

Návod k aplikaci Adobe® Flash® Professional CC

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

Červen 2015



Obsah

Co je nového	1
Souhrn nových funkcí	2
Začínáme	11
Platformy	13
Podpora vlastní platformy	14
Export souborů SVG	16
Práce s panelem Adobe Color	19
Práce s panelem Adobe Color	21
Práce s aplikací Flash Professional a prostředím Flash Builder	23
Práce se soubory aplikace Fireworks v aplikaci Flash	26
Synchronizace předvoleb aplikace Flash Professional se službou Creative Cloud	29
Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects	33
Práce se soubory aplikace InDesign v aplikaci Flash	36
Práce se soubory Photoshopu (PSD) v aplikaci Flash	37
Používání aplikace Flash Professional s nástrojem Adobe Scout	43
Práce se soubory AI aplikace Illustrator v aplikaci Flash	45
Pracovní plocha a pracovní postupy	54
Používání vymezené plochy a panelu nástrojů	55
Pracovní postup a pracovní plocha programu Flash	59
Časové osy a ActionScript	66
Práce s více časovými osami	69
Nastavení předvoleb v programu Flash	70
Používání panelů pro tvorbu dokumentů v programu Flash	74
Vrácení akce, její zopakování a panel Historie	78
Vrstvy časové osy	81
Časová osa	86
Klávesové zkratky	89
Hledání a nahrazování v aplikaci Flash	91
Vytváření rozšíření HTML	94
Animace a interaktivita	97
Vodítko animace	98
Práce s animací klasického doplnění	102
Animace doplnění pohybu	110
Úpravy doplnění pohybu pomocí editoru pohybu	132
Doplňování tvaru	140

Snímky a klíčové snímky	145
Animace po jednotlivých snímcích	148
Vytvoření a publikování dokumentu HTML5 Canvas	150
Vlastní štětce	156
Vytvoření a publikování dokumentu WebGL	159
Osvědčené postupy - Reklamy pomocí programu Flash	165
Práce se scénami	168
Práce s více časovými osami	170
Používání vrstev masek	171
Základy animace	173
Multimédia a video	177
Používání zvuků v aplikaci Flash	178
Zvuk a ActionScript	186
Export zvuků	188
Export a publikování	191
Export souborů SVG	192
Export grafik a videí	195
Publikování dokumentů Flash	199
Balení aplikací pro prostředí AIR for iOS	204
Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů	210
Nastavení publikování	212
Export videa v aplikaci Flash Professional CS6	232
Publikování pro prostředí Adobe AIR pro stolní počítače	234
Publikování aplikací prostředí AIR for Android	242
Předlohy publikování HTML	246
Export souborů videa QuickTime	250
Export zvuků	251
Export souborů projektoru	254
Nastavení publikování jazyka ActionScript	255
O exportu z programu Flash	260
Creative Cloud	262
Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače	263
Procházejte, synchronizujte a spravujte své datové zdroje	272
Přidat písma ze služby Typekit	277
Creative Cloud Market	283
Creative Cloud Extrakt	287
Creative Cloud knihovny	290


Co je nového

Souhrn nových funkcí

Flash Professional CC 2015



V aplikaci Adobe® Flash Professional® CC vydané v roce 2015 je znovu uveden nástroj Kost IK, se kterým můžete pomocí symbolů a tvarů vytvářet kostěné armatury. Ty pak můžete snadno přeměnit na živé animace. Tato verze také podporuje import videa H.264, obsahuje univerzální převaděč typu dokumentů, integruje nejnovější Flash Player, sadu AIR SDK a nabízí řadu dalších vylepšení. Dále v tomto textu naleznete stručný úvod k novým funkcím, které jsou k dispozici v nejnovější aktualizaci aplikace Flash Professional CC, a odkazy na další zdroje informací.

 Aplikace Adobe Flash Professional CC verze 2015 vám umožní vytvářet skvělé animované postavičky s reálným pohybem pomocí nástroje Kost, převádět produkty na libovolný typ dokumentu pomocí univerzálního převaděče typu dokumentů, importovat videa H.264 či pracovat s nejnovější aplikací Flash Player a sadou AIR SDK a nabízí spoustu dalších úžasných možností, díky kterým budou mít vaše grafické a animované projekty nepřekonatelnou úroveň.

Novinky a vylepšení

Adobe Flash Professional CC (verze 2015)

Nástroj Kost

Import videí H.264 se zvukem

Export bitmap jako pohyblivých symbolů pro HTML5 Canvas

Nastavení velikosti štětce při zvětšení plochy

Univerzální program pro převod typů dokumentů

Vylepšené postupy při práci se zvukem

Vylepšený editor pohybu

Zamčení panelu

Podpora fragmentů kódu pro WebGL

Vylepšení sady SDK pro podporu vlastní platformy

Integrace nejnovějšího přehrávače Flash Player a AIR SDK

Integrace nejnovějších knihoven CreateJS

Soubor definice TypeScript pro rozhraní API běhového modulu WebGL

Další vylepšení

Systémové požadavky

[Na začátek stránky](#) 

Adobe Flash Professional CC (verze 2015)

Nástroj Kost

 Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015

Aplikace Flash Professional CC (verze 2015) nabízí zcela nový nástroj kost, který umožňuje oživit a rozhybat

animované postavy.

Nástroj Kost zajišťuje možnosti inverzní kinematiky (IK) v rámci přehrávače Flash. Inverzní kinematika (IK) je způsob, jak animovat objekty pomocí kostí zřetězených do lineárních nebo rozvětvených armatur se vztahem nadřazenosti/podřízenosti. Pokud se pohne jedna kost, přesunou se s ní i související propojené kosti. Inverzní kinematika umožňuje snadno vytvářet přirozený pohyb. Při animaci pomocí inverzní kinematiky je potřeba zadat na časové ose počáteční a koncové pozice kostí. Aplikace Flash automaticky interpoluje polohy kostí v armatuře mezi počátečním a koncovým snímkem.

Inverzní kinematiku můžete používat následujícími 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.

Nástroj Kost obsahuje ovládací prvky na ploše, které zajišťují vyšší přesnost při pohybech. Ovládací prvky na ploše umožňují přepínání mezi zamčeným, otevřeným a omezeným stavem vlastností Otočení a Posun jednotlivých kostí v armatuře IK. Nyní můžete tato omezení přímo upravovat na ploše díky přehledné vizuální zpětné vazbě.



Ovládací prvky na ploše pro nástroj Kost

Další informace o používání nástroje Kost najdete v tématu [Animace nástroje Kost](#)

Import videí H.264 se zvukem



Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015

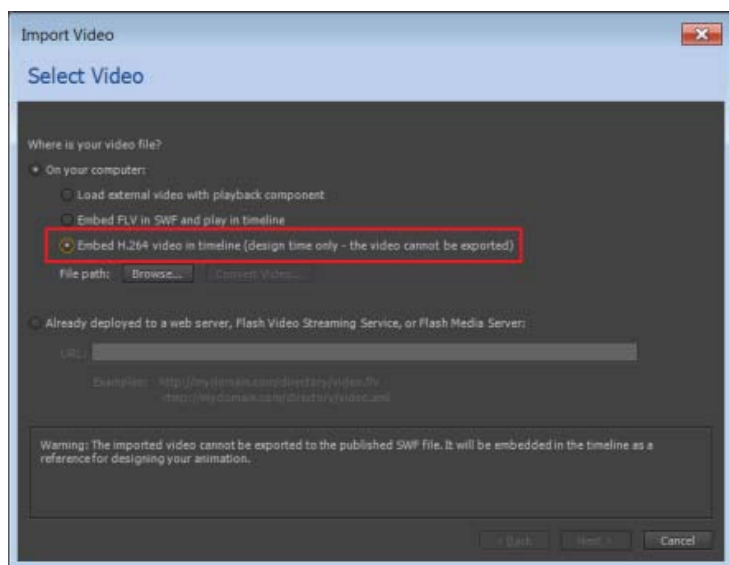
Kromě videí FLV nabízí tato verze také možnost vložení videí H.264 na časovou osu. Pokud vložíte video H.264 a přesunete se na časové ose, načtou se snímky videa na plochu. Tato funkce umožňuje používat videa jako vodítko při synchronizaci animace na ploše. Flash Player ani ostatní běhová prostředí nepodporují vykreslování vložených videí H.264, a proto nebudou tato videa publikována. Funkce importu videí H.264 slouží jen k návrhu.

Pro videa H.264 je povoleno přehrávání zvuků. Při importu videí H.264 teď můžete vybrat možnost Zahrnout zvuk. Jakmile video importujete na plochu (a vyberete možnost umístění instance na plochu), měl by se při posunutí časové osy přehrát zvuk příslušných snímků. Aby byl zvuk synchronizovaný se snímky videa na ploše, musí se při přehrávání na časové ose (stisknutím klávesy Enter) animace přehrávat ve snímcích za sekundu importovaného videa.

Další informace o importu videí H.264 získáte v části [Přidání videí do aplikace Flash](#).

Import videa:

Klikněte na položky Soubor > Import > Importovat video a vyberte možnost Vložit video H.264 na časovou osu (pouze v době návrhu – video nelze exportovat), jak ukazuje následující obrázek:

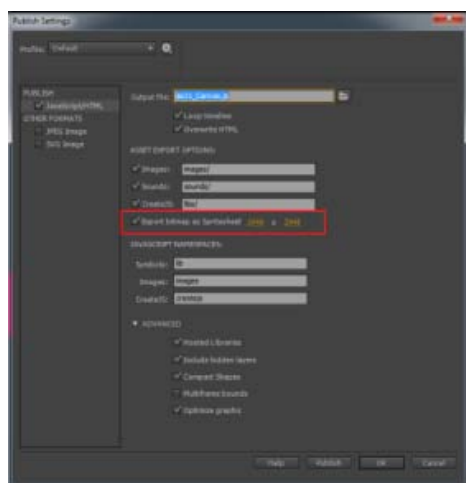


Další informace o používání zvuků najdete v tématu [Používání zvuků v aplikaci Flash](#).

Export bitmap jako pohyblivých symbolů pro HTML5 Canvas

 *Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015*

Export pohyblivých symbolů jako bitmapy umožňuje sbalit všechny bitmapy v dokumentu ve formátu Canvas jako pohyblivé symboly. Bylo přidáno nové zaškrtnuté políčko Exportovat bitmapu jako pohyblivý symbol, které je ve výchozím nastavení povoleno. Můžete určit maximální velikost pohyblivého symbolu uvedením hodnot výšky a šířky v nastavení publikování. Toto vylepšení snižuje počet serverových požadavků, což má za následek vylepšení výkonu.

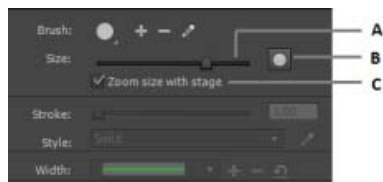


Další informace o této funkci získáte v tématu [Vytvoření a publikování dokumentů HTML5 Canvas](#).

Nastavení velikosti štětce při zvětšení plochy

V této verzi aplikace Flash Professional se velikost štětce nastavuje úměrně k měnícímu se zvětšení plochy. Proporcionální zvětšování umožňuje kreslit plynule, protože úroveň zvětšení se přizpůsobí. Při kreslení také

můžete prohlížet náhled práce. Pokud chcete přejít na dřívější výchozí chování štětců a uchovat přitom konstantní velikost obrazových bodů, i když změníte úroveň zvětšení na ploše, je nutné zrušit zaškrtnutí políčka Úroveň zvětšení plochy v Inspektoru vlastností.



A. Zvětšení/zmenšení štětce B. Náhled velikosti štětce C. Možnost změnit měřítko velikosti štětce podle úrovně zvětšení plochy

Další informace o této funkci najdete v tématu [Vlastní štětce](#).

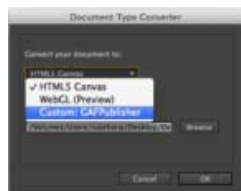
Univerzální program pro převod typů dokumentů

 *Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015*

Univerzální převaděč typu dokumentů umožňuje převod stávajících projektů FLA (libovolného typu) do jakéhokoli jiného typu dokumentu, například HTML5 Canvas nebo WebGL.

Pokud chcete tuto funkci používat, klikněte na možnost Příkazy > Převést na jiné formáty dokumentů, potom vyberte typ cílového dokumentu a určete cestu převedeného souboru.

Další informace o univerzálním převaděči typu dokumentů získáte v tématu [Převod na jiné typy dokumentů](#).



Vylepšené postupy při práci se zvukem

 *Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015*

Vylepšený pracovní postup při importu

V předchozích verzích aplikace Flash Pro jste museli zvukový soubor nejprve importovat do knihovny a potom jste ho mohli přidat do vrstvy na časové ose. V této verzi můžete zvuk importovat přímo na plochu/ časovou osu, když soubor přetáhnete do vrstvy nebo použijete možnost Soubor > Import > Importovat na plochu.

Možnost rozdělení zvuku v místní nabídce

K rozdělení zvukového streamu vloženého na časovou osu můžete jednoduše použít místní nabídku Rozdělit zvuk. Rozdělení zvuku vám umožní podle potřeby pozastavit zvuk a poté z bodu pozastavení obnovit přehrávání zvuku na pozdějším snímku na časové ose.

Zapamatování možností synchronizace zvuku v programovacím rozhraní

Nyní si Flash Pro v Inspektoru vlastností pamatuje možnosti synchronizace zvuku. Pokud je v Inspektoru vlastností v oddílu Zvuk vybrán některý zvuk a teď se pokoušíte v Inspektoru vlastností u nového klíčového

snímku nastavit jiný zvuk, pamatuje si Flash synchronizační možnosti Stream nebo Událost předchozího zvuku.

Další informace o zvuku v aplikaci Flash získáte v tématu [Používání zvuků v aplikaci Flash](#).

Vylepšený editor pohybu

 *Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015*

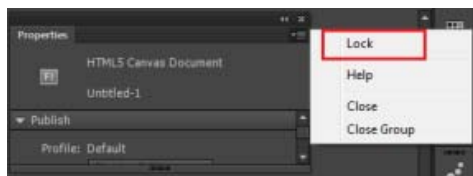
Vylepšení funkce vložení:

- **Vložit:** Až do verze 2014.1 platilo, že když jste v editoru pohybu zkopírovali křivku a vložili ji do nového rozsahu volbou Vložit, vložila se s rozsahem aktuální křivky, a nikoli s absolutními hodnotami. V této verzi volba vloží křivku s absolutními hodnotami.
- **Vložit a přizpůsobit aktuálnímu rozsahu:** Tato možnost nyní replikuje původní operaci Vložit a vloží křivku s rozsahem aktuální křivky, nikoli s absolutními hodnotami.

Další informace o editoru pohybu získáte v tématu [Úpravy doplnění pohybu v editoru pohybu](#).

Zamčení panelu

Do rozevírací nabídky panelů byla přidána nová možnost zamčení/odemčení ukotvení. Jakmile je ukotvení zamčeno, můžete měnit velikost všech panelů, ale nemůžete je přesouvat. Tato funkce brání náhodnému přetažení panelů nebo změně jejich velikosti.



Podpora fragmentů kódu pro WebGL

Od této verze jsou pro některé běžně používané akce podporovány fragmenty kódu pro typ dokumentu WebGL.

Poznámka: Toto vylepšení je k dispozici pouze v anglické jazykové verzi.



Vylepšení sady SDK pro podporu vlastní platformy

Tato verze obsahuje následující vylepšení sady SDK pro podporu vlastní platformy a ukázkového zásuvného modulu:

- Možnost dotázat se na typ symbolu v knihovně: V případě symbolů vrátí příkaz `ILibraryItem::GetProperties()` další klíč „SymbolType“. Klíč může mít tyto hodnoty: `Button`, `MovieClip` nebo `Graphic`.
- Možnost rozlišení tlačítka od filmového klipu: Až do předchozí verze zacházel model DOM i služba `IFrameCommandGenerator` s instancemi tlačítek stejně jako s filmovými klipy. Od verze Flash Pro CC 2015 je přidán rozhraní, které podporuje instance tlačítek. Pokud instance `IMovieClip` také implementuje rozhraní `IButton`, lze ji považovat za instanci tlačítka. Čtyři stavy tlačítka (`Up`, `Over`, `Down` a `Hit`) jsou vždy namapované na snímky 0, 1, 2 a 3. Další informace o instanci tlačítka naleznete v souboru `IButton.h`.
- Nové rozhraní API určené k získání ohraničení objektů `IClassicText`: Funkce `AddClassicText` rozhraní `ITimelineBuilder` nyní vrátí objekt `CLASSIC_TEXT_INFO_2` (místo starého objektu `CLASSIC_TEXT_INFO`). Objekt obsahuje nové pole „bounds“ (ohraničení), které představuje ohraničení objektu `IClassicText`.

Další informace o rozhraních API s podporou vlastní platformy získáte v tématu [Reference rozhraní API s podporou vlastní platformy](#).

