukotvit skupinu panelů, přetáhněte ji za její titulní pruh (prázdný pruh nad záložkami) do zásuvky.
- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů, přetáhněte je mimo zásuvku za záložku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

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.

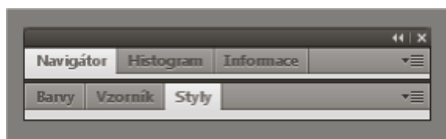


Přidání panelu do skupiny panelů

- 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.



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.



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 zkratk (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 možnost Odstranit 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. V případě použití aplikace Fireworks si přečtěte článek http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Poznámka: Výchozí pracovní plocha aplikace Dreamweaver je Návrhář.

2. V případě použití aplikace Fireworks (Windows) odstraňte následující složky:

Windows Vista \\Users\<uživatelské jméno>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (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.

Klávesové zkratky

[Kopírování aktuální skupiny zkratk do schránky](#)
[Vytváření změny vlastních klávesových zkratk](#)

Kopírování aktuální skupiny zkratk do schránky

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte položky Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh).
2. Klikněte na tlačítko Kopírovat do schránky. Poté je možné skupinu klávesových zkratk vložit do libovolného textového editoru pro pozdější použití nebo tisk.

Vytváření změny vlastních klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Professional můžete vytvářet a upravovat klávesové zkratky.

Přízpusobení klávesových zkratk

1. Vyberte položky (Windows) Upravit > Klávesové zkratky nebo (Macintosh) Flash > Klávesové zkratky.
Objeví se dialogové okno Klávesové zkratky.
2. Klávesové zkratky můžete přidávat, odstraňovat nebo upravovat pomocí následujících voleb:
Přednastavení rozvržení klávesnice Umožňuje zvolit přednastavení pro předem určené zkratky z rozevřacího seznamu nebo libovolnou vlastní sadu, kterou sami definujete.

Hledání Umožňuje vyhledat jakýkoli příkaz, jehož klávesovou zkratku chcete nastavit nebo změnit. Nebo můžete příkaz zobrazit prostřednictvím stromového zobrazení příkazů.


Rozlišovat malá a VELKÁ Umožňuje provést hledání příkazu, u něhož záleží na velikosti písmen.

Přidat Vybranému příkazu přidá novou klávesovou zkratku. Chcete-li přidat novou klávesovou zkratku vybranému příkazu, klepněte na tlačítko Přidat nebo zadejte novou kombinaci kláves. Každému příkazu může být přiřazena jedna klávesová zkratka. Pokud již je příkazu zkratka přiřazena, tlačítko Přidat nebude aktivní.

Zpět Vratí poslední nastavenou zkratku příkazu.

Kopírovat do schránky Slouží ke kopírování celého seznamu klávesových zkratk do schránky operačního systému.

Přejít na konflikt Umožňuje přechod na konfliktní příkaz. V případě konfliktu při nastavení zkratk se zobrazí varovná zpráva.

Uložit zkratky jako přednastavení  Umožňuje uložení celé sady zkratk do přednastavení. Přednastavení lze poté vybrat z rozevřacího seznamu Přednastavení rozvržení klávesnice.

Odstranit zkratku  Slouží k odstranění vybrané zkratk.

Poznámka: Jednotlivé klávesy jako Delete nebo Page Up nebo klávesy, které jsou předem definovány pro určité obecné úlohy, jako například mazání obsahu, posunování stránky atd., použít nelze.

3. Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání zkratk od příkazu

1. Z rozevřací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz.
2. Klepněte na značku X vedle zkratk.

Přidání zkratk k příkazu

1. Z rozevřací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů a vyberte požadovaný příkaz.
2. Klepněte na tlačítko Přidat.
3. Stiskněte kombinaci kláves.

Poznámka: Pokud dojde ke konfliktu kombinace kláves (například pokud je již kombinace kláves přiřazena jinému příkazu), přímo pod seznamem Příkazy se zobrazí vysvětlující zpráva. Klepnutím na tlačítko Přejít na konflikt lze rychle přejít je konfliktnímu příkazu a zkratku změnit.

4. Klepněte na tlačítko OK.

Upravení existujících zkratk

1. Z rozevírací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz.
2. Poklepejte na zkratku.
3. Stiskněte novou kombinaci kláves.

Poznámka: Pokud dojde ke konfliktu kombinace kláves (například pokud je již kombinace kláves přiřazena jinému příkazu), přímo pod seznamem Příkazy se zobrazí vysvětlující zpráva. Klepnutím na tlačítko Přejít na konflikt lze rychle přejít je konfliktnímu příkazu a zkratku změnit.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Nastavení předvoleb v programu Flash

Nastavení předvoleb

Nastavení všeobecných předvoleb

Nastavení předvoleb automatického formátování pro ActionScript

Předvolby schránky

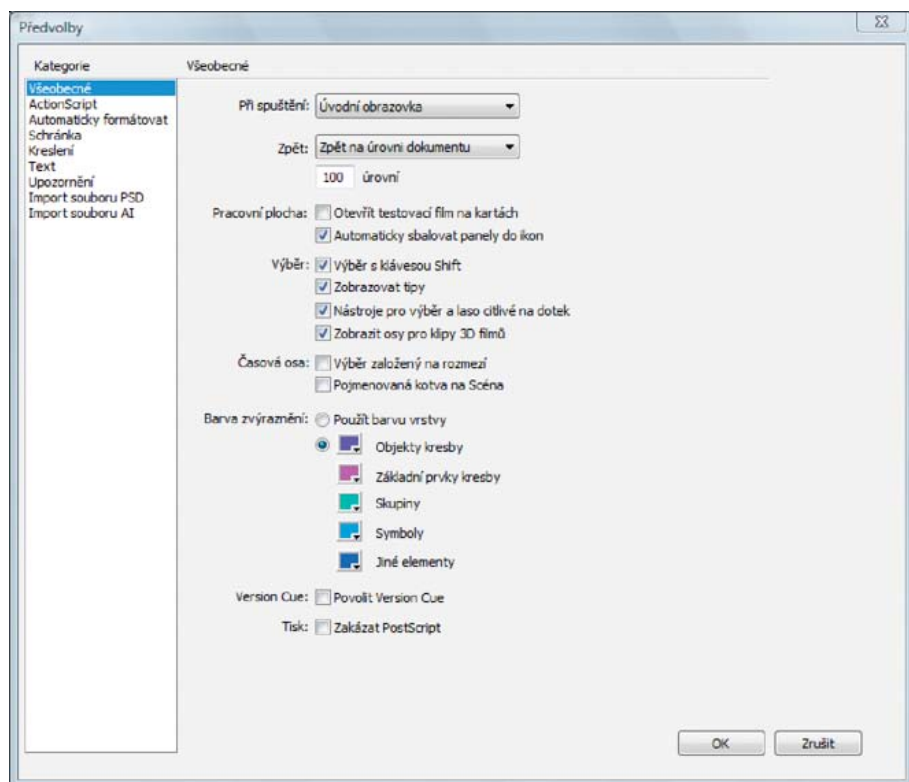
Nastavení předvoleb textu

Nastavení předvoleb upozorňování

Nastavení předvoleb vyrovnávací paměti publikování (pouze CS5.5)

Obnovení všech předvoleb na výchozí nastavení

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



Kategorie Všeobecné v dialogovém okně Předvolby.

Nastavení předvoleb

[Zpět na začátek](#)

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

Nastavení všeobecných předvoleb

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. 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.

Poznámka: Režim Zpět na úrovni objektu je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

Počet kroků zpět 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 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 ikon

automaticky sbalily, když klepnete mimo ně, zvolte možnost Automaticky sbalit panely do ikon.

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

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

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

Zobrazení os pro 3D Ve všech klipech 3D filmů se zobrazují překrytí os X, Y a Z. To usnadňuje identifikaci ve vymezeném prostoru.

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

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 možnost **Použít barvu vrstvy**.

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

Automatické obnovení (pouze CS5.5) Je-li toto nastavení povoleno (výchozí nastavení), uloží se kopie každého otevřeného souboru v zadaném časovém intervalu do stejné složky jako původní soubory. Pokud jste soubor ještě neuložili, uloží aplikace Flash kopie do své složky Temp. Názvy souborů jsou stejné jako původní, pouze na začátek názvu souboru je přidáno „RECOVER_“. Pokud se aplikace Flash Pro neočekávaně ukončí, zobrazí se při restartování dialogové okno umožňující otevřít soubor automatického obnovení. Když ukončíte aplikaci Flash Pro normálně, soubory automatického obnovení se odstraní.

Změna velikosti obsahu (pouze CS5.5) Možnosti změny velikosti obsahu při změně velikosti vymezené plochy v dialogovém okně **Vlastnosti dokumentu** (**Změnit > Dokument**). Chcete-li zachovat zarovnání objektů k levému hornímu rohu vymezené plochy, vyberte možnost **Zarovnat doleva nahoru**. Chcete-li změnit velikosti položek v zamknutých a skrytých vrstvách časové osy, vyberte možnost **Zahrnout zamknuté a skryté vrstvy**.

Nastavení předvoleb automatického formátování pro ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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

Předvolby schránky

[Zpět na začátek](#)

Předvolby schránky v aplikaci Flash řídí zpracování bitmapových obrazů, které jsou zkopírovány do schránky.

Barevná hloubka (Pouze Windows) Určuje maximální barevnou hloubku obrazových dat zkopírovaných do schránky. Obrazy s vyšší hloubkou se zkopírují s nižším rozlišením. Doporučujeme nastavit nejvyšší hloubku obrazů, se kterými chcete pracovat.

Typ (Pouze Macintosh) Určuje maximální barevnou hloubku obrazových dat zkopírovaných do schránky. Obrazy s vyšší hloubkou se zkopírují s nižším rozlišením. Doporučujeme nastavit nejvyšší hloubku obrazů, se kterými chcete pracovat.

Rozlišení Určuje rozlišení používané pro obrazová data zkopírovaná do schránky. Doporučujeme nastavit nejvyšší rozlišení obrazů, se kterými chcete pracovat.

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

Nastavení předvoleb textu

[Zpět na začátek](#)

- V předvolbě **Výchozí mapování písem** vyberte písmo, které se má používat k nahrazování chybějících písem v dokumentech, které otvíráte v programu Flash Professional.
- 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

[Zpět na začátek](#)

- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když se dokument s obsahem specifickým pro vývojový nástroj Adobe® Flash® Professional pokusíte uložit jako soubor Flash CS5/5.5, vyberte možnost **Upozornit při ukládání na kompatibilitu s aplikací Adobe Flash CS4** (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 zobrazilo upozornění, když Flash Professional 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 Professional 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 ovládacích funkcích.
- Upozornit na automatické ukládání a automatické obnovování dokumentu (pouze Flash Pro CS5.5). Je-li toto políčko zaškrtnuto, aplikace Flash vám připomene, abyste automatické ukládání povolili pro každý dokument, který jste uložili a potom změnili, pokud již nemá automatické ukládání povoleno. Toto připomenutí se pro každý dokument zobrazí pouze jednou.

Nastavení předvoleb vyrovnávací paměti publikování (pouze CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Vyrovnávací paměť publikování ukládá písma a zvuky MP3 s cílem urychlit vytváření souborů SWF při použití příkazů Publikovat a Testovat film.

Aplikace Flash Pro během relace při prvním vytvoření souboru SWF ze souboru FLA umístí komprimované kopie všech používaných písem a zvuků MP3 do vyrovnávací paměti publikování. Pokud během následných operací Testovat film nebo Publikovat nejsou písma a zvuky v souboru FLA změněny, použijí se k vytvoření souboru SWF verze z vyrovnávací paměti.

Poznámka: Do vyrovnávací paměti publikování jsou přidávány pouze zvuky událostí MP3, ke kterým aplikace Flash přidává další kompresi. Zvukové streamy nejsou do vyrovnávací paměti přidávány.

Předvolby vyrovnávací paměti publikování obsahují tato nastavení:

Povolit vyrovnávací paměť publikování Vyberte tuto možnost, chcete-li povolit nebo zakázat vyrovnávací paměť publikování.

Omezení velikosti vyrovnávací paměti na disku Maximální velikost místa na disku, kterou používá vyrovnávací paměť publikování.

Omezení velikosti vyrovnávací paměti v paměti Maximální velikost paměti RAM, kterou používá vyrovnávací paměť publikování. Pokud vyrovnávací paměť překročí tuto velikost, budou položky, které nebyly v poslední době použity, přesunuty na disk.

Maximální velikost pro vložení do vyrovnávací paměti v paměti Maximální velikost jednoho komprimovaného písma nebo zvuku MP3, kterou lze přidat do vyrovnávací paměti publikování v paměti RAM. Větší položky jsou ukládány na disk.

Chcete-li vyrovnávací paměť publikování vymazat, zvolte Ovládání > Vymazat vyrovnávací paměť publikování nebo Ovládání > Vymazat vyrovnávací paměť publikování a testovat film.

Obnovení všech předvoleb na výchozí nastavení

[Zpět na začátek](#)

❖ Při spuštění aplikace Flash stiskněte a podržte klávesy Ctrl+Alt+Shift (Windows) nebo Cmd+Alt+Shift (Mac OS).

Další témata [Nápovědy](#)

 [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#)

[Volby importu objektů Illustratoru](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Časová osa

O časové ose

[Změna vzhledu časové osy](#)

[Změna velikosti časové osy](#)

[Přesunutí přehrávací hlavy](#)

[Zpět na začátek](#)

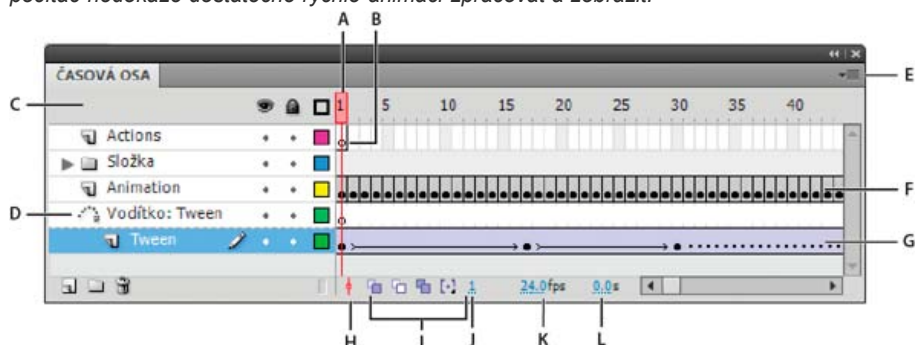
O časové ose

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 Professional časové úseky dělí na jednotlivé snímky. Vrstvy jsou jako více filmových pásů 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.** Doplněvaná animace **H.** Tlačítko Vystředit snímek **I.** Tlačítko 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.

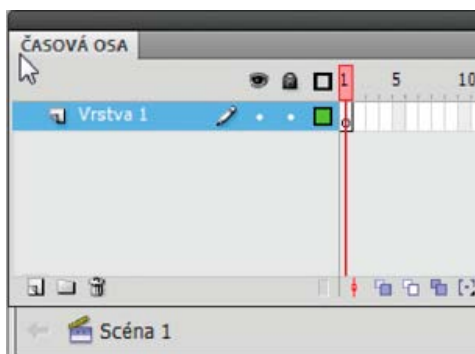
Ovládací prvky v části časové osy pro práci s vrstvami umožňují skrýt, zamykat nebo odemykat vrstvy a také zobrazit obsah vrstev jako obrysy. Snímky časové osy lze přetáhnout do nového umístění ve stejné vrstvě nebo do jiné vrstvy.

[Zpět na začátek](#)

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.

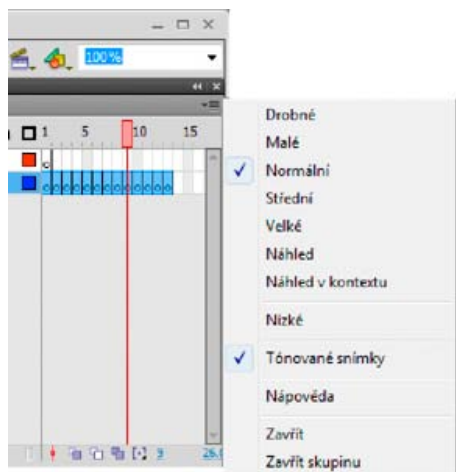


Přetažení časové osy

- 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

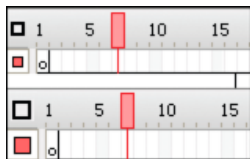
1. Chcete-li zobrazit rozbalovací nabídku Zobrazení snímků, klepněte na Zobrazení snímků v pravém horním rohu časové osy.



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

[Zpět na začátek](#)

- 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).

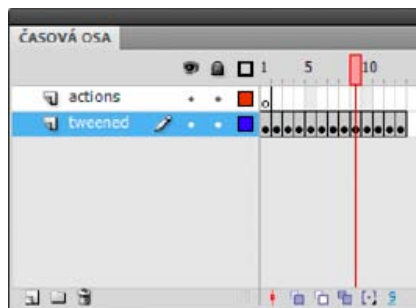
Přesunutí přehrávací hlavy

[Zpět na začátek](#)

Při přehrávání dokumentu se červená přehrávací hlava v horní části časové osy posunuje 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 Vystředit snímek.
- (Pouze CS5.5) K přehrávání, přetočení, přeskočení zpět a přeskočení vpřed v časové ose použijte tlačítka přehrávání v dolní části panelu Časová osa.
- (Pouze CS5.5) Chcete-li určitý rozsah snímků opakovat, klepněte na tlačítko Opakovat v dolní části panelu Časová osa. Potom přesuňte značky rozsahu snímků na první a poslední snímek rozsahu, který chcete opakovat.



Posunutí přehrávací hlavy

Další témata [Nápovědy](#)

[Práce s časovými osami](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Vrácení akce, její zopakování a panel Historie

[Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat](#)

[Používání panelu Historie](#)

[Vracení kroků pomocí panelu Historie](#)

[Opakované přehrání kroků pomocí panelu Historie](#)

[Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty](#)

Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat

[Zpět na začátek](#)

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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Vrácení akce na úrovni objektu je zastaralé a nebude ve verzi Flash Pro CC k dispozici.

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 Professional standardně podporuje 100 kroků pro nabídku příkazu Zpět. V předvolbách aplikace Flash vyberte požadovaný počet kroků pro příkazy Zpět a Znovu (2 až 300).

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.

Používání panelu Historie

[Zpět na začátek](#)

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.

- Aplikace Flash Professional ve výchozím nastavení podporuje v panelu Historie 100 kroků pro příkaz Zpět. V předvolbách aplikace Flash vyberte požadovaný počet kroků pro příkazy Zpět a Znovu (2 až 300).
- 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.

Vracení kroků pomocí panelu Historie

[Zpět na začátek](#)

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. (Neposouvajte 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.

Další témata [Nápovědy](#)



Používání panelů pro tvorbu dokumentů v programu Flash

[O inspektoru Vlastnosti](#)

[O panelu Knihovna](#)

[O panelu Akce](#)

[Používání Průzkumníku filmu](#)

[O komponentách Flash a panelu Komponenty](#)

[O panelu Webové služby](#)

Videa a výukové lekce

- Video: [The Panels \(Panely\)](#) (délka = 11:15, Peachpit.com)

O inspektoru Vlastnosti

[Zpět na začátek](#)

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.

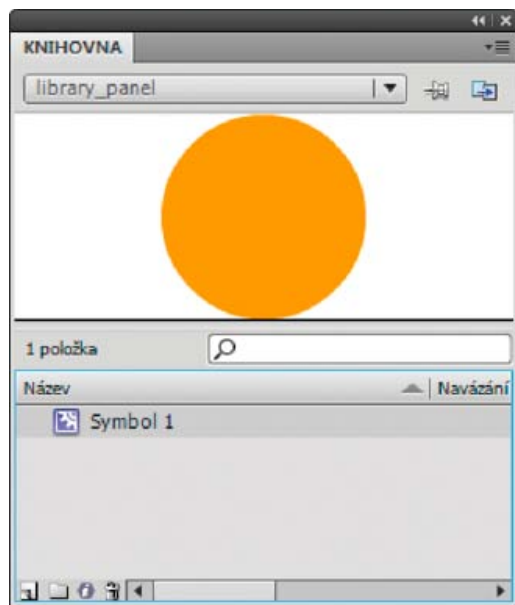
Podle toho, co je právě vybráno, se v inspektoru Vlastnosti zobrazují informace a nastavení pro aktuální dokument, text, symbol, tvar, bitmapu, video, skupinu, snímek nebo nástroj. Pokud jsou vybrány dva nebo více různých druhů objektů, zobrazuje se v inspektoru Vlastnosti celkový počet vybraných objektů.

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

O panelu Knihovna

[Zpět na začátek](#)

Panel Knihovna (Okna > Knihovna) slouží k ukládání a uspořádání symbolů vytvořených v aplikaci Flash Professional 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.

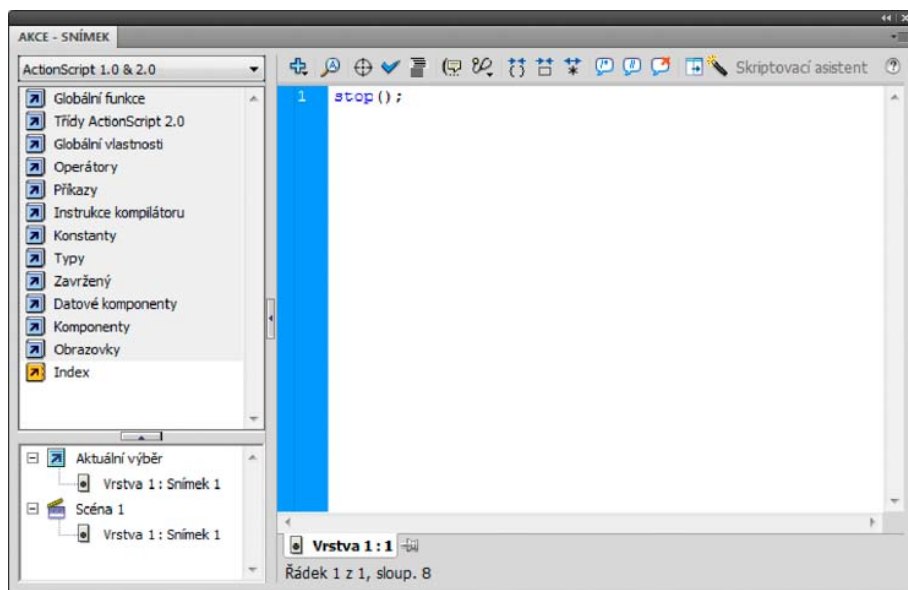


Panel Knihovna se zobrazeným symbolem filmového klipu.

O panelu Akce

[Zpět na začátek](#)

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 zobrazí akcí `stop()` ve snímku.

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

Používání Průzkumníku filmu

[Zpět na začátek](#)

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, případně v obou formách.
- Rozbalování a sbalování navigačního stromu.
- Vyhledávání prvku v dokumentu podle názvu.
- Prohlížení struktury dokumentu programu Flash Professional vytvořeného jiným vývojářem.
- Vyhledání všech instancí určitého symbolu nebo akce.
- Vytisknutí 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, označují 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 Průzkumníku 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 Professional 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 všechny text do schránky Zkopíruje vybraný text do schránky. Chcete-li provést kontrolu pravopisu nebo jiné úpravy, vložte text do externího textového editoru.

Vymazat, 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

[Zpět na začátek](#)

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.
2. 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Další témata Nápovědy

 [O komponentách jazyka ActionScript 3.0](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Používání vymezené plochy a panelu nástrojů

[Používání vymezené plochy](#)

[Používání pravítek](#)

[Používání vodítek](#)

[Používání mřížky](#)

[O hlavním panelu nástrojů a panelu úprav](#)

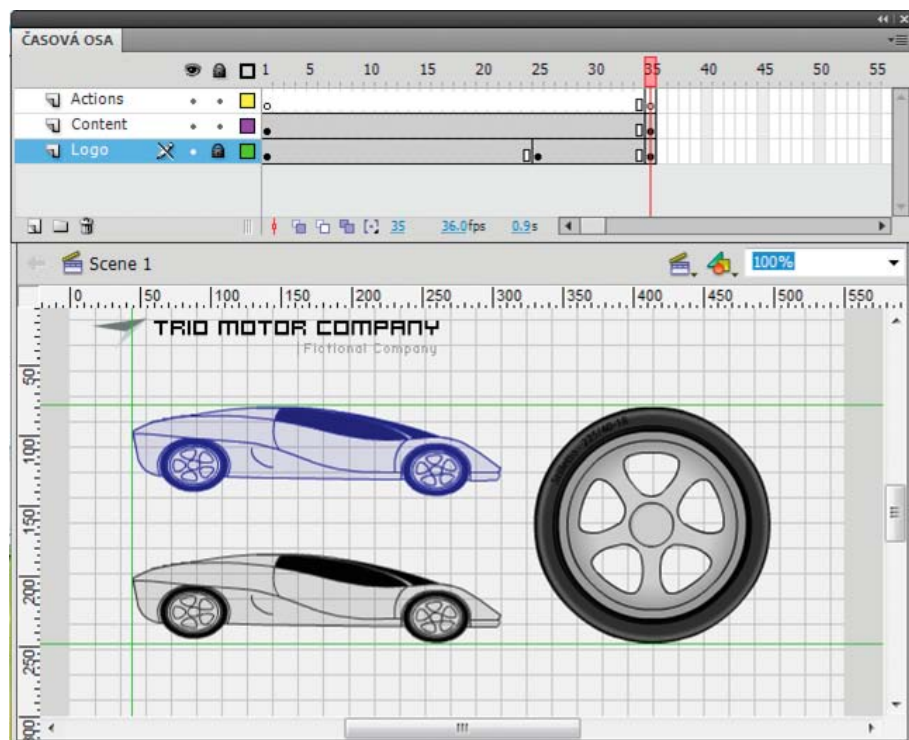
[Používání panelu nástrojů](#)

[Použití kontextových nabídek](#)

Používání vymezené plochy

[Zpět na začátek](#)




Vymezená plocha je obdélníková oblast, do které při vytváření dokumentů v programu Flash Professional 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  nebo Zmenšit zobrazení  (v oblasti voleb panelu nástrojů, když je 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 umístíte mimo vymezenou plochu na pracovní plochu a animujete 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Používání vodítek

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko OK.

Používání mřížky

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

Zobrazení nebo skrytí mřížky kresby

❖ Provedte 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Používání panelu nástrojů

[Zpět na začátek](#)

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

❖ Provedte 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, provedte 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.

Použití kontextových nabídek

[Zpět na začátek](#)

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).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Návrh aplikace

[Components Learning Guide for Flash \(Výuková příručka komponent pro aplikaci Flash Professional\)](#)

Adobe (27. února 2012)

výuková lekce

Komponenty aplikace Adobe Flash Professional CS5 představují stavební bloky pro vytváření interaktivních aplikací na webu. Poskytnutím komplexních ovládacích prvků, které se chovají konzistentně a jsou připravené k použití a přizpůsobení, komponenty značně snižují čas a úsilí potřebné k okamžitému vývoji aplikací.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS \(Vytváření velkých souborů aplikace Flash a AIR s více soubory SWF pro systém iOS pomocí souborů SWC\)](#)

Tom Krcha (27. února 2012)

výuková lekce

Při vývoji her pro systém Android nebo Blackberry Tablet OS s prostředím Adobe AIR můžete načítat soubory SWF v době běhu, s produktem AIR for iOS taková možnost není k dispozici. V zařízení Android nebo Blackberry Tablet OS je kód interpretován z bajtového kódu ActionScript, zatímco pro iOS musí být všechny kódy zkompilovány z bajtového kódu ActionScript do nativního bajtového kódu jako jednoduchý soubor IPA, který můžete vytvořit pouze z jednoho souboru SWF.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional \(Vyhýbání se běžným chybám tvorby v aplikaci Flash Professional\)](#)

Tommi West (16. ledna 2012)

výuková lekce

Tato řada článků uvádí běžné chyby tvorby, které mohou způsobit problémy v projektech Adobe Flash Professional, a nabízejí postupy, jejichž pomocí jim můžete zabránit. Tyto zásady také ukazují cesty efektivnější práce a pomáhají vyhýbat se problémům s výkonem a chybami běhu.

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Balení aplikací pro prostředí AIR for iOS

Videa a výukové lekce

[Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS](#)

[Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#)

[Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením](#)

[Testování a ladění pomocí režimu překladače](#)

[Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB](#)

[Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB](#)

[Odstraňování problémů](#)

Aplikace Flash Professional obsahuje podporu pro publikování aplikací pro prostředí AIR for iOS. Aplikace AIR for iOS lze spouštět v zařízeních Apple iPhone a iPad. Aplikace Flash při publikování pro iOS převede soubory FLA na nativní aplikace zařízení iPhone.

Informace o hardwarových a softwarových požadavcích aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete [Požadavky na systém pro prostředí AIR](#).

Podrobné pokyny k vytváření balíčků aplikací pro zařízení iPhone naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR pomocí softwaru Packager for iPhone](#).