Integrace nejnovějšího přehrávače Flash Player a AIR SDK

Tato verze je dodávána s integrovaným přehrávačem Flash Player verze 17.0 a sadou AIR SDK 17.0.

Integrace nejnovějších knihoven CreateJS

Tato verze aplikace Flash Professional je dodávána s integrovanými nejnovějšími knihovnami CreateJS.

Protože tyto nejnovější knihovny zatím nejsou hostovány prostřednictvím sítě CDN, zrušte zaškrtnutí políčka Knihovny v části Rozšířené dialogového okna Nastavení publikování (Upravit > Nastavení publikování > Rozšířené), abyste viděli výstup.

Soubor definice TypeScript pro rozhraní API běhového modulu WebGL

Flash Professional CC poskytuje soubor definice TypeScript pro rozhraní API běhového modulu WebGL, který můžete používat s rozhraním API běhového modulu WebGL z projektu Typescript spolu s tipy pro psaní kódu, formátováním, kontrolou chyb a dalšími funkcemi, které poskytuje integrované vývojové prostředí (IDE).

Pokud si chcete stáhnout soubor definice a vzorový projekt a zjistit, jak je používat, přečtěte si téma [Soubor definice TypeScript pro rozhraní API běhového modulu WebGL](#).

Další vylepšení



Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015

Optimalizace ukládání

Tato verze přichází s následující optimalizacemi ukládání:

- Optimalizace algoritmu ukládání vede k rychlejšímu ukládání souboru FLA
- Vyřešení problémů s poškozením souborů ukládaných po síti

Optimalizace automatického obnovení

Součástí této verze jsou následující vylepšení automatického obnovování:

- Aplikace Flash Professional nevytváří zbytečné soubory automatického obnovení. Soubor automatického obnovení je vytvořen pouze v případě, že se dokument změní po vytvoření posledních souborů automatického obnovení.
- Indikátor průběhu se zobrazí, jen když je fokus na aplikaci Flash Pro.
- Soubor pro automatické obnovení je po dokončení úspěšné operace uložení odebrán.

Následující změny automatického obnovení vám pomohou vyhnout se nepřetržité smyčce automatického obnovování pro krátké trvání automatického obnovení:

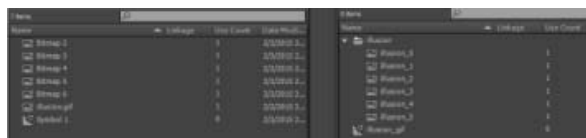
- V každém intervalu automatického obnovení je vytvořen snímek všech souborů změněných po vytvoření posledního automatického obnovení.
- Další časovač automatického obnovení se spustí až po dokončení tohoto procesu.

Další informace o možnostech automatického obnovení v aplikaci Flash získáte v tématu [Nastavení předvoleb v aplikaci Flash](#).

Uspořádání importovaných obrázků GIF v knihovně

Toto vylepšení umožňuje import animovaných souborů GIF organizovanějším způsobem, aby byla knihovna uspořádaná ve správném pořadí. V dřívějších verzích byly importované datové zdroje GIF umístěny v kořenové složce knihovny bez správného pojmenování. V této verzi je vytvořena složka s názvem GIF, ve které jsou uspořádány všechny přidružené bitmapy. Jak je znázorněno na následujícím obrázku, bitmapy jsou nyní správně pojmenovány podle pořadí.

Další informace o uspořádání knihovny získáte v tématu [Práce s knihovnou](#).



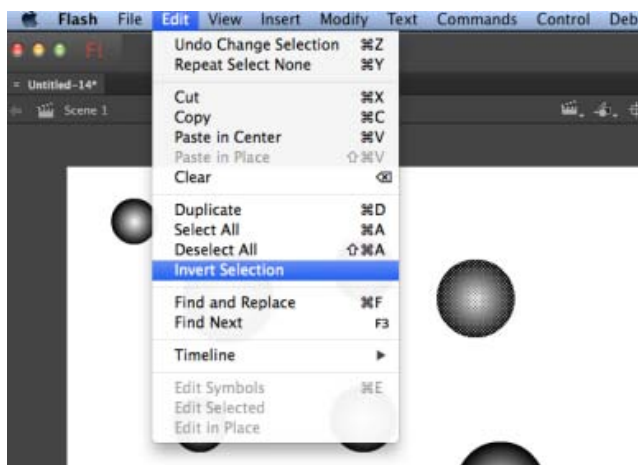
Vyhledávání v knihovně podle názvu navázání

V této verzi byl vylepšen panel pro vyhledávání v knihovně tak, aby kromě vyhledávání podle názvů symbolů zahrnoval možnost vyhledávání symbolů podle názvů navázání skriptů ActionScript.

Další informace o prohledávání knihovny získáte v tématu [Práce s knihovnou](#).

Invertovat výběr

Tato nová možnost v nabídce Upravit a místní nabídka Plocha invertuje výběr aktuálně vybraných objektů nebo tvarů na ploše.

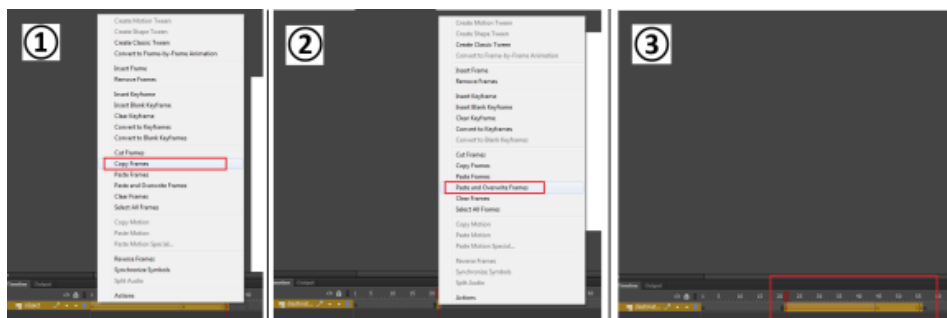


Vložení a přepsání snímků

 *Co je nového v aplikaci Flash Professional CC 2015*

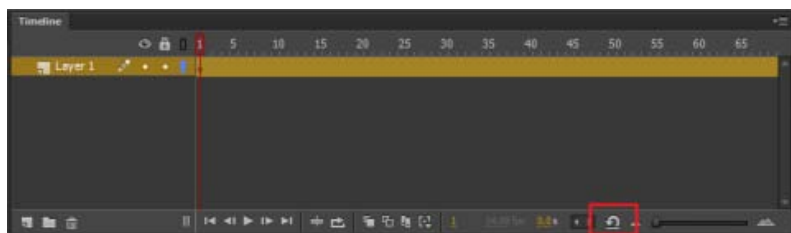
Nová možnost Vložit a přepsat snímky, která je v kontextové nabídce časové osy, umožňuje vložit kopírované snímky tak, aby bez nabízení nahradily přesný počet snímků. To nahrazuje stávající způsob výběru přesného počtu snímků, které potřebujete nahradit stejným počtem zkopírovaných snímků. Pokud například chcete z časové osy zkopírovat deset snímků a nahradit je stejným počtem snímků z jiné časové osy, zkopírujete těchto deset snímků a použijte možnost Vložit a přepsat snímky k vložení do prvního snímku. Další deset snímků se přepíše kopírovanými snímky.

Další informace o možnostech vkládání získáte v tématu [Animace klasického doplnění](#).



Obnovení měřítka časové osy na výchozí úroveň

Nyní máte možnost obnovit zvětšení časové osy na výchozí úroveň jediným kliknutím, jak znázorňuje obrázek.



Systémové požadavky

Informace o systémových požadavcích pro Adobe Flash Professional CC 2015 jsou zde: [Systémové požadavky](#) | [Flash Professional](#).

Viz také

- [Flash Professional CC 2015 – poznámky k verzi](#)
- [Co je nového v aplikaci Flash Professional CC | 2014](#)



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

[Koupit](#)

Učení

Pust'te se do práce nebo získejte podrobnější znalosti díky naší knihovně výukových lekcí, projektů a článků.



NÁPOVĚDA K APLIKACI FLASH

Vyhledejte online
uživatelskou
příručku pro svůj
produkt.



Získání podpory

Najděte rychlé odpovědi, zapojte se do naší živé komunity a spojte se se zaměstnanci společnosti Adobe.

Běžné otázky

Největší problémy

Zeptejte se komunity

Kontaktujte nás



Najděte odpovědi na
nejčastější otázky.

[Zobrazit >](#)



Získejte aktuální řešení
potíží a informace o
odstraňování
problémů.

[Zobrazit >](#)



Vkládejte příspěvky,
diskutujte a staňte se
součástí naší
erudované komunity.

[Připojit se >](#)



Nechejte si poradit od
našich úžasných
pracovníků podpory.

[Začít >](#)



[Požadavky na
systém](#)



[Poznámky
k verzi](#)



[Nahlásit chybu](#)



[Požádat o funkci](#)

- Získat všechny aplikace

Obsahuje aplikace Flash Professional, Photoshop, Edge Animate a další.

€61,49/měsíc vč. DPH

[Koupit](#)

[Zobrazit všechny plány](#)

- Jedna aplikace

Design interaktivních prostředí, her a mobilních aplikací

€24,59/měsíc vč. DPH

[Koupit](#)

[Zobrazit všechny plány](#)

- - Ušetřete až 74 %
[Viz speciální ceny](#)
 - Plány pro malé a střední podniky
[Další informace](#)

[Změnit oblast](#) Česká republika (Změnit)

Zvolte oblast

Výběrem oblasti změníte jazyk anebo obsah webu Adobe.com.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [עברית](#) [ישראל](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong](#) [S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)
[Produkty](#) [Ke stažení](#) [Podpora a další informace](#) [Společnost](#)
Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
[Ochrana osobních údajů](#) [Podmínky použití](#) [Soubory cookie](#) [Ad Choices](#)

Různé produkty

[Export to HTML5 from Flash Professional \(Export do formátu HTML5 z aplikace Flash Professional\)](#)

Tom Barclay (27. únor 2012)

Kurz – 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. únor 2012)

Kurz – text

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.

Podpora vlastní platformy

Aplikace Flash Professional podporuje vytváření bohaté grafiky a animací pomocí typů dokumentů jako ActionScript, HTML5 a WebGL. Funkce podpory vlastní platformy pomáhá rozšířit možnosti aplikace Flash Professional CC a umožnit podporu platform, které nejsou pro aplikaci Flash nativní.

Podporu vlastní platformy je možné do aplikace Flash Professional přidat implementací zásuvného modulu, který používá sadu rozhraní API (Application Programming Interface), která jsou součástí sady pro vývoj podpory vlastních aplikací. Vývojáři mohou pomocí těchto rozhraní a podle ukázkového kódu vytvářet zásuvné moduly podpory vlastní platformy pro aplikaci Flash. Instalací zásuvného modulu podpory platformy pro nový typ dokumentu mohou uživatelé vytvářet své kresby pomocí bohaté sady funkcí aplikace Flash Professional a publikovat je ve výstupním formátu vlastní platformy.

[Na začátek stránky](#)

Pracovní postupy

Funkce podpory vlastní platformy sestává ze dvou částí: jedna je určená pro vývojáře, kteří vytvářejí zásuvné moduly pro podporu vlastní platformy, a druhá pro uživatele, kteří zásuvný modul instalují a používají.

Vývojáři

Pokud pracujete jako vývojář, který vytváří doplňky pro aplikaci Flash Professional, můžete pro vývoj a distribuci zásuvných modulů použít následující pracovní postup:

Podpora vlastní platformy – vývojář platformy



Poznámka: Pokyny k vytvoření zásuvných modulů pro podporu vlastní platformy pomocí sady pro vývoj najdete v tématu [Povolení podpory vlastních platform](#).

Podrobnou dokumentaci k rozhraním API v sadě pro vývoj najdete v tématu [Reference rozhraní API podpory vlastní platformy](#).

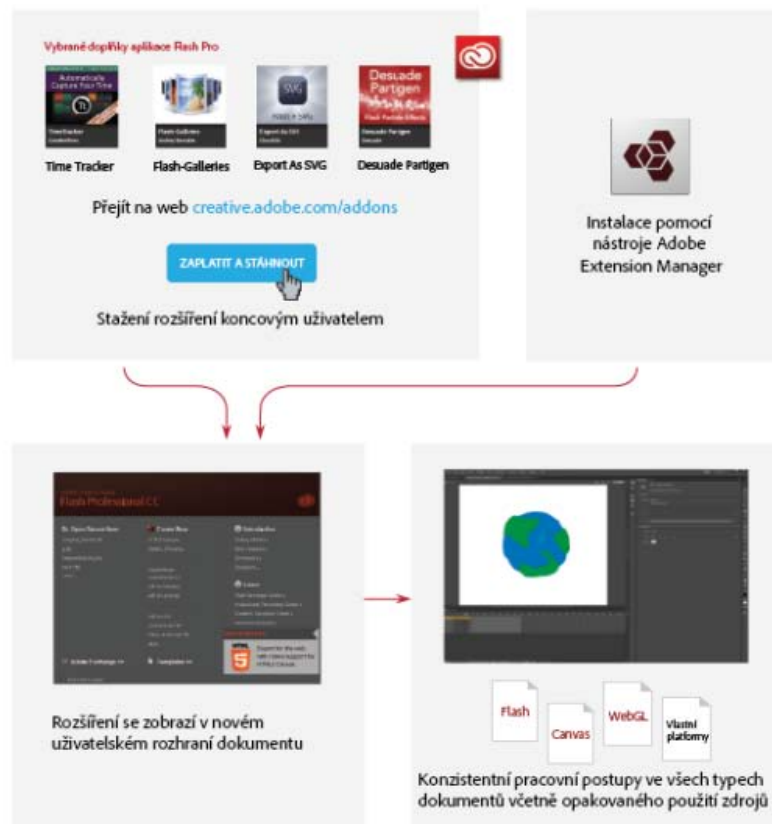
Uživatel

Pokud používáte aplikaci Flash Pro, můžete získat zásuvný modul pro podporu vlastní platformy některým z následujících způsobů:

- Stáhněte si zásuvný modul pro podporu vlastní platformy pro vybranou platformu ze stránky [Adobe Add-ons](https://adobe.com/addons). Na stránce Adobe Add-on můžete získat zásuvný modul a nainstalovat ho pomocí aplikace Adobe Creative Cloud.
- Získejte soubor .zxp od vývojáře zásuvného modulu a nainstalujte ho pomocí aplikace Adobe Extension Manager.

Následující pracovní postup ukazuje, jak můžete nainstalovat zásuvný modul pro podporu vlastní platformy a vytvořit dokument vlastní platformy.

Podpora vlastní platformy – koncový uživatel



Související dokumentace

Klíčová slova: custom platform support, flash professional, cc 2014, extending support to custom platforms, using flash to publish non-native document formats, new document formats in flash

 Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Export souborů SVG

Co je SVG?

[Pracovní postupy exportu SVG v aplikaci Flash Professional CC](#)

[Export kreseb ve formátu SVG](#)

[Výměny souborů SVG s aplikací Adobe Illustrator](#)

[Na začátek stránky](#)

Co je SVG?

SVG (Scalable Vector Graphics) je jazyk XML využívající značky určený k popisu dvourozměrných obrazů. Soubory SVG poskytují grafiky HiDPI nezávislé na rozlišení na webu, v tisku a v mobilních zařízeních v kompaktním formátu. Soubor SVG lze opatřit stylem pomocí šablon stylů CSS a díky podpoře skriptování a animace je formát SVG nedílnou součástí webové platformy.

Některé běžné webové formáty obrazů, jako je GIF, JPEG a PNG, jsou objemné a obvykle mají nízké rozlišení. Formát SVG nabízí mnohem vyšší hodnotu, protože umožňuje popisování obrazů pomocí vektorových tvarů, textu a efektů filtrů. Soubory SVG jsou kompaktní a poskytují vysoce kvalitní grafiky na webu a také v zařízeních do ruky, která mají omezené prostředky. Zobrazení obrazu SVG lze na obrazovce zvětšit bez zhoršení ostroty, detailů nebo čistoty. Formát SVG také poskytuje výbornou podporu pro text a barvy, která zajišťuje zobrazení obrazů tak, jak se jeví na ploše. Formát SVG je plně založen na jazyku XML a nabízí mnohé výhody vývojářům i uživatelům.

[Na začátek stránky](#)

Pracovní postupy exportu SVG v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace Flash Professional CC umožňuje export do formátu SVG verze 1.1. Pomocí výkonných návrhářských nástrojů v aplikaci Flash Professional můžete vytvářet vizuálně bohaté výtvarné projekty a pak je exportovat do formátu SVG.

V aplikaci Flash Professional CC lze exportovat vybrané snímky a klíčové snímky animace. A protože je exportovaná grafika vektorová, rozlišení obrazu je vysoké i při změnách měřítka.

Funkce exportu SVG nahrazuje dřívější export FXG (zrušený v aplikaci Flash Professional CC (**červen 2013**)). Zjistíte, že výkonnost funkce exportu SVG a kvalita výstupu je daleko vyšší. Ve formátu SVG také ve srovnání s formátem FXG dochází k minimálním ztrátám obsahu.