Videa a výukové lekce

[Zpět na začátek](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices \(Flash Professional CS5.5 —Publikování obsahu do zařízení se systémem iOS\)](#) (8:08, Adobe TV)
- Článek: [Vývoj pro zařízení Apple iPhone pomocí aplikace Flash](#)
- Adobe Labs: [Aplikace pro zařízení iPhone](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens \(Jedna aplikace, pět obrazovek\)](#) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash \(Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash\)](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Článek: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS \(Kompilace velkých projektů Flash/AIR se spoustou souborů SWF pro systém iOS\)](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Excluding Devices From Requested Display Resolution Mode \(Vyloučení zařízení z požadovaného režimu rozlišení displeje\)](#)

Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS


[Zpět na začátek](#)

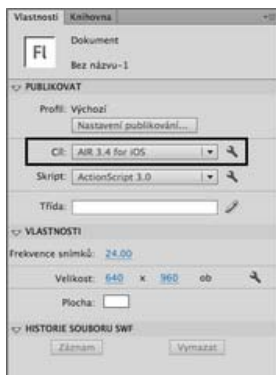
Důležitá změna pracovního postupu nasazení aplikací AIR umožňuje nasadit aplikace AIR přímo v zařízeních se systémem iOS. Dříve bylo k nasazení aplikací iOS potřeba vyvolat aplikace AIR ze služby iTunes.

Pomocí aktualizace aplikace Flash Professional lze aplikace AIR nasazovat v systému iOS přímo a obejít použití služby iTunes. Tato funkce zkracuje čas potřebný k publikování aplikace AIR pro systém iOS a významně zvyšuje produktivitu a výkon.

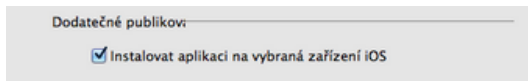
Poznámka: Do počítače s nainstalovanou aplikací Flash Professional je nezbytné nainstalovat službu iTunes.

Chcete-li povolit přímé nasazení v zařízení se systémem iOS, proveďte následující úkony:

1. Přesvědčte se, že je v počítači s aplikací Flash Professional nainstalována služba iTunes.
2. Na panelu Vlastnosti v aplikaci Flash Professional klikněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Nasazení vyberte možnost Instalovat aplikaci na připojené zařízení iOS.



4. Klepněte na tlačítko Publikovat.


Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

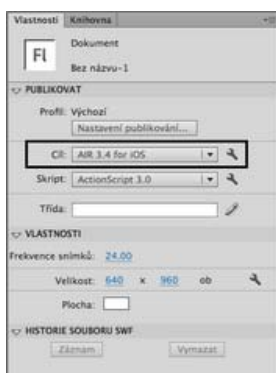
[Zpět na začátek](#)

Aplikaci Flash Professional je možné integrovat s prostředím Xcode společnosti Apple a aktivovat nativní simulátor systému iOS pro testování a ladění aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Simulátor systému iOS je velmi užitečný, když nemáte přístup ke skutečným zařízením (iPhone nebo iPad). Pomocí nativního simulátoru systému iOS lze také testovat a ladit aplikace AIR pro více zařízení (iPhone a iPad). Simulátor systému iOS však lze integrovat s aplikací Flash Professional CS6, která běží pouze v systémech Macintosh.

Aby bylo možné používat simulátor systému iOS, aplikace Flash Professional vyžaduje stažení a instalaci prostředí Xcode. Další informace naleznete v části [Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS](#).

Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS


1. Stáhněte si a nainstalujte prostředí Xcode ze stránek <http://developer.apple.com> nebo z webu Mac App Store.
2. Spusťte aplikaci Flash Professional.
3. Vytvořte nebo otevřete existující dokument v prostředí AIR for iOS.
4. Na panelu Vlastnosti nastavte jako cíl přehrávače AIR3.6 for iOS.
5. Klepněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



6. Na kartě Všeobecné zadejte úplnou cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS ručně nebo přejděte do umístění, Například:

`Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0`

Poznámka: Aplikace Flash Pro vám umožňuje přidat cestu k sadě iOS SDK, pouze pokud aplikace AIR zahrnuje soubor ANE. Přejděte do nabídky Soubor > Nastavení jazyka ActionScript > Cesta knihovny, chcete-li soubor ANE zahrnout.

Simulátor SDK pro iOS: 

7. Na kartě Nasazení zadejte certifikát a heslo. Volitelně je možné zadat prováděcí profil pro aplikaci AIR.

8. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Nyní můžete použít nativní simulátor systému iOS k testování a ladění aplikace. Příslušné informace naleznete v části [Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#) a [Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS](#).

Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

Před testováním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK zařízení iPhone. Další informace naleznete v části Nastavení prostředí Xcode pro simulátor systému iOS.

1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS


Před laděním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK zařízení iPhone. Další informace naleznete v části Nastavení prostředí Xcode pro simulátor systému iOS.

1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Ladit film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.
3. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Professional umožňuje vytváření výkonných aplikací AIR pro systém iOS s rozšířenou podporou pro obrazovku Retina Display s vysokým rozlišením. Pro výběr obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením se můžete rozhodnout při publikování aplikací AIR.

1. V aplikaci Flash Professional vytvořte nebo otevřete stávající dokument prostředí AIR for iOS.
2. Přejděte na panel Vlastnosti a klepnutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Všeobecné nastavte rozlišení na hodnotu Vysoké.

4. Klepněte na tlačítko Publikovat.


Testování a ladění pomocí režimu překladače

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Režim překladače umožňuje rychlé ladění nebo testování aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Když je vybrán režim překladače, aplikace AIR jsou instalovány bez převodu do kódu ARM.

Chcete-li povolit režim překladače, postupujte takto:

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení vyberte možnost Testování zařízení v režimu překladače nebo Ladění zařízení v režimu překladače pro volbu typu nasazení v systému iOS.
3. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Poznámka: Několik souborů SWF, které obsahují bajtový kód ActionScript, lze sbalit a načíst pomocí režimu překladače i AOT (Ahead of Time). Další informace najdete v [tomto blogu](#).

Poznámka: Režim překladače se může používat pouze pro účely testování nebo ladění. Instalační soubory prostředí AIR vytvořené s použitím režimu překladače nelze odeslat na web Mac App Store.

Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace v zařízeních se systémem iOS lze testovat a ladit prostřednictvím portu USB. Slouží jako rozšíření funkcí vzdáleného testování a ladění prostřednictvím sítě Wi-Fi, které jsou k dispozici ve verzi Flash Professional CC. Připojením zařízení přes rozhraní USB se však zjednodušují pracovní postupy testování a ladění, protože se sníží počet ručních kroků, takže se procesy testování a ladění urychlí.

Chcete-li zapnout testování nebo ladění prostřednictvím portu USB, proveďte jeden z následujících úkonů:

- **(V případě ladění)** Vyberte možnost Ladit > Ladit film > v zařízení přes USB.
- **(V případě testování)** Vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v zařízení přes USB.


Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB

[Zpět na začátek](#)

Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Verze Flash Professional podporuje testování aplikací ve více zařízeních současně. Několik zařízení lze připojit a testovat prostřednictvím portu USB.


Můžete využít výhod této funkce k testování nasazením do více zařízení s různými velikostmi obrazovek, verzemi operačních systémů a konfigurací hardwaru současně. To vám umožní současně analyzovat výkon aplikací v rozsahu různých zařízení.

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení se zobrazí seznam všech připojených zařízení. Vyberte zařízení, ve kterých chcete publikovat aplikaci.
3. Klepněte na tlačítko Publikovat.

Odstraňování problémů

[Zpět na začátek](#)

- Publikování aplikace AIR for iOS se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.
- Při publikování aplikace AIR for iOS se aplikace Flash Pro zasekne, pokud je zařízení odpojeno.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Vytváření tlačítek

[Základní kroky při vytváření tlačítek](#)

[Vytvoření tlačítka se symbolem tlačítka](#)

[Zapnutí, úpravy a testování symbolů tlačítek](#)

[Řešení potíží s tlačítky](#)

[Další zdroje informací o tlačítkách](#)

Základní kroky při vytváření tlačítek

[Zpět na začátek](#)

1. Rozhodněte, jaký typ tlačítka nejlépe vyhovuje vašim potřebám.

Symbol tlačítka Většina lidí si zvolí symboly tlačítek pro jejich flexibilitu. Symboly tlačítek obsahují specializovanou interní časovou osu pro stavy tlačítka. Můžete snadno vytvářet vizuálně odlišné stavy Nahoře, Dole a Přes. Symboly tlačítek automaticky mění svůj stav v reakci na akce uživatelů.

Tlačítko filmového klipu Symbol filmového klipu můžete použít, chcete-li vytvořit složité efekty tlačítka. Symboly filmových klipů mohou obsahovat prakticky jakýkoli typ obsahu, včetně animace. Symboly filmových klipů však nemají vestavěné stavy Nahoře, Dole a Přes. Tyto stavy můžete vytvořit sami pomocí jazyka ActionScript. Nevýhodou je, že se soubory filmových klipů jsou větší než soubory tlačítek. Jak vytvářet tlačítka se symbolem filmového klipu, se dozvíte v následujících zdrojích:

- Výuková lekce: [Movie Clip Buttons \(Tlačítka filmových klipů\)](#) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

Komponenta představující tlačítko v jazyce ActionScript Komponentu Button použijte, pouze pokud požadujete standardní nebo přepínací tlačítko a nechcete je příliš přizpůsobovat. Komponenta představující tlačítko v jazyce ActionScript 2.0 i 3.0 obsahuje vestavěný kód, který umožňuje změny stavu. Takže nemusíte vzhled a chování stavů tlačítka definovat. Stačí přetáhnout komponentu do vymezené plochy.

- **Komponenty představující tlačítko v jazyce ActionScript 3.0** umožňují určité přizpůsobení. Můžete navázat tlačítko na jiné komponenty, abyste mohli sdílet a zobrazovat data aplikace. Mají vestavěné funkce, jako je podpora usnadnění přístupu. K dispozici jsou komponenty Button (tlačítko), RadioButton (přepínač) a CheckBox (zaškrtačací políčko). Podrobné informace najdete na stránce [Použití komponenty Button](#) v části *Používání komponent Adobe ActionScript 3.0*. Příklady použití komponent Button naleznete v tématu [AS3 Button Component Quick Start](#) (Začínáme s komponentou AS3 Button).
- **Komponenty Button v jazyce ActionScript 2.0** nejsou přizpůsobitelné. Komponenta umožňuje změny stavu. Podrobnosti naleznete v tématu [Button component](#) (Komponenta Button).

2. Definujte stavy tlačítka.

Snímek Nahoře Vzhled tlačítka, když jej uživatel nepoužívá

Snímek Přes Vzhled tlačítka těsně předtím, než je vybrán uživatelem.

Snímek Dole Vzhled tlačítka, když ho uživatel vybere.

Snímek Zásah Oblast, která reaguje na klepnutí uživatelem. Definování tohoto snímku Zásah je volitelné. Pokud je tlačítko malé nebo pokud jeho grafická oblast není spojitá, může být definování tohoto snímku užitečné.

- Obsahy snímku Zásah nejsou ve vymezené ploše během přehrávání viditelné.
- Grafika pro snímek Zásah je plná plocha velká alespoň tak, aby se do ní vešly všechny grafické prvky snímků Nahoře, Dole a Přes.
- Pokud neurčíte snímek Zásah, použije se obraz stavu Nahoře.

Můžete vytvořit tlačítko, které reaguje, klepne-li se do jiné oblasti vymezené plochy nebo se přes ni přejede (také nazývané rozdělený efekt přechodu). Umístěte grafiku snímku Zásah na jiné umístění než grafiky ostatních tlačítek snímku.

3. Přiřaďte k tlačítku akci.

Na časovou osu přidáte kód jazyka ActionScript, aby poté, co uživatel zvolí tlačítko, došlo k určité akci. Umístěte kód ActionScript do stejných snímků jako tlačítka. Panel Výstřižky kódu obsahuje předvytvořený kód jazyka ActionScript 3.0 pro mnoho běžných použití tlačítek. Viz Přidávání interaktivity pomocí výstřižků.

Poznámka: Jazyk ActionScript 2.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 3.0. Pokud vaše verze aplikace Flash používá jazyk ActionScript 3.0, nemůžete do tlačítka vložit kód ActionScript 2.0 (a obráceně). Před vkládáním jazyka ActionScript do tlačítek z jiného zdroje se ujistěte, zda se jedná o kompatibilní verzi.

Vytvoření tlačítka se symbolem tlačítka

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li, aby bylo tlačítko interaktivní, umístěte instanci symbolu tlačítka do vymezené plochy a přiřaďte této instanci požadované akce. Akce se přiřazují ke kořenové časové ose souboru FLA. Nepřidávejte akce do časové osy symbolu tlačítka. Chcete-li přidat akce na časovou osu tlačítka, použijte místo něj tlačítko s filmovým klipem.

1. Volbou položek Úpravy > Zrušit výběr všeho nebo klepnutím na prázdnou oblast ve vymezené ploše zajistěte, aby na vymezené ploše nebylo nic vybráno.
2. Zvolte položky Vložit > Nový symbol.
3. V dialogovém okně Vytvořit nový symbol zadejte název. Jako typ symbolu vyberte volbu Button (Tlačítko).
Aplikace Flash Pro 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. 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 položky Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
Aplikace Flash Pro vloží na časovou osu klíčový snímek, který duplikuje obsah předchozího snímku Nahoře.
6. Ponechte snímek Přes vybraný a změnou nebo úpravou obrazu tlačítka ve vymezené ploše vytvořte požadovaný vzhled stavu Přes.
7. Zopakujte kroky 5 a 6 pro snímek Dole a volitelný snímek Zásah.
8. Chcete-li k některému stavu tlačítka přiřadit zvuk, vyberte snímek daného stavu na časové ose a zvolte příkaz Okno > Vlastnosti. Poté vyberte zvuk z nabídky Zvuk v inspektoru Vlastnosti. V nabídce Zvuk se zobrazují pouze dříve importované zvuky.
9. Po dokončení zvolte položky Úpravy > Upravit dokument. Tím se vrátíte do hlavní časové osy souboru FLA. Chcete-li vytvořit instanci tlačítka, které jste vytvořili ve vymezené ploše, přetáhněte symbol tlačítka z panelu Knihovna do vymezené plochy.
10. Chcete-li otestovat funkčnost tlačítka, použijte příkaz Ovládání > Testovat. Náhled stavů symbolu tlačítka lze zobrazit také ve vymezené ploše pomocí příkazu Ovládání > Zapnout jednoduchá tlačítka. Tento příkaz umožňuje zobrazit stavy Nahoře, Přes a Dole symbolu tlačítka, aniž by bylo nutné použít příkaz Ovládání > Testovat.

Výukové lekce a příklady vztahující se k symbolům tlačítek

Některé položky zobrazují aplikace Flash CS3 nebo CS4, ale to samé platí i pro aplikaci Flash CS5.

- Video: [Creating Buttons \(Vytváření tlačítek\)](#) (délka = 9:16, tv.adobe.com)
- Video: [Buttons symbols and interactivity in Flash CS4 \(Symboly tlačítek a interaktivita v aplikaci Flash CS4\)](#) (Obsahuje některé skripty jazyka ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Výuková lecke: [Button symbols in Flash \(Symboly tlačítek v aplikaci Flash\)](#) (Obsahuje některé skripty jazyka ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Příklad: [ActionScript 3.0 for a button to open a web page \(Skript ActionScript 3.0 pro tlačítko, které otevře webovou stránku\)](#) (Flashthusiast.com)
- Příklad: [ActionScript 2.0 for a button to open an web page \(Skript ActionScript 2.0 pro tlačítko, které otevře webovou stránku\)](#) (Adobe.com)
- Příklad: [ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline \(Odskok na různé scény v časové ose tlačítka pomocí jazyka ActionScript 3.0\)](#) (Flashthusiast.com)
- Příklad: [ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time \(Skript ActionScript 3.0 pro více tlačítek, které jsou současně na ploše\)](#) (Flashthusiast.com)
- Dokument TechNote: [How to create a simple button \(Jak vytvořit jednoduché tlačítko\)](#) (Adobe.com)

Zapnutí, úpravy a testování symbolů tlačítek

[Zpět na začátek](#)

Po vytvoření tlačítek je aplikace Flash Pro ponechá automaticky vypnuté. Vyberte a poté povolte tlačítko, abyste vyzkoušeli jeho reakce na události myši. Osvědčeným postupem je zakázat tlačítka při práci a poté je povolit, abyste rychle odzkoušeli jejich chování.

- Chcete-li vybrat tlačítko, použijte nástroj pro výběr a tažením vytvořte kolem tlačítka rámeček výběru.
- Chcete-li povolit nebo zakázat tlačítka na vymezené ploše, zvolte položky Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka. Tento příkaz slouží jako přepínání mezi dvěma stavy.
- Chcete-li přesunout tlačítko, použijte klávesy se šipkami.
- Chcete-li upravit tlačítko, použijte inspektor Vlastnosti. Pokud není viditelný, zvolte položky Okna > Vlastnosti.
- Chcete-li tlačítko otestovat ve vývojovém prostředí, zvolte položky Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka.
- Chcete-li tlačítko otestovat v přehrávači Flash Player, zvolte položky Ovládání > Testovat film [nebo Testovat scénu] > Testovat. Tato metoda představuje jediný způsob testování tlačítek s filmovými klipy.
- Chcete-li tlačítko otestovat v panelu Náhled knihovny, vyberte tlačítko v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Spustit.

Řešení potíží s tlačítky

[Zpět na začátek](#)

Informace o odstraňování nejčastějších problémů s tlačítky naleznete v následujících zdrojích:

- Dokument TechNote: [Button hotspots are active even though the buttons are covered with other objects \(Aktivní body tlačítek jsou funkční, přestože jsou tlačítka překryta jinými objekty\)](#) (Adobe.com)
- Dokument TechNote: [Adding actions to shared buttons \(Přidávání činností sdíleným tlačítkům\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols \(Odstraňování potíží se symboly tlačítek v jazyce ActionScript 2.0\)](#) (Kirupa.com)

Další zdroje informací o tlačítkách

[Zpět na začátek](#)

Následující dokumenty TechNote obsahují pokyny pro některé specifické scénáře tlačítek:

- Dokument TechNote: [How to create a new button \(Jak vytvořit nové tlačítko\)](#) (Adobe.com)
- Dokument TechNote: [Creating advanced buttons \(Vytváření rozšířených tlačítek\)](#) (Adobe.com)
- Dokument TechNote: [How can one button do different things at different times? \(Jak může jedno tlačítko provádět v různých situacích různé činnosti?\)](#) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Základy animace

Typy animací

O kmitočtu snímků

Identifikace animací na časové ose

O vrstvách v doplňované animaci

Rozdělení objektů do vrstev u doplňované animace

Vytváření doplňovaných animací prostřednictvím rozmístění objektů do klíčových snímků

Další zdroje

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Typy animací

[Zpět na začátek](#)

Aplikace nabízí různé způsoby 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 vlastností 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 (zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Pozice inverzní kinematiky umožňují roztáhnout nebo ohnout objekty tvarů a propojit skupiny instancí symbolů, abyste dosáhli jejich společného přirozenějšího pohybu. Po přidání kostí do tvaru nebo skupiny symbolů lze polohu kostí nebo symbolů v různých klíčových snímcích změnit. Aplikace Flash provádí interpolaci poloh v mezilehlých snímcích.

Doplnění tvaru Při doplňování tvaru nakreslíte tvar v určitém snímku na časové ose a v jiném snímku tento tvar změníte nebo nakreslíte jiný. Aplikace Flash Pro následně interpoluje přechodové tvary pro snímky ležící mezi nimi, čímž vytvoří animaci, při které se jeden tvar mění v druhý.

Animace po jednotlivých snímcích 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 různé typy animací vysvětleny podrobněji: [Understanding tweens \(Vysvětlení doplnění\) \(2:36\)](#).

O kmitočtu snímků

[Zpět na začátek](#)

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.

Vzhledem k tomu, že zadáváte pouze jeden kmitočet snímků pro celý dokument aplikace Flash Pro, nastavte tuto hodnotu, než začnete vytvářet animaci.

Identifikace animací na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Pro rozlišuje na časové ose mezi doplňovanou animací a animací po snímcích tím, že v každém snímku, který něco obsahuje, zobrazí jiné 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 znamená, že klasické doplnění je přerušené nebo neúplné, například když chybí závěrečný klíčový snímek.



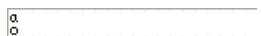
- Černá tečka v počátečním klíčovém snímku s černou šipkou a světle zeleným pozadím označuje *doplnění tvaru*.



- Černý bod označuje jednotlivý klíčový snímek. Světle šedé snímky, které následují po jediném klíčovém snímku vlastnosti, mají stejný obsah beze změn. Tyto snímky obsahují vodorovnou černou čáru a na posledním snímku rozsahu prázdný obdélník.



- Malé písmeno *a* označuje, že ke snímku byla pomocí panelu Akce přiřazena nějaká akce.



- Červený praporek znamená, že snímek obsahuje popis.



- Dvě zelená lomítka za sebou znamenají, že snímek obsahuje komentář.



- Zlatá kotva znamená, že snímek představuje pojmenovanou kotvu.



O vrstvách v doplňované animaci

[Zpět na začátek](#)

Každá scéna v dokumentu aplikace Flash Pro může obsahovat libovolný počet 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, umístíte 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.

Když vytváříte doplnění pohybu, aplikace Flash Pro převede vrstvu s vybraným objektem, u kterého chcete doplnit pohyb, na vrstvu doplnění. Na časové ose se vedle názvu vrstvy doplnění zobrazuje ikona doplnění.

Pokud se ve stejné vrstvě jako doplňovaný objekt nacházejí ještě další objekty, aplikace Flash Pro 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. Aplikace Flash Pro vloží tyto nové vrstvy mezi existující vrstvy na časové ose. Tímto způsobem aplikace Flash Pro 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 umístěn pouze ve snímku, který není obsažen 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.

Rozdělení objektů do vrstev u doplňované animace

[Zpět na začátek](#)

Když u objektu použijete doplnění pohybu, aplikace Flash Pro automaticky přesune objekt do 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 Pro rozdělí každý vybraný objekt 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.

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.

Aplikace Flash Pro 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. Předpokládáme, 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.

Vytváření doplňovaných animací prostřednictvím rozmístění objektů do klíčových snímků

[Zpět na začátek](#)

 Co je nového v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace Flash Pro automaticky umožňuje rozmístit objekty do samostatných klíčových snímků. Můžete zvolit, že chcete objekty rozmístit při uspořádávání obsahu ve vymezené ploše. Pokud proces provádíte manuálně, může být únavný a zdoluhavý. Rozmístění je velmi užitečné při vytváření doplňovaných animací prostřednictvím umístění objektů do jednotlivých klíčových snímků. Jednotlivým klíčovým snímkům lze přiřadit různé objekty nebo různé stavy objektu. To znamená, že pokud je přehrávací hlava posunuta přes tyto klíčové snímky, účinek doplňovaných animací je zjevný.

Pokud používáte příkaz Rozmístit do klíčových snímků, aplikace Flash Pro rozmístí každý vybraný objekt do nového samostatného klíčového snímku. Všechny objekty, které nevyberete (včetně objektů v jiných snímcích), zůstanou ve své původní vrstvě.

Příkaz Rozmístit do klíčových snímků můžete použít na libovolný prvek ve vymezené ploše včetně grafických objektů, instancí, bitmap, videoklipů a textových bloků.

Informace o nových klíčových snímcích vytvářených pomocí příkazu Rozmístit do klíčových snímků

- Nové klíčové snímky vytváření během operace Rozmístit do klíčových snímků jsou uspořádány dle pořadí, ve kterém byly objekty vybrány.
- Pokud zůstane kterýkoli objekt ve vrstvě během operace Rozmístit do klíčových snímků nevybrán, původní snímky zůstanou u takových objektů beze změny. Objektům, které jsou vybrány pro rozmístění, budou přiřazeny klíčové snímky počínaje snímkem, který následuje bezprostředně po posledním snímku v původním obsahu. Například pokud se objekt_1 a objekt_2 nachází ve vrstvě, která obsahuje 50 snímků. Pokud byl objekt_1 vybrán pro rozmístění, bude umístěn do 51. klíčového snímku.

Rozmísťování objektů do klíčových snímků

1. Vyberte objekty, které chcete rozmístit do samostatných vrstev. Objekty se mohou nacházet v jedné vrstvě nebo v několika vrstvách, včetně nesousedních.
2. Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na jeden z vybraných objektů a zvolte položku Rozmístit do klíčových snímků.

Další zdroje

[Zpět na začátek](#)

O animaci v aplikaci Flash Pro jsou k dispozici následující články:

- [Vytvoření jednoduché animace v aplikaci Flash](#) (Adobe.com)
- [Výuková příručka animace pro aplikaci Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Průvodce migrací pohybu pro aplikaci Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Vytvoření animace v jazyce ActionScript 3.0](#) (Adobe.com)
- [How to Lip Sync a Character in Flash \(Jak synchronizovat řeč v aplikaci Flash\)](#) (délka = 2:30, YouTube.com)

Další zdroje nápovědy

- [Práce s animací klasického doplnění](#)
- [Inverzní kinematika](#)
- [Doplnění tvarů](#)
- [Animace po jednotlivých snímcích](#)
- [Vytvoření nového dokumentu](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Používání aplikace Flash Professional s nástrojem Adobe Scout

Aplikace Flash Professional CC nyní může využívat pokročilé funkce telemetrie, které poskytuje nástroj Adobe Scout. Tato součást umožňuje získávat a používat intuitivně sestavená data profilování poskytovaná nástrojem Scout.

Scout je nástroj sloužící k analýze a profilování běhu aplikace Flash, který umožňuje analyzovat výkon aplikací určených pro mobilní zařízení, stolní počítače nebo web. Nástroj Scout je navržen tak, aby zajišťoval přesná data agregovaná z několika systémových zdrojů. Poskytovaná data jsou dostatečně intuitivní pro snadné měření, profilaci a analýzu výkonu aplikací.

Scout nabízí data základní telemetrie pro libovolný soubor SWF spuštěný v počítači. K aktivaci a zobrazování rozšířených dat slouží v aplikaci Flash Professional volby v dialogu Nastavení publikování.

Chcete-li integrovat aplikaci Flash Professional CC a nástroj Scout, stáhněte a nainstalujte nástroj Scout do počítače, kde již je nainstalována aplikace Flash Professional CC. Nástroj Adobe Scout můžete nainstalovat také do jiného systému a pomocí funkce vzdáleného přihlášení vyvolat data telemetrie pro vzdálené spuštění souboru SWF.

Poznámka: Zkontrolujte, že připojení Wi-Fi mezi systémem a zařízením, ve kterém aplikace běží, je funkční a stabilní.

Chcete-li stáhnout a nainstalovat nástroj Adobe Scout, klikněte [sem](#).

Povolení dat podrobné telemetrie

[Zpět na začátek](#)


Chcete-li zobrazit a analyzovat výkon aplikací pomocí dat podrobné telemetrie, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Professional CC vyberte položku Soubor > Nastavení publikování, čímž zobrazíte dialog Nastavení publikování.
2. V dialogu Nastavení publikování rozbalte položku Další volby a vyberte možnost Zapnout podrobnou telemetrii.
3. Přístup k datům podrobné telemetrie pro aplikaci lze zabezpečit pomocí hesla. Pokud se rozhodnete zapnout ochranu heslem, můžete získat přístup k datům podrobné telemetrie pro svou aplikaci teprve po zadání hesla v nástroji Scout.
4. Klikněte na tlačítko OK.

Povolení dat podrobné telemetrie pro publikování v prostředí Adobe AIR pro zařízení se systémem iOS

[Zpět na začátek](#)


Chcete-li povolit data podrobné telemetrie pro aplikace Adobe AIR napsané pro zařízení se systémem iOS, postupujte takto:


1. Přesvědčte se, že jste v dialogu Nastavení publikování vybrali volbu Zapnout podrobnou telemetrii. Další informace naleznete v části [Povolení dat podrobné telemetrie](#).
2. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
3. V dialogu Nastavení AIR for iOS přejděte na kartu Nasazení a v části Volby telemetrie vyberte možnost Zapnout vzorkování.
4. Klikněte na tlačítko OK.

Povolení dat podrobné telemetrie pro publikování v prostředí Adobe AIR pro zařízení se systémem Android

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li povolit data podrobné telemetrie pro aplikace Adobe AIR napsané pro zařízení se systémem Android, postupujte takto:

1. Přesvědčte se, že jste v dialogu Nastavení publikování vybrali volbu Zapnout podrobnou telemetrii. Další informace naleznete v části [Povolení dat podrobné telemetrie](#).
2. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for Android.
3. V dialogu Nastavení AIR for iOS přejděte na kartu Nasazení a v části Volby telemetrie vyberte možnost Zapnout vzorkování.
4. Na kartě Práva vyberte možnost Internet.
5. Klikněte na tlačítko OK.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Otevírání souborů aplikace Flash Professional CS6 v aplikaci Flash Professional CC

Stejně jako verze Flash CS5 i aplikace Flash Pro CC podporuje formát souborů XFL, a to jako komprimovaný typ souboru .fla a nekomprimovaný typ souboru .xfl. Aplikace Flash Pro také nadále podporuje otevírání souborů naposledy uložených ve starších verzích aplikace Flash Professional. Mezi podporované typy souborů, které lze otevřít, patří nejen soubory XFL uložené v aplikaci Flash CS5.5 a CS6, ale také starší binární soubory .fla uložené v aplikaci Flash CS4 a starších verzích.