Výtvarný projekt s efekty filtrů

V případě formátu SVG nemusí efekty filtrů vypadat přesně stejně jako v aplikaci Flash Pro, protože mezi filtry v aplikaci Flash a ve formátu SVG neexistuje mapování 1:1. Aplikace Flash Pro ale k napodobení podobného efektu využívá kombinace různých jednoduchých filtrů dostupných ve formátu SVG.

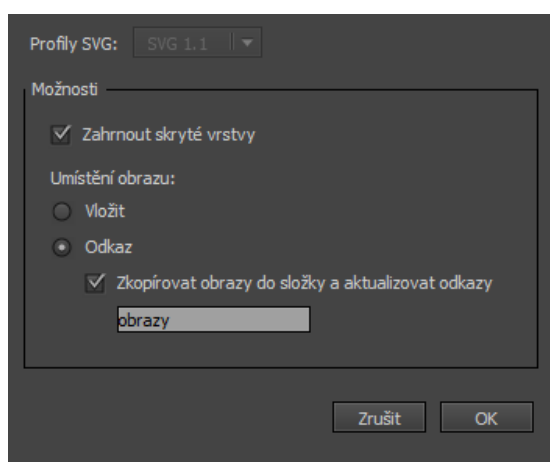
Zpracování více symbolů

Export SVG bez problémů zpracovává více symbolů bez jakékoli ztráty obsahu. Výstup se velice podobá obrazu na ploše v aplikaci Flash Pro.

[Na začátek stránky](#)

Export kreseb ve formátu SVG

1. V aplikaci Flash Professional CC přejděte nebo přesuňte přehrávací hlavu na požadovaný snímek.
2. Vyberte položku Soubor > Exportovat > Exportovat obraz nebo vyberte položku Soubor > Nastavení publikování (vyberte možnost Obraz SVG v části Další formáty).
3. Zadejte nebo vyhledejte umístění, kam chcete soubor SVG uložit. V nabídce je nutné vybrat příkaz Uložit jako.
4. Klepněte na tlačítko OK.
5. V dialogu Exportovat SVG vyberte možnost vložení nebo propojení se souborem SVG.
 - **Zahrnout skryté vrstvy** Vyexportuje všechny skryté vrstvy v dokumentu Flash. Zrušením výběru možnosti exportu skrytých vrstev znemožníte export všech vrstev (včetně vrstev vnořených uvnitř filmových klipů), které jsou označeny jako skryté, do výsledného souboru SVG. Pokud tedy nastavíte určité vrstvy jako neviditelné, můžete snadno testovat různé verze dokumentů Flash.
 - **Vložit:** Vloží do souboru SVG bitmapu. Tuto možnost použijte, pokud chcete do souboru SVG vkládat bitmapy přímo.
 - **Odkaz:** Vytvoří odkaz na cestu k souborům bitmap. Tuto možnost použijte, pokud bitmapy nechcete vkládat, ale odkazovat na ně v souboru SVG. Jestliže vyberete možnost **Zkopírovat obrazy do složky**, bitmapy budou uloženy ve složce *Obrazy* vytvořené v umístění, kam byl vyexportován soubor SVG. Pokud možnost **Zkopírovat obrazy do složky** není vybrána, v souboru SVG budou odkazy na bitmapy v jejich původním zdrojovém umístění. V případě, že je zdrojové umístění bitmap nedostupné, budou vloženy v souboru SVG.
 - **Zkopírovat obrazy do složky /Obrazy:** Umožňuje zkopírování bitmapy do umístění */Obrazy*. Pokud složka */Obrazy* dosud neexistuje, vytvoří se v umístění pro export souboru SVG.



6. Klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Některé funkce aplikace Flash Professional formát SVG nepodporuje. Obsah vytvořený pomocí těchto funkcí bude odstraněn, nebo se při exportu použije výchozí podporovaná funkce. Další informace najdete v [tomto článku](#).

Jako alternativu lze také použít dialog Nastavení publikování a exportovat soubory SVG z prostředí aplikace Flash Professional CC (**Soubor > Nastavení publikování**). Pro export souborů SVG vyberte v části Další formáty možnost **SVG**.

Poznámka: Doporučujeme prohlížet soubory SVG jen v moderním prohlížeči s nejnovější aktualizací. Ve starších verzích prohlížečů, jako je Internet Explorer 9, se některé grafické filtry a barevné efekty nemusí zobrazit správně.

[Na začátek stránky](#)

Výměny souborů SVG s aplikací Adobe Illustrator

Aplikace Flash Professional CC umožňuje výměnu obsahu s aplikací Adobe Illustrator. Tento pracovní postup nahrazuje funkci exportu FXG, která byla u aplikace Flash Professional CC (13.0) vypuštěna. Soubory SVG lze exportovat z aplikace Flash Professional a importovat do aplikace Adobe Illustrator. Další informace o používání souborů SVG v aplikaci Adobe Illustrator naleznete v tomto [tématu nápovědy](#).

Tento pracovní postup použijte, pokud chcete ve svém výtvarném projektu provádět detailní úpravy a přidávat podrobnosti k obohacení. Aplikaci Illustrator lze použít také k přidávání efektů, jako je Vržený stín, do výtvarného projektu.

Chcete-li soubory SVG upravit v aplikaci Adobe Illustrator a upravený obsah používat v aplikaci Flash Pro, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Professional CC proveďte export do formátu SVG.
2. Abyste mohli výtvarný projekt upravit, otevřete soubor SVG v aplikaci Adobe Illustrator.

3. Soubor SVG uložte jako soubor AI a naimportujte ho do aplikace Flash Pro. Další informace o používání souborů aplikace Illustrator v aplikaci Flash Pro najdete v [tomto článku](#).



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Práce s panelem Adobe Color

Adobe® Color® je webová aplikace sloužící k vytváření a sdílení motivů barev použitých v projektu a k experimentování s nimi. V aplikaci Flash Professional CC je integrován panel Barvy, který umožňuje zobrazení a používání barevných motivů vytvořených nebo označených jako oblíbené v aplikaci Adobe Color. Další informace o produktu Adobe Color zobrazíte pomocí [tohoto odkazu](#).

[Na začátek stránky](#) ⁴

Panel Barvy

V aplikaci Flash Professional CC se na panelu Adobe Color (Windows > Rozšíření> motivy Adobe Color) zobrazují následující položky:

- Motivы, které jste vytvořili a které jsou synchronizovány s vaším účtem na webu Adobe Color (color.adobe.com).
- Veřejné motivы, které jste označili jako oblíbené na webu Adobe Color.

Pro přihlášení k Adobe Color se automaticky použije Adobe ID zadané v aplikaci Flash Professional CC. Pak se aktualizuje panel Barvy.

Poznámka: Pokud k přihlašovacím údajům používaným s aplikací Flash Professional CC není přiřazeno ID barvy, vytvoří se automaticky pomocí přihlašovacích údajů aplikace Flash Pro CC. Přístup k webovým stránkám Adobe Color získáte pomocí přihlašovacích údajů Adobe ID.

[Na začátek stránky](#) ⁴

Používání panelu Barvy

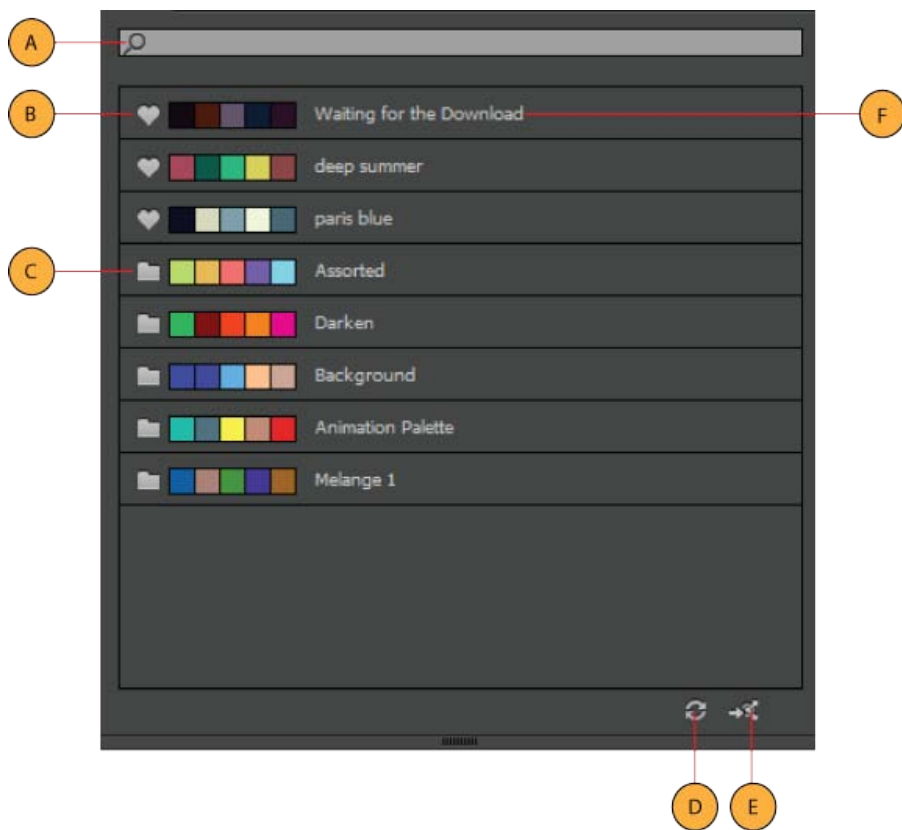
Poznámka: Aby panel Barvy fungoval, je při spuštění aplikace Flash Professional nutné připojení k internetu. Pokud nejste připojeni k internetu, nebude možné panel Barvy použít.

Políčka barev a barevné motivы dostupné na panelu Barvy jsou pouze ke čtení. Políčko barvy či motiv můžete ve své kresbě použít přímo z panelu Barvy. Chcete-li však políčka barev nebo barevný motiv upravit, nejprve je přidejte na panel Políčka barev.

1. Panel Barvy otevřete kliknutím na položky Okno > Rozšíření > Motivы Adobe Color.

Na panelu Barvy jsou zobrazeny všechny motivы, které byly k dispozici na vašem účtu Adobe Color v době spuštění aplikace Flash Pro.

2. Pokud jste na panel Barvy přidali motiv po spuštění aplikace Flash Pro, kliknutím na možnost Obnovit na panelu Barvy zahrnete nejnovější motiv.



A. Hledání motivu podle názvu **B.** Ikona oblíbeného motivu **C.** Ikona složky motivu **D.** Aktualizovat **E.** Spuštění webu Color **F.** Název motivu

Poznámka: Panel Barvy uvádí motivy, které jste vytvořili, upravili nebo označili jako oblíbené (na webu Adobe Color v části Mycolor)

3. Na panel Políčka barev (Okno > Políčka barev) můžete přidat celý motiv, jestliže kliknete na ikonu složky motivů nebo oblíbeného motivu. Motiv bude přidán do složky Barva na panelu Políčka barev.
4. Pokud je váš seznam motivů rozsáhlý, hledejte motiv pomocí pole Hledat. Vyhledávání se provádí podle názvů motivů.

 Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Práce s panelem Adobe Color

Adobe® Color® je webová aplikace sloužící k vytváření a sdílení motivů barev použitých v projektu a k experimentování s nimi. V aplikaci Flash Professional CC je integrován panel Barvy, který umožňuje zobrazení a používání barevných motivů vytvořených nebo označených jako oblíbené v aplikaci Adobe Color. Další informace o produktu Adobe Color zobrazíte pomocí [tohoto odkazu](#).

[Na začátek stránky](#) ⁴

Panel Barvy

V aplikaci Flash Professional CC se na panelu Adobe Color (Windows > Rozšíření> motivy Adobe Color) zobrazují následující položky:

- Motivы, které jste vytvořili a které jsou synchronizovány s vaším účtem na webu Adobe Color (color.adobe.com).
- Veřejné motivы, které jste označili jako oblíbené na webu Adobe Color.

Pro přihlášení k Adobe Color se automaticky použije Adobe ID zadané v aplikaci Flash Professional CC. Pak se aktualizuje panel Barvy.

Poznámka: Pokud k přihlašovacím údajům používaným s aplikací Flash Professional CC není přiřazeno ID barvy, vytvoří se automaticky pomocí přihlašovacích údajů aplikace Flash Pro CC. Přístup k webovým stránkám Adobe Color získáte pomocí přihlašovacích údajů Adobe ID.

[Na začátek stránky](#) ⁴

Používání panelu Barvy

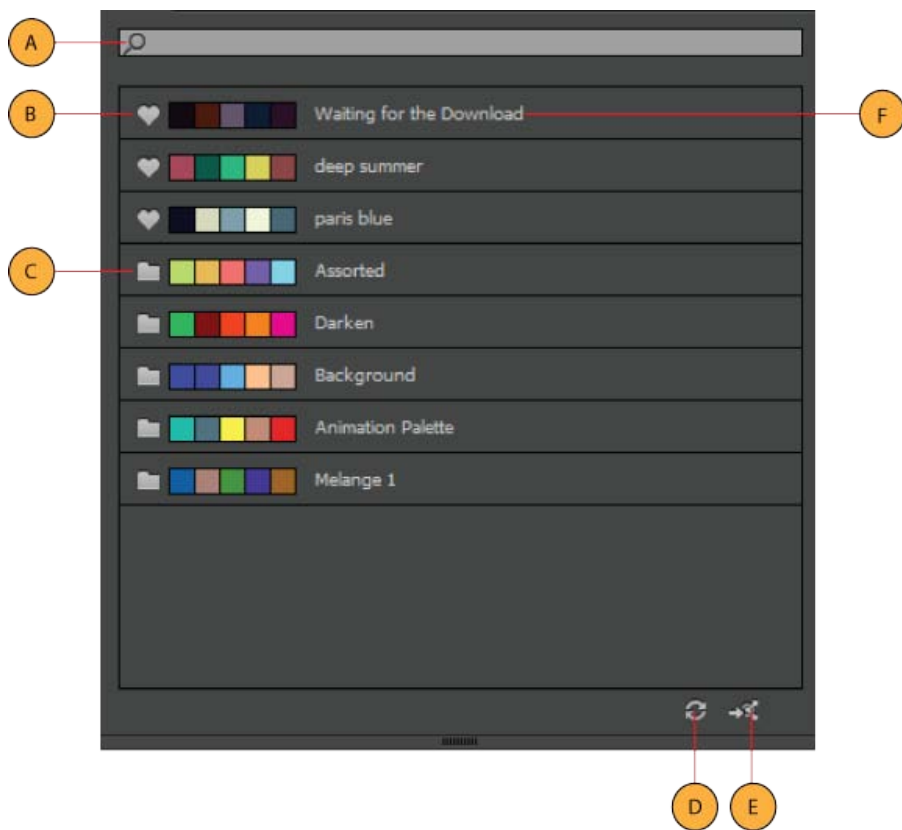
Poznámka: Aby panel Barvy fungoval, je při spuštění aplikace Flash Professional nutné připojení k internetu. Pokud nejste připojeni k internetu, nebude možné panel Barvy použít.

Políčka barev a barevné motivы dostupné na panelu Barvy jsou pouze ke čtení. Políčko barvy či motiv můžete ve své kresbě použít přímo z panelu Barvy. Chcete-li však políčka barev nebo barevný motiv upravit, nejprve je přidejte na panel Políčka barev.

1. Panel Barvy otevřete kliknutím na položky Okno > Rozšíření > Motivы Adobe Color.

Na panelu Barvy jsou zobrazeny všechny motivы, které byly k dispozici na vašem účtu Adobe Color v době spuštění aplikace Flash Pro.

2. Pokud jste na panel Barvy přidali motiv po spuštění aplikace Flash Pro, kliknutím na možnost Obnovit na panelu Barvy zahrnete nejnovější motiv.



A. Hledání motivu podle názvu **B.** Ikona oblíbeného motivu **C.** Ikona složky motivu **D.** Aktualizovat **E.** Spuštění webu Color **F.** Název motivu

Poznámka: Panel Barvy uvádí motivy, které jste vytvořili, upravili nebo označili jako oblíbené (na webu Adobe Color v části Mycolor)

3. Na panel Políčka barev (Okno > Políčka barev) můžete přidat celý motiv, jestliže kliknete na ikonu složky motivů nebo oblíbeného motivu. Motiv bude přidán do složky Barva na panelu Políčka barev.
4. Pokud je váš seznam motivů rozsáhlý, hledejte motiv pomocí pole Hledat. Vyhledávání se provádí podle názvů motivů.

 Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

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 dřív, než začnete s převodem na komponentu Flex.
5. Než filmový klip převedete na komponentu Flex, ujistěte se, že vyhovuje následujícím požadavkům na kompatibilitu s prostředím Flex:

Kmitočet snímků souboru FLA by měl být 24 fps a měl by odpovídat kmitočtu snímků všech projektů Flex, které tuto komponentu budou používat.

- Vztažný bod by měl být umístěn v bodě 0, 0 filmového klipu.

Poznámka: Abyste zajistili, že veškerý obsah ve filmovém klipu má vztažný bod 0, 0, klepněte ve spodní části časové osy na tlačítko Upravit více snímků, vyberte v časové ose filmového klipu všechny snímky, vyberte ve všech snímcích veškerý obsah a tento obsah přesuňte v inspektoru vlastností do bodu 0, 0.

6. V panelu Knihovna vyberte filmový klip a vyberte položky Příkazy > Převést symbol na komponentu Flex.

Aplikace Flash 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/>



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 importujete 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 rastrujte. 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](#)



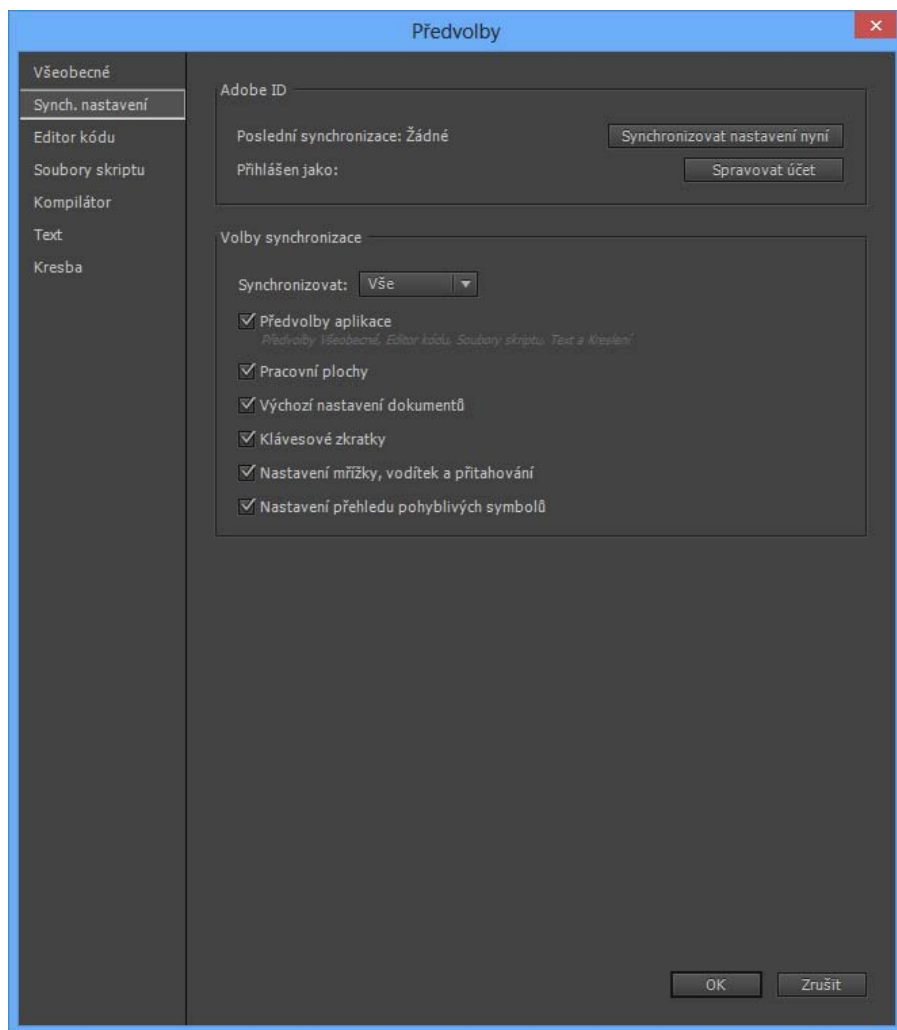
[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

Synchronizace předvoleb aplikace Flash Professional se službou Creative Cloud

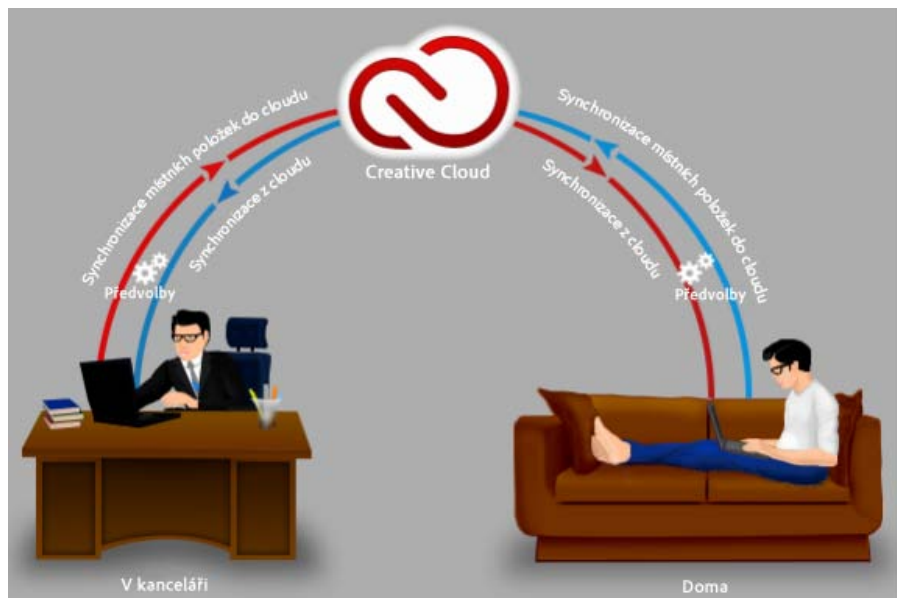
Aplikace Flash Professional je nyní plně integrována do služby Creative Cloud. Umožňuje synchronizovat předvolby nejprve se službou Creative Cloud a poté s dalšími zařízeními (maximálně dvěma). Krom uchovávání zálohy ve službě Creative Cloud funkce předvoleb synchronizace umožňuje také obnovu a opětovné použití předvoleb i po přeinstalaci aplikace Flash Pro.

Následující sadu předvoleb lze synchronizovat se službou Creative Cloud a v několika zařízeních:


- **Pracovní plocha:** Zahrnuje synchronizaci aktivní pracovní plochy a pracovních ploch definovaných uživatelem. Po stažení do jiného zařízení se zachová poloha panelů, která se vhodně upraví podle rozlišení obrazovky.
- **Klávesové zkratky / Vlastní přednastavení:** Výchozí a přizpůsobené klávesové zkratky.
- **Vlastnosti dokumentu:** Zahrnuje nastavení dokumentu ve vztahu k ploše.
- **Předvolby na úrovni aplikace:** Zahrnují možnosti nastavované na následujících kartách panelu Předvolby:
 - Všeobecné
 - Editor kódu
 - Soubory skriptu
 - Text
 - Kreslení
- **Předvolby přehledu pohyblivých symbolů:** Možnosti výstupu pro generátor přehledů pohyblivých symbolů, například Rozměry obrazu, Algoritmus, Formát dat atd.
- **Nastavení mřížky, vodítek a přitahování:** Možnosti nastavení mřížky, vodítek a přitahování určované pomocí nabídky Zobrazit v aplikaci Flash Professional CC.

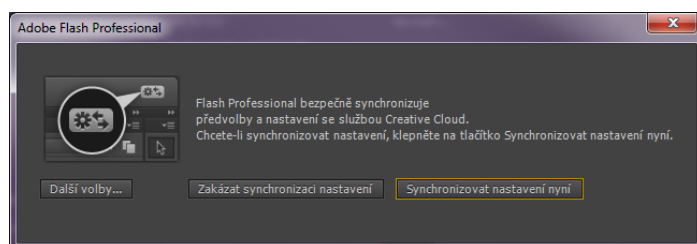


Nebo můžete zvolit, že chcete synchronizovat předvolby na dvou různých platformách (MAC a Windows). Kvůli několika rozdílům v operačních systémech však existují při synchronizaci v různých platformách omezení. Některá nastavení nelze synchronizovat. Například klávesové zkratky, které zahrnují tlačítko `Ctrl` (MAC), jsou při stahování předvoleb do zařízení se systémem Windows ignorovány.



Synchronizace předvoleb aplikace Flash Professional se službou Creative Cloud

1. Spustíte aplikaci Flash Pro CC.
2. Při prvním spuštění aplikace Flash Professional CC se zobrazí dialog Adobe Flash Professional.
 - a. **Zahájení synchronizace:** Kliknutím na tlačítko Synchronizovat nastavení nyní zahájíte synchronizaci předvoleb aplikace Flash Professional se službou Creative Cloud.
 - b. **Změna výchozích nastavení synchronizace:** Klikněte na možnost Další volby. Zobrazí se část Synchronizovat nastavení na panelu Předvolby. Je-li třeba, zkontrolujte nebo změňte tato nastavení.
 - c. **Zakázání synchronizace:** Kliknutím na tlačítko Zakázat synchronizaci nastavení zakážete synchronizaci předvoleb aplikace Flash Professional se službou Creative Cloud.
3. Chcete-li provést synchronizaci se službou Creative Cloud, můžete kdykoli kliknout na tlačítko  v titulním pruhu aplikace Flash Pro CC a poté klikněte na tlačítko Synchronizovat nastavení nyní.
4. Chcete-li nastavení synchronizace změnit, přejděte do nabídky Upravit > Předvolby > Synchronizovat nastavení. Kliknutím na tlačítko Synchronizovat nastavení nyní lze synchronizovat změněná nastavení se službou Creative Cloud.




Stažení předvoleb ze služby Creative Cloud

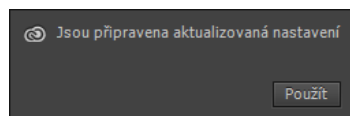
Předvolby aplikace Flash Professional lze synchronizovat ve dvou systémech. To znamená, že lze předvolby na počítači změnit, tyto upravené předvolby synchronizovat se službou Creative Cloud a poté je stáhnout do jiného počítače.

Pokud jsou předvolby ve výchozím počítači výchozí nebo nezměněné, můžete pokračovat ve stahování předvoleb ze služby Creative Cloud. Po úspěšném stažení předvoleb do systému se zobrazí dialog Jsou připravena aktualizovaná nastavení, který značí stejnou situaci.

Může však dojít ke konfliktu, pokud jsou předvolby upraveny, ale nikoli synchronizovány se službou Creative Cloud. Další informace o řešení takových konfliktů najdete v části [Řešení konfliktů synchronizace](#).

Například můžete změnit klávesové zkratky na pracovním počítači a synchronizovat je se službou Creative Cloud. Poté můžete tyto předvolby stáhnout a použít na jiném počítači doma.

1. Spustíte aplikaci Flash Pro CC.
2. V aplikaci Flash Pro CC klikněte na tlačítko .
3. Klikněte na tlačítko Synchronizovat nastavení nyní.
4. V dialogu Jsou připravena aktualizovaná nastavení kliknutím na tlačítko Použít přepíšete aktuální předvolby staženou kopií.




Poznámka: Pokud aplikaci Flash ukončíte před použitím stažených předvoleb, budou tyto předvolby použity automaticky při opětovném spuštění aplikace.

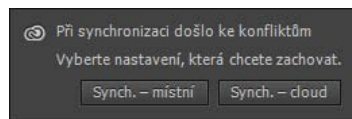
Řešení konfliktů

Při používání několika zařízení lze změnit nastavení synchronizace na kterémkoli z nich. Pokud stejná nastavení změníte na jiném počítači, může však dojít ke konfliktu.

Například můžete provést změny nastavení přehledu pohyblivých symbolů na pracovním počítači (kancelář). Poté tato nastavení změníte na počítači doma. Pokud domácí počítač nesynchronizujete se službou Cloud před změnou nastavení přehledu pohyblivých symbolů, dojde ke konfliktu.

Řešení takového konfliktu:

1. V aplikaci Flash Pro CC klikněte na tlačítko .
2. Zobrazí se následující dialogové okno:



3. Můžete zvolit, že chcete zachovat místní nastavení nebo stáhnout nastavení ze služby Creative Cloud použitím jedné z následujících voleb:

Místní synchronizace Synchronizuje místní nastavení na tomto počítači se službou Creative Cloud a přepíše verzi služby Creative Cloud místní verzí nastavení.

Synchronizace v cloudu Synchronizuje nastavení ze služby Creative Cloud s místním počítačem, ignoruje změny provedené v místních nastaveních a nahradí je nastaveními staženými ze služby Creative Cloud.

[Zpět na začátek](#)

Odstraňování problémů

- Klávesové zkratky přidávané do předvoleb s neplatnými názvy (názvy, které nejsou operačním systémem podporovány) nebudou se službou Creative Cloud synchronizovány.
- Klávesové zkratky uvedené v různých nabídkách nebudou synchronizovány v systémech na různých platformách. Například příkaz Mapování písem je uveden v různých nabídkách ve verzích aplikace Flash Professional CC pro systémy MAC a Windows. Pokud je mapování písem přiřazeno nová klávesová zkratka v systému MAC a pokud je synchronizováno se službou Creative Cloud, nelze je stáhnout a použít v systému Windows.
- Nastavení písem nejsou se službou Creative Cloud synchronizovány.
- **Zpracování chyb:**
 - **Žádné internetové připojení:** Pokud není k dispozici žádné připojení k internetu, aplikace Flash Pro CC vykáže chybu a nastavení synchronizace nebude možné načíst ani stáhnout ze služby Creative Cloud. Zkontrolujte, zda je systém připojen k funkčnímu internetovému připojení.
 - **Server je zaneprázdněn:** Pokud je server služby Creative Cloud zaneprázdněn, aplikace Flash Pro CC vykáže chybu a předvolby nebude možné se službou Creative Cloud synchronizovat.
 - **Málo místa na disku:** Pokud je v místním systému málo místa na disku, aplikace Flash Pro CC vykáže chybu a stažení předvoleb ze služby Creative Cloud nebude možné provést.

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

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

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 Moka 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 Nápovědy

 [Vykreslování a export pro aplikace Flash Professional a Flash Player](#)



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

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 spojovat a začleňovat do interaktivního internetového obsahu.

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

Import statických obrazů do aplikace Flash

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

Při importu souboru PSD umí Flash zachovat mnoho atributů aplikovaných ve Photoshopu a nabízí volby pro dosažení vizuální věrnosti obrazu a umožnění dalších modifikací obrazu. Při importu souboru PSD do 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 společně.
- 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:

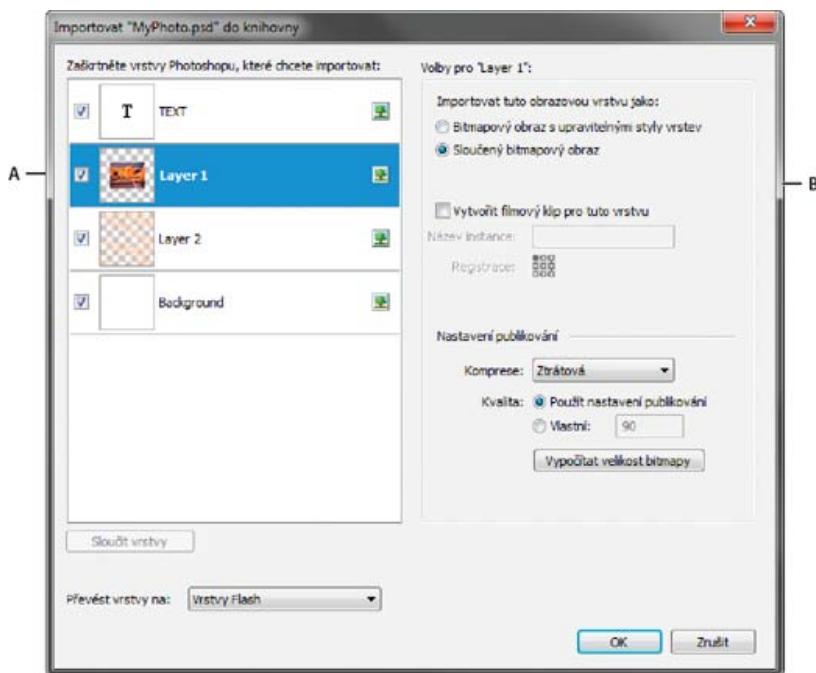
- Flash Professional podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá při tisku. Aplikace Flash Professional může převést obrazy CMYK do RGB, barvy se ale zachovají lépe, pokud barvy CMYK převedete do RGB v aplikaci Photoshop.
- Aplikace Flash Professional umí importovat a zachovat 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 všechn 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 naimportuje do časové osy filmového klipu, ne do hlavní časové osy aplikace Flash.

[Zpět na začátek](#)

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 umožňuje 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. (Výšší 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 vybrána, 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.

Použití nastavení publikování Použije stávající nastavení kvality JPEG z Nastavení publikování

Vlastní Umožňuje specifikovat samostatná specifická nastavení kvality.

Další témata [Nápovědy](#)



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

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](#).

[Na začátek stránky](#)

Povolení dat podrobné telemetrie


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 OK.