Při ukládání souboru aplikace Flash Pro CC nadále nabízí možnosti uložení do formátu dokumentu Flash (.fla) nebo nekomprimovaného dokumentu (.xfl). Výsledný soubor XFL je interně označen verzí souboru aplikace Flash Professional CC. Protože však aplikace Flash CS5.5 a starší verze umí otevírat také novější verze souborů XFL, aplikace Flash CS5.5 a Flash CS6 mohou otevírat také soubory aplikace Flash CS. Kvůli tomu nebudou v rozevíracím seznamu uvedeny možnosti Uložit jako typ, které slouží k přímému uložení do starší verze aplikace Flash.

Jak je popsáno níže, některé funkce jsou ve verzi Flash Professional CC zastaralé. To může mít vliv na soubory, které byly vytvořeny ve starších verzích aplikace Flash. Je důležité provést nezbytné změny těchto souborů ve starší verzi aplikace Flash, než je otevřete v aplikaci Flash Professional CC.

Převod obsahu vytvořeného pomocí funkcí zrušených funkcí

[Zpět na začátek](#)

Pokud otevřete soubor vytvořený pomocí starší verze aplikace Flash Pro, můžete se setkat s funkcí, která již není v aplikaci Flash Professional CC podporována. Zobrazí se také varovná zpráva se stejným oznámením. Pokud potvrdíte, že chcete v převodu pokračovat, aplikace Flash Professional CC zastaralý obsah automaticky převede na podporovaný typ obsahu. Aplikace Flash Professional CC zobrazí varování, pokud k tomu dojde, abyste mohli soubor uložit pod jiným názvem. Díky tomu je možné uchovávat archivní kopii původního souboru, přičemž původní obsah zůstane nedotčen.

Při převodu zastaralých funkcí aplikace se Flash Professional pokouší zachovat vizuální podobu původního obsahu. Po převodu však některé funkce dostupné v původním obsahu nemusí být k dispozici:

1. Inverzní kinematika bude převedena na animace snímků po snímku.
2. Text TLF bude převeden na klasický, statický text.. Text TLF vložený do souborů PSD nebo AI bude při importu do aplikace Flash Pro CC také převeden na klasický text.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. Volba Nastavení publikování je v jazyce ActionScript 3 výchozí:
 - b. Kód AS2 připojený k libovolné instanci ve vymezené ploše bude odstraněn (protože akce v instancích nejsou v jazyce AS3 podporovány).
 - c. Komponenty AS2 budou přeneseny jako zástupci, ale nelze je použít k vytvoření nového obsahu ve vymezené ploše. V jazyce AS3 také generují chyby kompilace.

Poznámka: Protože aplikace Flash Professional CC vyhledává a poté převádí jakýkoli zastaralý obsah ve starších souborech, může docházet ke zpoždění při otevírání souborů dříve uložených ve starších verzích aplikace Flash. Chcete-li toto zpoždění pro budoucí použití vyřešit, znovu soubor uložte pomocí aplikace Flash Pro CC. Po označení souboru jako souboru verze CC již kontrola a převod nebude na daném souboru probíhat. Díky tomu bude otevření souboru probíhat rychleji.

Poznámka: Aplikace Flash Pro CC nepodporuje import souborů SWC.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Animace po jednotlivých snímcích

Vytváření animací snímek po snímku

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

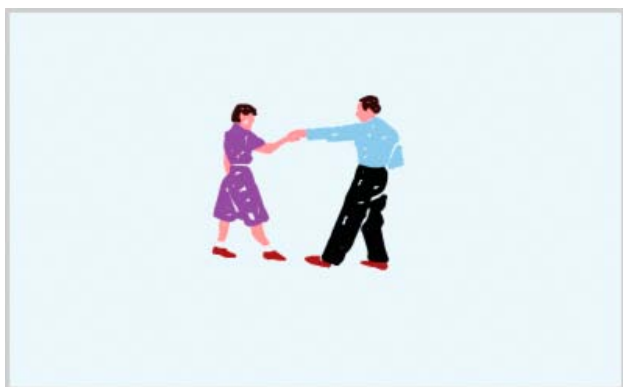
Používání průsvitek

Vytváření animací snímek po snímku

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 změníte 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).

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

[Zpět na začátek](#)

Rozsah klasického doplnění nebo doplnění pohybu je možné převést na animaci po jednotlivých snímcích. V animaci po jednotlivých snímcích obsahuje každý snímek samostatné klíčové snímky (nikoli klíčové snímky vlastností), který každý obsahuje samostatnou instanci animovaného symbolu. Animace po jednotlivých snímcích neobsahuje interpolované hodnoty vlastností.

❖ Klikněte 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.

Používání průsvitek


[Zpět na začátek](#)

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 navršeny jeden na druhém. Ztlumené snímky nelze upravovat.



Video a výukové lekce

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid \(Zarovnání objektů s průsvitem a mřížkou\)](#) (délka = 8:34, Adobe Press)

Současné zobrazení několika snímků animace na vymezené ploše

❖ Klepněte na tlačítko Průsvítka . Všechny snímky mezi značkami První průsvítka a Poslední průsvítka (v záhlaví časové osy) jsou na sobě navrstvené jako jeden snímek v okně dokumentu.

Správa zobrazování průsvítek

- Chcete-li zobrazit snímky na průsvítkách jako obrysy, klepněte na tlačítko Obrysy průsvítek .
- Chcete-li změnit polohu některé značky průsvítka, přetáhněte její ukazatel do nové polohy. (Normálně se značky průsvítek přesouvají spolu s ukazatelem aktuálního snímku.)
- Chcete-li povolit úpravy všech snímků mezi značkami průsvítka, klepněte na tlačítko Upravit více snímků . Obvykle vám použití průsvítek umožňuje upravovat pouze aktuální snímek. Můžete ale zobrazit obsah každého snímku mezi značkami průsvítek a každý z nich zpřístupnit pro úpravy, bez ohledu na to, který je aktuálním snímkem.

Poznámka: Jsou-li zapnuté průsvítka, nezobrazují se zamknuté vrstvy (označené ikonou visacího zámku). Chcete-li zabránit velkému množství matoucích obrazů, zamkněte nebo skryjte vrstvy, které nechcete zobrazovat na průsvítkách.

Změna zobrazení značek průsvítek

❖ Klepněte na tlačítko Změnit značky průsvítek  a vyberte položku:

Vždy zobrazovat značky Zobrazí značky průsvítek v záhlaví časové osy, ať jsou průsvítka zapnuté, nebo vypnuté.

Ukotvit průsvítka Zamkne značky průsvítek v jejich aktuální poloze v záhlaví časové osy. Obvykle je rozsah průsvítek relativní vzhledem k ukazateli aktuálního snímku a značkám průsvítek. Ukotvení značek průsvítek zabraňuje jejich přemístění spolu s ukazatelem aktuálního snímku.

2 průsvítka Zobrazí dva snímky na obou stranách aktuálního snímku.

5 průsvítek Zobrazí pět snímků na obou stranách aktuálního snímku.

Průsvítka pro všechny Zobrazí všechny snímky na obou stranách aktuálního snímku.



Snímky a klíčové snímky

Vkládání snímků do časové osy

Výběr snímků v časové ose

Popis snímků na časové ose

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

Změna délky sekvence statického snímku

Převedení klíčového snímku na běžný snímek

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

Stejně jako u filmu se v dokumentech programu Adobe® Flash® Professional 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 vlastností je snímek, ve kterém definujete změnu vlastností objektu animace. Flash Professional umí automaticky doplňovat hodnoty vlastností mezi klíčové snímky vlastností, aby vznikly plynulé animace. Tím, že klíčové snímky vlastností 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 vlastností v časové ose ovládáte pořadí událostí v dokumentu a jeho animaci.

Videa a výukové lekce

- Video: [Editing frames on the Timeline \(Úpravy snímků na časové ose\)](#) (délka = 9:27, Peachpit.com)

Vkládání snímků do časové osy

[Zpět na začátek](#)

- Pokud chcete vložit nový snímek, vyberte Vložit > Časová osa > Snímek (F5).
- Chcete-li vytvořit nový klíčový snímek, zvolte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek (F6), případně pravým tlačítkem (Windows) nebo se současně stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na snímek, kam chcete vložit klíčový snímek, a z kontextové nabídky vyberte příkaz 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

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional 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 Professional.

- 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.
- Chcete-li vybrat více sousedících snímků, přetáhněte kurzor přes snímky, nebo klepněte na další snímky se současně stisknutou 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.

- Chcete-li vybrat celé rozmezí snímků (doplnění pohybu nebo inverzní kinematika) a v předvolbách je zapnuta možnost Výběr založený na rozmezí, klepněte na ně jednou. Pokud je možnost Výběr založený na rozmezí vypnuta, poklepejte na rozmezí. Chcete-li vybrat více rozmezí, klepněte na každé z nich se současně stisknutou klávesou Shift.

Popis snímků na časové ose

[Zpět na začátek](#)

Pro usnadnění uspořádání obsahu můžete snímky na časové ose označit popisem. Můžete rovněž označit snímek popisem, aby bylo možné na daný snímek odkazovat v jazyce ActionScript pomocí jeho popisu. Pokud potom změníte uspořádání časové osy a přesunete popis na jiné číslo snímku, bude ActionScript nadále odkazovat na daný popis snímku a nebude nutné jej aktualizovat.

Popisy snímků lze používat pouze u klíčových snímků. Nejvhodnější je vytvořit v časové ose samostatnou vrstvu, která bude obsahovat popisy snímků.

Přidání popisu snímku:

1. Vyberte snímek, který chcete v časové ose označit popisem.
2. S vybraným snímkem zadejte název popisu do oddílu Popis v inspektoru vlastností. Stiskněte klávesu Enter nebo Return.

Video a výukové lekce

- Video: [Using frame labels \(Používání popisů snímků\)](#) (délka = 8:29, Peachpit.com)

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

[Zpět na začátek](#)

Výběr snímku na základě rozsahu umožňuje vybrat mezi 2 klíčovými snímky rozsah snímků jedním klepnutím.

1. Zvolte Úpravy > Předvolby.
2. Zvolte kategorii Všeobecné.
3. V části časové osy zvolte Výběr založený na rozpětí.
4. Klepněte na tlačítko OK.

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

[Zpět na začátek](#)

Možnost Rozmístění do klíčových snímků umožňuje rozmístit několik objektů (symbolů a bitmap) na vymezené ploše do jednotlivých klíčových snímků.

1. Vyberte více objektů jakékoli vrstvy na vymezené ploše.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši kamkoli na vymezenou plochu a vyberte možnost Rozmístit do klíčových snímků.

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.
 - Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte klíčový snímek na místo, kam jej chcete zkopírovat.

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

[Zpět na začátek](#)

❖ Vyberte klíčový snímek nebo sekvenci snímků a přetáhněte klíčový snímek nebo sekvenci na požadované místo.

Změna délky sekvence statického snímku

[Zpět na začátek](#)

❖ 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.

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.

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

U každého klíčového snímku časové osy můžete zobrazit náhled položek v klíčovém snímku.

❖ Z nabídky Volby panelu časové osy v pravém horním rohu panelu časové osy vyberte možnost Náhled.

Další témata [Nápovědy](#)

[Základy animace](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Doplňování tvaru

O doplnění tvarů

Vytvoření doplnění tvaru

Řízení změn tvaru s použitím pomocných bodů tvaru

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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, Flash Professional které 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. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

Chcete-li aplikovat doplnění tvarů na text, převedte text na objekty dvojnásobným rozdělením tohoto textu. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

Následující výuková videa ukazují vytváření doplnění tvarů. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(Vytváření animací pomocí doplnění tvaru\)](#) (délka = 5:36)
- Video: [Creating shape tweens \(Vytváření doplnění tvaru\)](#) (délka = 3:47)

[Zpět na začátek](#)

Vytvoření doplnění tvaru

Následující kroky ukazují, jak vytvářet doplnění tvaru ze snímku 1 do snímku 30 Časové osy. Můžete však vytvářet doplnění v jakékoli 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.

[Zpět na začátek](#)

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.

Nejllepších výsledků při doplňování tvarů dosáhnete, když se budete řídit těmito pravidly:

- U složitějšího 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 klíkový 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 klíkový 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 klíkový 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s animací klasického doplnění

O animaci klasického doplnění

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodítek

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

Vložení vlastností animace klasického doplnění

Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

O animaci klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Flash, nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření animací v aplikaci Flash Professional. Tato doplnění jsou podobná novějším [doplněním pohybu](#), ale jejich vytváření je o něco složitější a méně flexibilní. Na druhou stranu však klasická doplnění nabízí některé typy ovládání animace, které doplnění pohybu nenabízí. Většina uživatelů si pro práci zvolí novější doplnění pohybu, ale někteří uživatelé budou stále raději používat klasická doplnění. Další informace o rozdílech viz [Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními](#).

Informace o migraci animací klasických doplnění na doplnění pohybu najdete v příručce [Motion migration guide for Flash Professional \(Příručka k migraci pohybu pro aplikaci Flash Professional\)](#) na webu Adobe Flash Developer Center.

Na úvod:

Než se pustíte do práce s klasickými doplněními, mějte na paměti následující body:

- Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření doplňované animace v aplikaci Flash. Novější a snadnější způsob je použití doplnění pohybu. Viz [Animace doplnění pohybu](#).
- V některých situacích, jako je například synchronizace řeči, jsou klasická doplnění stále nejlepším řešením. Seznam zmíněných situací najdete v tématu [Použití klasických doplnění](#) a ve výukovém videu [Flash Motion Tweening video tutorial \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#).
- Klasickými doplněními nelze doplnit 3D vlastnosti.
- Úplnou příručku pro přechod z pracovního postupu klasického doplnění k pracovnímu postupu doplnění pohybu viz [Motion migration guide for Flash \(Příručka k migraci pohybu pro aplikaci Flash\)](#).

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na stránce ukázek aplikace Flash Professional 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.

Následující výuková lekce uvádí, kdy použít klasické doplnění místo doplnění pohybu:

- Video: [Flash Motion Tweening \(Doplnění pohybu v aplikaci Flash\)](#) (délka = 10:13, Layers Magazine. Použití doplnění pohybu a klasických doplnění.)

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření klíčových snímků pro starší [klasická doplnění](#). Návodů ke klíčovým snímkům vlastností pro novější doplnění pohybu naleznete v části [Vytvoření animace doplnění](#).

Změny v animaci [klasického doplnění](#) jsou definovány v [klíčovém snímku](#). V doplňované animaci definujete klíčové snímky ve významných bodech v animaci a Flash Professional 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 Professional 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, podívejte se na téma [Používání průsvitek](#).

Videa a výukové lekce

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween \(Ikony na časové ose u klasického doplnění\)](#) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (3:03, Peachpit.com)

Postup vytváření klíčových snímků

❖ Provedte 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.

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření *straších klasických doplnění*. Návod k vytváření *novějších doplnění pohybu* naleznete v části [Vytvoření animace doplnění](#).

Chcete-li doplnit změny vlastností instancí, skupin a typu, můžete použít [klasické doplnění](#). Aplikace Flash Professional může doplnit polohu, velikost, natočení a zkosení instancí, skupin a textu. Kromě toho může aplikace Flash Professional 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 změňte počet snímků mezi oběma klíčovými snímky nebo přemístíte skupinu nebo symbol v některém z klíčových snímků, aplikace Flash Professional snímky automaticky znovu doplní.

Videa a výukové lekce

- Video: [Creating a simple classic tween \(Vytvoření jednoduchého klasického doplnění\)](#) (délka = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (délka = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creating animations using tweens \(Vytváření animací pomocí doplnění\)](#). Všimněte si, že toto video je starší a odkazuje na klasické doplnění jako na „doplnění pohybu“. Důvodem je, že ve starších verzích aplikace Flash byla klasická doplnění jediným způsobem vytváření doplňovaného pohybu.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween \(Ikony na časové ose u klasického doplnění\)](#) (délka = 7:49, Peachpit.com)

Vytvoření klasického doplnění snímek po snímku

1. Klepnutím na název vrstvy změníte 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 převedte 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 Professional 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 Synchronizovat.
Poznámka: Volba Synchronizovat 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 Synchronizovat 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.

Práce s klasickými doplněními uloženými jako soubory XML

V aplikaci Flash Pro lze pracovat s klasickými doplněními jako se soubory XML. Aplikace Flash Pro umožňuje používat u libovolného klasického doplnění nativně tyto příkazy:

- Kopírovat pohyb jako XML
- Exportovat pohyb jako XML
- Importovat pohyb jako XML

Kopírovat pohyb jako XML

Umožňuje kopírování vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše v daném snímku.

1. Vytvoření klasického doplnění
2. Vyberte libovolný snímek na časové ose.
3. Klikněte na položku Příkazy > Kopírovat pohyb jako XML.

Vlastnosti pohybu se zkopírují do schránky jako data XML. Se souborem XML pak můžete pracovat v libovolném textovém editoru.

Exportovat pohyb jako XML

Slouží k exportu vlastností pohybu aplikovaných na libovolný objekt na vymezené ploše do souboru XML, který lze uložit.

1. Vytvoření klasického doplnění
2. Klikněte na položku Příkazy > Exportovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do vhodného umístění, kam chcete soubor uložit.
4. Zadejte název souboru XML a klikněte na tlačítko Uložit.

Klasické doplnění bude vyexportováno jako soubor XML do zadaného umístění.

Importovat pohyb jako XML

Umožňuje importovat stávající soubor XML, který má definovány vlastnosti pohybu.

1. Vyberte libovolný objekt na vymezené ploše.
2. Klikněte na položku Příkazy > Importovat pohyb jako XML.
3. Přejděte do příslušného umístění a vyberte soubor XML. Klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogu Vložit pohyb jinak vyberte vlastnosti, které chcete použít u vybraného objektu.
5. Klikněte na tlačítko OK.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodiček

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li ovládat pohyb objektů v klasické doplněné animaci, vytvořte vrstvu vodiček pohybu.

Nemůžete přetáhnout vrstvy doplnění pohybu nebo inverzní kinematické vrstvy pozic na vrstvu vodiček.

❖ Přetáhněte normální vrstvu na vrstvu vodiček. Toto převádí vrstvu vodiček do vrstvy vodiček pohybu a spojí normální vrstvu k nové vrstvě vodiček pohybu..

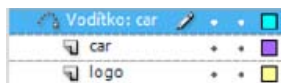
Poznámka: Aby nedošlo k náhodnému převedení vrstvy vodiček, umístěte všechny vrstvy vodiček pod ostatní vrstvy.

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o práci se staršími *klasickými doplněními*. Náповědu k používání novějších doplnění pohybu pomocí cest pohybu naleznete v části [Úpravy cesty pohybu u animace doplnění](#).

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.

Videa a výukové lekce

- Video: [Using a motion guide with a classic tween \(Použití vodítka pohybu u klasického doplnění\)](#) (délka = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_cz. Všimněte si, že toto video je starší a odkazuje na klasické doplnění jako na „doplnění pohybu“. Důvodem je, že ve starších verzích aplikace Flash byla klasická doplnění jediným způsobem vytváření doplňovaného pohybu.

Vytvoření cesty pohybu pro klasickou doplňovanou animaci

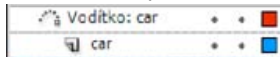
1. Vytvořte sekvenci klasické doplňované animace.

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 Professional 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

❖ Provedte 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 animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vkládání vlastností starších [klasických doplnění](#). Návod k vkládání vlastností novějších doplnění pohybu naleznete v části [Kopírování a vkládání vlastností u doplnění pohybu](#).

Příkaz Vložit pohyb umožňuje kopírovat [klasické doplnění](#) a vložit pouze specifické vlastnosti, které se mají použít u jiného objektu.

1. V časové ose vyberte snímky obsahující klasické doplnění, které chcete kopírovat. Snímky, které vyberete, musejí být obsaženy ve stejné vrstvě, nemusí 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.

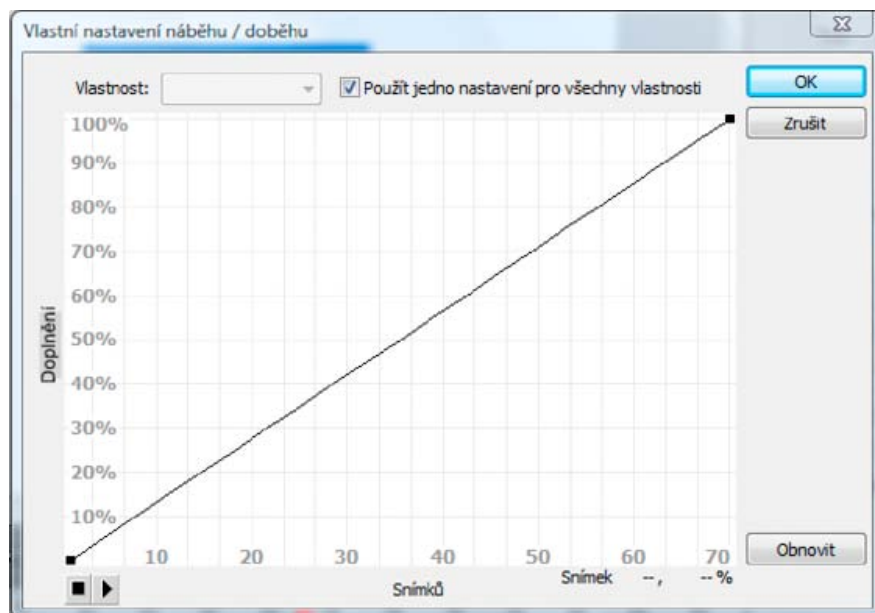
Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o přidání náběhu/doběhu do starších [klasických doplnění](#). Nápravu k přidání náběhu/doběhu do novějších doplnění pohybu naleznete v části [Náběh/doběh animací 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. Toto dialogové okno otevřete výběrem snímku v klasickém doplnění a klepnutím na tlačítko Upravit v části Náběh/doběh v inspektoru vlastností.

Další ovládací prvky pro dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu

Zaškrťovací 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 zaškrťovací 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 zaškrťovací 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 vybrán 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 čtvercové 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. Vyberte vrstvu v časové ose, u které je použito [klasické doplnění](#).
2. Klepněte na tlačítko Upravit vedle jezdce Náběh/doběh ve snímku inspektoru vlastností.
3. (Volitelně) Chcete-li zobrazit křivku pro určitou doplněnou vlastnost, odznačte možnost 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 rozbíjecího 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 Professional.

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 zabírá 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.

Videa a výukové lekce

- Video: [Modifying classic tween properties \(Úprava vlastností klasického doplnění\)](#) (3:03, Peachpit.com)

Další témata [Nápovědy](#)

[O animaci doplnění](#)

 [Rozdělení textu modulu TLF](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s více časovými osami

Několik časových os a úrovní

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Zpět na začátek](#)

Několik časových os a úrovní

Aplikace Flash® Player má pořadí úrovní. Každý dokument Flash Professional má hlavní časovou osu, která se v přehrávači Flash Player nachází na úrovni 0. Pomocí příkazu `loadMovie` můžete načítat další dokumenty programu Flash Professional (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 jiného 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](#).

[Zpět na začátek](#)

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Po vytvoření instance filmového klipu v dokumentu Flash Professional 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 Professional 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 nejvyšší 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 Professional: je rodičem všeho ostatního. Podadresáře jsou analogií jednotlivých filmových klipů.

Hierarchie filmových klipů v programu Flash Professional můžete využít k uspořádání vzájemně příbuzných objektů. Můžete například vytvořit dokument Flash Professional 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 otáčejí, 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 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 otáčejí, ale zároveň se spolu s `car`, které je jejich rodičovským klipem, přesouvají přes vymezenou plochu.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Usnadnění přístupu v pracovním prostoru programu Flash

O usnadnění přístupu

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

Vybírání vymezené plochy nebo objektů na ní pomocí klávesových zkratk

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

Práce s položkami knihoven pomocí klávesových zkratk

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

O usnadnění přístupu

[Zpět na začátek](#)

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.

- Chcete-li skrýt všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4. Chcete-li zobrazit všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4 znovu.

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

K postupnému přesměrování vstupu na ovládací prvky panelu, když je vstup přesměrovaný na panel nebo inspektor Vlastnosti, použijte klávesu Tab. Chcete-li aktivovat nabídku, na kterou je právě přesměrovaný vstup, použijte mezerník (to znamená, že stisknutí mezerníku má stejný účinek jako klepnutí na nabídku v panelu). Aplikace Flash Pro nepodporuje přesouvání mezi panely pomocí klávesy tabulátoru.

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.
- Chcete-li zobrazit položky nabídky Panel, když je na ni přesměrovaný vstup, stiskněte mezerník.
- 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.

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, stiskněte 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 stiskněte Tab.
2. Chcete-li aktivovat aktuálně vybranou nabídku v panelu, stiskněte klávesu Enter nebo Return.
3. Chcete-li upravit číselnou hodnotu aktivního textu, zadejte číslo a stiskněte klávesu Enter nebo Return.

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

- Chcete-li procházet ovládací prvky v dialogovém okně, stiskněte 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 zkratk

[Zpět na začátek](#)

Výběr vymezené plochy pomocí klávesové zkratky je rovnocenný klepnutí na vymezenou plochu.

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 zkratk nemůžete vybrat více objektů najednou.

K výběru objektů ve vymezené ploše použijte následující postupy:

- 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 zkratk pro přesměrování vstupu. Je nutné nejprve stisknout klávesu ESC a potom vybrat objekt.

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li procházet stromové struktury neboli hierarchická zobrazení struktury systému souborů v určitých Flash Professional 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 zkratk

[Zpět na začátek](#)

1. 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy

Vytváření a správa příkazů

Spouštění příkazů

Získání dalších příkazů

Kroky, které nelze používat v příkazech

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, 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.

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 XP: spouštěcí disk\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/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.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. Další informace o zaslaných příkazech najdete na webových stránkách Flash Exchange.

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

[Zpět na začátek](#)

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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Pravidla usnadnění přístupu

[O pravidlech usnadnění přístupu](#)
[Vytváření přístupných webových míst](#)
[Odkrývání struktury a navigace v souboru SWF](#)
[Řízení popisů a opakování](#)
[Používání barev](#)
[Pořadí čtení, procházení polí pomocí tabulátoru, a klávesnice](#)
[Zpracování zvuku, videa a animace](#)
[Usnadnění přístupu a rozšíření Flash](#)
[Testování souborů a provádění změn](#)

O pravidlech usnadnění přístupu

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional 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) nespolečně pracuje se všemi technologiemi programů pro čtení z obrazovky. Poskytovatel dalšího softwaru musí zpracovat informace, které dodává MSAA.

Vytváření přístupných webových míst

[Zpět na začátek](#)

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 nespolehejte na barvu Mnozí návštěvníci mohou být barvoslepi. 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 Professional 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

Odkrývání struktury a navigace v souboru SWF

[Zpět na začátek](#)

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.

Řízení popisů a opakování

[Zpět na začátek](#)

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 opakovat 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).

Používání barev

[Zpět na začátek](#)

Musíte se rozhodnout o používání barev v přístupném souboru. Při předávání určitých informací nebo instrukcí uživatelům se nesmíte spoléhat pouze na barvu. Barvoslepy 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

[Zpět na začátek](#)

Pořadí čtení a procházení polí pomocí tabulátoru jsou důležité prvky při zpřístupňování webových míst Flash Professional. 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.

Zpracování zvuku, videa a animace

[Zpět na začátek](#)

Pokud vložíte zvukové komentáře nebo video obsahující řeč, vložte také popisky pro uživatele, kteří neslyší. V aplikaci Flash Professional 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 nastavení 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.

Usnadnění přístupu a rozšíření Flash

[Zpět na začátek](#)

Pomocí vrstvy rozšiřitelnosti v aplikaci Flash Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 použité 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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Reklamy pomocí programu Flash

[Používání doporučených rozměrů](#)
[Vytváření reklam v souborech SWF](#)
[Sledování reklam](#)
[Testování reklam](#)

Používání doporučených rozměrů

[Zpět na začátek](#)

Při nastavování rozměrů své reklamy Flash Professional 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
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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional plovoucí po webové stránce, vložte tlačítko, kterým je možné zavřít reklamu na dobu jejího trvání.

Sledování reklam

[Zpět na začátek](#)

Několik předních reklamních sítí nyní podporuje standardizované metody sledování v souborech SWF Flash Professional. 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 Professional naleznete v tématu [Vytváření tlačítek](#).