[Na začátek stránky](#)

Povolení dat podrobné telemetrie pro publikování v prostředí Adobe AIR pro zařízení se systémem iOS


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 OK.

[Na začátek stránky](#)

Povolení dat podrobné telemetrie pro publikování v prostředí Adobe AIR pro zařízení se systémem Android

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 OK.



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

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](#)

[Zpět na začátek](#)

O souborech AI aplikace Adobe Illustrator

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 umísťování 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. Pokusíte-li 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](#)

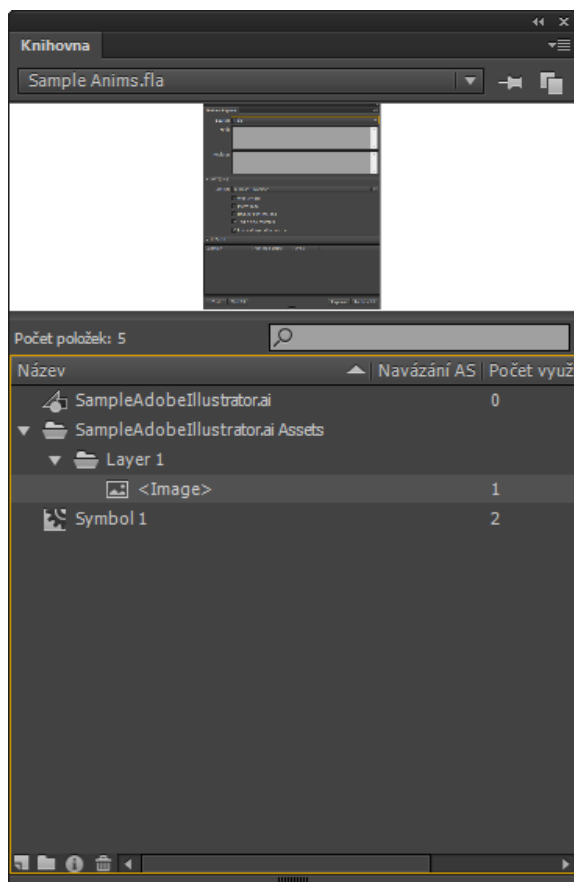
Importování souboru AI do knihovny je podobné jako importování do vymezené plochy jen s tím rozdílem, že celý soubor AI je zapouzdřený jako symbol aplikace Flash Pro. Obsah se naimportuje do knihovny a uspořádá podle struktury vrstev a skupin objektů v souboru AI.

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.

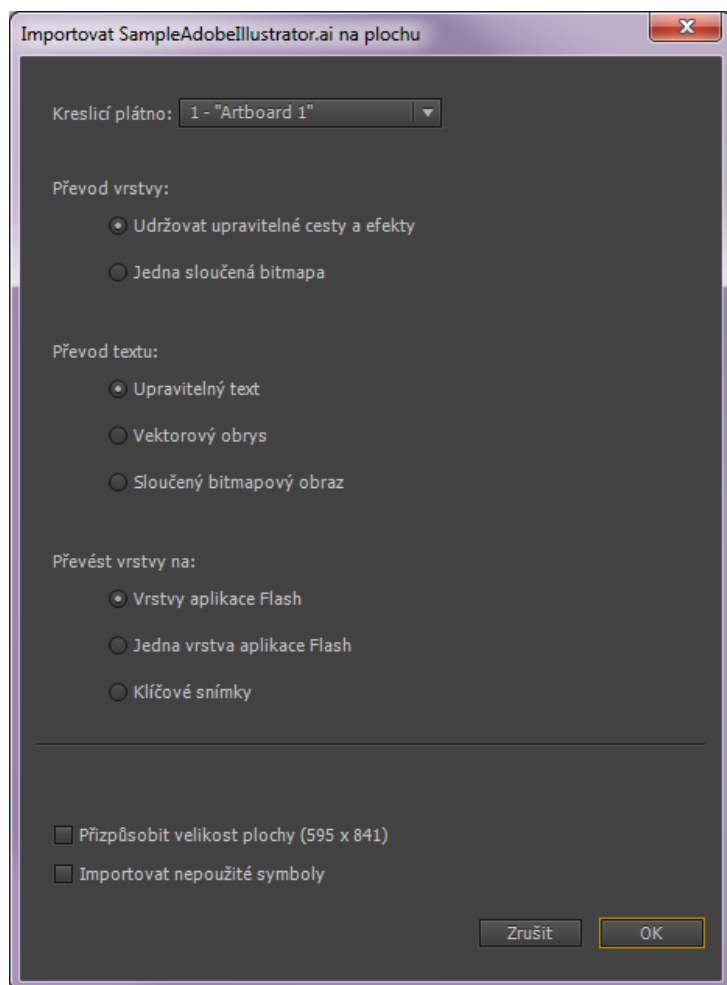
(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Vlastnosti symbolů a propojení

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 Illustrator do plochy nebo Import dokumentu Illustrator 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 zachovají.

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.



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

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

Pracovní plocha a pracovní postupy

Používání vymezené plochy a panelu nástrojů

[Používání vymezené plochy](#)

[Používání pravítek](#)

[Používání vodítek](#)

[Používání mřížky](#)

[O hlavním panelu nástrojů a panelu úprav](#)

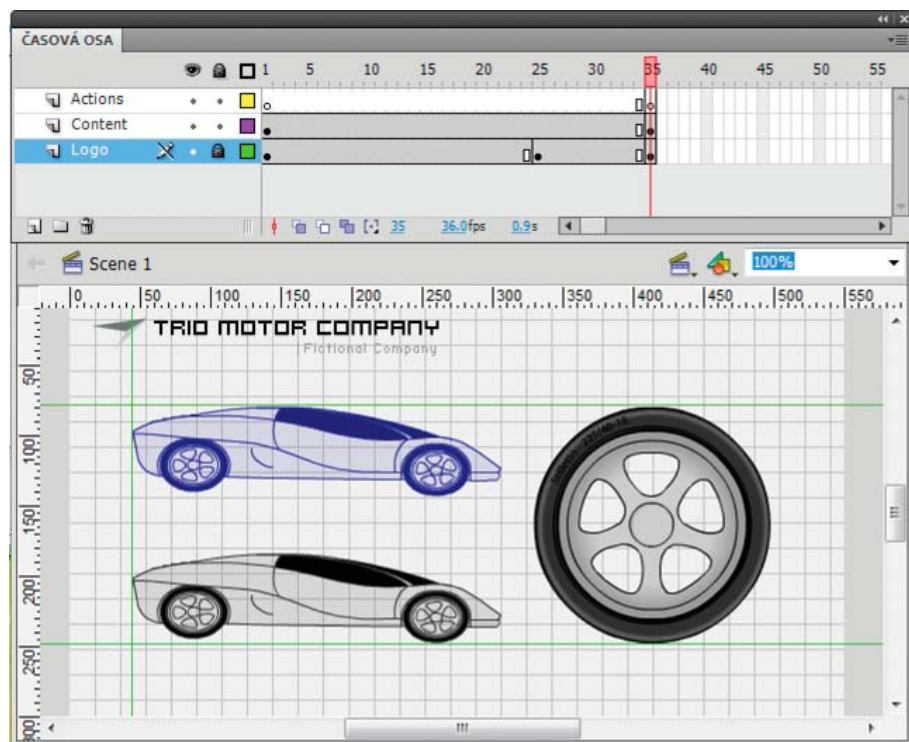
[Používání panelu nástrojů](#)

[Použití kontextových nabídek](#)

[Zpět na začátek](#)

Používání vymezené plochy




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 vybrán 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

[Zpět na začátek](#)

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, proveďte jeden z následujících úkonů:

- (Windows) Zvolte Úpravy > Přizpůsobit panel nástrojů.
- (Macintosh) Zvolte Flash > Přizpůsobit panel nástrojů.

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

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

Použití kontextových nabídek

[Zpět na začátek](#) ¹

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](#)

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 úkosy), prolnutí a další speciální efekty.

Použití jazyka ActionScript pro řízení chování

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

Testování a publikování aplikace

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 Professional můžete získat z následujících zdrojů:

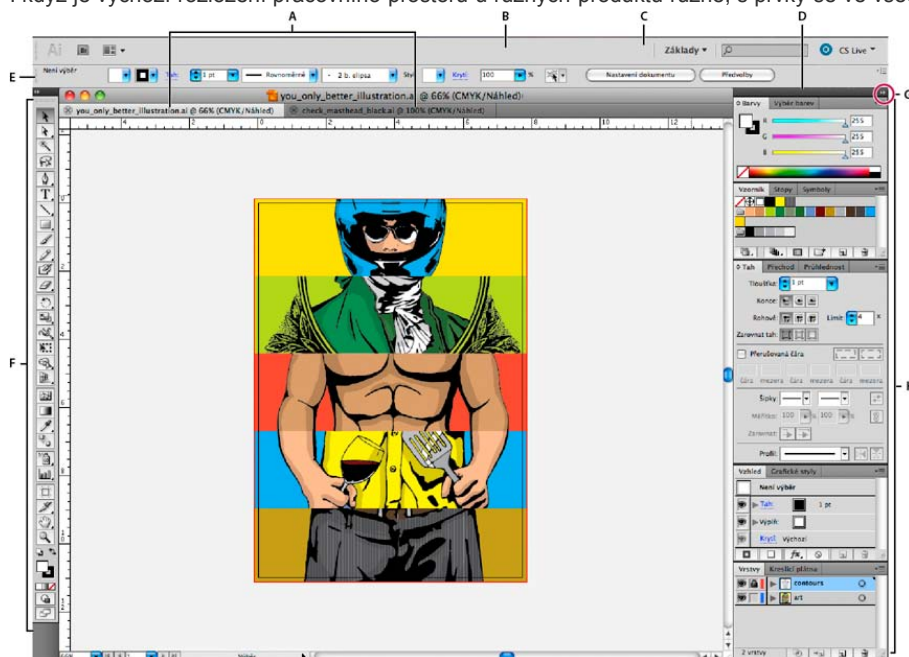
- Článek: *Introducing Adobe Flash Professional (Představujeme aplikaci Adobe Flash CS4 Professional)*: http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_flcs4.html
- Článek: *Creating a simple document in Flash Professional (Vytvoření jednoduchého dokumentu v aplikaci Flash CS4 Professional)*: http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- 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

- Aplikací 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 skryt nebo zobrazit všechny panely, včetně panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte tabulátor.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Chcete-li skryt 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 skryt 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.

Správa oken a panelů

[Zpět na začátek](#)

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 srovnějte vedle sebe klepnutím na položky Okna > Dlaždicově svíslé. Více informací o této problematice naleznete vyhledáním tématu „Dlaždicově svíslé“ 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.

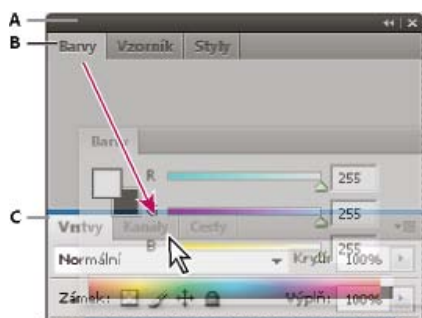
- Chcete-li panel ukotvit, přetáhněte ho za jeho záložku do zásuvky, nad, pod nebo mezi ostatní panely.
- Chcete-li ukotvit skupinu panelů, přetáhněte ji za její titulní pruh (prázdný pruh nad záložkami) do zásuvky.
- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů, přetáhněte je mimo zásuvku za záložku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



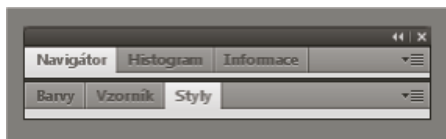
Přidání panelu do skupiny panelů

- 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 jinak 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 táhnutím.

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).

[Zpět na začátek](#)

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 Přízpusobení 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.



[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`):

```
1 | _level15.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`:

```
1 | _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:

```
1 | _parent
```

K odkazu na instanci `eastCoast` (o jednu úroveň výš) z akce v `charleston` můžete použít následující relativní cestu:

```
1 | _parent._parent
```

K odkazu na instanci atlanta z akce v časové ose instance charleston můžete použít následující relativní cestu:

```
1 | _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 %:

```
1 | onClipEvent (load) {<samp class="codeph">    _parent._xscale
2 |   = 150;</samp>    _parent._yscale = 150;
3 | }
```

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":

```
1 | _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.

```
1 | _level0
2 |     westCoast
3 |         california
4 |             sanfrancisco
5 |             bakersfield
6 |         oregon
7 |             portland
8 |             ashland
9 |         washington
10 |             olympia
11 |             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 instancicalifornia 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 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. 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 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. 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.

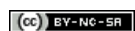
Následující skript přiřadí proměnné i hodnotu 1. Pak pomocí funkce eval vytvoří odkaz na filmový klip a přiřadí ho proměnné x. Proměnná x je nyní odkazem na instanci filmového klipu a může vyvolávat metody objektu MovieClip.

```
1 i = 1;  
2 x = eval("mc"+i);  
3 x.play();  
4 // this is equivalent to mc1.play();
```

Také můžete pomocí funkce eval vyvolávat metody přímo, jak to ukazuje následující příklad:

```
1 eval("mc" + i).play();
```

Další témata Nápovědy



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

Práce s více časovými osami

Několik časových os a úrovní

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Několik časových os a úrovní

[Zpět na začátek](#)

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](#).

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Zpět na začátek](#)

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 na potomky `car` se na `frontWheel` a `backWheel` vztahují veškeré změny, které aplikujete na `car`; kola se tedy pohybují spolu s autem, které se díky doplněnému pohybu přesouvá přes vymezenou plochu.

Aby se obě instance kola otáčely, můžete nakonfigurovat doplnění pohybu, který otáčí symbolem kola. I poté, co `frontWheel` a `backWheel` změníte, budou i nadále ovlivňována doplněným pohybem v jejich rodičovském klipu, kterým je `car`; kola se otáčejí, ale zároveň se spolu s `car`, které je jejich rodičovským klipem, přesouvají přes vymezenou plochu.

Další témata [Nápovědy](#)



Nastavení předvoleb v programu Flash

Nastavení předvoleb

Nastavení všeobecných předvoleb

Nastavení předvoleb automatického formátování pro ActionScript

Předvolby schránky

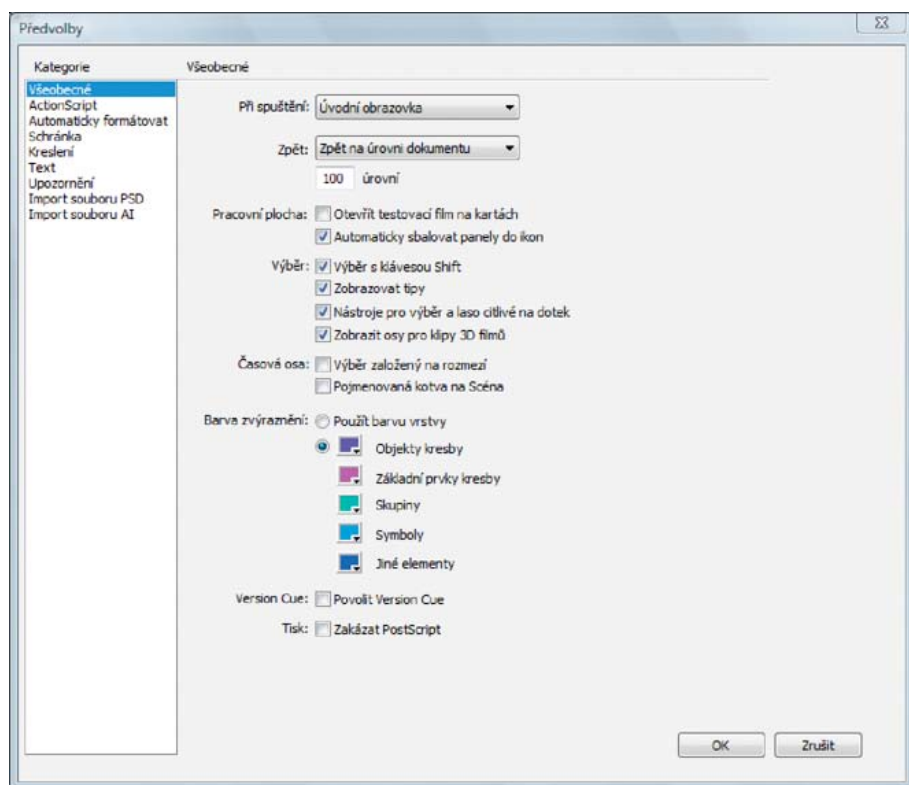
Nastavení předvoleb textu

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](#)

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.

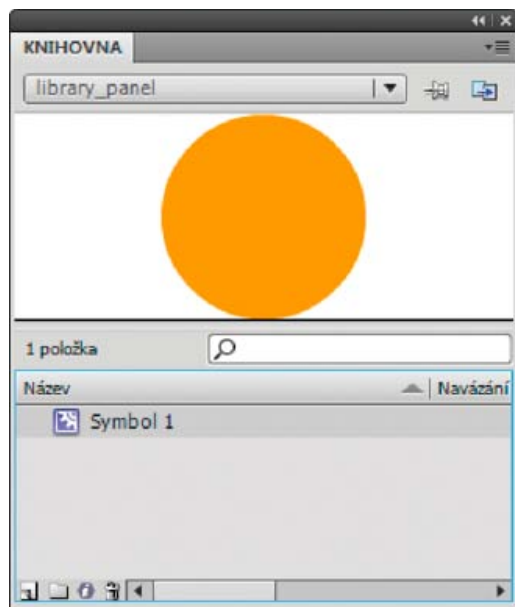
Podle toho, co je právě vybráno, se v inspektoru Vlastnosti zobrazují informace a nastavení pro aktuální dokument, text, symbol, tvar, bitmapu, video, skupinu, snímek nebo nástroj. Pokud jsou vybrány dva nebo více různých druhů objektů, zobrazuje se v inspektoru Vlastnosti celkový počet vybraných objektů.

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.



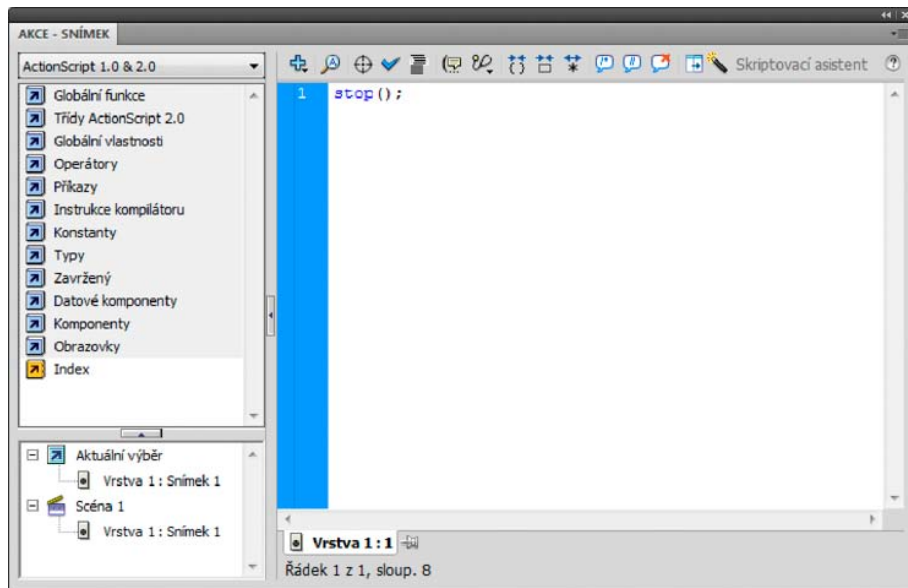
Panel Knihovna se zobrazeným symbolem filmového klipu.

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.

[Zpět na začátek](#)

Používání Průzkumníku filmu

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

Průzkumník filmu slouží k provádění následujících akcí:

- Filtrování kategorií položek v dokumentu, které se mají zobrazit v Průzkumníku filmu.
- Zobrazení vybraných kategorií ve formě scén, definic symbolů, 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, označuje 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 zobrazen.)

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.

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

Rozbalit větev Rozbalí navigační strom na vybraném prvku.

Sbalit větev Sbalí navigační strom na vybraném prvku.

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

Tisknout Vytiskne hierarchický seznam zobrazený v Průzkumníku filmu.

O komponentách Flash a panelu Komponenty

[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.

[Zpět na začátek](#)

O panelu Webové služby

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

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

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

Další témata Nápovědy

 [O komponentách jazyka ActionScript 3.0](#)



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

Vrácení akce, její zopakování a panel Historie

[Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat](#)

[Používání panelu Historie](#)

[Vrácení kroků pomocí panelu Historie](#)

[Opakované přehrání kroků pomocí panelu Historie](#)

[Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty](#)

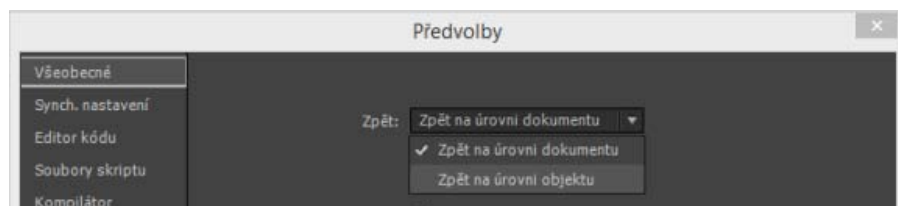
[Na začátek stránky](#)

Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat

Chcete-li vrátit 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.

Chcete-li zvolit možnosti vrácení akcí na úrovni objektu nebo na úrovni dokumentu, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Professional CC vyberte Upravit > Předvolby.
2. Na kartě Všeobecné vyberte v rozevírací nabídce Zpět příkaz Zpět na úrovni objektu.



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

Chcete-li 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.

Aplikace 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.

[Na začátek stránky](#)

Používání panelu Historie

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

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

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

- 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.

[Na začátek stránky](#)

Vracení kroků pomocí panelu Historie

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

- Chcete-li vrátit zpět poslední provedený krok, posuňte jezdec panelu Historie v seznamu o jeden krok nahoru.
- Chcete-li vrátit více kroků najednou, přetáhněte jezdec na libovolný krok nebo na dráze jezdec 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.

[Na začátek stránky](#)

Opakované přehrání kroků pomocí panelu Historie

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

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

Opakované přehrání jednoho kroku

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

Opakované přehrání souvislé série kroků

1. V panelu Historie vyberte požadované kroky jedním z následujících způsobů:
 - Táhněte od jednoho kroku k jinému. (Neposouvejte jezdec; táhněte od textového popisu jednoho kroku k textovému popisu jiného kroku.)
 - Vyberte první krok a pak se stisknutou klávesou Shift klepněte na poslední krok; nebo vyberte poslední krok a pak se stisknutou 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.

[Na začátek stránky](#)

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.

Společnost Adobe také doporučuje



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

[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 neztěžují. Velikost souboru ztěžují 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 vodiček, 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 vodiček 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 vodiček](#) a [Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty](#).
- Vodicí vrstvy jsou vrstvy přiřazené k vrstvě vodiček. 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 [Doplnění pohybu](#).
- Vrstvy armatur obsahují objekty, jež mají připojeny inverzní kinematické kosti. Další informace viz [O inverzní kinematice](#).

Normální vrstvy, vrstvy masek, maskované vrstvy a vrstvy vodiček 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 Vyjmout vrstvy. Můžete rovněž klepnout pravým tlačítkem na vrstvy a z kontextové nabídky zvolit příkaz Kopírovat vrstvy nebo Vyjmout 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 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.

(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 Nápovědy



Časová osa

O časové ose

Změna vzhledu časové osy

Změna velikosti časové osy

Přesunutí přehrávací hlavy

[Zpět na začátek](#)

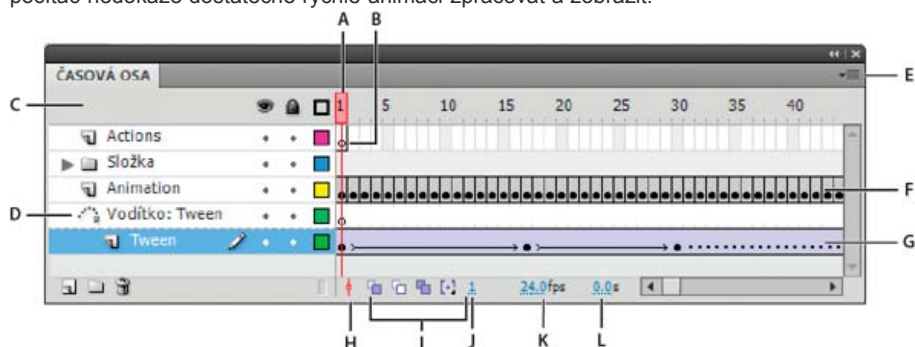
O časové ose

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 zobrazován 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.** Tlačítka průsvitek **J.** Indikátor aktuálního snímku **K.** Indikátor kmitočtu snímků **L.** Indikátor uplynulého času

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

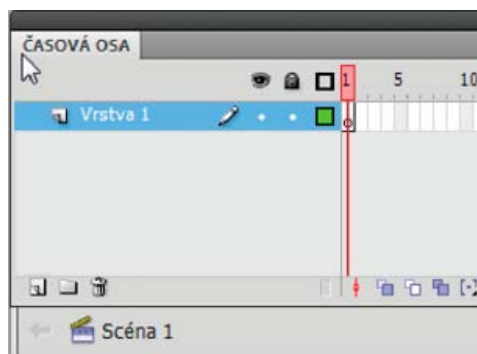
Ovládací prvky v části časové osy pro práci s vrstvami umožňují skrýt, zamykat nebo odemykat vrstvy a také zobrazit obsah vrstev jako obrysy. Snímky časové osy lze přetáhnout do nového umístění ve stejné vrstvě nebo do jiné vrstvy.

[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.

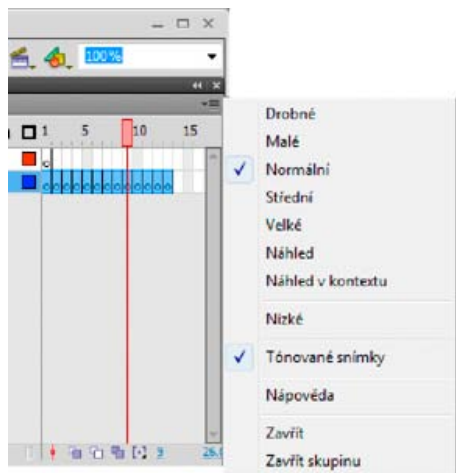


Přetažení časové osy

- 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 části snímků v časové ose.

Změna zobrazení snímků v časové ose

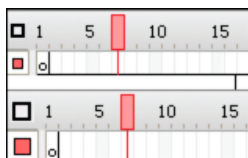
1. Chcete-li zobrazit rozbalovací nabídku Zobrazení snímků, klepněte na Zobrazení snímků v pravém horním rohu časové osy.



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 Nizké.



Volby zobrazení snímků Nizké 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.

[Zpět na začátek](#)

Změna velikosti časové osy

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

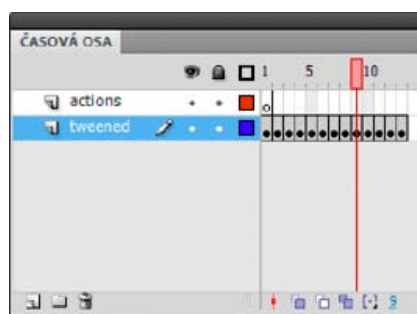
[Zpět na začátek](#)

Přesunutí přehrávací hlavy

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](#)

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.

Přizpůsobení 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, posouvání 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. Pокlepejte 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](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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.

[Zpět na začátek](#)

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. Nahraďte 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 nahraďte jedním z následujících úkonů:
 - Chcete-li nahradit momentálně vybraný výskyt určeného symbolu, klepněte na Nahradit.
 - Chcete-li nahradit všechny výskyty určeného symbolu, klepněte na Nahradit vše.

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

[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.



Vytváření rozšíření HTML

Aplikaci Flash Professional CC lze doplňovat rozšířeními HTML. K vytváření rozšíření HTML pro aplikaci Flash Professional CC slouží nástroj Adobe Extension Builder 3. V minulosti bylo možné v aplikaci Flash Pro používat pouze rozšíření SWF. Adobe Extension Builder 3 však umožňuje vytváření rozšíření HTML pro aplikace Creative Cloud. Abyste mohli začít, musíte si stáhnout a nainstalovat prostředí Eclipse a nástroj Extension Builder 3.0. Další informace zobrazíte pomocí [tohoto odkazu](#).

[Zpět na začátek](#) ¹

Vytvoření rozšíření HTML

Rozšíření HTML vytvoříte následujícím postupem:

1. Spustíte prostředí Eclipse.
2. V průvodci novým projektem vytvoříte nový projekt rozšíření aplikace. Zadejte pro projekt příhodný název a klikněte na tlačítko Next (Další).
3. Na panelu New Adobe Application Extension Project (Nový projekt rozšíření aplikace Adobe) vyberte položku Adobe Flash. Klikněte na tlačítko Next (Další).
4. Rozšíření nakonfigurujete pomocí dostupných možností:
 - a. **Bundle ID (ID kompletu)** jednoznačně identifikuje rozšíření.
 - b. **Menu name (Název v nabídce)** je zobrazovaný název rozšíření. Tento název se v aplikaci Flash Professional CC zobrazí v nabídce **Okno > Rozšíření**.
 - c. **Window Details (Podrobnosti okna)** – tyto možnosti slouží k přizpůsobení typu a velikosti okna rozšíření.

Klikněte na tlačítko **Next (Další)**.

5. Na několika dalších obrazovkách můžete dále upravit knihovny odkazů pro rozšíření:
 - a. **CEP Interface Library (Knihovna rozhraní CEP)** poskytuje funkce pro interakce s hostitelskou aplikací. Ve výchozím nastavení je tato možnost vybrána.
 - b. **Frameworks (Rámce)** jsou určeny pro společné knihovny JavaScriptu, jako je jQuery.
 - c. **Services (Služby)** zahrnují sadu nástrojů Adobe pro komunikaci IPC, která umožňuje komunikaci mezi aplikacemi, rozšířeními a externími aplikacemi Adobe. Poskytuje protokol pro zasílání zpráv prostřednictvím nástroje CEP Service Manager, který funguje jako centrum pro komunikaci ve službě Creative Cloud.

Kliknutím na tlačítko Finish (Dokončit) vytvoříte nový projekt Eclipse.

[Zpět na začátek](#) ¹

Ladění rozšíření v aplikaci Flash Professional CC

Rozšíření můžete spustit přímo v prostředí Eclipse:

1. Klikněte pravým tlačítkem na projekt a vyberte příkaz **Run As (Spustit jako) > Adobe Flash Extension (Rozšíření aplikace Adobe Flash)**. Tím spustíte aplikaci Flash Professional CC.
2. V aplikaci Flash Pro CC vyberte položku nabídky **Okno > Rozšíření**. Otevře se panel Rozšíření.

[Zpět na začátek](#) ¹

Export rozšíření

Chcete-li svoje rozšíření distribuovat, musíte je exportovat jako balíček ZXP. Balíček ZXP pak bude stažen a spuštěn nástrojem Adobe Extension Manager v aplikacích Creative Cloud:

1. V prostředí Eclipse přejděte do okna Script Explorer (Prohlížeč skriptu), klikněte pravým tlačítkem na svůj projekt a vyberte příkaz **Export (Exportovat) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Rozšíření aplikace)**. Zobrazí se průvodce exportem.

2. Musíte mít k dispozici certifikát, abyste mohli balíček rozšíření podepsat. Vyhledejte stávající certifikát nebo klikněte na položku **Create (Vytvořit)** a vytvořte nový.
3. Klikněte na tlačítko Finish (Dokončit).
4. Po dokončení exportu naleznete balíček ZXP vašeho rozšíření připravený k distribuci ve složce projektu.

Poznámka: K instalaci budete potřebovat přístup k souboru `<rozšíření>\staged-extension\CSXS\manifest.xml`, kde provedete aktualizaci tagu `host` nastavením minimální verze aplikace Flash Pro na 13.0.

[Zpět na začátek](#)

Instalace rozšíření do aplikace Flash Professional CC

Rozšíření HTML lze nainstalovat do aplikace Flash Professional CC pomocí nástroje Adobe Extension Manager. Rozšíření HTML mohou usnadnit doplňování funkcí a možností aplikace Flash Pro. Informace o instalaci rozšíření zobrazíte pomocí tohoto odkazu.

[Zpět na začátek](#)

Doplňování možností interakce do rozšíření HTML

Rozšíření můžete sestavit tak, aby spolupracovalo s aplikací Flash Pro – přidáte ovládací prvky a nadefinujete chování – a získávalo informace o hostitelském prostředí (zahrnuje Flash Pro a operační systém). Toho lze dosáhnout dvěma způsoby:

1. **Pomocí knihovny rozhraní CEP:** Knihovna rozhraní CEP obsahuje rozhraní API pro získávání informací o hostitelském prostředí a vyhodnocovací skript, který umožňuje spouštění souborů JSFL. Chcete-li získat více informací o knihovně rozhraní CEP, otevřete v prostředí Eclipse nabídku **Help (Nápověda) > Help Contents (Obsah nápovědy) > Adobe Extension Builder > References (Odkazy)**.
2. **Pomocí jazyka JSFL:** Skripty JSFL je možné spouštět pomocí rozhraní API skriptu Eval obsažených v knihovně rozhraní CEP. Další informace o skriptech JSFL zobrazíte pomocí tohoto odkazu.

Infrastruktura CEP v aplikaci Flash Pro vystavuje kromě skriptů JSFL také následující události, které lze používat pouze na panelech HTML.

- **com.adobe.events.flash.documentChanged** se spouští v důsledku změny v aktuálním aktivním dokumentu
- **com.adobe.events.flash.timelineChanged** se spouští, když uživatel provede změnu na časové ose aktuálního aktivního dokumentu
- **com.adobe.events.flash.documentSaved** se spouští, když uživatel uloží aktuální dokument
- **com.adobe.events.flash.documentOpened** se spouští, když uživatel otevře nový dokument
- **com.adobe.events.flash.documentClosed** se spouští, když uživatel zavře aktuální aktivní dokument
- **com.adobe.events.flash.documentNew** se spouští, když uživatel vytvoří nový dokument
- **com.adobe.events.flash.layerChanged** se spouští, když uživatel vybere jinou vrstvu
- **com.adobe.events.flash.frameChanged** se spouští, když uživatel vybere jiný snímek
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged** se spouští, když uživatel vybere jiný objekt na ploše
- **com.adobe.events.flash.mouseMove** se spouští, když uživatel přesune ukazatel myši na ploše

Příklad