Přidání skriptu k tlačítku Proveďte 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:

```
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 Professional. 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

[Zpět na začátek](#)

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 (CS5). 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.

Další témata [Nápovědy](#)



Osvědčené postupy - Konvence chování

O konvencích chování

Porovnání kódu v časové ose s kódem v objektu

Kdy používat chování

Jednotné používání chování

Sdílení souborů používajících chování

O konvencích chování

[Zpět na začátek](#)

Chování jsou předem napsané části 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

[Zpět na začátek](#)

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 přidržit 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

[Zpět na začátek](#)

Hlavním rozdílem mezi souborem FLA s chováním 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 všechny 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 umísťují 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, umíst'ujte 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.



Osvědčené postupy - Optimalizace souborů FLA pro výstup SWF

[Optimalizace dokumentů Flash](#)
[Urychlení zobrazení dokumentu](#)
[Optimalizace grafiky a animace](#)
[Kmitočet snímků a výkon animace](#)
[Filtry a výkon souboru SWF](#)
[Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti a výkon souboru SWF](#)
[Práce s komponentami ve Flash Playeru](#)
[Optimalizace stylů komponent a výkon](#)
[Používání knihoven sdílených za běhu](#)
[Zobrazování speciálních znaků](#)
[Testování výkonu stahování dokumentu](#)

Optimalizace dokumentů Flash

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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. Při 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 Professional CS3, má význam i pro aplikaci Flash Professional 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 odděluje 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 písma

- Omezte počet písma 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 střídavě, protože může zpomalovat přehrávání.

[Zpět na začátek](#)

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 Professional exportuje příslušný dokument. Chcete-li určit kvalitu zobrazování dokumentů Flash Professional 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 všechny obsah ve vymezené ploše úplně. Může zobrazování zpomalovat.

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional 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 opětovného 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 zvýšíte 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 nejvyšší 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.

[Zpět na začátek](#)

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 (více 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

[Zpět na začátek](#)

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. Vyhněte 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

[Zpět na začátek](#)

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pomáhá zvyšovat výkon neměnicích 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 posouvání pomocí jazyka ActionScript najdete v dokumentu [Učíme se](#)

- 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 paměti 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.

Složité obraz pozadí Aplikace, která obsahuje složitý obraz pozadí vektorových dat s mnoha podrobnostmi. Chcete-li 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 máte 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional, ale následující komponenty, které používají stejný rámec, nemusí 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 cokoliv 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 ActionScript vytvoří textové pole a vloží do textového pole text, který zahrnuje symbol copyrightu (©).

Chcete-li vytvořit soubor SWF používající kódovou stránku operačního systému, je nutné to určit pomocí vlastnosti useCodepage. Když Flash Professional 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 možnost.

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 jisti, 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
znak obchodní značky (™)	\u2122
znak Euro (€)	\u20AC
zpětné lomítko (\)	\u005C
lomítko (/)	\u002F
počáteční složená závorka ({)	\u007B
koncová složená závorka (})	\u007D
větší než (<)	\u003C
menší než (>)	\u003E
hvězdička (*)	\u002A

Testování výkonu stahování dokumentu

[Zpět na začátek](#)

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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Profilování šířky pásma není ve verzi Flash Professional CC k dispozici. Místo toho můžete zvolit, že chcete použít nástroj Adobe Scout s aplikací Flash Professional. Další informace najdete v části [Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Flash Professional](#).

Při simulaci rychlosti stahování Flash Professional používá odhady typického výkonu internetu, ne přesnou rychlost modemu. Pokud například pro simulaci vyberete rychlost modemu 28,8 Kbps, Flash Professional nastaví skutečnou rychlost na 2,3 Kbps, což odpovídá typickému výkonu internetu. Profilování také kompenzuje podporu přídatné 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.

Testování výkonu stahování

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte položky Ovládání > Testovat scénu nebo Ovládání > Testovat.

Pokud testujete scénu nebo dokument, Flash Professional 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 Professional 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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Profilování šířky pásma není ve verzi Flash Professional CC k dispozici. Místo toho můžete zvolit, že chcete použít nástroj Adobe Scout s aplikací Flash Professional. Další informace najdete v části [Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Flash Professional](#).

4. Chcete-li vypnout nebo zapnout streamování, vyberte Zobrazení > Simulovat stahování.

Pokud vypnete streamování, dokument se spustí znovu bez simulace připojení k webu.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Možnost Simulovat stahování není ve verzi Flash Professional CC k dispozici.

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 prodávám 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.

Poznámka: (Pouze verze Flash Professional CC) Profilování šířky pásma není ve verzi Flash Professional CC k dispozici. Místo toho můžete zvolit, že chcete použít nástroj Adobe Scout s aplikací Flash Professional. Další informace najdete v části [Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Flash Professional](#).

Generování závěrečné zprávy

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na záložku Flash Professional.

2. Vyberte Vytvořit zprávu o velikosti.

3. Klepněte na Publikovat.

Flash Professional 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Přehled publikování](#)

[Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)

Osvědčené postupy - Uspořádání jazyka ActionScript v aplikaci

[Uchovávání akcí pohromadě](#)
[Připojování kódu k objektům](#)

Uchovávání akcí pohromadě

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

Připojování kódu k objektům

[Zpět na začátek](#)

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:

```
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](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Pravidla pro vývoj aplikací SWF

Pravidla aplikace SWF

Shromažďování a formátování dat

Odesílání a zpracování dat

Přidávání načítání a ověřování dat

Použití zpracování chyb a ladění

Uspořádání souborů a ukládání kódu

Použití návrhového vzoru MVC

Vytváření zabezpečených aplikací

Pravidla aplikace SWF

[Zpět na začátek](#)

Nejllepší způsob vytváření aplikací Flash Professional 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

Aplikace závisí na interakci uživatele se souborem SWF. Ta často závisí na uživateli zadávajícím data do formulářů. Flash Professional poskytuje mnoho způsobů pro zadávání a formátování dat v aplikacích Flash Professional. 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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-www-urlform-encoded*. Pokud tento typ MIME chybí, výsledek je obvykle při přijetí v programu Flash Professional nepoužitelný.

Následující tabulka znázorňuje několik možností pro odesílání dat na server a obdržení dat s použitím programu Flash Professional:

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 Professional do snímku nebo rozbalovacího okna.
Flash Remoting	Umožňuje snadno vyměňovat informace mezi programem Flash Professional a aplikacemi ColdFusion, ASP.NET, Java a dalšími. Pomocí Flash Remoting také můžete využívat webové služby.
Webové služby	Adobe® Flash® Professional 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 Professional 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 složitějšího jazyka ActionScript.

Přidávání načítání a ověřování dat

[Zpět na začátek](#)

Všechny informace, které načítáte, ověřujte ještě před odesláním dat na server. To snižuje zátěž na vzdáleném serveru, protože server nepracovává tolik požadavků, když uživatelé nevyplňují vyžadovaná pole. Nikdy se v žádné aplikaci nespolehejte 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. Nespolehejte pouze na ověřování na straně serveru. Pokud uživatel zadá pouze jméno uživatele, skript na straně serveru musí obdržet požadavek, ověřit zasláná data a do aplikace Flash Professional 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 Professional 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:

- Rozděluje 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 uchovávejte 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 Zahnuje 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. Vracená data se pro dané rozhraní (neboli nadstavbu frontend) příslušné aplikace v této části procesu neformátují. Vracená 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 Professional 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 vracená 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 Professional, například s rozhraním pro web, pro Pocket PC, verzi pro mobilní telefony a pravděpodobně i HTML verzi, která nepoužívá Flash Professional 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 nadstavěb 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 Professional 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 Professional. Pokud vyvíjíte aplikaci, v níž potřebujete dodatečnou složitost, bude možná vhodné použít MVC, které vám pomůže uspořádat práci.

Vytváření zabezpečených aplikací

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.



[První upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Strukturování souborů FLA

[Uspořádání časových os a knihovny](#)

[Používání scén](#)

[Ukládání souborů a správa verzí](#)

Uspořádání časových os a knihovny

[Zpět na začátek](#)

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. Vyhněte 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 nvrch. 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

[Zpět na začátek](#)

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 vyhnout používání scén z následujících důvodů:

- Při použití scén je někdy složité se v dokumentech vyznat při úpravách, zvláště 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 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 vašim 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 dodatečně 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.

[Zpět na začátek](#)

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.

Poznámka: Panel Projekt je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

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.

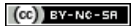
Pro ukládání nových verzí souboru FLA při vytváření rozsáhlého projektu používejte následující metody:

- Vyberte Soubor > Uložit jako a uložte novou verzi dokumentu.
- K řízení svých dokumentů Flash Professional používejte software pro správu verzí nebo panel Projekt.

Poznámka: Panel Projekt je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

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 Professional mimo Flash Professional.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Tipy pro vytváření obsahu pro mobilní zařízení

[Vytváření obsahu Flash pro použití na mobilních zařízeních](#)
[Pravidla Flash Lite pro animace na mobilních zařízeních](#)
[Bitmapové a vektorové grafiky Flash Lite v mobilních zařízeních](#)
[Nastavení komprese bitmap Flash Lite pro mobilní zařízení](#)
[Optimalizace snímků Flash Lite pro mobilní zařízení](#)
[Optimalizace ActionScriptu pro obsah Flash Lite na mobilních zařízeních](#)
[Správa paměti souboru Flash Lite pro mobilní zařízení](#)
[Načítání dat pro mobilní zařízení ve Flash Lite](#)
[Vyloučení tříd z kompilace pro Flash Lite](#)

Vytváření obsahu Flash pro použití na mobilních zařízeních

[Zpět na začátek](#)

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 aplikaci 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

[Zpět na začátek](#)

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.
- Aplikace 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.
- 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 změňte 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

[Zpět na začátek](#)

Aplikace 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 využít paměti.

Vektorové grafiky si také při změně velikosti zachovávají plynulé tvary. Bitmapové obrazy se mohou při změně velikosti zobrazovat hrubě čtverečkové 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

[Zpět na začátek](#)

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 k používání aplikace Adobe Device Central s dalšími produkty Adobe naleznete na stránce www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Nastavení voleb komprese pro jednotlivé bitmapové soubory

1. Spustěte 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

[Zpět na začátek](#)

- Většina zařízení podporujících formát 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

[Zpět na začátek](#)

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 zkompile 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 zkompilením 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.VlastníTřída`) 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.VlastníTřída`.
- 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 aplikace `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

[Zpět na začátek](#)

Aplikace `Flash Lite` pravidelně odstraňuje z paměti všechny objekty a proměnné, na které již soubor neodkazuje. Říká se tomu čištění paměti (`garbage collection`). Aplikace `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 aplikace `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
//
// 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);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// 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

[Zpět na začátek](#)

Při vývoji souborů pro mobilní zařízení minimalizujte objem dat, která chcete načítat najednou. Pokud načítáte externí data do souboru Flash Lite (například pomocí příkazu 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 zbývajících 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 přichozím datovým tokem pouze 30 KB. V takovém případě zobrazí aplikace 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

[Zpět na začátek](#)

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 prodejAkcí.fl, název souboru XML musí být prodejAkcí_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:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Osvědčené postupy - Konvence videa

[O konvencích videa](#)
[Používání videa v aplikaci](#)
[Odstraňování problémů s videem](#)

O konvencích videa

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li před importem do dokumentu FLA upravit video nebo načíst soubor FLV do souboru SWF, máte k dispozici mnoho možností. Flash Professional a kódér 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

[Zpět na začátek](#)

Dříve, než importujete video do aplikace Flash Professional, 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, 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 Professional 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.

Odstraňování problémů s videem

[Zpět na začátek](#)

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 Professional.

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 pro používané soubory videa (FLV nebo F4V) typ MIME. Další informace o souborech videa na serveru najdete v části o konfiguraci serveru pro soubory FLV v dokumentu [Jak se naučit 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.
- Zkontrolujte, zda verze přehrávače Flash Player zadaná v dialogovém okně Nastavení publikování podporuje používaný typ souborů videa (FLV nebo F4V (H.264)).

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Převod obrazu mezi vektorovými a bitmapovými formáty (pouze CS5.5)

Výhody vektorových a bitmapových formátů

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

Videa a výukové lekce

Výhody vektorových a bitmapových formátů

[Zpět na začátek](#)

Definice vektorové a bitmapové grafiky viz Vektorová a bitmapová grafika.

Vektorová kresba má tyto výhody:

- Menší velikosti souborů
- Možnost škálování bez ztráty věrnosti

Bitmapová kresba má tyto výhody:

- Rychlejší výkon vykreslování
- Menší požadavky na rychlost procesoru
- Vhodnější pro mobilní zařízení s pomalejšími procesory

Vykreslení instance ve vymezené ploše jako bitmapy

[Zpět na začátek](#)

Volba Exportovat jako bitmapu umožňuje během vytváření vykreslit instance filmových klipů a symboly tlačítek jako bitmapy ve vymezené ploše. Aplikace Flash používá tyto bitmapy také při publikování souboru SWF. Výkon přehrávání je rychlejší než volba Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu, protože tato volba zabraňuje, aby přehrávač Flash Player prováděl převod za běhu. Výsledkem je lepší vykreslování v zařízeních s nižším výkonem.

Po výběru volby Exportovat jako bitmapu můžete nadále na instanci poklepat za účelem úprav jejího symbolu. Úpravy se pak projeví v bitmapách ve vymezené ploše.

Volbu Exportovat jako bitmapu můžete používat pro filmové klipy obsahující tvary, text a 3D objekty.

1. Ve vymezené ploše vyberte instanci filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností v oddílu Zobrazit zvolte z nabídky Vykreslení volbu Exportovat jako bitmapu.
3. Vyberte volbu z nabídky Pozadí (pod nabídkou Vykreslení).
 - Průhledný
 - Neprůhledný – umožňuje zadat barvu pozadí bitmapy.

Poznámka: Při vykreslení instancí filmových klipů jako bitmap ve vymezené ploše je pouze první snímek filmového klipu rastrovaný. Aplikace Flash zachová všechny vlastnosti instance filmového klipu na jeho prvním snímku, včetně ActionScriptu ve snímku 1. Volba Exportovat jako bitmapu je zakázána pro doplňované symboly.

Vytvoření bitmapy z výběru ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Vytvořit bitmapu a přidat ji do knihovny můžete pomocí příkazu Převést na bitmapu.

1. Ve vymezené ploše vyberte jeden nebo více objektů.
2. Zvolte Změnit > Převést na bitmapu.

Aplikace Flash převede výběr na bitmapu, přidá bitmapu do knihovny a nahradí výběr ve vymezené ploše instancí bitmapy.

Rozlišení bitmap je 24 bitů s alfa kanálem. Výchozí formát je PNG. Ve vlastnostech bitmapy na panelu Knihovna můžete formát změnit na JPEG.

V aplikaci Flash Pro nelze bitmapu upravit, ale můžete ji upravit v aplikaci Photoshop nebo jiném editoru obrazů a potom znovu importovat do aplikace Flash Pro.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmap\)](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 – Symbol Rasterization \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Rastrování symbolů\)](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Inverzní kinematika

O inverzní kinematice

Přidání kostí do symbolů

Přidání kostí do tvarů

Úpravy armatur a objektů IK

Vázání kostí k bodům tvarů

Omezení pohybu kostí IK

Přidání pružnosti do kostí

Animace armatury

Přidávání náběhu/doběhu do animace IK

O inverzní kinematice

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Inverzní kinematika je ve verzi Flash Professional CC zastaralá. Pokud soubor, který byl uložen ve starší verzi aplikace Flash Professional, otevřete ve verzi Flash Professional CC, bude inverzní kinematika převedena na animaci snímek po snímku. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

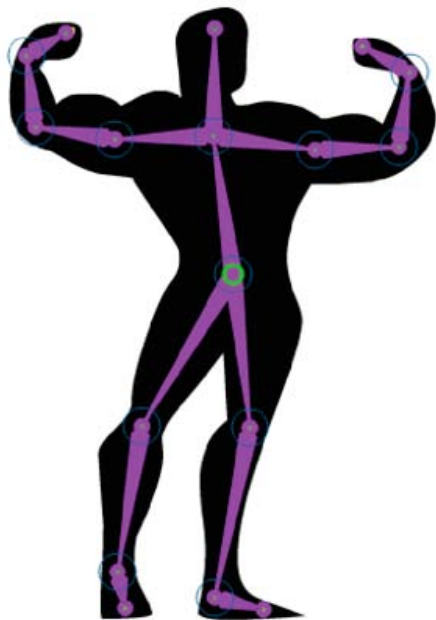
Inverzní kinematika (IK) je způsob, jak animovat objekty pomocí kostí zřetězených do lineárních nebo rozvětvených armatur se vztahem nadřazenosti/podřazenosti. Pokud se pohne jedna kost, přesunou se s ní i související připojené kosti.

Inverzní kinematika umožňuje snadno vytvářet přirozený pohyb. Při animaci pomocí inverzní kinematiky stačí zadat počáteční a koncové pozice kostí na časové ose. Aplikace Flash automaticky interpoluje polohy kostí v armatuře mezi počátečním a koncovým snímkem.

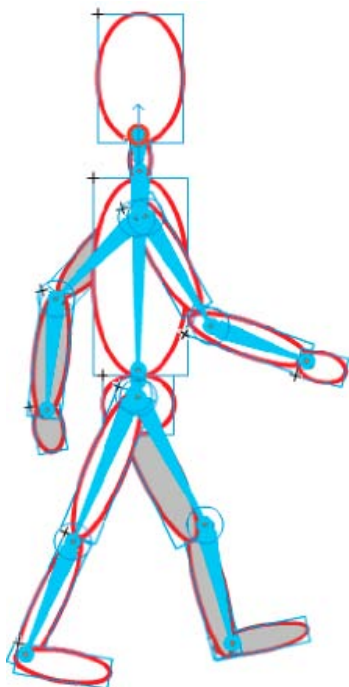
Inverzní kinematiku můžete použít 2 způsoby:

- Použitím tvaru jako kontejneru pro více kostí. Můžete například přidat kosti do kresby hada tak, aby se plazil jako ve skutečnosti. Tyto tvary můžete kreslit v režimu kreslení objektu.
- Řetěžením instancí symbolů. Můžete například propojit filmové klipy zobrazující trup, paže, předloktí a ruce tak, aby se k sobě navzájem pohybovaly realisticky. Každá instance má pouze jednu kost.

Poznámka: Armatury můžete animovat nejen v časové ose, ale také pomocí ActionScriptu 3.0. Další informace naleznete v tématu třídy `fl.ik` v referenční příručce jazyka ActionScript 3.0.



Tvar s přidanou armaturou kostí IK. Všimněte si, že hlavice kosti je kulatá a koncová část špičatá. První přidaná kost, kořenová kost, má okolo hlavice kruh.



Skupina několika symbolů s připojenou armaturou kostí IK. Ramena a stehna postavy jsou body větve armatury. Výchozí body transformace jsou hlavice kořenové kosti, vnitřní spoje a koncová část poslední kosti větve.

Poznámka: Chcete-li používat inverzní kinematiku, musíte v dialogovém okně Nastavení publikování na kartě Flash určit pro svůj soubor FLA jako nastavení skriptu jazyk ActionScript 3.0.

Styly kostí

Aplikace Flash může nakreslit kosti ve vymezené ploše čtyřmi způsoby:

- Plná. Jedná se o výchozí styl.
- Drát. To je užitečné v případě, že styl plné kosti zakrývá příliš mnoho z kresby pod kostí.
- Čára. Tato možnost je užitečná pro menší armatury.
- Neurčeno. Skryje kosti, takže je zobrazena pouze kresba pod nimi.

Chcete-li nastavit styl kostí, vyberte rozmezí IK v časové ose a potom vyberte styl z nabídky Styl v oddílu Volby na panelu Vlastnosti.

Poznámka: Pokud uložíte dokument se stylem kostí nastaveným na hodnotu Neurčeno, aplikace Flash při příštím otevření dokumentu automaticky změní styl kostí na hodnotu Čára.

Vrstvy pozice

Po přidání kostí do instancí symbolů nebo tvarů pro ně aplikace Flash vytvoří v časové ose novou vrstvu. Tato nová vrstva se nazývá vrstva pozice. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů na vymezené ploše, přidá aplikace Flash vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

V aplikaci Flash Pro CS5 může každá vrstva pozice obsahovat pouze jednu armaturu a k ní přiřazené instance nebo tvar. V aplikaci Flash CS5.5 může vrstva pozice obsahovat kromě jedné nebo více armatur kostí ještě další objekty.

Výukové lekce a videa

Následující výuková videa ukazují používání inverzní kinematiky. Přestože může být v některých videích zobrazena pracovní plocha aplikace Flash Professional CS3 nebo CS4, mají význam i pro aplikaci Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(Používání inverzní kinematiky\) \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(Flash u protinožců – nástroj Kost a nástroj Deco\) \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\) \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(Animace symbolů pomocí nástroje Kost\) \(3:26\)](#) (YouTube.com)


Přidání kostí do symbolů

[Zpět na začátek](#)

Kosti IK můžete přidávat do filmových klipů, grafik a instancí tlačítek. Chcete-li použít text, musíte jej nejdříve převést na symbol. Před přidáním kostí mohou být instance symbolů v různých vrstvách. Aplikace Flash je přidá do vrstvy pozice.

Poznámka: Text můžete také rozdělit na jednotlivé tvary (pomocí příkazu Změnit > Rozdělit) a použít kosti u jednotlivých tvarů.

Při řetězení objektů zvažte vztahy nadřazenosti a podřizenosti, které chcete vytvořit, například od ramene k lokti a zápěstí.

1. Vytvořte ve vymezené ploše instance symbolů. Chcete-li později ušetřit čas, uspořádejte instance tak, aby přibližně odpovídaly požadované prostorové konfiguraci.
2. Z panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
3. Klepněte na instanci symbolu, který chcete nastavit jako kořenovou kost armatury. Klepněte na bod, ve kterém chcete kost připojit k symbolu.

Ve výchozím nastavení aplikace Flash vytvoří kost v místě klepnutí myši. Pro přesnější způsob přidání kosti vypněte v předvolbách výkresu (Úpravy > Předvolby) volbu Automaticky nastavit bod transformace. Při vypnuté volbě Automaticky nastavit bod transformace se kost po klepnutí z jednoho symbolu na další přichytí k bodu transformace symbolu.

4. Přetáhněte další instanci symbolu a uvolněte tlačítko myši v bodě, ve kterém ji chcete připojit.
5. Chcete-li přidat k armatuře další kost, přetáhněte za koncovou část první kost k další instanci symbolu.

Koncovou část lze umístit přesněji, vypnete-li přitahování na objekty (Zobrazení > Přitahování > Přitáhnout na objekty).

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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 změnit polohu prvků dokončené armatury, přetáhněte buď kosti nebo samotné instance.
 - Přetažením kosti přemístíte přidruženou instanci, 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. Podřizená kost se bude přesouvat bez otáčení spoje.

Po vytvoření armatury můžete do armatury stále přidávat nové instance z různých vrstev. Přetáhněte novou kost do nové instance a aplikace Flash tuto instanci přemístí do vrstvy pozice armatury.

Videa a výukové lekce:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. Adobe TV)

Přidání kostí do tvarů

[Zpět na začátek](#)

Kosti můžete přidat do jednoho tvaru nebo do skupiny tvarů, které jsou ve stejné vrstvě. V obou případech musíte před přidáním první kosti vybrat všechny tvary. Po přidání kostí převede aplikace Flash všechny tvary a kosti do tvaru objektu IK a přesune objekt do nové vrstvy pozice.

Po přidání kostí do tvaru má tvar následující omezení:

- Tvar IK nelze sloučit s jinými tvary mimo něj.
- Pomocí nástroje Volná transformace nelze tvar otočit, zkosit ani změnit jeho velikost.
- Úpravy řídících bodů tvaru se nedoporučují.


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.

Pokud je tvar příliš složitý, vyzve vás aplikace Flash před přidáním kostí k jeho převodu na filmový klip.

2. Ve vymezené ploše vyberte celý tvar.

Pokud tvar obsahuje více oblastí barev nebo tahů, přetáhněte obdélník výběru kolem tvaru, aby byl vybrán celý.

3. V panelu nástrojů vyberte nástroj Kost .
4. S nástrojem Kost klepněte dovnitř tvaru a přetáhněte do jiného umístění uvnitř tvaru.
5. Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti do jiného umístění uvnitř tvaru.

Druhá kost se stane podřizenou kostí kořenové kosti. Oblasti tvaru s kostmi propojujte v takovém pořadí, abyste vytvořili požadované vztahy nadřazenosti a podřizenosti. Takto vytvoříte například vazbu z ramene k lokti a k zápěstí.

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klepněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte 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.

Jakmile se z tvaru stane tvar IK, má následující omezení:

- Daný tvar již dále nelze transformovat (změnit jeho velikost nebo jej zkosit).
- Do tvaru nelze přidat nové tahy. Je nadále možné přidávat a odebírat řídicí body z existujících tahů tvaru.
- Daný tvar nelze upravovat na místě (poklepáním na něj na vymezené ploše).
- Tvar má svůj vlastní vztažný bod, transformační bod i ohraničovací rámeček.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – IK Support \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora inverzní kinematiky\) \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Úpravy armatur a objektů IK

[Zpět na začátek](#)

Armatury IK nelze upravovat, pokud vrstvy pozice obsahují pozice za prvním snímkem časové osy. Před úpravou 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 ni pomocí nástroje Výběr. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberete více kostí.
- Chcete-li výběr přesunout na sousedící kosti, klepněte v inspektoru vlastností na tlačítka pro výběr nadřazené či podřízené kosti nebo další či předchozí kosti na stejné úrovni.
- Chcete-li vybrat všechny kosti v armatuře, poklepejte na kost.
- 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.
- Chcete-li vybrat instanci symbolu připojenou ke kosti, klepněte na tuto instanci.

Změna polohy kostí a přiřazených objektů

- Chcete-li změnit polohu lineární armatury, přetáhněte některou kost v armatuře.
Pokud armatura obsahuje připojené instance symbolů, můžete také přetáhnout instanci. Tímto způsobem můžete otáčet instanci vzhledem k její kosti.
- Chcete-li změnit polohu větve armatury, přetáhněte některou kost ve větvi.
Všechny kosti ve větvi se přesunou. Kosti v jiných větvích armatury nelze přesunovat.
- Chcete-li otočit kost i s podřízenými kostmi, aniž byste přesunuli nadřazenou kost, táhněte kosti 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. Můžete tvar také přetáhnout se stisknutou klávesou Alt.

Odstraňování kostí

Provedte jeden z následujících úkonů:

- 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 odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu v časové ose, klepněte pravým tlačítkem myši na rozmezí armatury IK v časové ose a z kontextové nabídky zvolte příkaz Odebrat armaturu.
- Chcete-li odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu ve vymezené ploše, vyberte všechny kosti poklepáním na jednu kost v armatuře. Potom stiskněte klávesu Delete.
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.

Poznámka: Nástroj dílčí výběr nefunguje, pokud v rozmezí IK existuje více pozic. Před úpravou odstráňte všechny dodatečné pozice za prvním snímkem armatury v časové ose.

- Chcete-li přesunout spoj, hlavici nebo koncovou část kosti uvnitř instance symbolu, přesuňte transformační bod instance. Použijte nástroj Volná transformace.

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

Řídící 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 řídící body hranice tvaru IK, klepněte na tah tvaru.
- Chcete-li přesunout řídící bod, přetáhněte řídící bod.
- Chcete-li přidat nový řídící bod, klepněte na část tahu, která žádné řídící body neobsahuje.
- Chcete-li odstranit existující řídící bod, vyberte tento bod klepnutím a poté stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: Tvar IK nelze transformovat (změnit jeho velikost ani jej zkosit).

Vázání kostí k bodům tvarů

[Zpět na začátek](#)

Ve výchozím nastavení jsou řídící body tvaru připojeni k nejbližší kosti. Nástroj Vázat můžete použít k úpravám připojení mezi jednotlivými kostmi a řídícími body tvaru. Tímto způsobem můžete ovládat deformaci tahu při každém pohybu kosti, abyste dosáhli lepších výsledků. Tato metoda je užitečná, nedochází-li při pohybu armatury k deformaci tahu tvaru tak, jak chcete.

Můžete vázat více řídících bodů k jedné kosti nebo více kostí k jednomu řídícímu bodu.

- Chcete-li zvýraznit řídící body připojené ke kosti, klepněte na kost s nástrojem vázat .

Zatímco propojené body jsou zvýrazněny žlutě, vybraná kost se zobrazí červeně. Řídící body, které jsou připojené pouze k jedné kosti, budou zobrazeny jako čtverce. Řídící body připojené k více než jedné kosti budou zobrazeny jako trojúhelníky.

- Chcete-li přidat řídící body k vybrané kosti, klepněte se stisknutou klávesou Shift na řídící bod, který není zvýrazněn.

Přetáhnutím se stisknutou klávesou Shift můžete také vybrat více řídících bodů a přidat je do vybrané kosti.

- Chcete-li řídící body z kosti odstranit, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh) na řídící bod, který je zvýrazněn žlutě.

Více řídících bodů z vybrané kosti můžete také odstranit přetažením se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

- Chcete-li zvýraznit kosti připojené k řídícím bodům, klepněte na řídící bod s nástrojem vázat .

Zatímco propojené kosti jsou zvýrazněny žlutě, vybraný řídící bod se zobrazí červeně.

- Chcete-li do vybraného řídícího bodu přidat jiné kosti, klepněte na kost se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li z vybraného řídícího bodu kost odstranit, klepněte na žlutě zvýrazněnou kost se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh).

Omezení pohybu kostí IK

[Zpět na začátek](#)

Abyste vytvořili realističtější pohyb armatur IK, můžete ovládat volnost pohybu specifických kostí. Můžete například omezit dvě kosti ruky tak, aby se loket nemohl ohnout nesprávným směrem.

Ve výchozím nastavení má každá kost IK při vytvoření přiřazenou pevnou délku. Kosti lze otáčet okolo spoje s nadřazenou kostí a podél os x a y. Nelze je však přesunout způsobem, který by vyžadoval změnu délky nadřazené kosti, pokud nepovolíte pohyb osy x nebo y. Otáčení kosti je ve výchozím nastavení povoleno a pohyb podél os x a y je zakázán.

Chcete-li vytvořit dojem váhy kosti, můžete také omezit rychlost jejího pohybu.

U armatur s řetězci připojených kostí nemůžete u libovolné větve armatury omezit pohyb posledního spoje. Chcete-li dosáhnout dojmu omezení posledního spoje, použijte kosti s filmovými klipy a připojte poslední kost do filmového klipu, který má vlastnost alfa nastavenou na nulu. Potom omezte předposlední kost místo poslední.

Příklady:

- U ruky můžete omezit počet stupňů otáčení lokte, aby jej nebylo možné otočit za normální rozsah pohybu předloktí.

- Chcete-li povolit přesunutí znaku na vymezené ploše, povolte na kořenové kosti posunutí X nebo Y. Při použití posunutí X a Y pro přesnější přesunutí vypněte otočení.

Když je vybrána jedna kost 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 oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Povolit.

Na spoji se objeví dvouhlavá šipka kolmo ke kosti, která označuje povolený pohyb podél osy x. Na spoji se objeví dvouhlavá šipka rovnoběžná s kostí, která označuje povolený pohyb podél osy y. Povolení posunu x a y u kosti zjednodušuje umístění kosti při zakázaném otáčení kosti.

- Chcete-li omezit míru pohybu podél osy x nebo y, vyberte v oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Omezit a zadejte hodnotu minimální a maximální vzdálenosti, o kterou lze kost přesunout.
- Chcete-li otáčení vybrané kosti okolo spoje zakázat, odznačte políčko Povolit v oddílu Spoj: Otočení v inspektoru vlastností. Toto políčko je ve výchozím nastavení zaškrtnuto.
- Chcete-li omezit otáčení kosti, zadejte v oddílu Spoj: Otočení v 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, zakažte otáčení a posun os x a y. 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 Rychlost spoje. Rychlost spoje kosti propůjčuje dojem hmotnosti. Maximální hodnota 100 % je rovna neomezené rychlosti.

Omezení pohybu kostí s přidržením (pouze CS5.5)

Přesunutí konkrétních kostí můžete zabránit jejich přidržením na vymezené ploše. Přidržené kosti setrvávají na místě, zatímco jiné kosti k nim připojené se mohou nadále volně pohybovat. Příkladem použití by byla stojící lidská postava, která má přidržené kosti nohou, takže je nemůže zdvihnout ze země.

Chcete-li přidržet jednu nebo více kostí na vymezené ploše:

1. Klepnutím vyberte kosti na vymezené ploše.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte kurzor myši nad spoj kosti, aby se zobrazil kurzor Přidržet. Potom klepněte na spoj.
 - V oddílu Umístění v inspektoru vlastností zaškrtněte políčko Přidržet.

Vybraná kost se již nemůže přesunout v žádném směru.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Pinning Support for IK \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Podpora přidržení pro inverzní kinematiku\)](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#) (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com)
- Dokument TechNote: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint \(Nelze nastavit omezení pohybu IK u poslední kosti spoje\)](#)

Přidání pružnosti do kostí

[Zpět na začátek](#)

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 snímku 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 pružiny. 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.

Další zdroje

- Video: [Working with IK Spring properties \(Práce s vlastnostmi pružnosti IK\)](#) (délka = 7:50, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5 \(O nástroji Pružnost v aplikaci Flash Professional CS5\)](#) (Adobe.com)

Animace armatury

[Zpět na začátek](#)

Animace armatury 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. Tato pozice musí být v prvním snímku, ve kterém se armatura ve vrstvě pozice objeví.

V dalších zdrojích informací je ukázáno, jak animovat armatury:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(Animace kostí – inverzní kinematika\)](#) (délka = 2:41, Adobe TV)
- Video: (délka = 4:29, zahrnuje: přidání kostí, omezený pohyb spojů, přidání pozic, animace pomocí vlastností pružiny. AdobeTV.com) [Spring for Bones\(Pružnost pro kosti\)](#)
- Článek: [Character animation with the Bone Tool in Flash \(Animace znaků pomocí nástroje Kost v aplikaci Flash\)](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(Použití nástroje Kost\)](#) (délka = 5:12, YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(Animování symbolů pomocí nástroje Kost\)](#) (délka = 3:26, YouTube.com)

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 Professional automaticky interpoluje polohy kostí ve snímcích mezi pozicemi.

1. Abyste vytvořili prostor pro animaci, kterou chcete vytvořit, přidejte v případě potřeby 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.

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. Chcete-li změnit délku animace v časové ose, umístěte kurzor myši nad poslední snímek armatury, aby se objevil kurzor Změnit velikost. Potom přidejte nebo odeberte snímky přetažením posledního snímku vrstvy pozice doprava nebo doleva.

Aplikace Flash změní pozici snímků pozice úměrně ke změně v délce trvání vrstvy a interpoluje mezilehlé snímky. Chcete-li změnit velikost rozmezí armatury v časové ose bez ovlivnění umístění snímků pozice, přetáhněte poslední snímek rozmezí armatury se stisknutou klávesou Shift.

Chcete-li vidět náhled animace, přesuňte po dokončení přehrávací hlavu na časové ose. Můžete zobrazit polohy armatury interpolované mezi

snímky pozice.

Kdykoliv můžete polohu armatury ve snímcích pozice změnit nebo přidat nové snímky pozice.

Úpravy umístění pozic v armatuře

Umístění pozic můžete upravit následujícími způsoby:

- Chcete-li přesunout pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a potom přetáhněte pozici na nové místo v armatuře.
- Chcete-li zkopírovat pozici do nového umístění, klepněte na pozici se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) a přetáhněte pozici se stisknutou klávesou Alt do nového umístění v armatuře.
- Vyjmutí, kopírování a vložení. Klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) na pozici, kterou chcete vyjmout nebo kopírovat, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vyjmout pozici nebo Kopírovat pozici.

Pak se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Cmd (Macintosh) klepněte na snímek v rozmezí armatury, kam chcete pozici vložit, a z kontextové nabídky zvolte příkaz Vložit pozici.

Použití dodatečných doplňovaných efektů k vlastnostem objektu IK

Chcete-li u vlastností objektu IK použít jiné doplňované efekty než je poloha kosti, je třeba tento objekt uzavřít 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 tlačítko 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.

Symbole 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

Jazyk ActionScript 3.0 umožňuje ovládat armatury IK připojené k tvarům nebo instancím filmových klipů. Pomocí jazyka ActionScript však nelze ovládat armatury připojené k instancím symbolů tlačítek nebo grafických symbolů.

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.
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

[Zpět na začátek](#)

Náběh/doběh přizpůsobuje rychlost animace ve snímcích kolem každé pozice tak, aby se vytvořil realističtější pohyb.

1. Vyberte snímek mezi dvěma snímky pozice ve vrstvě pozice nebo snímek pozice.
Mezilehlý snímek Náběh/doběh má vliv na snímky mezi snímky pozice vlevo a vpravo od vybraného snímku.
Snímek pozice Náběh/doběh má vliv na snímky mezi vybranou pozicí a další pozicí ve vrstvě.
2. Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte typ náběhu/doběhu.
Jednoduché náběhy/doběhy Čtyři náběhy/doběhy, které zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po nebo před vybraným snímkem.
Náběhy/doběhy Spustit a Zastavit Zpomalují pohyb ve snímcích bezprostředně po předchozím snímku pozice a snímcích bezprostředně před následujícím snímkem pozice.
***Poznámka:** Při používání doplnění pohybu jsou v Editoru pohybu k dispozici ty samé typy náběhů/doběhů. Když je v časové ose vybráno doplnění pohybu, můžete křivku každého typu náběhu/doběhu vidět v Editoru pohybu.*
3. V inspektoru vlastností zadejte hodnotu míry náběhu/doběhu.

Výchozí hodnota je 0, neboli žádný náběh/doběh. Maximální hodnota je 100 a platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky předcházející snímku pozice. Minimální hodnota je -100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky bezprostředně následující za předcházejícím snímkem pozice.

Po dokončení můžete zobrazit náhled náběhu/doběhu pohybu na vymezené ploše. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose mezi dvěma snímky pozice lze sledovat použití náběhu/doběhu.

Další témata [Nápovědy](#)

[Doplnění pohybu](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Klávesové zkratky

[Kopírování aktuální skupiny zkratk do schránky](#)
[Vytváření změny vlastních klávesových zkratk](#)

Kopírování aktuální skupiny zkratk do schránky

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte položky Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Flash > Klávesové zkratky (Macintosh).
2. Klikněte na tlačítko Kopírovat do schránky. Poté je možné skupinu klávesových zkratk vložit do libovolného textového editoru pro pozdější použití nebo tisk.

Vytváření změny vlastních klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Flash Professional můžete vytvářet a upravovat klávesové zkratky.

Přízpusobení klávesových zkratk

1. Vyberte položky (Windows) Upravit > Klávesové zkratky nebo (Macintosh) Flash > Klávesové zkratky.
Objeví se dialogové okno Klávesové zkratky.
2. Klávesové zkratky můžete přidávat, odstraňovat nebo upravovat pomocí následujících voleb:
Přednastavení rozvržení klávesnice Umožňuje zvolit přednastavení pro předem určené zkratky z rozevřacího seznamu nebo libovolnou vlastní sadu, kterou sami definujete.

Hledání Umožňuje vyhledat jakýkoli příkaz, jehož klávesovou zkratku chcete nastavit nebo změnit. Nebo můžete příkaz zobrazit prostřednictvím stromového zobrazení příkazů.


Rozlišovat malá a VELKÁ Umožňuje provést hledání příkazu, u něhož záleží na velikosti písmen.

Přidat Vybranému příkazu přidá novou klávesovou zkratku. Chcete-li přidat novou klávesovou zkratku vybranému příkazu, klepněte na tlačítko Přidat nebo zadejte novou kombinaci kláves. Každému příkazu může být přiřazena jedna klávesová zkratka. Pokud již je příkazu zkratka přiřazena, tlačítko Přidat nebude aktivní.

Zpět Vratí poslední nastavenou zkratku příkazu.

Kopírovat do schránky Slouží ke kopírování celého seznamu klávesových zkratk do schránky operačního systému.

Přejít na konflikt Umožňuje přechod na konfliktní příkaz. V případě konfliktu při nastavení zkratk se zobrazí varovná zpráva.

Uložit zkratky jako přednastavení  Umožňuje uložení celé sady zkratk do přednastavení. Přednastavení lze poté vybrat z rozevřacího seznamu Přednastavení rozvržení klávesnice.

Odstranit zkratku  Slouží k odstranění vybrané zkratk.

Poznámka: Jednotlivé klávesy jako Delete nebo Page Up nebo klávesy, které jsou předem definovány pro určité obecné úlohy, jako například mazání obsahu, posunování stránky atd., použít nelze.

3. Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání zkratk od příkazu

1. Z rozevřací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz.
2. Klepněte na značku X vedle zkratk.

Přidání zkratk k příkazu

1. Z rozevřací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů a vyberte požadovaný příkaz.
2. Klepněte na tlačítko Přidat.
3. Stiskněte kombinaci kláves.

Poznámka: Pokud dojde ke konfliktu kombinace kláves (například pokud je již kombinace kláves přiřazena jinému příkazu), přímo pod seznamem Příkazy se zobrazí vysvětlující zpráva. Klepnutím na tlačítko Přejít na konflikt lze rychle přejít je konfliktnímu příkazu a zkratku změnit.

4. Klepněte na tlačítko OK.

Upravení existující zkratky

1. Z rozevírací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz.
2. Poklepejte na zkratku.
3. Stiskněte novou kombinaci kláves.

Poznámka: Pokud dojde ke konfliktu kombinace kláves (například pokud je již kombinace kláves přiřazena jinému příkazu), přímo pod seznamem Příkazy se zobrazí vysvětlující zpráva. Klepnutím na tlačítko Přejít na konflikt lze rychle přejít je konfliktnímu příkazu a zkratku změnit.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Nastavení publikování (CS5)

[Určení nastavení publikování pro soubory SWF \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper \(CS5\)](#)
[Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory GIF \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory JPEG \(CS5\)](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory PNG \(CS5\)](#)
[Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování \(CS5\)](#)
[Používání profilů publikování \(CS5\)](#)

Určení nastavení publikování pro soubory SWF (CS5)

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na kategorii Flash a z rozbalovací nabídky přehrávače vyberte požadovanou verzi přehrávače. Ne všechny funkce aplikace Adobe® Flash® Professional 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 tlačítko 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 všechny 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 Professional prozkoumá všechny streamingové zvuky 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 mobilní zařízení, a ne původní zvuky z knihovny, zvolte Exportovat zvuky zařízení. Klepněte na tlačítko 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.

Poznámka: 32bitová verze nástroje Bridge není v aplikaci Adobe Flash Professional CC podporována.

Exportovat SWC Vyexportuje soubor .swc, který slouží k distribuci komponent. Soubor .swc obsahuje zkompileovaný 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 Professional, vyberte libovolnou z následujících voleb:

Vytvořit zprávu o velikosti Vygeneruje zprávu s přehledem množství dat ve finálním obsahu Flash Professional podle jednotlivých souborů.

Zabránit importu Zabraňuje ostatním uživatelům importovat soubor SWF a převést ho zpět na dokument FLA. Umožňuje použít u vašeho souboru Flash Professional SWF ochranu heslem.

Vynechat akce sledování Určuje, že Flash Professional 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.

Povolit ladění Aktivuje Debugger a umožní vzdálené ladění souboru Flash Professional 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 (Zastaralé v aplikaci Flash Professional CC) Ladění jazyka ActionScript 1.0 a 2.0. Pokud používáte ActionScript 3.0, prostudujte si téma [Ladění skriptu ActionScript 3.0](#).
10. Z rozbalovací nabídky Lokální zabezpečení přehrávání vyberte požadovaný model zabezpečení aplikace Flash Professional. 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 - Přímý přímý režim zlepšuje výkon přehrávání tím, že povolí 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.

Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Pro přehrávání obsahu Flash Professional 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 Professional.

Chcete-li parametry HTML pro Flash Professional 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 nastavují 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.

Určení požadovaných nastavení

1. Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na Formáty. Ve výchozím nastavení je vybrán 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 volbu 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 zkratk 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 písmi 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. Řežim 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 Professional.

Neprůhledné bez okna Nastaví pozadí obsahu aplikace Flash Professional 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 Professional 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.

Pokud v dialogovém okně Nastavení publikování zapnete na záložce Flash volbu Hardwarová akcelerace, je vybraný režim okna ignorován a použije se výchozí režim Okno.

Ukázku nastavení Řežim 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 složitěho 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 Zabráňuje 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 používáte při psaní vlastního HTML pro zobrazování obsahu Flash Professional. 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 vybrána. 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 Professional 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 Professional 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 Professional 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: \$LO

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.

Nejllepší 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 Umístí 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, parametr (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 Professional, absolutní určování polohy a funkce pro práci s vrstvami dostupné v aplikaci Internet Explorer 4.0. Seznam prohlížečů, které podporují tento atribut/parametr viz [Publikování dokumentů Flash](#). 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 Professional 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 (CS5).

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 Professional 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 Professional. 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 Professional 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 Professional 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 Professional, následujícím stisknutím klávesy tabulátor se výběr přesune mimo aplikaci Flash Professional, a to do okolního obsahu HTML nebo na stavový řádek prohlížeče, pokud po aplikaci Flash Professional 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 Professional, následujícím stiskem klávesy tabulátor se přesměruje vstup znovu na začátek aplikace Flash Professional. V tomto režimu nelze používat klávesu tabulátor k přesměrování vstupu mimo aplikaci Flash Professional.

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="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

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="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</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="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?Pl_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</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.

Prohlížeče, které podporují režim bez okna

Podrobné informace o podpoře atributu `WMODE` ve webovém prohlížeči naleznete v [tabulce v článku TechNote 12701: Flash OBJECT Tag Attributes \(TechNote 12701: Atributy tagů OBJECT v aplikaci Flash\)](#).

Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval verzi přehrávače Flash Player uživatele, a případně jej přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li přehrávač určený pro tento dokument. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

Detekce přehrávače Flash Player je dostupná jen v případě, že je v nastavení publikování určen přehrávač Flash Player 4 nebo novější (CS5) či Flash Player 5 nebo novější (CS5.5), 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 Professional umožňující prohlížení vámi vytvořeného obsahu.

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 Professional pro PocketPC 2003
- Flash Professional se sledováním AICC
- Flash Professional s FSCommand
- Flash Professional s pojmenovanými kotvami
- Flash Professional se sledováním SCORM

Poznámka: Předloha Obrazová mapa HTML nepodporuje detekci přehrávače, protože v ní 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 zaškrťovací políčko Zjistit verzi Flash a textová pole pro zadání čísla verze.
3. Vyberte zaškrťovací 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 Professional 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 Professional, 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 (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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 Professional optimalizuje animovaný GIF, přičemž uloží jen změny mezi jednotlivými snímky.

Flash Professional vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor GIF, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku `#Static` v inspektoru Vlastnosti. Flash Professional 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 Professional může vygenerovat obrazovou mapu pro soubor GIF, aby se uchovaly odkazy na URL pro tlačítka v původním dokumentu. Pomocí inspektoru Vlastností umístíte popis snímku #Map do klíčového snímku, ve kterém chcete obrazovou mapu vytvořit. Pokud popis snímku nevytvoříte, Flash Professional vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Obrazovou mapu vytvoříte jen v případě, že vybraná předloha obsahuje proměnnou \$IM.

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 Professional 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 všechny 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. Vyhladení 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 umístíte 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:

Nepřůhledný 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 nejpreciznější 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 Professional 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 Professional 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 tlačítko OK.

Určení nastavení publikování pro soubory JPEG (CS5)

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 Professional 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 tlačítko OK.

Určení nastavení publikování pro soubory PNG (CS5)

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 Professional 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. Vyhladění 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 nejpresnější 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 Professional 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 Professional 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 nejpresnější 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 tlačítko OK.

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování (CS5)

[Zpět na začátek](#)

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 Professional spustí projektor.

❖ Zvolte Soubor > Náhled publikování a vyberte požadovaný formát souboru pro náhled.

S použitím aktuálních hodnot Nastavení publikování vytvoří Flash Professional soubor určeného typu se stejným umístěním jako soubor FLA. Tento soubor zůstane na tomto místě, dokud ho nepřepíšete nebo neodstraníte.

Používání profilů publikování (CS5)

[Zpět na začátek](#)

Profilů 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.

Profilů publikování se ukládají spíše na úrovni dokumentu než na úrovni aplikace.



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  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.

Další témata Nápovědy

[Přehled publikování](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Nastavení ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pro instanci symbolu

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti (pouze CS5.5)

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

[Zpět na začátek](#)

Změny velikosti položek ve vymezené ploše lze provádět následujícími způsoby:

- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít nástroj Volná transformace, panel Vlastnosti nebo panel Transformace.
- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít změnu měřítka s 9 řezy a nástroje a panely, které jsou uvedeny výše.
- Změny velikosti celého obsahu plochy při změně velikosti vymezené plochy (pouze CS5.5).

Změna velikosti jednotlivé instance symbolu

1. Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Nástroje vyberte nástroj Volná transformace a potom změňte velikost instance přetažením jejích rohů nebo okrajů.
 - Otevřete panel Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) a upravte vlastnosti Výška a Šířka pro danou instanci.
 - Otevřete panel Transformace (Okno > Transformace) a upravte vlastnosti Šířka měřítka a Výška měřítka pro danou instanci.

Změna velikosti celého obsahu při změně velikosti vymezené plochy (pouze CS5.5)

1. Zvolte Změnit > Dokument.
2. V dialogovém okně Nastavení dokumentu zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku dokumentu. Jedná se o velikost vymezené plochy.
3. Vyberte možnost Změnit velikost obsahu podle vymezené plochy. Klepněte na tlačítko OK.

Změna velikosti se aplikuje na veškerý obsah ve všech snímcích.

Výukové lekce a videa

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Scaling Assets \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Změna velikosti datových zdrojů\)](#) (4:20, Adobe TV)
- Příklad jazyka ActionScript 3.0: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens \(Změna měřítka a velikosti položek k použití na více obrazovkách\)](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

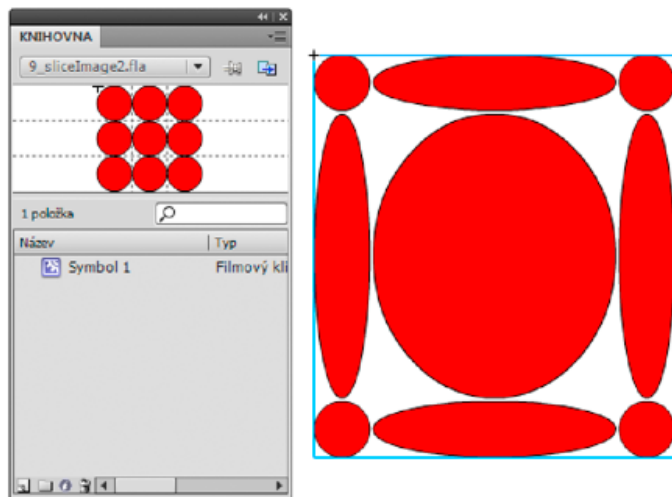
Poznámka: Nastavení živého náhledu nelze u dokumentů vytvořených pomocí jazyka ActionScript 3.0 použít.

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

[Zpět na začátek](#)

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 nepřítahují. 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

[Zpět na začátek](#)

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 symbolu 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 přehrávání.

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 Professional 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 instanci symbolu

[Zpět na začátek](#)

1. Ve vymezené ploše vyberte symbol filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností vyberte možnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu (CS5) nebo zvolte příkaz Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu z nabídky Vykreslení (CS5.5).

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti (pouze CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Pokud je pro instanci symbolu zapnuto ukládání bitmapy do vyrovnávací paměti, můžete pro danou instanci zvolit neprůhlednou barvu pozadí. Ve výchozím nastavení je pozadí průhledné.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastností v oddílu Zobrazit vyberte z nabídky neprůhledné pozadí bitmapy.
3. Vyberte barvu pozadí v dialogovém okně pro výběr barvy.

Videa a výukové lekce

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Export as bitmap and cache as bitmap \(Aplikace Flash Professional CS5.5 – Export jako bitmap a uložení do vyrovnávací paměti jako bitmapy\)](#) (2:06, Adobe TV)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Nastavení předvoleb v programu Flash

Nastavení předvoleb

Nastavení všeobecných předvoleb

Nastavení předvoleb automatického formátování pro ActionScript

Předvolby schránky

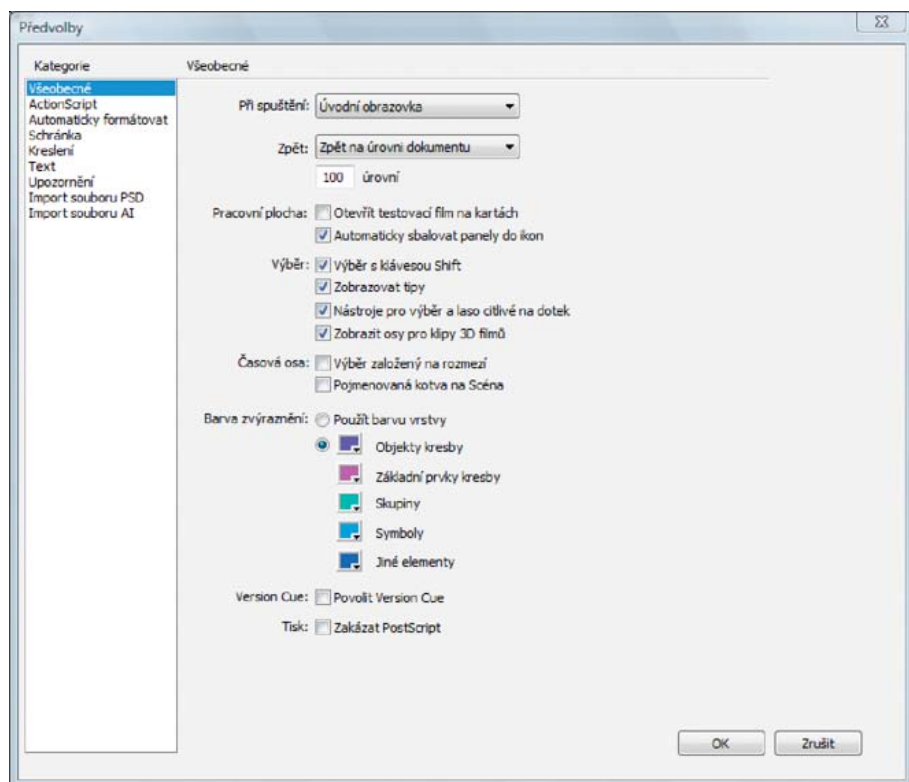
Nastavení předvoleb textu

Nastavení předvoleb upozorňování

Nastavení předvoleb vyrovnávací paměti publikování (pouze CS5.5)

Obnovení všech předvoleb na výchozí nastavení

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



Kategorie Všeobecné v dialogovém okně Předvolby.

Nastavení předvoleb

[Zpět na začátek](#)

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

Nastavení všeobecných předvoleb

[Zpět na začátek](#)

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 Professional. 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.

Poznámka: Režim Zpět na úrovni objektu je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

Počet kroků zpět 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 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 ikon

automaticky sbalily, když klepnete mimo ně, zvolte možnost Automaticky sbalit panely do ikon.

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

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

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

Zobrazení os pro 3D Ve všech klipech 3D filmů se zobrazují překrytí os X, Y a Z. To usnadňuje identifikaci ve vymezeném prostoru.

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

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 možnost **Použít barvu vrstvy**.

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

Automatické obnovení (pouze CS5.5) Je-li toto nastavení povoleno (výchozí nastavení), uloží se kopie každého otevřeného souboru v zadaném časovém intervalu do stejné složky jako původní soubory. Pokud jste soubor ještě neuložili, uloží aplikace Flash kopie do své složky Temp. Názvy souborů jsou stejné jako původní, pouze na začátek názvu souboru je přidáno „RECOVER_“. Pokud se aplikace Flash Pro neočekávaně ukončí, zobrazí se při restartování dialogové okno umožňující otevřít soubor automatického obnovení. Když ukončíte aplikaci Flash Pro normálně, soubory automatického obnovení se odstraní.

Změna velikosti obsahu (pouze CS5.5) Možnosti změny velikosti obsahu při změně velikosti vymezené plochy v dialogovém okně **Vlastnosti dokumentu** (Změnit > Dokument). Chcete-li zachovat zarovnání objektů k levému hornímu rohu vymezené plochy, vyberte možnost **Zarovnat doleva nahoru**. Chcete-li změnit velikosti položek v zamknutých a skrytých vrstvách časové osy, vyberte možnost **Zahrnout zamknuté a skryté vrstvy**.

Nastavení předvoleb automatického formátování pro ActionScript

[Zpět na začátek](#)

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

Předvolby schránky

[Zpět na začátek](#)

Předvolby schránky v aplikaci Flash řídí zpracování bitmapových obrazů, které jsou zkopírovány do schránky.

Barevná hloubka (Pouze Windows) Určuje maximální barevnou hloubku obrazových dat zkopírovaných do schránky. Obrazy s vyšší hloubkou se zkopírují s nižším rozlišením. Doporučujeme nastavit nejvyšší hloubku obrazů, se kterými chcete pracovat.

Typ (Pouze Macintosh) Určuje maximální barevnou hloubku obrazových dat zkopírovaných do schránky. Obrazy s vyšší hloubkou se zkopírují s nižším rozlišením. Doporučujeme nastavit nejvyšší hloubku obrazů, se kterými chcete pracovat.

Rozlišení Určuje rozlišení používané pro obrazová data zkopírovaná do schránky. Doporučujeme nastavit nejvyšší rozlišení obrazů, se kterými chcete pracovat.