```
csinterface.addEventListener("com.adobe.events.flash.selectionChanged", CallbackFunction)
```

Ve fragmentu kódu výše:

- **csinterface:** objekt knihovny rozhraní CEP
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged:** událost, která spouští změnu výběru objektu; je možné použít také kteroukoli událost uvedenou výše
- **CallbackFunction:** metoda, která naslouchá spuštěné události

Animace

[Pět kroků ke zvládnutí aplikace Flash Professional](#)

Reference (21. květen 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](#)

Kurz – text (28. srpen 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. únor 2012)

Kurz – 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. únor 2012)

Kurz – text

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.

[Spring for Bones \(Pružnost pro kosti\)](#)

Paul Trani (27. únor 2012)

Kurz – 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. únor 2012)

Kurz – 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. únor 2012)

Kurz – 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. leden 2012)

Kurz – text

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

Vodítko animace

Přehled

Vodítko animace v aplikaci Adobe Flash Professional CC pomáhá vylepšovat animace, které vytváříte, definováním cesty pro animované objekty. To je užitečné, když pracujete s animací, která nepostupuje po přímce. Tento proces vyžaduje k provedení animace dvě vrstvy:

- Vrstva obsahující objekt, který se chystáte animovat
- Vrstva definující cestu, kterou má objekt během animace postupovat

Vodítko animace funguje pouze v klasických doplněních.

Další informace o vodících animace najdete v tématu [Práce s animací klasického doplnění](#).

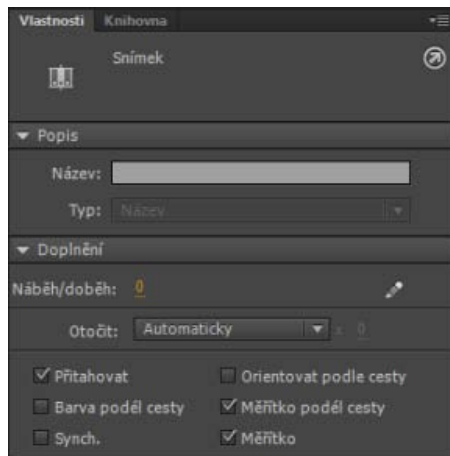
[Na začátek stránky](#)

Vodítko animace založené na proměnlivé šířce tahu

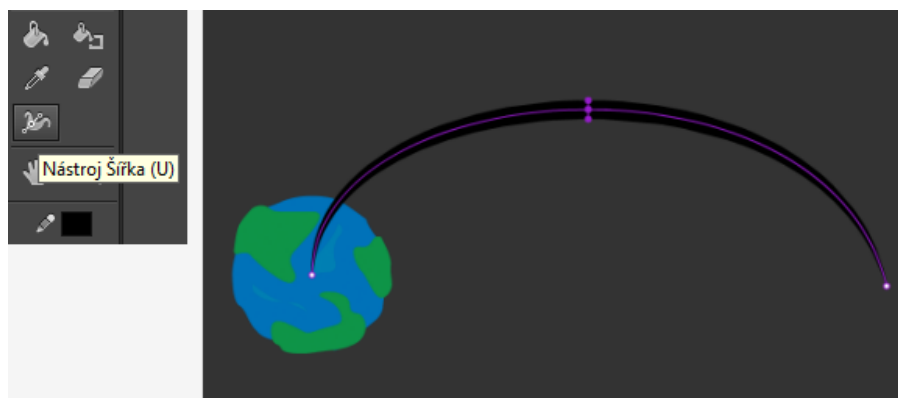
Objekt můžete animovat na základě proměnlivé tloušťky tahu cesty vodička.

Kromě klíčových snímků pro počáteční a koncovou polohu objektu nepotřebujete k vyjádření proměnlivosti tloušťky tahu žádné jiné klíčové snímky.

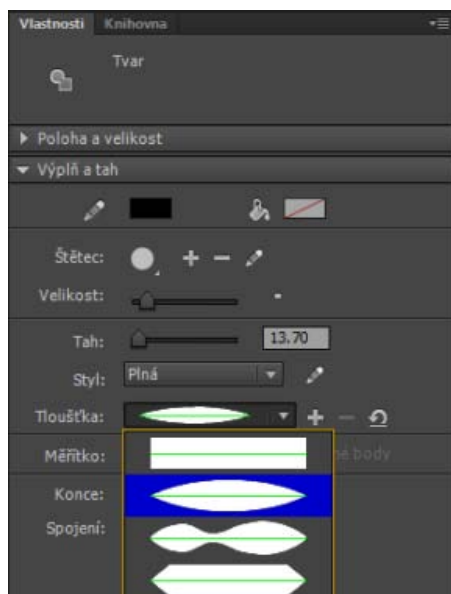
1. Pokud chcete animovat objekt na základě proměnlivé šířky tahu, vytvořte cestu a animujte objekt podél této cesty, jak je popsáno v předchozí části tohoto dokumentu.
2. Nechejte vybraný první klíčový snímek doplnění na časové ose a zaškrtněte políčka Měřítka a Měřítka podél cesty v Inspektoru vlastností. Objekt je nyní připraven sledovat změnu měřítka na základě tloušťky tahu.



3. Tloušťku tahu definujte pomocí jedné z následujících metod:
- Na panelu nástrojů vyberte možnost Nástroj Šířka (U), klikněte na jakékoliv místo na cestě a přetažením nastavte jinou tloušťku cesty.



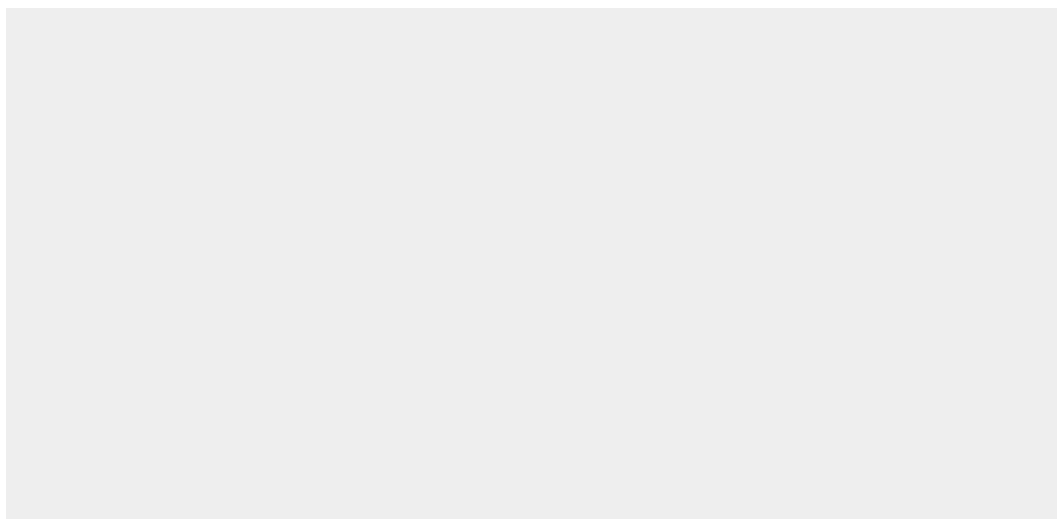
- Pomocí nástroje Výběr (V) vyberte cestu na panelu nástrojů a v Inspektoru vlastností a vyberte profil šířky tahu v rozevíracím seznamu Šířka.



Další informace o tahu proměnlivé šířky najdete v tématu [Tahy proměnlivé šířky](#).

Po definování tahu proměnlivé šířky jako cesty si můžete po spuštění doplnění pohybu všimnout, že objekt po cestě nejen postupuje, ale také mění svou velikost na základě vztahu k odchylkám v tloušťce tahu.

Následující příklad používá vodítko Animace s tahem proměnlivé šířky:



Cesta vodítka pohybu může mít několik segmentů, přičemž každý propojený segment má zadaný profil proměnlivé šířky určený následovně: Pokud nemá objekt definované žádné další klíčové rámce, je během animace zohledněn profil šířky každého segmentu.

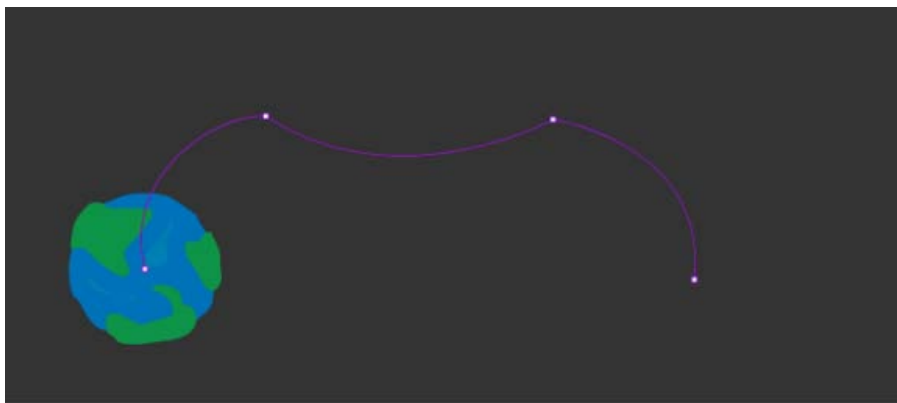


[Na začátek stránky](#)

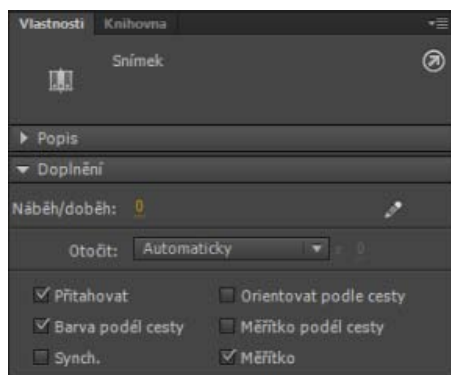
Vodítka animace založené na barvě tahu

Vodítka animace vám také umožní doplnit objekt podél cesty změnou barvy objektu na základě barvy cesty vodítka. Pokud chcete tuto proměnlivost vyvolat, potřebujete v cestě nejméně dva segmenty, to znamená, že součástí cesty musí být tři minimální uzly nebo body. K dosažení tohoto cíle použijte při vytváření klasického doplnění pohybu cestu vodítka podle popisu v předchozí části tohoto dokumentu nástroj pero a nakreslete cestu vodítka podle níže uvedeného popisu. Tato cesta má čtyři uzly/body ve třech segmentech.

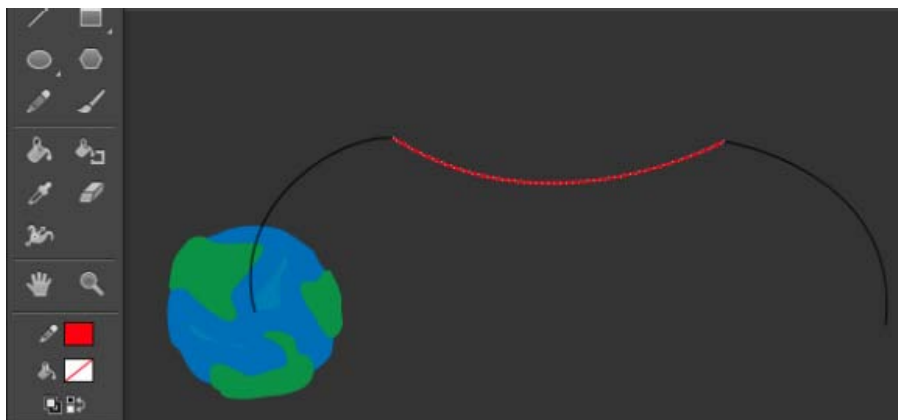
Kromě klíčových snímků pro počáteční a koncovou polohu objektu není nutné vytvářet k vyjádření proměnlivosti barvy tahu žádné další klíčové snímky.



1. Po vytvoření klasického doplnění pohybu vyberte první klíčový snímek doplnění na časové ose. V Inspektoru vlastností zaškrtněte políčko Barva podél cesty. Objekt je nyní připraven sledovat proměnlivost barev podle cesty vodítka.

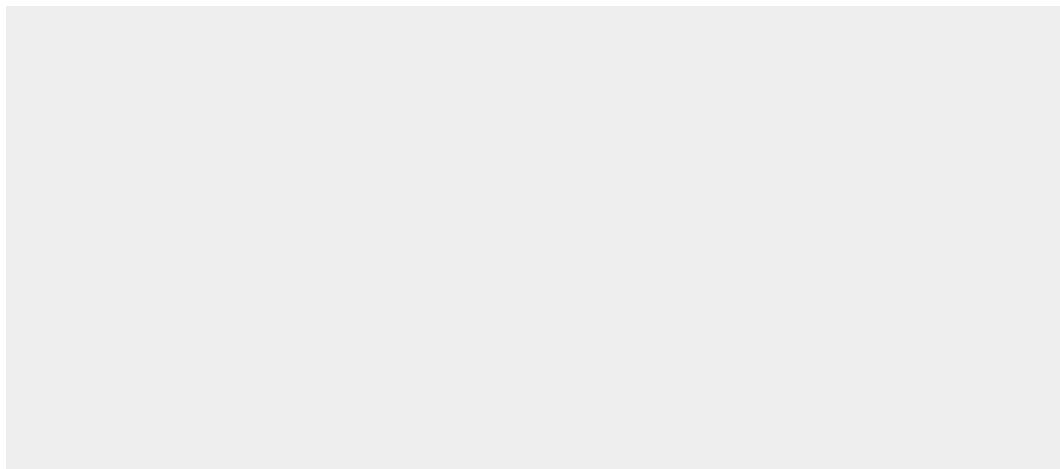


2. Pomocí nástroje Výběr (V) na panelu nástrojů klikněte a vyberte druhý segment cesty vodítka a zvolte jinou barvu. Stejný postup opakujte také pro třetí segment cesty.



Nyní spusťte animaci, abyste se podívali na vliv barvy cesty vodítka na vlastním objektu v průběhu doplnění. Můžete si všimnout, že vliv nemá jenom barva, ale také hodnota alfa/krytí segmentu tahu v cestě vodítka.

Následující příklad používá vodítko Animace s proměnlivou barvou:



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

[Zpět na začátek](#)

O animaci klasického doplnění

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.)

[Zpět na začátek](#)

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření klíčových snímků pro starší [klasická doplnění](#). Návod ke klíčovým snímkům vlastnosti 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 průsvítek.

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](#). Návodů 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 změníte 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 Měřítka a doplňte velikost vybrané položky.
7. Chcete-li vytvořit realističtější dojem pohybu, aplikujte na klasické doplnění náběh/doběh. Chcete-li na klasické doplnění aplikovat náběh/doběh, určete hodnotu náběhu a doběhu pro každé vytvářené klasické doplnění v inspektoru vlastností v části Doplnění v poli Náběh/doběh. Chcete-li ovládat rychlost klasického doplnění přesněji, použijte dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu.

Chcete-li nastavit rychlost změny mezi doplňovanými snímky, přetáhněte hodnotu v poli Náběh/doběh nebo nějakou hodnotu zadejte:

- Chcete-li klasické doplnění zahájit pomalu a ke konci animace doplnění zrychlovat, zadejte zápornou hodnotu mezi -1 a -100.
- Chcete-li klasické doplnění zahájit rychle a ke konci animace doplnění zpomalovat, zadejte kladnou hodnotu mezi -1 a -100.
- Chcete-li v rozsahu snímků doplnění vytvořit složitější změny rychlosti, otevřete klepnutím na tlačítko Upravit vedle pole Náběh/doběh dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu.

Standardně je rychlost změny mezi doplňovanými snímky konstantní. Náběh/doběh vytváří přirozenější dojem zrychlení nebo zpomalení postupným nastavením rychlosti změny.

8. Chcete-li vybranou položku během doplnění otáčet, vyberte v inspektoru vlastností volbu z nabídky Otočit:
 - Chcete-li zabránit otáčení, vyberte Žádné (výchozí nastavení).
 - Chcete-li objekt otočit jednou ve směru vyžadujícím nejmenší pohyb, vyberte Automaticky.
 - Chcete-li otočit objekt určeným směrem, zadejte číslo určující počet otáček a vyberte Doprava (po směru hodinových ručiček) nebo Doleva (proti směru hodinových ručiček).

Poznámka: Otáčení v kroku 8 se provede navíc k případnému natočení, které jste aplikovali na konečný snímek v kroku 4.

9. Pokud používáte cestu pohybu a chcete orientovat účaří doplňovaného prvku podle cesty pohybu, vyberte v inspektoru vlastností volbu Orientovat podle cesty.

10. Chcete-li synchronizovat animaci instance grafického symbolu s hlavní časovou osou, vyberte v inspektoru vlastností volbu Synch.
Poznámka: Volba Synch. i volba Změnit > Časová osa > Synchronizovat symboly znovu přepočítávají počet snímků v doplnění, aby souhlasil s počtem snímků, který je pro ně vyhrazený v časové ose. Volbu Synch. použijte tehdy, pokud počet snímků v sekvenci animace uvnitř symbolu není celým násobkem počtu snímků, které instance grafiky v dokumentu zabírá.
11. Pokud používáte cestu pohybu a chcete připojit doplňovaný prvek k cestě pohybu podle jeho vztažného bodu, vyberte Přitahovat.

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 \(Použití vodítka pohybu u klasického doplnění\)](#) (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

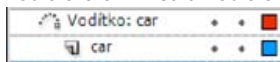
1. Vytvořte sekvenci klasické doplňované animace.

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.
4. Chcete-li objekt, který doplňujete, přitáhnout k počátku čáry v prvním snímku a na konec čáry v posledním snímku, přetáhněte ho tam.



Obrázek auta přitáhnutý na počátek tahu vodítka

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

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

Při přehrávání animace skupina nebo symbol sleduje cestu pohybu.

Navázání vrstev na vrstvu vodítka pohybu

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

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

Oddělení vrstev od vrstvy vodítka pohybu

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

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

Vložení vlastností animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o vkládání vlastností starších [klasických doplnění](#). Náповědu 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.

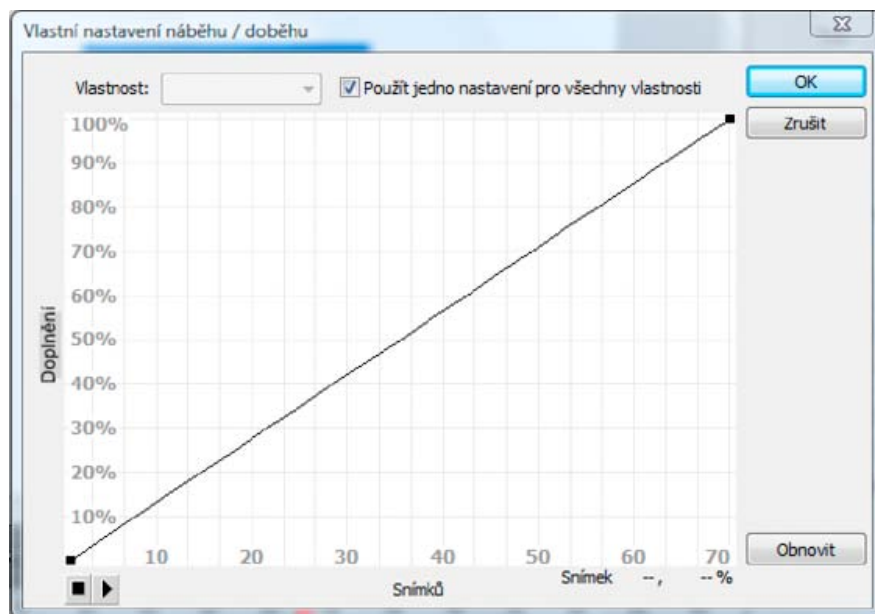
Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

[Zpět na začátek](#)

Poznámka: Toto téma pojednává o přidání náběhu/doběhu do starších [klasických doplnění](#). Náповědu 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

Zaškrtnutí 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 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 zaškrtnuté 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 myši 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 rozbalovacího jezdce, graf Vlastní nastavení náběhu/doběhu se nastaví na ekvivalentní křivku a je zaškrtnuté políčko Použít jedno nastavení pro všechny vlastnosti.