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

Nastavení předvoleb textu

[Zpět na začátek](#)

- V předvolbě **Výchozí mapování písem** vyberte písmo, které se má používat k nahrazování chybějících písem v dokumentech, které otvíráte v programu Flash Professional.
- 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

[Zpět na začátek](#)

- Chcete-li, aby se zobrazilo upozornění, když se dokument s obsahem specifickým pro vývojový nástroj Adobe® Flash® Professional pokusíte uložit jako soubor Flash CS5/5.5, vyberte možnost **Upozornit při ukládání na kompatibilitu s aplikací Adobe Flash CS4** (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 zobrazilo upozornění, když Flash Professional 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 Professional 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 ovládacích funkcích.
- Upozornit na automatické ukládání a automatické obnovování dokumentu (pouze Flash Pro CS5.5). Je-li toto políčko zaškrtnuto, aplikace Flash vám připomene, abyste automatické ukládání povolili pro každý dokument, který jste uložili a potom změnili, pokud již nemá automatické ukládání povoleno. Toto připomenutí se pro každý dokument zobrazí pouze jednou.

Nastavení předvoleb vyrovnávací paměti publikování (pouze CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

Vyrovnávací paměť publikování ukládá písma a zvuky MP3 s cílem urychlit vytváření souborů SWF při použití příkazů Publikovat a Testovat film.

Aplikace Flash Pro během relace při prvním vytvoření souboru SWF ze souboru FLA umístí komprimované kopie všech používaných písem a zvuků MP3 do vyrovnávací paměti publikování. Pokud během následných operací Testovat film nebo Publikovat nejsou písma a zvuky v souboru FLA změněny, použijí se k vytvoření souboru SWF verze z vyrovnávací paměti.

Poznámka: Do vyrovnávací paměti publikování jsou přidávány pouze zvuky událostí MP3, ke kterým aplikace Flash přidává další kompresi. Zvukové streamy nejsou do vyrovnávací paměti přidávány.

Předvolby vyrovnávací paměti publikování obsahují tato nastavení:

Povolit vyrovnávací paměť publikování Vyberte tuto možnost, chcete-li povolit nebo zakázat vyrovnávací paměť publikování.

Omezení velikosti vyrovnávací paměti na disku Maximální velikost místa na disku, kterou používá vyrovnávací paměť publikování.

Omezení velikosti vyrovnávací paměti v paměti Maximální velikost paměti RAM, kterou používá vyrovnávací paměť publikování. Pokud vyrovnávací paměť překročí tuto velikost, budou položky, které nebyly v poslední době použity, přesunuty na disk.

Maximální velikost pro vložení do vyrovnávací paměti v paměti Maximální velikost jednoho komprimovaného písma nebo zvuku MP3, kterou lze přidat do vyrovnávací paměti publikování v paměti RAM. Větší položky jsou ukládány na disk.

Chcete-li vyrovnávací paměť publikování vymazat, zvolte Ovládání > Vymazat vyrovnávací paměť publikování nebo Ovládání > Vymazat vyrovnávací paměť publikování a testovat film.

Obnovení všech předvoleb na výchozí nastavení

[Zpět na začátek](#)

❖ Při spuštění aplikace Flash stiskněte a podržte klávesy Ctrl+Alt+Shift (Windows) nebo Cmd+Alt+Shift (Mac OS).

Další témata [Nápovědy](#)

 [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#)

[Volby importu objektů Illustratoru](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Správa souborů

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Publikování pro prostředí Adobe AIR pro stolní počítače

O prostředí Adobe AIR

Vytvoření souboru Adobe AIR

Náhled nebo publikování aplikace Adobe AIR

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

Podepisování aplikace

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

[Zpět na začátek](#)

O prostředí Adobe AIR

Adobe® AIR™ je běhový modul pro více systémů, 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™, Adobe® Flash Builder™ 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. Běhový modul se jednou nainstaluje v počítači uživatele a aplikace AIR se pak instalují a spouští stejně jako kterákoliv jiná počítačová aplikace. Běhový modul poskytuje jednotnou platformu nezávislou na operačním systému a pevný rámec pro zavádění aplikací, takže eliminuje testování napříč prohlížeči, neboť zajišťuje jednotnou funkčnost a stejné interakce mezi různými počítači. 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 aplikací založených na technologiích Flash, Flex, HTML a Ajax, aniž byste se museli učit tradiční technologie vývoje pro počítače.

Informace o hardwarových a softwarových požadavcích aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete [Požadavky na systém pro prostředí AIR](#).

Úplné informace o vývoji aplikací pro prostředí Adobe AIR™ naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Videa, výukové lekce a další zdroje

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ v aplikaci Flash Pro:

- Video: [Converting a Flash Project to AIR](#) (Převádění projektu v aplikaci Flash do prostředí AIR) (8:32)
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3](#) (Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR v aplikaci Flash CS3) (5:33)
- Video: [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)
- Video: [Designing an AIR application](#) (Návrh aplikace pro prostředí AIR) (8:51)
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash](#) (Vytváření vlastního vzhledu aplikací AIR pomocí aplikace Flash) (6:24)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Jedna aplikace, pět obrazovek) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash) (John Hattan, gamedev.net)
- Dokument TechNote: [Overlaying AIR 2.7 SDK for Flash Professional CS5.5](#) (Překrytí sady AIR 2.7 SDK pro aplikaci Flash Professional CS5.5)

[Zpět na začátek](#)

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:

- Spustíte 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 možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5).

Poznámka: Pokud jste úvodní obrazovku aplikace Flash vypnuli, můžete ji znovu zobrazit. Vyberte položky Úpravy > Předvolby a v kategorii

Všeobecné vyberte v nabídce Při spuštění možnost Úvodní obrazovka.

- Zvolte příkaz Soubor > Nový, vyberte možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5) a klepněte na tlačítko OK.
- Otevřete existující soubor aplikace Flash a převedte ho na soubor prostředí AIR. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte na záložce Flash z nabídky Přehrávač volbu Adobe AIR.

Poznámka: (Pouze Flash CS5) Pokud uložíte soubor prostředí AIR verze Flash CS5 ve 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

[Zpět na začátek](#)

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 cílové nastavení na prostředí Adobe AIR.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves 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 Pro 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*).

Poznámka: (pouze pro systém Windows) Publikování aplikace AIR se nezdaří, pokud název souboru obsahuje jiné než anglické znaky.

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

[Zpět na začátek](#)

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash Pro 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, soubor FLA prostředí Adobe AIR uložte.
3. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení AIR 2.
4. Doplňte údaje v dialogovém okně AIR – nastavení 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.

Výstup do Typ balíčku, který chcete vytvořit.

Balíček AIR – vytvoří standardní instalační soubor prostředí AIR, který předpokládá, že je během instalace možné samostatně stáhnout běhové prostředí AIR nebo že již je v cílovém zařízení nainstalováno.

- Instalátor Mac – vytvoří kompletní soubor instalačního souboru v počítačích Macintosh.
- Aplikace s integrovaným běhovým prostředím AIR – vytvoří soubor instalačního programu, který obsahuje běhové prostředí AIR, takže není nutné další stahování.

Instalační soubor systému Windows Tuto volbu vyberte, chcete-li namísto instalátoru prostředí AIR (.air) nezávislého na platformě zkompileovat nativní instalační soubor systému Windows (.exe).

Název Název hlavního souboru aplikace. Ve výchozím nastavení je stejný jako název souboru FLA.

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.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které nepodporují režim Direct, naleznete na stránkách [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3 \(Čipové sady a ovladače, které nejsou podporované objektem Stage3D | Flash Player 11, AIR 3\)](#).

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 naleznete 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.

Pokud jste do cesty ke knihovně ActionScript přidali soubory nativního rozšíření AIR, tyto soubory se v seznamu rovněž zobrazí.

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 naleznete v částech [Podepsání aplikace](#) a [Digitální podpis souboru AIR](#).

Nastavení záložky Ikony

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 (pouze Flash CS5).

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.

Jazykové nastavení

Na panelu Jazyky můžete vybrat jazyky, s nimiž má být aplikace v úložišti aplikací nebo v tržišti spojená. Výběrem jazyka umožníte uživatelům operačního systému v daném jazyce stáhnout aplikaci. Tato jazyková nastavení pouze lokalizují uživatelské rozhraní vaší aplikace.

Pokud nejsou vybrány žádné jazyky, aplikace je publikována ve všech podporovaných jazycích. Díky tomu nemusíte vybírat všechny jazyky. Prostředí Adobe AIR podporuje uvedené jazyky. Systém Android může podporovat další jazyky.

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 značkový jazyk – HTML, Textový soubor nebo Příklad).

Přípona Přípona názvu soubor (například html, text nebo xml); 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 svojí 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

[Zpět na začátek](#)

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 AIR 2** a klepněte na záložku **Podpis**.

Tato záložka obsahuje dvě přepínací tlačítka, která slouží k podpisu aplikace prostředím 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 **Opatření souboru AIR digitálním podpisem**.

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 dvoudílný kód státu, pokud v nabídce není. Seznam platných kódů zemí 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 opatřeného vlastním podpisem naleznete v části Opatření souboru AIR digitálním podpisem.

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 Pro a sady AIR SDK. Další informace naleznete v části [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

[Zpět na začátek](#)

Do aplikace Flash Pro můžete přidat nová vydání a vlastní verze sady AIR SDK. Po přidání se nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování.

Přidání nové verze sady SDK:

- Stáhněte si novou složku AIR SDK.
- V aplikaci Flash Pro vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko plus (+) a přejděte do nové složky AIR SDK. Klepněte na tlačítko OK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko OK.

Nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování. Nejnižší přijatelná verze sady SDK by měla být větší než verze, která je součástí sady Flash Pro.

Odebrání verze sady AIR SDK

- V aplikaci Flash Pro vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK vyberte sadu SDK, kterou chcete odebrat.
- Klepněte na tlačítko minus (-). Klepněte na tlačítko OK.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování aplikací prostředí AIR for Android

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

Vytváření aplikací prostředí AIR for Android

Jazykové nastavení

Počínaje aplikací Flash Professional CS5.5 je možné publikovat obsah pro prostředí Adobe® AIR™ pro Android, operační systém společnosti Google pro mobilní zařízení.

Tento článek popisuje konfiguraci nastavení publikování pro prostředí AIR for Android v aplikaci Flash Professional. Podrobné informace o vývoji aplikací Adobe AIR™ naleznete v části [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

Informace o požadavcích na hardware a software u aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete v [požadavcích na systém pro prostředí AIR](#).

Veškerou dokumentaci k prostředí AIR pro vývojáře naleznete v [odkazech na zdroje informací o prostředí Adobe AIR](#).

Videa a výukové lekce

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací AIR™ pro aplikace Android v aplikaci Flash Pro:

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Publishing an AIR for Android app](#) (Aplikace Flash Professional CS5.5 – Publikování aplikace prostředí AIR for Android) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (AIR for Android – část 1: Nastavení vývojového prostředí) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (AIR for Android – část 2: Přístup ke kameře v zařízení Android) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (Akcelerace grafického procesoru v prostředí AIR for Android) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Jedna aplikace, pět obrazovek) (Christian Cantrell, blogy společnosti Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Flash) (John Hattan, gamedev.net)

Poznámka: (pouze AIR 3.7) Balení aplikací pouze s kaptivním běhovým modulem (Android)

U verze AIR 3.7 dojde při balení aplikací AIR pro systém Android do jakéhokoli cíle ke vložení běhového modulu AIR. Díky tomu se zlepšuje zkušenost uživatele, protože není třeba stahovat běhový modul AIR samostatně. Vedlejším účinkem ale je, že velikost aplikace se zvýší asi o 9 MB.

Aplikace Flash Professional zobrazí varování, pokud byla aplikace AIR for Android sbalena pomocí možnosti Sdílený běhový modul.

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Dokumenty prostředí Adobe AIR for Android můžete v aplikaci Flash vytvořit pomocí příkazu Soubor >Nový příkaz. Můžete také vytvořit soubor FLA ActionScript® 3.0 a převést jej na soubor prostředí Adobe AIR for Android pomocí dialogového okna Nastavení publikování.

Chcete-li vytvořit soubor prostředí AIR for Android, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V úvodní obrazovce nebo v dialogovém okně Nový dokument (Soubor > Nový) zvolte možnost Prostředí AIR for Android.
- Otevřete existující soubor FLA a převedte jej na soubor prostředí AIR for Android. Vyberte možnost Prostředí AIR for Android v nabídce Cíl v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování).

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Můžete **zobrazit náhled** souboru SWF Flash AIR for Android tak, jak by vypadal v okně aplikace prostředí AIR. Používání náhledu je užitečné v případech, kdy chcete vidět, jak budou vypadat viditelné aspekty aplikace. Přitom ale nemusíte aplikaci balit ani instalovat.

1. Zkontrolujte, zda je nastavení cíle v dialogovém okně Nastavení publikování nastaveno na možnost Prostředí AIR for Android.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Enter.

Pokud jste neprovedli nastavení aplikace prostřednictvím dialogového okna Nastavení aplikace a instalátoru, vygeneruje aplikace Flash výchozí soubor deskriptoru aplikace (*název_souboru_swf-app.xml*) automaticky. Aplikace Flash vytvoří soubor ve stejné složce, ve které se nachází soubor SWF. Pokud jste nastavení aplikace provedli v dialogovém okně Nastavení aplikace a instalátoru, odpovídá soubor deskriptoru aplikace tomuto nastavení.

Chcete-li **publikovat** soubor prostředí AIR for Android, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na tlačítko Publikovat.
- V dialogovém okně AIR for Android – nastavení klepněte na tlačítko Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Náhled publikování.

Při publikování souboru AIR aplikace Flash Pro vytvoří soubor SWF a soubor deskriptoru aplikace XML. Aplikace Flash pak sbalí kopie obou souborů společně se všemi dalšími soubory, které jste do aplikace přidali, do souboru instalátoru prostředí AIR (*název_souboru_swf.apk*).

Vytvoření aplikace prostředí AIR for Android

[Zpět na začátek](#)

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR for Android, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Flash Pro tyto soubory deskriptoru a instalátoru vytvoří společně se souborem SWF při publikování souboru AIR for Android.

K určení nastavení těchto souborů slouží dialogové okno Prostředí AIR for Android – Nastavení aplikace a instalátoru. Po vytvoření souboru prostředí AIR for Android lze toto dialogové okno otevřít z inspektoru vlastností daného dokumentu. Můžete je také otevřít pomocí tlačítka Nastavení v nabídce Přehrávač na kartě Flash v dialogovém okně Nastavení publikování.

Vytvoření souboru aplikace 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, uložte soubor FLA prostředí AIR for Android.
3. Vyberte Soubor > Nastavení prostředí AIR for Android.
4. Doplněte údaje v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – Nastavení aplikace a instalátoru a pak klepněte na tlačítko Publikovat.

Po klepnutí na tlačítko Publikovat, budou sbaleny následující soubory:

- Soubor SWF
- Soubor deskriptoru aplikace
- Soubory ikon aplikace
- Soubory uvedené v textovém poli Zahrnuté soubory

Poznámka: Publikování aplikace AIR for Android se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.

Dialogové okno Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru je rozděleno na čtyři záložky: Všeobecné, Nasazení, Ikony a Oprávnění.

Nastavení záložky Všeobecné

Záložka Všeobecné v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje následující volby:

Výstupní soubor Název a umístění souboru AIR, který má být vytvořen při použití příkazu Publikovat. Přípona výstupního souboru je APK.

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.

ID aplikace Označuje aplikaci jedinečným identifikátorem. Pokud chcete, můžete výchozí identifikátor změnit. V identifikátoru nepoužívejte mezery nebo speciální znaky. Platnými znaky jsou pouze 0–9, a–z, A–Z a . (tečka); délka může být 1 až 212 znaků. Výchozí identifikátor je `com.adobe.example.applicationName`.

Verze Volitelné. Určuje číslo verze aplikace. Výchozí hodnotou je 1.0.

Označení verze Volitelné. Řetězec popisující verzi.

Poměr stran Umožňuje vybrat pro aplikaci orientaci Na výšku, Na šířku nebo Automaticky. Pokud je vybrána volba Automaticky společně s volbou Automatická orientace, spustí se aplikace v zařízení v závislosti na jeho aktuální orientaci.

Celá obrazovka Nastaví spuštění aplikace v režimu celé obrazovky. Tato volba není ve výchozím nastavení vybrána.

Automatická orientace Umožňuje přepnout aplikaci z režimu na výšku do režimu na šířku v závislosti na aktuální orientaci zařízení. Tato volba není ve výchozím nastavení vybrána.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- GPU - použije režim GPU. Pokud není žádný GPU k dispozici, použije se CPU.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které nepodporují režim Direct, naleznete na stránkách [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#) ([Čipové sady a ovladače, které nejsou podporované objektem Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#)).

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. Úplné cesty k souborům jsou sice zobrazeny, ale v případě potřeby jsou zkráceny.

Pokud jste do cesty ke knihovně ActionScript přidali soubory nativního rozšíření AIR, tyto soubory se v seznamu rovněž zobrazí.

Součástí tohoto seznamu nejsou soubory ikon. Když aplikace Flash vytváří ze souborů balíček, zkopíruje soubory ikon do dočasné složky, která je vztahována k umístění souboru SWF. Po vytvoření balíčku aplikace Flash tuto složku odstraní.

Nastavení záložky Nasazení

Záložka Nasazení v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru vám umožní určit následující nastavení.

Certifikát Digitální certifikát pro aplikaci. Můžete certifikát vyhledat procházením nebo vytvořit nový certifikát. Informace o vytvoření digitálního certifikátu naleznete v části Podepsání aplikace. Certifikáty aplikací pro systém Android musejí mít nastavenou dobu platnosti alespoň 25 let.

Heslo Heslo pro vybraný digitální certifikát.

Typ nasazení Určuje, jaký typ balíčku chcete vytvořit.

- Nastavení uvolnění umožňuje vytvářet balíčky pro tržiště nebo jakékoli jiné distribuční médium, jako je například web.
- Nastavení verze pro emulátor umožňuje vytváření balíčků pro ladění v simulátoru mobilních zařízení.
- Nasazení pro ladění umožňuje provádět ladění v zařízení, včetně nastavení bodů přerušení v aplikaci Flash a vzdáleného ladění aplikace spuštěné v zařízení se systémem Android. Můžete si také vybrat, jaké síťové rozhraní a adresu IP pro relace ladění použijete.

Běhové prostředí AIR Určuje, jak se má aplikace chovat v zařízeních, ve kterých dosud není běhové prostředí AIR nainstalované.

- **Možnost Přiložit běhové prostředí AIR k aplikaci** přidá běhové prostředí do instalačního balíčku aplikace tak, aby nebylo požadováno žádné další stahování. Tím se značně zvýší velikost balíčku aplikací.
- **Získat běhové prostředí AIR z...** zajistí, že instalační program stáhne běhové prostředí ze zadaného umístění při instalaci.

Po publikování Umožňuje určit, zda má být aplikace nainstalována do aktuálně připojeného zařízení Android a zda se má ihned po instalaci spustit.

Nastavení záložky Ikony

Záložka Ikony v dialogovém okně Prostředí AIR for Android – nastavení aplikace a instalátoru umožňuje nastavit ikonu pro aplikaci Android. Tato ikona se zobrazí poté, co aplikaci nainstalujete a spustíte v běhovém prostředí AIR for Android. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ni určit tři různé velikosti (72, 48 a 36 obrazových bodů). Ikony, které pro Android zvolíte, nemusí tyto velikosti přísně dodržovat.

Chcete-li nastavit ikonu, klepněte na záložce Ikony na velikost ikony a pak vyhledejte soubor, který chcete pro tuto velikost použít. Soubory musí být ve formátu PNG (Portable Network Graphics).

Pokud pro určitou velikost ikony nedodáte obraz, vytvoří prostředí Adobe AIR chybějící obraz ikony změnou velikosti jednoho z dodaných obrazů.

Nastavení záložky Oprávnění

Záložka Oprávnění umožňuje určit služby a data, ke kterým má mít aplikace přístup v zařízení.


- Chcete-li použít oprávnění, zaškrtněte příslušné políčko.
- Chcete-li zobrazit popis oprávnění, klepněte na název oprávnění. Popis se zobrazí pod seznamem oprávnění.
- Chcete-li místo použití dialogového okna ručně spravovat oprávnění, vyberte možnost Ručně spravovat oprávnění a dodatky manifestu v souboru deskriptoru aplikace.

Jazykové nastavení

[Zpět na začátek](#)

Na panelu Jazyky můžete vybrat jazyky, s nimiž má být aplikace v úložišti aplikací nebo v tržišti spojená. Výběrem jazyka umožníte uživatelům operačního systému Android v daném jazyce stáhnout aplikaci. Tato jazyková nastavení pouze lokalizují uživatelské rozhraní vaší aplikace.

Pokud nejsou vybrány žádné jazyky, aplikace je publikována ve všech podporovaných jazycích. Díky tomu nemusíte vybírat všechny jazyky. Prostředí Adobe AIR podporuje uvedené jazyky. Systém Android může podporovat další jazyky.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Nastavení publikování

[Nastavení publikování pro soubory SWF aplikace Flash](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory SWC a projektory](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper](#)
[Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory GIF](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory JPEG](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory PNG](#)
[Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování](#)
[Používání profilů publikování](#)

Nastavení publikování pro soubory SWF aplikace Flash

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Pouze CS5.5: Nastavení publikování pro verzi přehrávače a ActionScriptu můžete určit také v inspektoru vlastností. Zrušte výběr všech položek ve vymezené ploše a tím zobrazíte vlastnosti dokumentu v inspektoru vlastností.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a z rozbalovací nabídky přehrávače vyberte požadovanou verzi přehrávače. Ne všechny funkce aplikace 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 kategorii HTML Wrapper v levém sloupci a vyberte možnost Detekovat verzi aplikace Flash a zadejte verzi Flash Player, kterou chcete detekovat.

Poznámka: V aplikaci Flash Pro CS5.5 nastavení verze Flash Player 10.2 vytvoří soubor SWF používající verzi 11 formátu SWF. Nastavení verzí Flash Player 10 a 10.1 vytvoří soubor SWF používající verzi 10 formátu SWF.

2. Z rozbalovací nabídky Skript vyberte verzi jazyka ActionScript®. Pokud vyberete ActionScript 2.0 nebo 3.0 a máte vytvořené třídy, klepněte na tlačítko Nastavení ActionScriptu a nastavte relativní cestu k souborům tříd, která se liší od cesty k výchozím adresářům nastavené v Předvolbách.

Poznámka: Ve verzi Flash Professional CC je podporován pouze jazyk ActionScript 3.0.

3. Chcete-li určit míru komprese bitmap, klepněte na kategorii Flash v levém sloupci a upravte hodnotu Kvalita JPEG. 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 všechny zvukové streamy nebo zvuky událostí v souboru SWF, klepněte na hodnoty vedle položek Zvukový stream 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, aplikace Flash Pro prozkoumá všechny streamingové zvuky 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 mobilní zařízení, a ne původní zvuky z knihovny, zvolte Exportovat zvuky zařízení. Klepněte na tlačítko OK.

7. Chcete-li nastavit další volby nastavení, vyberte některou z následujících možností:

Komprimovat film (ve výchozím nastavení zapnutá) Zkomprimuje soubor SWF a tím zmenší velikost souboru a zkrátí čas načítání.

Dostupné jsou dva režimy komprese:

- Deflate - jedná se o starší režim komprese, který je kompatibilní s přehrávačem Flash 6.x a novějšími.
- LZMA - Tento režim je až o 40 % účinnější než Deflate a je kompatibilní pouze s přehrávačem Flash Player 11.x nebo novějším nebo AIR 3.x nebo novějším. Komprese LZMA je vhodná pro většinu souborů FLA, které obsahují spoustu skriptů ActionScript nebo vektorové grafiky. Pokud je v nastavení Publikovat vybrána položka SWC, bude k dispozici pouze komprese Deflate.

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. Otevřete dialogové okno klepnutím na tlačítko Změnit metadata XMP. 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.

Vytvořit zprávu o velikosti Vygeneruje zprávu s přehledem množství dat ve finálním obsahu aplikace Flash Pro podle jednotlivých souborů.

Příkazy Vynechat sledování Určuje, že Flash Pro má ignorovat výraz akce `trace` v aktuálním souboru SWF. Když vyberete tuto volbu, informace z akcí `trace` se nebudou v panelu Výstup zobrazovat. Další informace najdete v tématu [Přehled panelu Výstup](#).

Povolit ladění Aktivuje Debugger a umožní vzdálené ladění souboru Flash Pro SWF. Umožňuje použít u vašeho souboru SWF ochranu heslem.

Zabránit importu Zabraňuje ostatním uživatelům importovat soubor SWF a převést ho zpět na dokument FLA. Umožňuje použít u souboru Flash Pro SWF ochranu heslem.

8. **(Pouze Flash Professional CC)** Výběrem vhodné volby můžete pro soubor SWF povolit data podrobné telemetrie. Povolením této volby umožníte nástroji Adobe Scout zaznamenat pro tento soubor SWF data telemetrie. Další informace naleznete v tématu Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Flash Professional CC.
 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 a publikujte znovu. Další informace o nástroji Debugger najdete v tématu [Ladění skriptu ActionScript 1.0 a 2.0](#). Pokud používáte ActionScript 3.0, prostudujte si téma Ladění skriptu ActionScript 3.0.
- Poznámka:** Aplikace Flash Professional CC nepodporuje jazyky ActionScript 1.0 a 2.0. Další informace naleznete v tématu Otevírání souborů aplikace Flash Pro CS6 files v aplikaci Flash Pro CC.
10. 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.
 11. Z rozbalovací nabídky Lokální zabezpečení přehrávání vyberte požadovaný model zabezpečení aplikace Flash Pro. Určete, zda má mít váš publikovaný soubor SWF lokální nebo síťový zabezpečený přístup.

Pouze lokální přístup Umožňuje interakci publikovaného souboru SWF se soubory a zdroji v lokálním systému, nikoli však na síti.

Použit pouze síť Umožňuje interakci publikovaného souboru SWF se soubory a zdroji na síti, nikoli však v lokálním systému.

12. Chcete-li souboru SWF povolit použití hardwarové akcelerace, vyberte v nabídce Hardwarová akcelerace jednu z následujících voleb.

Úroveň 1 - Přímý přímý režim zlepšuje výkon přehrávání tím, že povolí 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 případech, že očekáváte, že budou mít příjemci špičkové grafické karty.

Pokud nemá přehrávací 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 HTML `wmode` na hodnotu „direct“ (přímý) 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.

Určení nastavení publikování pro soubory SWC a projektor

[Zpět na začátek](#)

Soubor [SWC](#) se používá k distribuci komponent. Soubor SWC obsahuje zkompilovaný klip, soubor třídy komponenty jazyka ActionScript a další soubory, které komponentu popisují.

Projektor jsou soubory aplikace Flash, které obsahují publikovaný soubor SWF i přehrávač Flash Player. Projektor lze přehrávat podobně jako běžnou aplikaci bez webového prohlížeče, zásuvného modulu Flash Player nebo prostředí Adobe AIR.

- Chcete-li publikovat soubor SWC, vyberte soubor SWC v levém sloupci dialogového okna Nastavení publikování a klepněte na tlačítko

Publikovat.

- Chcete-li publikovat Projektor Windows, vyberte v levém sloupci Projektor Win a klepněte na tlačítko Publikovat.
- Chcete-li publikovat Projektor Macintosh, vyberte v levém sloupci Projektor Mac a klepněte na tlačítko Publikovat.

Chcete-li soubor SWC nebo projektor uložit s jiným názvem souboru než původní soubor FLA, zadejte název pro výstupní soubor.

Poznámka: (Aplikace Flash Professional CS6 a novější verze) Projektorů nejsou podporovány.

Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper

[Zpět na začátek](#)

Pro přehrávání obsahu Flash Pro ve webovém prohlížeči je nezbytný dokument HTML, který aktivuje soubor SWF a určuje nastavení prohlížeče. Příkazem Publikovat se tento dokument automaticky vygeneruje z parametrů v dokumentu předlohy HTML.

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 Pro.

Chcete-li parametry HTML pro Flash Pro 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 nastavují 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.

Určení požadovaných nastavení

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci dialogového okna klepněte na kategorii HTML Wrapper.
2. Použijte výchozí název souboru, který je stejný jako název vašeho dokumentu, nebo zadejte jedinečný název s příponou .html.
3. Chcete-li vybrat a použít nainstalovanou předlohu, vyberte předlohu z rozbalovací nabídky Předloha. Chcete-li zobrazit popis vybrané předlohy, klepněte na volbu Informace. Výchozí výběr je předloha Pouze Flash.
4. Pokud jste vybrali jakoukoli jinou předlohu HTML než Obrazová mapa a nastavili jste verzi přehrávače Flash Player 4 nebo novější, vyberte možnost Detekce verze Flash. Další informace naleznete v části [Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player](#).

Poznámka: Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval verzi přehrávače Flash Player uživatele, a případně jej přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li přehrávač určený pro tento dokument. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

5. Výběrem volby Velikost nastavte hodnoty atributů `width` a `height` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML:

Přizpůsobit film (Výchozí nastavení) Používá velikost souboru SWF.

Obr. body Použije šířku a výšku, které zadáte. Zadejte šířku a výšku v obrazových bodech.

Procenta Soubor SWF zabírá v okně prohlížeče zadané procento. Zadejte procenta pro požadovanou šířku a výšku.

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 zkratk 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 písmi 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 vyhlazeny; pokud obsahuje animaci, bitmapy nejsou vyhlazeny.

Nejllepší poskytuje nejvyšší kvalitu zobrazení bez ohledu na rychlost přehrávání. Všechny výstupy i bitmapy jsou vždy vyhlazeny.

8. Vyberte požadovanou volbu z nabídky Režim okna, která určuje atribut `wmode` 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:

Window (Výchozí nastavení) Nevkládá do tagů `object` a `embed` žádné atributy týkající se oken. Pozadí obsahu je neprůhledné a používá barvu pozadí HTML. Kód HTML se nemůže vykreslovat nad ani pod obsahem Flash Pro.

Neprůhledné bez okna Nastaví pozadí obsahu aplikace Flash Pro 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 Pro na průhledné a umožňuje zobrazovat obsah HTML obsah nad nebo pod ním. Informace o prohlížečích, které podporují režimy bez oken, najdete v tématu [Parametry a atributy objektů a vložených štítků](#).

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 režimu 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.

Přímo Použije metodu vykreslení Stage3D, která využívá GPU, kdykoli je to možné. Při použití přímého režimu není možné umístit obrázky jiného typu než SWF do souboru SWF na stránce HTML. Při použití rozhraní Starling se vyžaduje [Rozhraní Starling](#).

Seznam procesorů, které nepodporují objekty Stage3D, naleznete v tématu http://kb2.adobe.com/cz/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Chcete-li, aby se v případě konfliktu nastavení tagů zobrazovaly chybové zprávy (například pokud předloha obsahuje kód odkazující na alternativní obraz, který nebyl určen), vyberte volbu Zobrazovat výstražné zprávy.
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` jazyka HTML.

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 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.

12. Chcete-li nastavit, jak se má obsah umístit v okně aplikace a jak se má oříznout, vyberte volby Vodorovné zarovnání Flash a Svislé zarovnání Flash. Tyto možnosti nastaví parametr `SALIGN` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML.

Parametry a atributy pro tagy `object` a `embed`

Následující atributy a parametry tagů popisují kód HTML vytvořený příkazem Publikovat. Tento seznam používejte při zápisu vlastního HTML pro zobrazování obsahu Flash Pro. 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 písma 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 Pro 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?Pl_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 Pro 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 Pro 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: `$LO`

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.

Nejllepší 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 Umístí 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.

salign, parametr (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 použít průhledný obsah aplikace Flash Pro, funkce absolutního určení polohy a možnosti práce s vrstvami dostupné v aplikaci Internet Explorer 4.0. Seznam prohlížečů, které atribut/parametr `wmode` podporují, naleznete v části Publikování dokumentů Flash. Parametr `wmode` se používá k hardwarové akceleraci také v aplikaci Flash Player 9 a novějších verzích.

Další informace o hardwarové akceleraci najdete v tématu [Určení nastavení publikování pro soubory SWF](#).

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je `Window`. Vztahuje se pouze na tag `object`.

Window Přehraje aplikaci v jejím vlastním obdélníkovém okně na webové stránce. Hodnota `Okno` indikuje, že aplikace Flash Pro 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.

Hodnota: `Window` | `Opaque` | `Transparent` | `Direct` | `GPU`

Proměnná předlohy: `$WM`

allowscriptaccess, atribut nebo parametr Atribut nebo parametr `allowscriptaccess` umožňuje vaší aplikaci Flash Pro 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 Pro. 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 Pro 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 Pro 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 Pro, následujícím stisknutím klávesy tabulátor se výběr přesune mimo aplikaci, a to do okolního obsahu HTML nebo na stavový řádek prohlížeče, pokud po aplikaci Flash Pro 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 Pro, následujícím stiskem klávesy tabulátor se přesměruje vstup znovu na začátek aplikace. V tomto režimu nelze používat klávesu tabulátor k přesměrování vstupu mimo aplikaci Flash Pro.

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="movienamename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

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="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </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="movienamename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </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.

Prohlížeče, které podporují režim bez okna

Podrobné informace o webových prohlížečích, které podporují atribut `WMODE`, jsou uvedeny v [tabulce v dokumentu TechNote 12701: Flash OBJECT Tag Attributes \(Atributy tagu OBJECT v aplikaci Flash\)](#).

Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Detekce verze Flash nakonfiguruje váš dokument, aby zjišťoval verzi přehrávače Flash Player uživatele, a případně jej přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li přehrávač určený pro tento dokument. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze 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 aplikace Flash Pro umožňující prohlížení vámi vytvořeného obsahu.

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 2003 pro PocketPC
- Flash Pro se sledováním AICC
- Flash Pro s příkazem FSCommand
- Flash Pro s pojmenovanými kotvami
- Flash Pro se sledováním SCORM

Poznámka: Předloha HTML Obrazová mapa nepodporuje detekci přehrávače, protože v ní není vložen přehrávač Flash Player.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci klepněte na kategorii HTML Wrapper.
2. Z rozbalovací nabídky Předloha vyberte jednu z předloh Pouze Flash nebo předlohu Flash HTTPS. Tyto předlohy podporují detekční sadu pro jednostránkový HTML. Všechny tyto předlohy umožňují zaškrtnout políčko Detekovat verzi aplikace Flash a textová pole pro zadání čísla verze.
3. Vyberte zaškrtnávací 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 10.1.2, pokud obsahuje specifickou funkci, která je nezbytná pro zobrazení vašeho souboru SWF.

Když publikujete soubor SWF, Flash Pro vytvoří jednu stránku HTML, do které se vloží soubor SWF spolu s kódem pro detekci přehrávače Flash Player. Pokud koncový uživatel nemá verzi aplikace Flash Pro, 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

[Zpět na začátek](#)

Soubory GIF slouží k exportu kreseb a jednoduchých animací z aplikace Flash Pro pro použití ve webových stránkách. Standardní soubory GIF jsou komprimované bitmapy.

Animovaný soubor GIF (někdy označovaný jako GIF89a) nabízí jednoduchý způsob, jak exportovat krátké sekvence animací. Aplikace Flash Pro optimalizuje animovaný GIF, přičemž uloží jen změny mezi jednotlivými snímky.

Aplikace Flash Pro vyexportuje první snímek souboru SWF jako soubor GIF, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek zadáním popisu snímku `#static` v inspektoru Vlastnosti. Aplikace Flash Pro 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`.

Aplikace Flash Pro může vygenerovat obrazovou mapu pro soubor GIF, aby se uchovaly odkazy na URL pro tlačítka v původním dokumentu. Pomocí inspektoru Vlastnosti umístíte popis snímku `#Map` do klíčového snímku, ve kterém chcete obrazovou mapu vytvořit. Pokud popis snímku nevytvoříte, aplikace Flash Pro vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Obrazovou mapu vytvoříte jen v případě, že vybraná předloha obsahuje proměnnou `$IM`.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci dialogového okna klepněte na položku Obraz GIF.
2. Jako název souboru GIF použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou `.gif`.
3. Vyberte možnosti pro soubor GIF:

Velikost Vyberte možnost Přizpůsobit film, aby byl obraz GIF stejné velikosti jako soubor SWF a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, nebo zadejte hodnoty pro šířku a výšku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech.

Přehrávání Určuje, zda má Flash Pro vytvořit statický obraz (volba Statický), nebo animovaný GIF (volba Animace). Pokud vyberete Animace, zvolte Nepřetržitě opakovat nebo zadejte počet opakování.

4. Chcete-li zadat další nastavení vzhledu exportovaného souboru GIF, rozbalte oddíl Barvy a vyberte jednu z následujících možností:

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Optimalizovat barvy Z tabulky barev souboru GIF odstraní všechny 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.)

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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 umístíte průhledný obraz GIF na vícebarevné pozadí.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Rozklad plných barev Aplikuje rozklad na plné barvy i na přechody.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li určit průhlednost pozadí aplikace a způsob, jakým se mají nastavení alfa převést na soubor GIF, vyberte jednu z následujících voleb průhlednosti:

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. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li určit způsob, jakým se budou kombinovat obrazové body dostupných barev, aby simulovaly barvy, které nejsou k dispozici na aktuální paletě, vyberte možnost rozkladu 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. *(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)* Chcete-li definovat paletu barev obrazu, vyberte jeden z následujících typů palet:

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 nejpresnější 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 pro maximální počet barev. Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrázku GIF, zadejte hodnotu pro maximální počet barev. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevného podání obrazu.

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 Pro použije barvy z palety 216 webových barev. Díky tomu má obraz lepší barvy, když je v systému s 256 barvami aktivní webová paleta 216 barev. Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrázku GIF, zadejte hodnotu pro maximální počet barev. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevného podání obrazu.

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, seznámte 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. Aplikace Flash Pro podporuje palety uložené ve formátu ACT, které některé grafické aplikace exportují.

Určení nastavení publikování pro soubory JPEG

[Zpět na začátek](#)

Formát JPEG umožňuje publikovat soubor FLA jako vysoce komprimovanou 24bitovou 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.

Aplikace Flash Pro exportuje první snímek souboru SWF jako soubor JPEG, pokud zadáním popisu snímku `#static` na časové ose neoznačíte pro export jiný klíčový snímek.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci vyberte položku Obraz JPEG.
2. Jako název souboru JPEG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .jpg.
3. Vyberte možnosti pro soubor JPEG:

Velikost Vyberte možnost Přizpůsobit film, aby byl obraz JPEG stejné velikosti jako vymezená plocha a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, nebo zadejte hodnoty pro šířku a výšku exportovaného bitmapového obrazu v obrazových bodech.

Quality 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 tlačítko OK.

Určení nastavení publikování pro soubory PNG

[Zpět na začátek](#)

PNG je jediný bitmapový formát pro přenos mezi platformami, který podporuje průhlednost (alfa kanál). Je to zároveň nativní formát souborů pro aplikaci Adobe® Fireworks®.

Aplikace Flash Pro exportuje první snímek souboru SWF jako soubor PNG, pokud zadáním popisu snímku `#static` na časové ose neoznačíte pro export jiný klíčový snímek.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci vyberte položku Obraz PNG.
2. Jako název souboru PNG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .png.
3. Pokud chcete, aby byl obraz PNG stejné velikosti jako soubor SWF a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, vyberte možnost

Přizpůsobit film, nebo zadejte pro exportovanou bitmapu hodnoty pro šířku a výšku v obrazových bodech.

4. Pro bitovou hloubku 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.

8bitový na kanál (bpc) pro obraz v 256 barvách

24bitový pro tisíce barev

24bitový s kanálem alfa pro tisíce barev s průhledností (32 bitů na kanál)

5. K nastavení požadovaného vzhledu exportovaného souboru PNG použijte následující volby:

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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. Vyhladení 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.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Rozklad plných barev Aplikuje rozklad barev na plné barvy a přechody.

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) 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.

6. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Pokud jste pro bitovou hloubku vybrali 8 bitů na kanál, vyberte některou volbu z nabídky Rozklad barev, čímž určíte, jak se mají obrazové body dostupných barev míchat, aby simulovaly barvy, které nejsou k dispozici na aktuální paletě. 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.

7. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Pokud jste pro bitovou hloubku vybrali 8 bitů na kanál, vyberte jeden z následujících typů palet a 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 nej přesnější 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 Pro 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. Aplikace Flash Pro podporuje palety uložené ve formátu ACT, které přední grafické aplikace exportují.

8. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li nastavit počet barev použitých v obrazu PNG a vybrali jste 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 vybarvení obrazu.
9. **(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze)** Chcete-li vybrat metodu filtrování po jednotlivých řádcích, aby bylo možné soubor PNG více komprimovat, a chcete-li experimentovat u konkrétního obrazu s různými volbami, vyberte jednu z následujících voleb filtrování:

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 obraze 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.

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování

[Zpět na začátek](#)

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 zobrazíte náhled projektoru, aplikace Flash Pro ho spustí.

- Zvolte Soubor > Náhled publikování a vyberte požadovaný formát souboru pro náhled.

Pomocí aktuálních hodnot Nastavení publikování vytvoří aplikace Flash Pro soubor určeného typu se stejným umístěním jako soubor FLA. Tento soubor zůstane na tomto místě, dokud ho nepřepíšete nebo neodstraníte.

Poznámka: Pokud se soubor FLA vytvořený v aplikaci Flash Professional CC otevře ve verzi Flash Professional CS6, nastavení publikování pro pole nedostupná ve verzi Flash Pro CC budou mít výchozí hodnoty.

Používání profilů publikování

[Zpět na začátek](#)

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.

Vytvoření profilu publikování

1. V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Vytvořit 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 Profil v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte požadovaný profil publikování:
 - Chcete-li vytvořit duplicitní profil, klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Duplikovat profil. Profil pojmenujte v textovém poli Název duplikátu a klepněte na OK.
 - Chcete-li změnit profil publikování, vyberte jej z nabídky Profil, určete nové nastavení publikování pro daný dokument a klepněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li odstranit profil publikování, klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Odstranit profil. Pak klepněte na tlačítko OK.

Export profilu publikování

1. Z rozbalovací nabídky Profil v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte profil publikování pro export.

2. Klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Exportovat profil. 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. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Importovat profil.
 2. Vyhledejte soubor XML s profilem publikování a klepněte na tlačítko Otevřít.
- [Používání profilů publikování](#)
 - [Zvuk](#)
 - [Používání zvuků v aplikaci Flash Lite](#)
 - [Šablony publikování HTML](#)
 - [Vytváření mapy obrazů jako náhrady pro soubor SWF](#)
 - [Import a export palet barev](#)
 - [Nastavení vlastností bitmap](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Publikování dokumentů Flash

[Přehled publikování](#)
[Dokumenty HTML](#)
[Detekce přítomnosti přehrávače Flash Player](#)
[Publikování pro mobilní zařízení](#)
[Publikování zabezpečených dokumentů Flash](#)
[Flash Player](#)
[Aktualizace nebo přehrávače Flash Player](#)
[Konfigurace serveru pro přehrávač Flash Player](#)
[Optimalizace vyhledávačů pro zpracování obsahu Flash](#)
[O aplikacích Omniture a Flash](#)

Přehled publikování

[Zpět na začátek](#)

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 Pro SWF a dokument HTML, který vkládá obsah aplikace Flash Pro 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, aplikace Flash Pro 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 aplikace Flash Pro (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 Pro. Přestože mohou být v některých videích zobrazené aplikace Flash Pro CS3 nebo CS4, videa se vztahují i k aplikaci Flash Pro CS5.

- [Creating a Flash web movie \(Vytváření webového filmu v aplikaci Flash\) \(1:58\)](#)
- [Flash in a Flash – Episode 6: Publishing \(Flash bleskově – 6. díl: Publikování\) \(27:41\)](#)
- [Publikování souborů FLA s detekcí verze přehrávače Flash Player \(4:55\) \(CS3\)](#) (Video se zmiňuje o potížích 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 \(Optimalizace animací a souborů FLA\) \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Google Analytics for Adobe Flash \(Služba Google Analytics pro aplikaci Adobe Flash\) \(4:11\)](#)
- [Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics \(Sledování provozu aplikací Flash CS4 prostřednictvím služby Google Analytics\) \(41:13\)](#)

Dokumenty HTML

[Zpět na začátek](#)

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*.

Aplikace Flash Pro může vytvořit dokument HTML automaticky při publikování souboru SWF.

Detekce přítomnosti přehrávače Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Aby mohli uživatelé na webu prohlížet publikovaný obsah aplikace Flash Pro, 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 správa) (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](#) (Skripty rozpoznávající budoucí verze přehrávače Flash Player) (Adobe.com)
- [Experiencing Flash Player Express Install](#) (Expresní instalace přehrávače Flash Player) (Adobe.com)

Publikování pro mobilní zařízení

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Adobe® AIR® pro Android® a iOS® umožňuje uživatelům aplikace Flash Pro vytvářet poutavý obsah pro mobilní zařízení pomocí skriptovacího jazyka, nástrojů pro kreslení a šablon ActionScript®. Podrobné informace o vytváření obsahu pro mobilní zařízení naleznete v částech [Odkazy pro vývojáře aplikací AIR](#) a Sady pro vývojáře obsahu v [Centru pro vývojáře aplikací pro mobilní a jiná zařízení](#).

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*.

Testování mobilního obsahu pomocí simulátoru mobilního obsahu

Aplikace Flash Pro obsahuje také simulátor mobilního obsahu, který představuje způsob testování obsahu vytvořeného v prostředí Adobe AIR v emulovaném prostředí Android nebo iOS. Díky simulátoru mobilního obsahu můžete pomocí příkazu Ovládání > Testovací film otestovat soubor Flash v programu AIR Debug Launcher (pro mobilní zařízení), který naopak spustí simulátor.

Po otevření okna simulátoru můžete odeslat vstup do souboru aplikace Flash, jako by byl spuštěný v mobilním zařízení. K dostupným vstupům patří:

- Akcelerometr a osy X, Y a Z
- Prahový úhel orientace
- Dotyky a gesta včetně citlivosti na tlak
- Geografická poloha, směr a rychlost
- Hardwarová tlačítka (nacházejí se na zařízeních Android)

Publikování zabezpečených dokumentů Flash

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Flash Player 8 a novější obsahují následující funkce, které vám pomohou zajistit bezpečnost vašich dokumentů Flash Pro:

Ochrana proti přeplnění vyrovnávací paměti

Tato funkce, která se povoluje automaticky, zabraňuje záměrnému zneužití externích souborů v dokumentu Flash Pro k přepsání paměti uživatelského počítače nebo k vložení destruktivního kódu, například viru. Dokument tak nemůže číst ani zapisovat data vně přiděleného paměťového prostoru na uživatelském 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 očekávaného výkonu obsahu i s novým modelem zabezpečení naleznete v části popisující zabezpečení v dokumentu [Seznámení s jazykem 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.

Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Přehrávač Flash Player přehrává obsah Flash Pro stejně, jako se zobrazuje ve webovém prohlížeči nebo v hostitelské aplikaci pro ActiveX. Přehrávač Flash Pro Player se instaluje s aplikací Flash Pro. Když poklepete na obsah Flash Pro, operační systém spustí přehrávač Flash Player, který pak přehraje soubor SWF. Přehrávač slouží ke zpřístupnění obsahu Flash Pro pro uživatele, kteří nepoužívají webový prohlížeč ani hostitelskou aplikaci pro ActiveX.

K ovládání obsahu Flash Pro v přehrávači Flash Player používejte příkazy v nabídkách a funkci `fscommand()`. Další informace naleznete v části o odesílání zpráv do, respektive z přehrávače Flash Player v dokumentu [Seznámení s jazykem ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Flash](#).

Pomocí kontextové nabídky přehrávače Flash Player můžete snímky obsahu Flash Pro 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 Pro slouží příkazy Ovládání > Přehrát, Přetočit dozadu, nebo Opakovat přehrávání.

Aktualizace nebo přeinstalace aplikace Flash Player

[Zpět na začátek](#)

Pokud existují potíže s instalací přehrávače Flash Player, můžete ji aktualizovat nebo přeinstalovat. Na stránku pro stažení aplikace Flash Player můžete přejít přímo z přehrávače Flash Pro výběrem příkazu Nápověda > Získat nejnovější přehrávač Flash Player.

Pokud chcete aplikaci Flash Player nejprve odinstalovat, postupujte následujícím způsobem:

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. Chcete-li zahájit instalaci, navštivte stránku 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), spustíte soubor Install Flash Player 9 AX.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro systém Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari nebo Opera), spustíte soubor Install Flash Player 9.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro počítače Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer pro Macintosh, Netscape, Opera nebo Safari), spustíte soubor Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) nebo Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Poznámka: Instalaci ověřte 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 Pro na webu, musí být webový server správně nakonfigurován, aby rozeznával soubory SWF.

Možná, že váš server už je správně nakonfigurovaný. Chcete-li vyzkoušet konfiguraci serveru, přečtěte si dokument TechNote 4151 v Centru podpory aplikace Adobe Flash na adrese www.adobe.com/go/tn_4151_cz.

Nakonfigurováním serveru se vytvoří vhodné typy MIME (Multipart Internet Mail Extension), aby mohl server identifikovat soubory s příponou .swf jako soubory Flash Pro.

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 Pro 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 cokoliv četl z uživatelského lokálního pevného disku.

Další informace o zabezpečení viz položka System (Systém) v části [ActionScript 2.0 Language Reference \(Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0\)](#).

Přidávání typů MIME

Když webový server přistupuje k souborům, musí je řádně identifikovat jako obsah Flash Pro, 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 [Technologické centrum optimalizace vyhledávačů \(SEO Technology Center\)](#) v části Developer Connection na webu Adobe.com. Technologické centrum optimalizace vyhledávačů obsahuje následující články, které se podrobně zabývají technikami, které lze využít ke zviditelnění souborů SWF při vyhledávání na internetu:

- [Search optimization techniques for RIAs \(Techniky optimalizace vyhledávání aplikací RIA\)](#)
- [Search optimization checklist for RIAs \(Kontrolní seznam pro optimalizaci vyhledávání aplikací RIA\)](#)


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](#).
- [Používání profilů publikování](#)
- [Nastavení publikování](#)
- [Vytváření vícejazyčného textu](#)
- [Určení nastavení publikování pro soubory SWF](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Otevírání souborů aplikace Flash Professional CS6 v aplikaci Flash Professional CC

Stejně jako verze Flash CS5 i aplikace Flash Pro CC podporuje formát souborů XFL, a to jako komprimovaný typ souboru .fla a nekomprimovaný typ souboru .xfl. Aplikace Flash Pro také nadále podporuje otevírání souborů naposledy uložených ve starších verzích aplikace Flash Professional. Mezi podporované typy souborů, které lze otevřít, patří nejen soubory XFL uložené v aplikaci Flash CS5.5 a CS6, ale také starší binární soubory .fla uložené v aplikaci Flash CS4 a starších verzích.

Při ukládání souboru aplikace Flash Pro CC nadále nabízí možnosti uložení do formátu dokumentu Flash (.fla) nebo nekomprimovaného dokumentu (.xfl). Výsledný soubor XFL je interně označen verzí souboru aplikace Flash Professional CC. Protože však aplikace Flash CS5.5 a starší verze umí otevírat také novější verze souborů XFL, aplikace Flash CS5.5 a Flash CS6 mohou otevírat také soubory aplikace Flash CS. Kvůli tomu nebudou v rozevíracím seznamu uvedeny možnosti Uložit jako typ, které slouží k přímému uložení do starší verze aplikace Flash.

Jak je popsáno níže, některé funkce jsou ve verzi Flash Professional CC zastaralé. To může mít vliv na soubory, které byly vytvořeny ve starších verzích aplikace Flash. Je důležité provést nezbytné změny těchto souborů ve starší verzi aplikace Flash, než je otevřete v aplikaci Flash Professional CC.

Převod obsahu vytvořeného pomocí funkcí zrušených funkcí

[Zpět na začátek](#)

Pokud otevřete soubor vytvořený pomocí starší verze aplikace Flash Pro, můžete se setkat s funkcí, která již není v aplikaci Flash Professional CC podporována. Zobrazí se také varovná zpráva se stejným oznámením. Pokud potvrdíte, že chcete v převodu pokračovat, aplikace Flash Professional CC zastaralý obsah automaticky převede na podporovaný typ obsahu. Aplikace Flash Professional CC zobrazí varování, pokud k tomu dojde, abyste mohli soubor uložit pod jiným názvem. Díky tomu je možné uchovávat archivní kopii původního souboru, přičemž původní obsah zůstane nedotčen.

Při převodu zastaralých funkcí aplikace se Flash Professional pokouší zachovat vizuální podobu původního obsahu. Po převodu však některé funkce dostupné v původním obsahu nemusí být k dispozici:

1. Inverzní kinematika bude převedena na animace snímků po snímku.
2. Text TLF bude převeden na klasický, statický text.. Text TLF vložený do souborů PSD nebo AI bude při importu do aplikace Flash Pro CC také převeden na klasický text.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. Volba Nastavení publikování je v jazyce ActionScript 3 výchozí:
 - b. Kód AS2 připojený k libovolné instanci ve vymezené ploše bude odstraněn (protože akce v instancích nejsou v jazyce AS3 podporovány).
 - c. Komponenty AS2 budou přeneseny jako zástupci, ale nelze je použít k vytvoření nového obsahu ve vymezené ploše. V jazyce AS3 také generují chyby kompilace.

Poznámka: Protože aplikace Flash Professional CC vyhledává a poté převádí jakýkoli zastaralý obsah ve starších souborech, může docházet ke zpoždění při otevírání souborů dříve uložených ve starších verzích aplikace Flash. Chcete-li toto zpoždění pro budoucí použití vyřešit, znovu soubor uložte pomocí aplikace Flash Pro CC. Po označení souboru jako souboru verze CC již kontrola a převod nebude na daném souboru probíhat. Díky tomu bude otevření souboru probíhat rychleji.

Poznámka: Aplikace Flash Pro CC nepodporuje import souborů SWC.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Online zásady ochrany osobních údajů](#)

Osvědčené postupy - Strukturování souborů FLA

[Uspořádání časových os a knihovny](#)

[Používání scén](#)

[Ukládání souborů a správa verzí](#)

Uspořádání časových os a knihovny

[Zpět na začátek](#)

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. Vyhněte 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 nvrch. 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

[Zpět na začátek](#)

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 vyhnout používání scén z následujících důvodů:

- Při použití scén je někdy složité se v dokumentech vyznat při úpravách, zvláště 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 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 vašim 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 dodatečně 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.

[Zpět na začátek](#)

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.

Poznámka: Panel Projekt je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

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.

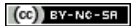
Pro ukládání nových verzí souboru FLA při vytváření rozsáhlého projektu používejte následující metody:

- Vyberte Soubor > Uložit jako a uložte novou verzi dokumentu.
- K řízení svých dokumentů Flash Professional používejte software pro správu verzí nebo panel Projekt.

Poznámka: Panel Projekt je ve verzi Flash Professional CC zastaralý.

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 Professional mimo Flash Professional.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Hledání a nahrazování v aplikaci Flash

O příkazu Hledat a nahradit

Hledání a nahrazování textu

Hledání a nahrazování písem

Hledání a nahrazování barev

Hledání a nahrazování symbolů

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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.

[Zpět na začátek](#)

Hledání a nahrazování textu

1. Zvolte možnost Úpravy > Hledat a nahradit.
2. Z rozbalovací nabídky Pro vyberte Text.
3. Do pole Text запиšte hledaný text.
4. Do pole Změnit na text запиšte 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 Professional 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. Zvolte možnost 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 písmena 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 písmena 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 Professional, upravte soubor v aplikaci pro úpravy obrazů.

1. Zvolte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 nahradte 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte možnost 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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Předlohy

[O předlohách](#)
[Použití předlohy](#)
[Další zdroje](#)

O předlohách

[Zpět na začátek](#)

Předlohy aplikace Flash Professional 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.
- Nápis – 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 Professional.

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 jejich 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

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte 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

[Zpět na začátek](#)

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



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Práce s dokumenty Flash

O souborech Flash

Práce s jinými aplikacemi Adobe

Otvírání souborů XFL

Práce s nekomprimovanými soubory XFL

Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v programu Flash

Vytvoření nového dokumentu

Ukládání dokumentů Flash

Tisk dokumentů Flash

O souborech Flash

[Zpět na začátek](#)

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

- **Soubory FLA**, se kterými převážně pracujete v programu Flash Professional, obsahují základní média, časovou osu a informace skriptů pro dokument Flash Professional. Objekty médií jsou grafiky, texty, zvuky a videa, která tvoří obsah vašeho dokumentu Flash Professional. Časová osa slouží programu Flash Professional k určení, kdy se mají určité objekty médií zobrazit ve vymezené ploše. Také můžete přidávat kód v jazyce ActionScript® do dokumentů aplikace Flash Professional, což vám umožní jemněji řídit jejich chování a zajistit, aby reagovaly na akce uživatelů.
- **Nekomprimované soubory XFL** se podobají souborům FLA. Soubor XFL a další přidružené soubory ve stejné složce jsou prostě nekomprimovaný ekvivalent souboru FLA. Tento formát usnadňuje skupinám uživatelů pracovat na různých prvcích projektu Flash současně. Další informace najdete v části [Práce s nekomprimovanými soubory XFL](#).
- **Soubory SWF**, což jsou zkompileované verze souborů FLA, jsou soubory, které se zobrazují na webové stránce. Když publikujete soubor FLA, Flash Professional vytvoří soubor SWF.

Formát souboru Flash Professional SWF představuje otevřený standard podporovaný i jinými aplikacemi. Další informace o formátech souborů Flash Professional 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 Professional.
- **Soubory SWC** obsahují opakovaně použitelné komponenty Flash Professional. Každý soubor SWC obsahuje zkompileovaný filmový klip, kód v ActionScriptu a případně další zdroje, které daná komponenta vyžaduje.
Poznámka: *(Pouze verze Flash Professional CC) Soubory SWC nelze do aplikace Flash Pro nainportovat.*
- **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.
Poznámka: *Soubory ASC nejsou v aplikaci Flash Professional CC podporovány.*
- **Soubory JSFL** jsou soubory JavaScriptu, jejichž pomocí můžete do vývojového nástroje Flash Professional přidávat další funkce.

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

- Video: [Understanding Flash file types \(Vysvětlení typů souborů Flash\) \(1:55\)](#)
- Video: [Working with FLA files \(Práce se soubory FLA\) \(CS3\) \(6:00\)](#)
- Výuka: [Creating your first Flash Professional CS5 document \(Vytvoření prvního dokumentu aplikace Flash Professional CS5\)](#)
- Video: [Creating your first working, interactive FLA file \(Vytvoření prvního funkčního, interaktivního souboru FLA\) \(CS3\) \(7:51\)](#)

Práce s jinými aplikacemi Adobe

[Zpět na začátek](#)

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 nainportovat video do aplikace Flash z kterékoliv 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.

[Zpět na začátek](#)

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 otvírat a s těmito soubory můžete pracovat stejně jako se soubory FLA. Pokud soubor XFL otevřete v aplikaci Flash Professional, 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 Professional 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 Professional vás v dialogovém okně Uložit jako vyzve, abyste tento nový soubor pojmenovali.
4. Zadejte název a soubor FLA uložte.

Práce s nekomprimovanými soubory XFL

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

Vytvoření nového dokumentu

[Zpět na začátek](#)

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

Vytvoření nového dokumentu

1. Zvolte Soubor > Nový.
2. Na záložce Všeobecné vyberte typ dokumentu Flash, který chcete vytvořit.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - (Pouze CS5.5) Vyberte výšku, šířku, kmitočet snímků a další nastavení na pravé straně dialogového okna.
 - Zvolte nastavení dokumentu. Viz Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu.

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 Professional 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. Chcete-li nastavit rozměry vymezené plochy, proveďte jeden z následujících úkonů:

- 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 velikost vymezené plochy přesně přizpůsobit místu využívanému obsahem ve vymezené ploše, vyberte možnost Přizpůsobení: Obsah.
- Chcete-li nastavit velikost vymezené plochy na maximální dostupnou tisknutelnou oblast, vyberte možnost Přizpůsobení: Tiskárna. Tato plocha je dána velikostí papíru zmenšené o velikost okraje vybraného pomocí volby Okraje v dialogovém okně Vzhled stránky (Windows) nebo v dialogovém okně Okraje tisku (Macintosh).
- Chcete-li nastavit vymezenou plochu na výchozí velikost 550 x 400 obrazových bodů, vyberte možnost Přizpůsobení: Výchozí.

3. Chcete-li upravit polohu a orientaci 3D objektů ve vymezené ploše a zachovat jejich vzhled ve vztahu k okrajům vymezené plochy, vyberte možnost Přizpůsobit úhel 3D perspektivy za účelem zachování aktuální projekce scény.

Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že změníte velikost vymezené plochy.

4. (Pouze CS5.5) Chcete-li automaticky změnit velikost obsahu ve vymezené ploše podle změny velikosti vymezené plochy, vyberte možnost Změnit velikost obsahu podle vymezené plochy.

Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že změníte velikost vymezené plochy. V předvolbách můžete zvolit, zda chcete změnit velikost obsahu v zamknutých a skrytých vrstvách. Další informace viz Nastavení všeobecných předvoleb.

5. Chcete-li určit měrnou jednotku pro pravítka, která jsou zobrazeny na pracovní ploše, vyberte volbu z nabídky Jednotky pravítka. (Toto nastavení také určuje jednotky pro panel Informace.)

6. Chcete-li nastavit barvu pozadí dokumentu, klepněte na položku Barva pozadí a vyberte požadovanou barvu z palety.

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

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

8. (Pouze CS5.5) Chcete-li automaticky ukládat dokument v určeném časovém intervalu, vyberte možnost Automaticky uložit a zadejte počet minut mezi uloženími.

9. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li nové nastavení použít pouze pro aktuální dokument, klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li nové nastavení určit jako výchozí vlastnosti pro všechny nové dokumenty, klepněte na volbu Nastavit jako výchozí.

Změny vlastností dokumentu s použitím inspektoru vlastností

1. Klepnutím na pracovní plochu mimo vymezenou plochu odznačte všechny objekty ve vymezené ploše. V inspektoru vlastností se objeví vlastnosti dokumentu. Chcete-li otevřít inspektor vlastností, vyberte (Okno > Vlastnosti).

2. (Pouze CS5.5) V oddílu Publikovat zvolte pro svůj dokument verzi přehrávače Flash Player a verzi jazyka ActionScript. Pro přístup k dalším nastavením publikování klepněte na tlačítko Nastavení publikování. Další informace naleznete v tématu Nastavení publikování (CS5).

3. V oddílu Vlastnosti zadejte u položky FPS (snímky za sekundu) počet snímků animace, které se mají přehrát každou sekundu.

4. Chcete-li změnit velikost vymezené plochy, zadejte hodnoty pro šířku a výšku vymezené plochy.

5. Chcete-li vybrat barvu pozadí vymezené plochy, klepněte na políčko barvy vedle vlastnosti vymezené plochy a vyberte barvu z palety.

6. Chcete-li upravit další vlastnosti dokumentu, klepněte na tlačítko Upravit vedle vlastnosti Velikost. Další informace o všech vlastnostech dokumentu viz Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu.

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 Professional a Adobe® Bridge. Další informace o metadatach XMP najdete v části o *metadatach a klíčových slovech* v nápovědě aplikace Bridge.

Poznámka: 32bitová verze nástroje Bridge není v aplikaci Adobe Flash Professional CC podporována.

Vkládání metadat zlepšuje schopnost webových vyhledávačů vracet smysluplné výsledky vyhledávání pro obsah aplikace Flash Professional. 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 použitým 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

[Zpět na začátek](#)

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

Když dokument obsahuje neuložené změny, 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 tlačítko 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 nebo CS5.5 (*.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.

Chcete-li odstranit uložené šablony, přejděte do jedné z následujících složek a odstraňte soubor předlohy FLA ze složky kategorie, která jej obsahuje.

- Systém Windows XP: C:\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\cs_CZ\Configuration\Templates\
- Systém Windows Vista a 7: C:\Users\<uživatelské jméno>\AppData\Local\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Templates\
- Systém Mac OS: <pevný disk>/Users/<uživatelské jméno>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<jazyk>/Configuration/Templates/

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 Professional 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

Tisk z dokumentů Flash

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

Při tisku snímků z dokumentu Flash Professional 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.
Přízpůsobit 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.

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 Professional.

Zakázání tisku v kontextové nabídce přehrávače Flash Player

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

Určení oblasti tisku při tisku snímků

1. Otevřete dokument Flash Professional (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 popsany #p.
Abyste si uspořádali práci, vyberte další snímek za snímkem popsany #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 #b, 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 jakéhokoli souboru SWF programu Flash Professional.

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 Professional.
3. Kontextovou nabídku přehrávače Flash Player zobrazíte tak, že klepnete pravým tlačítkem myši (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do obsahu Flash Professional 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Vytváření mobilního obsahu v programu Flash](#)

[Přehled publikování](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

(Zastaralé ve verzi Flash Professional CC) Práce s projekty Flash

Vytváření projektů
Správa projektů

[Zpět na začátek](#)

Vytváření projektů

Ke správě více souborů dokumentů v jednom projektu můžete použít panel Projekt Flash Professional. Projekty Flash Professional umožňují při vytváření komplexních aplikací seskupovat více souvisejících souborů dohromady.

Projekt Flash Professional může obsahovat libovolný soubor Flash Professional nebo jiný typ souboru, včetně souborů FLA a SWF z předchozích verzí aplikace Flash.

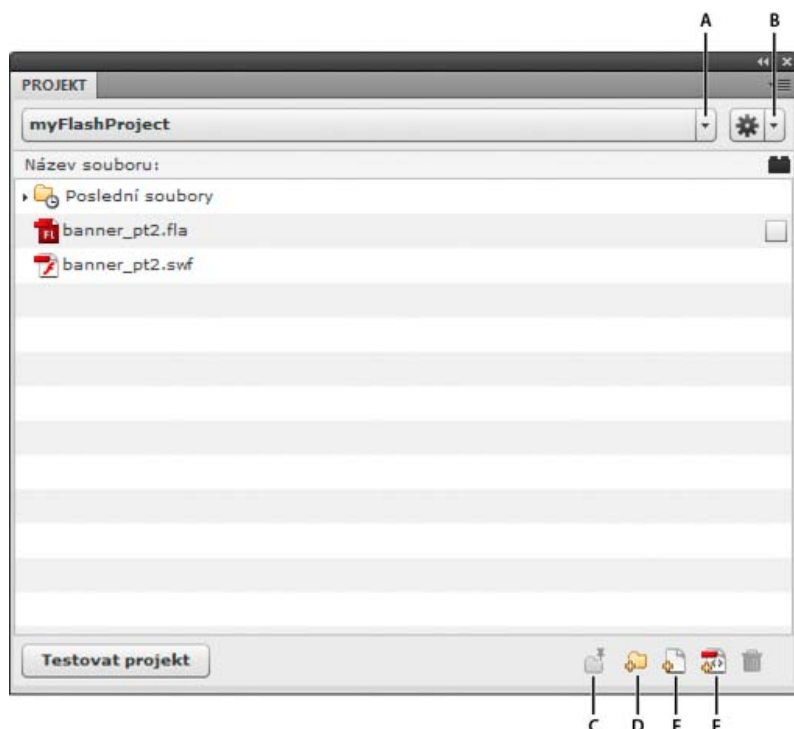
K vytvoření a správě projektů můžete použít panel Projekt. V panelu je uveden obsah projektu Flash Professional ve formě stromové struktury, kterou lze rozbalovat a sbalovat. V titulním pruhu panelu je uveden název projektu.

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 zaškrtnutým znaménkem u názvu souboru FLA) publikován pomocí profilu publikování určeného pro tento soubor.

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

(Pouze Flash CS5.5) Aplikace Flash při vytvoření projektu vytvoří ve složce projektu soubor AuthortimeSharedAssets fla. V tomto souboru budou uloženy položky knihoven, které se rozhodnete sdílet s dalšími soubory FLA v projektu. Informace o sdílení položek knihoven viz Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje.



Panel Projekt

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

Vytvoření projektu

1. Z nabídky Projekt vyberte příkaz Nový projekt.
2. Přejděte do umístění v kořenové složce.
3. Zvolte název svého projektu. Výchozí název projektu je název kořenové složky.

4. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- **CS5:** Z nabídky Verze ActionScriptu zvolte typ projektu, který byste chtěli vytvořit: ActionScript 3.0 nebo ActionScript 2.0. Poté klepněte na volbu Vytvořit projekt.
- **CS5.5:** Chcete-li vytvořit nový dokument Flash jako část projektu, zaškrtněte políčko Vytvořit výchozí dokument. Pak zvolte verzi přehrávače a ActionScriptu pro výchozí dokument. Pokud chcete z předloh vytvořit třídy, vyberte verzi předlohy, kterou chcete použít.

Aplikace Flash Professional přidá projekt do nabídky Projekt a na panelu Projekt se zobrazí obsah zadané kořenové složky.

Aplikace 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 právě otevřený. Když vytvoříte rychlý projekt, určí se nastavení projektu automaticky podle umístění složky a verze ActionScriptu aktuálního souboru FLA.

❖ Z nabídky Projekt vyberte volbu Rychlý projekt.

Aplikace Flash použije jako výchozí dokument pro vytvoření projektu aktuálně aktivní soubor FLA. 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. K otevření panelu Projekt vyberte Okno > Další panely > Projekt (CS5) nebo Okno > Projekt (CS5.5).
2. Z rozbalovací nabídky Projekt v panelu Projekt vyberte možnost Otevřít projekt.
3. Pomocí dialogového okna Vyhledat složku přejděte do složky obsahující projekt a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: V aplikaci Flash Pro CS5.5 můžete otevřít projekty aplikace Flash Builder na panelu Projekt aplikace Flash Pro. Projekt musí být přiřazen k podstatě projektu aplikace Flash Professional v rámci aplikace Flash Builder. Aplikace Flash Builder může importovat také projekty aplikace Flash Pro. Pokud je projekt otevřen v obou aplikacích, změny provedené v jedné aplikaci se automaticky aktualizují i v druhé. V panelu Projekt aplikace Flash Professional nelze otevírat projekty aplikace Dreamweaver.

Zavření projektu

❖ Z nabídky Volby panelu vyberte možnost Zavřít projekt.

Odstranění projektu

1. Otevřete projekt, který chcete odstranit.
2. Z nabídky Volby panelu vyberte možnost Odstranit projekt.
3. Vyberte způsob odstranění projektu:
 - Odstraňte aktuálně aktivní projekt z panelu Projekt.
 - Odstraňte aktuálně aktivní projekt z panelu Projekt a všechny soubory uložené ve složce projektu. Tím odstraníte celou složku souborů.

Aplikace Flash Professional odstraní vybrané projekty z panelu Projekt.

Poznámka: Pouze CS5.5: Odstraněním souborů projektu z disku se zabrání možnosti otevřít projekt v aplikaci Flash Builder.

Převod starších projektů do nového formátu projektu

V předchozích verzích aplikace Flash Professional (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. K otevření panelu Projekt vyberte Okno > Další panely > Projekt (CS5) nebo Okno > Projekt (CS5.5).
2. Z rozbalovací nabídky Projekt v panelu Projekt vyberte možnost Otevřít projekt.
3. Pomocí dialogového okna Vyhledat složku přejděte do složky obsahující soubor FLP a klepněte na tlačítko OK. Tím také určíte tuto složku jako kořenovou složku převedeného projektu.

Obsah specifikované složky bude zobrazen v panelu Projekt.

Videa a výukové lekce

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s projekty.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Improved Project Workflows](#) (Aplikace Flash Professional CS5.5 – Vylepšené pracovní postupy projektu) (11:42, Adobe TV)
- Článek: [Working with the Project panel in Flash](#) (Práce s panelem Projekt v aplikaci Flash) (Adobe.com)

Přidání nového souboru nebo složky do projektu

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

Panel Projekt filtruje soubory podle přípon názvu souboru. Můžete ale ručně skrýt soubory tím, že před název souboru umístíte speciální znak, například podtržítka. Chcete-li tuto funkci povolit, umístíte speciální znaky do filtru v oddílu „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 Poslední soubory v horní části stromu projektu.

Složka Poslední soubory je uspořádána 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 zaškrťovací políčko Zobrazit poslední otevřené 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.

Přidání nového souboru nebo složky do projektu:

1. V panelu Projekt vyberte složku, ve které chcete vytvořit nový soubor nebo složku. Pokud nic nevyberete, aplikace Flash Professional vytvoří soubor nebo složku v kořenové složce projektu.
2. Ve spodní části panelu klepněte na tlačítko Nový soubor nebo Nová složka.
3. Chcete-li přidat soubor, zvolte název a typ souboru. Zaškrtněte políčko Po vytvoření soubor otevřít, aby se nový soubor otevřel v aplikaci 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 panelu Projekt.

Přidání externí složky do projektu

Panel Projekt umožňuje přidat do kořenové složky projektu externí složky, jež se označují jako *umístění*. Cesty složek můžete přidávat (a zobrazovat nebo skrývat) globálně, přístupné pro všechny projekty, nebo pouze pro jednotlivé projekty. Umístění fungují stejně jako kterékoli jiné složky a mají stejné funkce jako složky v kořenové složce projektu.

1. Chcete-li nastavit globální umístění, otevřete Předvolby panelu, chcete-li nastavit umístění aktuálního projektu, otevřete Vlastnosti projektu.
2. Vyberte kartu Umístění.
3. Pokud chcete, aby byla umístění viditelná v seznamu souborů projektu, zaškrtněte políčko Určit složky dalších zdrojů mimo kořenové složky projektu.
4. Klepněte na tlačítko +.
5. Přejděte do externí složky, kterou chcete přidat.
6. Umístění pojmenujte.

Názvy umístění lze kdykoli změnit ve Vlastnostech projektu nebo v Předvolbách 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 v seznamu souborů objeví nad všemi ostatními složkami.

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

Odstranění souboru nebo složky z projektu

1. Vyberte soubor nebo složku, kterou chcete odstranit ze seznamu souborů.
2. Klepněte zcela vpravo v oznamovací oblasti panelu s ikonami na ikonu Odstranit nebo stiskněte klávesu Delete.

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

3. Svůj výběr potvrďte v zobrazeném dialogovém okně.

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

Otevření souboru z panelu Projekt v aplikaci Flash

❖ Poklepejte na název souboru v panelu Projekt.

Pokud je soubor nativního typu (to znamená typu podporovaného vývojovým nástrojem Flash Professional), otevře se v aplikaci Flash

Professional. Pokud je soubor jiného než nativního typu, otevře se v aplikaci, ve které byl vytvořen.

Přejmenování projektu

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

Zobrazení podsložky pouze jednoho projektu v panelu Projekt

Když pracujete s rozsáhlými projekty, můžete si práci v panelu Projekt zpřehlednit tím, že budete zobrazovat pouze soubory v určité složce. Tento postup se nazývá přidržení složky.

1. Vyberte složku, kterou chcete přidržet.
2. Klepněte na tlačítko Přidržet složku.

Tlačítko Přidržet složku se změní na tlačítko Uvolnit složku a vybraná složka se objeví v kořenové složce seznamu projektu.

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

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

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 jazyků ActionScript 3.0 a ActionScript 2.0. V Předvolbách panelu zadejte předlohy třídy, které mají být použity.

Volby pro třídy určete pomocí Předvoleb panelu. Pokud složku určíte v Předvolbách panelu na kartě Třídy v textovém poli Uložit třídy do, zobrazí panel Projekt tuto složku ve složce projektu se symbolem <>, který označuje, že se jedná o výchozí umístění pro nové třídy. Aplikace Flash Professional tuto složku přidá při publikování pomocí panelu Projekt do cesty třídy.

Složka cesty třídy se může nacházet v podsložce složky projektu, ve složce vztahené k složce projektu nebo kdekoli jinde v počítači. Cestu třídy můžete nastavit globálně v Předvolbách panelu nebo pro jednotlivé projekty ve Vlastnostech projektu. Ve výchozím nastavení jsou všechny balíčky tříd ukládány do kořenové složky projektu.

Viditelnost složky tříd lze zapnout či vypnout v předvolbách panelu projektu na kartě Nastavení.

Vytvoření třídy ActionScriptu:

1. Ve spodní části panelu Projekt klepněte na tlačítko Vytvořit třídu.
2. Zadejte cestu balíčku (složky) dané třídy.
3. Chcete-li ve své knihovně vytvořit filmový klip (ve stejné struktuře složek jako má cesta balíčku), vyberte volbu Vytvořit vazbu třídy k symbolu knihovny. Chcete-li ho svázat se stávajícím filmovým klipem, vyberte v knihovně filmový klip a v dialogovém okně Vytvořit třídu vyberte možnost Použít vybraný symbol knihovny. Aplikace Flash přesune filmový klip do příslušného umístění v knihovně a aktualizuje propojení symbolu tak, aby odráželo novou třídu.
4. Vyberte možnost Deklarovat instance 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 možnost Po vytvoření soubor otevřít.
6. Klepněte na volbu Vytvořit třídu.

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 Vytvořit třídu 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 aplikace 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 kamkoli 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. Chcete-li změnit výchozí předlohy třídy, otevřete Předvolby panelu a přejděte ke správnému souboru předlohy. Aplikace Flash Professional pak tuto předlohu použije pro všechny vaše projekty.

Dialogové okno Vlastnosti 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 projekt, nastavte ji ve Vlastnostech projektu. Cesty předloh ve Vlastnostech projektu i v Předvolbách panelu musí být absolutní. Relativní cesty nejsou podporované.

Kompilování souborů FLA

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

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

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

- Chcete-li soubory ze seznamu publikování přidat nebo odstranit, zaškrtněte políčko vpravo od jednotlivých souborů FLA v seznamu projektu.
- Chcete-li publikovat soubory v seznamu publikování, klepněte v nabídce Volby v panelu Projekt na možnost Publikovat projekt.

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

V aplikaci Flash Professional můžete vytvořit vzhledy a další vizuální prvky pro použití v prostředí Flex/Flash Builder. Můžete také vytvořit kód ActionScriptu v prostředí Flex/Flash Builder, ale výsledný soubor SWF publikovat pomocí aplikace Flash Pro. Pro podporu používání souborů třídy Flex v aplikaci Flash Professional umožňuje panel Projekt určení umístění sady Flex SDK.

Chcete-li používat třídy Flex v aplikaci Flash Professional, je nutné určit umístění sady Flex SDK.

1. Vytvořte projekt.
2. Z rozbalovací nabídky Volby vyberte položku Vlastnosti projektu.
3. Vyberte kartu Cesty a zadejte cestu k adresáři nebo procházením vyhledejte sadu Flex SDK. Například: C:\Program Files\Adobe\FlexBuilder 3\sdk\3.0.0
4. Na kartě Cesty vyberte kartu Zdroj a přidejte cestu (cesty) ke všem složkám obsahujícím soubory tříd ActionScriptu.
 Klepněte na tlačítko plus (+) a zadejte cestu, nebo na tlačítko Procházet a vyberte složku obsahující soubory tříd. Chcete-li cestu odstranit, vyberte ji a klepněte na tlačítko minus (-).
5. Vyberte kartu Knihovna a zadejte cestu k souborům SWC (komponenta Flash) nebo složkám obsahujícím soubory SWC, které chcete použít.
 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 minus (-).
6. Vyberte kartu Externí knihovna a zadejte cestu k souborům SWC (komponenta Flash) nebo složkám obsahujícím soubory SWC, které chcete načíst jako knihovny sdílené za běhu.
 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 minus (-).
7. Klepněte na tlačítko OK.

Videa a výukové lekce

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o práci s projekty.

- Video: [Flash Professional CS5.5 – Improved Project Workflows](#) (Aplikace Flash Professional CS5.5 – Vylepšené pracovní postupy projektu) (11:42, Adobe TV)
- Článek: [Working with the Project panel in Flash](#) (Práce s panelem Projekt v aplikaci Flash) (Adobe.com)

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Usnadnění přístupu

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.

Usnadnění přístupu v pracovním prostoru programu Flash

O usnadnění přístupu

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

Vybírání vymezené plochy nebo objektů na ní pomocí klávesových zkratk

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

Práce s položkami knihoven pomocí klávesových zkratk

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

O usnadnění přístupu

[Zpět na začátek](#)

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.

- Chcete-li skrýt všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4. Chcete-li zobrazit všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4 znovu.

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

K postupnému přesměrovávání vstupu na ovládací prvky panelu, když je vstup přesměrovaný na panel nebo inspektor Vlastnosti, použijte klávesu Tab. Chcete-li aktivovat nabídku, na kterou je právě přesměrovaný vstup, použijte mezerník (to znamená, že stisknutí mezerníku má stejný účinek jako klepnutí na nabídku v panelu). Aplikace Flash Pro nepodporuje přesouvání mezi panely pomocí klávesy tabulátoru.

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.
- Chcete-li zobrazit položky nabídky Panel, když je na ni přesměrovaný vstup, stiskněte mezerník.
- 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.

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, stiskněte 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 stiskněte Tab.
2. Chcete-li aktivovat aktuálně vybranou nabídku v panelu, stiskněte klávesu Enter nebo Return.
3. Chcete-li upravit číselnou hodnotu aktivního textu, zadejte číslo a stiskněte klávesu Enter nebo Return.

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

- Chcete-li procházet ovládací prvky v dialogovém okně, stiskněte 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 zkratk

[Zpět na začátek](#)

Výběr vymezené plochy pomocí klávesové zkratky je rovnocenný klepnutí na vymezenou plochu.

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 zkratk nemůžete vybrat více objektů najednou.

K výběru objektů ve vymezené ploše použijte následující postupy:

- 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 zkratk pro přesměrování vstupu. Je nutné nejprve stisknout klávesu ESC a potom vybrat objekt.

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li procházet stromové struktury neboli hierarchická zobrazení struktury systému souborů v určitých Flash Professional 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 zkratk

[Zpět na začátek](#)

1. 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.



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

O přístupném obsahu

[Zpět na začátek](#)

Přehled usnadnění přístupu

Pomocí funkcí pro usnadnění přístupu, které aplikace Adobe® Flash® Professional 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 Professional 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 ukázkou, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky Accessibility\AccessibleApplications.

Nejnovější informace o vytváření a zobrazování přístupného obsahu Flash Professional, včetně podporovaných platform, kompatibility s programy pro čtení z obrazovky, článků a příkladů usnadnění přístupu, najdete na webové stránce usnadnění přístupu pro Flash Professional na www.adobe.com/go/learn_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 aplikace, 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 Professional 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 Professional 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 Professional obsahuje hlasité zvuky.

Požadavky platformy

Obsah Flash Professional navržený pro použití s programy pro čtení z obrazovky můžete vytvořit pouze s platformami na základě Windows.

Uživatelé, kteří si chtějí prohlížet obsah Flash Professional, musí mít přehrávač Macromedia Flash® Player 6 společnosti Adobe nebo novější a aplikaci Internet Explorer v systému Windows 98 nebo novějším.

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 Professional 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 Professional 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 nepřijíždí 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 Professional používá libovolný text plně obsažený uvnitř tlačítka jako popis pro toto tlačítko.

Poznámka: Filmové klipy použité jako tlačítka s tlačítkem ovladače událostí, například *onPress*, 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 Professional se považují za jednoduché filmové klipy.

Základní podpora usnadnění přístupu v přehrávači Flash Player

Následující objekty se standardně definují jako přístupné ve všech dokumentech Flash Professional 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. Nepřenáší se žádné názvy s výjimkou případu, kdy jsou pro vstupní text nalezeny popisovací vztahy, například statické textové pole umístěné v blízkosti vstupního textového pole. Nepřenáší se žádné řetězce popisů nebo klávesových zkratk.

Tlačítka Stav tlačítka se přenáší do programu pro čtení z obrazovky. Nepřenáší se žádné názvy s výjimkou případu, kdy jsou nalezeny popisovací vztahy, a nepřenáší se žádné řetězce popisů nebo klávesových zkratk.

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 Professional 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 Professional (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 Professional 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 Professional. Do svého dokumentu můžete také přidat

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.

Testování přístupného obsahu

Při testování svých přístupných aplikací Flash Professional 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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 Professional 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 Professional

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 Professional nebo celé aplikace Flash Professional.

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 Professional. Můžete zpřístupnit celou aplikaci nebo jen podřízené objekty, nechat Flash Professional vytvářet popisy objektů automaticky a sami přidělovat objektům určité názvy a popisy.

Chcete-li aplikovat volby usnadnění přístupu na objekty v dokumentech Flash Professional, 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 Professional, 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 *Vlastností*. 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 zkratk musíte poskytnout ovladače klávesnice ActionScriptu.

Pořadové číslo (pouze Adobe® Flash® Professional) 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 Professional na www.adobe.com/go/learn_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 ukázkou, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky *Accessibility\AccessibleApplications*.

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 Professional 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

A

B

A. Statický text B. Vstupní textové pole

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.

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 Professional, 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 Professional).
4. Zadejte název a popis pro tlačítko, textové pole nebo aplikaci Flash Professional.

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 Professional dokončený a připravený k publikování nebo exportu, změňte celou aplikaci Flash Professional na přístupnou.

1. Odstaňte 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). Odstaňte 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, 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 přiřadíte 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.

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 Professional 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 Professional 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

[Zpět na začátek](#)

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.

Skrýtí 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 Professional a zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky pouze filmový klip nebo aplikaci Flash Professional.

Poznámka: *Skrývejte pouze objekty, které se opakují nebo nenesou žádný obsah.*

Když je objekt skrýván, 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 klávesovou 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 Professional. 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 Professional s několika programy pro čtení z obrazovky. Funkčnost klávesových zkratk 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.

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 Professional 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.*

```
function myOnPress() {
    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

[Zpět na začátek](#)

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	Typ	Ekvivalentní výběr v panelu Usnadnění přístupu	Vztahuje se na
.silent	Booleovská hodnota	Usnadnit přístup k filmu/Změnit objekt na přístupný (inverzní logika)	Celé dokumenty Tlačítka Filmové klipy Dynamický text Vstupní text
.forceSimple	Booleovská hodnota	Změnit podřízené objekty na přístupné (inverzní logika)	Celé dokumenty Filmové klipy
.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 zaškrtnutému poli, které není vybrané v panelu Usnadnění přístupu, a hodnota false v jazyku ActionScript odpovídá vybranému zaškrtnutému 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 Professional. 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 Accessibility.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 Professional, 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 Professional 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 Professional 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 Professional, 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 Professional 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.

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 Professional obsahuje následující sadu přístupných komponent:

- `SimpleButton`
- `CheckBox`
- `RadioButton`
- `Label`
- `TextInput`
- `TextArea`
- `ComboBox`
- `ListBox`

Window

- Alert
- DataGrid

Přístupné komponenty Flash Professional 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 Professional na www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_cz.

Obečné 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.



Systemové požadavky

Část obsahu odkazovaného z těchto stránek může být k dispozici pouze v angličtině.