Kopírování a vkládání křivky náběhu/doběhu

- Chcete-li kopírovat aktuální křivku náběhu/doběhu, stiskněte Ctrl+C (Windows) nebo Apple+C (Macintosh).
- Chcete-li vložit zkopírovanou křivku do jiné křivky náběhu/doběhu, stiskněte Ctrl+V (Windows) nebo Apple+V (Macintosh).

Křivku náběhu/doběhu můžete kopírovat a vkládat. Zkopírovaná křivka zůstává k dispozici, dokud neukončíte aplikaci Flash 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 zabráňuje 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](#)

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

[Zpět na začátek](#)

O animaci doplnění

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, seznámte 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 doplňitelných symbolů patří filmové klipy, tlačítka a grafiky. Text je také doplňitelný.
- 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 změní svou polohu ve vymezené ploše, je k rozsahu doplnění přiřazena cesta pohybu. Tato cesta pohybu označuje cestu, po které se doplňovaný objekt přesunuje po vymezené ploše. Cestu pohybu můžete ve vymezené ploše upravovat pomocí nástrojů 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 zahrnout, 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 ovládnutí 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 doplnitelný objekt. Pokud aplikujete přednastavení pohybu na objekt, který nelze doplnit, zobrazí se dialogové okno umožňující převést tento objekt na symbol.
2. V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení.
3. Klepněte na panelu na tlačítko Aplikovat nebo zvolte z nabídky panelu příkaz Aplikovat v aktuálním umístění.

Pohyb je aplikován tak, že začíná v aktuální pozici filmového klipu na vymezené ploše. Pokud je k přednastavení přiřazena cesta pohybu, objeví se na vymezené ploše cesta pohybu.

Chcete-li aplikovat přednastavení tak, aby v aktuální pozici objektu na vymezené ploše končilo, klepněte se stisknutou klávesou Shift na tlačítko Aplikovat nebo vyberte z nabídky panelu příkaz Ukončit v aktuálním umístění.

Přednastavení pohybu můžete také aplikovat na více vybraných snímků na samostatných vrstvách; každý vybraný snímek ale musí obsahovat pouze jediný doplnitelný objekt.

Uložení doplnění jako vlastního přednastavení pohybu

Pokud vytvoříte vlastní doplnění nebo změníte doplnění aplikované z panelu Přednastavení pohybu, lze doplnění uložit jako nové přednastavení pohybu. Nové přednastavení se objeví v panelu Přednastavení pohybu ve složce Vlastní přednastavení.

Uložení vlastního doplnění jako přednastavení:

1. Vyberte jednu z následujících položek:
 - Rozpětí doplnění v časové ose
 - Objekt na 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. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - V nabídce panelu zvolte položku Odstranit.
 - V panelu klepněte na tlačítko Odstranit položku.

Vytvoření náhledu vlastního přednastavení

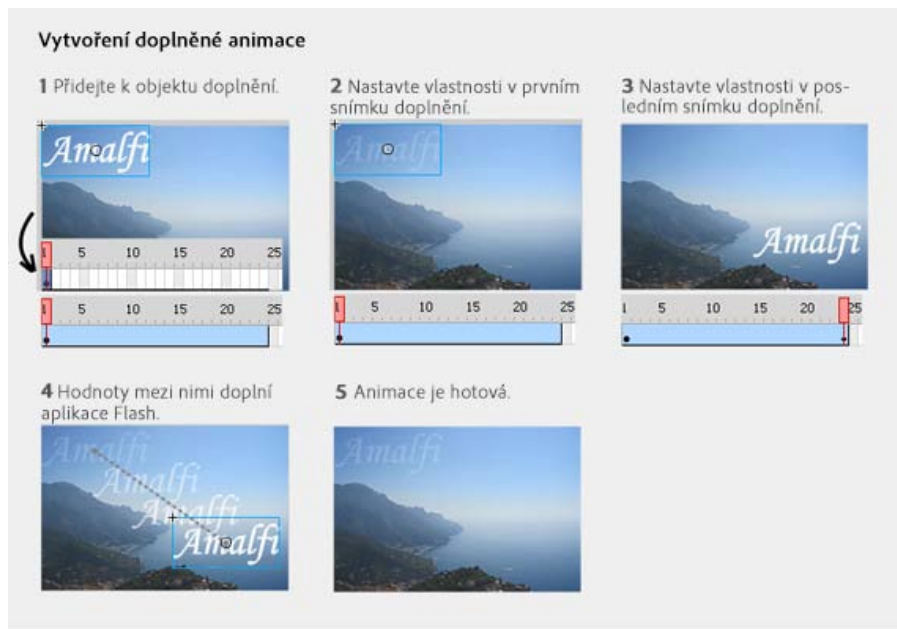
Pro každé vlastní vytvořené představení lze vytvořit také jeho náhled. Náhled vytvoříte uložením souboru SWF, který ukazuje doplňovanou animaci, do stejného adresáře jako soubor XML přednastavení pohybu.

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.

[Zpět na začátek](#)

Vytvoření animace doplnění



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, seznamte se se základním použitím časové osy a úpravami vlastností. Chcete-li se naučit základy, přečtěte si téma [Snímky a klíčové snímky](#).

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

🚫 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 jejich řídicích bodů. Do vrstvy doplnění/inverzní kinematiky nelze přidat vodič 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.

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 \(Aplikace Flash u protinožců: Doplnění pohybu\)](#) (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. Provedte 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 zkrátíte 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 doplnitelné objekty do více vrstev, všechny je vyberte a zvolte příkaz Vložit > Doplnění pohybu. Stejným způsobem můžete na více objektů aplikovat také přednastavení pohybu.

Doplnění 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 [Doplnitelné 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. Umístíte 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 vlastnosti.

Můžete zobrazit různé typy klíčových snímků vlastnosti 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 vlastnosti, 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 vlastnosti poloha. Tato táhla můžete použít ke změně tvaru cesty okolo klíčových

snímků vlastnosti poloha.

Když vytváříte nelineární cesty pohybu jako je například kruh, můžete nechat doplňovaný objekt při pohybu po této cestě otáčet. Abyste zachovali stálou orientaci vzhledem k cestě, vyberte v inspektoru vlastností volbu Orientovat podle cesty.



Doplňný 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 společností 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 lecke: [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. Umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete přesunout cílovou instanci.
2. Nástrojem výběr přetáhněte cílovou instanci do nového umístění na vymezené ploše.

Cesta pohybu se aktualizuje tak, aby zahrnovala nové umístění. Všechny ostatní klíčové snímky vlastnosti na cestě pohybu zůstanou ve svém původním umístění.

Změna umístění cesty pohybu na vymezené ploše

Můžete přetáhnout celou cestu pohybu ve vymezené ploše nebo nastavit její umístění v inspektoru vlastností.

1. V panelu nástrojů klepněte na nástroj výběr.
2. Vyberte cestu pohybu jedním z následujících úkonů:
 - Klepněte na 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 vlastností 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, přidržete 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 vodítka, vrstvy masky a maskované vrstvy. Pokud je nová vrstva normální prázdná vrstva, stane se z ní vrstva doplnění.

- Chcete-li rozsah duplikovat, přetáhněte rozsah se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Apple (Macintosh) do nového umístění v časové ose nebo rozsah zkopírujte a vložte.
- Chcete-li rozsah odstranit, vyberte rozsah a z kontextové nabídky rozsah zvolte příkaz Odstranit snímky nebo Vymazat snímky.

Úpravy sousedních rozsahů doplnění

- Chcete-li přesunout dělicí čáru mezi dvěma sousedními rozsahy doplnění, přetáhněte ji.

Obě doplnění se přepočítají.

- Chcete-li oddělit počáteční a koncový snímek dvou sousedních rozsahů doplnění, přetáhněte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Apple (Macintosh) počáteční snímek druhého rozsahu.

Tímto způsobem lze mezi dvěma rozsahy vytvořit místo pro další snímky.

- Chcete-li rozdělit rozsah doplnění na dva samostatné rozsahy, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na jeden snímek v rozsahu a poté z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Rozdělit pohyb.

Oba rozsahy doplnění mají stejnou cílovou instanci.

Poznámka: Pohyb nelze rozdělit, pokud je 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.

Převést 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:

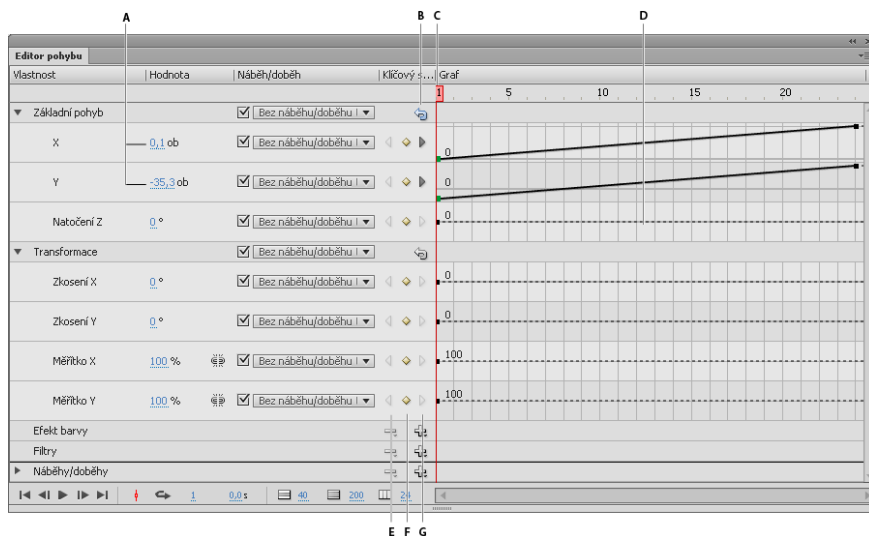
- Video: Ovládání vlastností animace, úprava hodnot x a y a klíčových snímků vlastnosti, přidání efektů pomocí filtrů. [Getting Started: Using the Motion Editor \(Začínáme: Použití Editoru pohybu\) \(3:40\)](#)
- Video: Jemné ovládání doplnění jednotlivých vlastností, použití křivek náběhu/doběhu u doplnění 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 Editor 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.** tlačítka 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 řídicí bod. Pokud je na křivku vlastnosti aplikována křivka náběhu/doběhu, objeví se v oblasti křivky vlastnosti druhá křivka jako přerušovaná čára. Přerušovaná křivka ukazuje, jaký bude mít náběh/doběh na hodnoty vlastnosti vliv.

Některé vlastnosti nelze doplnit, protože mohou po dobu životnosti objektu v časové ose nabývat pouze jedné hodnoty. Jako příklad může sloužit vlastnost Kvalita filtru Úkos s přechodem. Tyto vlastnosti lze v Editoru pohybu nastavit, nemají ale grafy.

Tvar většiny křivek vlastností můžete v Editoru pohybu přesně řídit tím, že přidáte klíčové snímky vlastnosti a křivku upravíte pomocí standardních ovládacích prvků Bézierovy křivky. U vlastností X, Y a Z můžete na grafu přidávat a odebírat řídicí body z křivek vlastností, nemůžete ale používat ovládací prvky Bézierovy křivky. Při změně řídicího 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 typy nástrojů v oblasti grafu, vyberte z nabídky panelu příkaz Zobrazovat typy 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 řídicího bodu nahoru, přesunutím dolů hodnotu snížíte.

Pokud pracujete s křivkami vlastností přímo, můžete:

- vytvářet komplexní křivky pro komplexní doplňované efekty
- upravovat hodnoty vlastností v klíčových snímcích vlastností
- zvyšovat nebo snižovat hodnoty vlastností v rámci celé křivky vlastnosti
- přidávat dodatečné klíčové snímky vlastnosti do doplnění
- nastavovat jednotlivé klíčové snímky vlastnosti na pohyblivé nebo nepohyblivé

V Editoru pohybu se vlastnosti základního pohybu X, Y a Z od ostatních vlastností liší. Tyto tři vlastnosti jsou spojeny dohromady. Snímek v rozsahu doplnění, který je klíčovým snímkem vlastnosti pro jednu z těchto vlastností, musí být klíčovým snímkem vlastnosti pro všechny tři vlastnosti. Kromě toho nelze řídicí body na křivkách vlastností X, Y a Z upravovat pomocí ovládacích prvků Bézierovy křivky.

Řídicími body křivek vlastností mohou být buď hladké nebo rohové řídicí body. Když křivka vlastnosti prochází rohovým bodem, vytvoří úhel. Když křivka vlastnosti prochází hladkým bodem, vytvoří hladkou křivku. Typ řídicího bodu v křivce vlastnosti pro vlastnosti X, Y a Z závisí na typu odpovídajícího řídicího bodu v cestě pohybu na vymezené ploše.

Vlastnosti doplnění X, Y a Z je obecně nejlepší upravovat pomocí úpravy cesty pohybu na vymezené ploše. Editor pohybu používejte pro menší nastavení hodnot těchto vlastností nebo pro přesunutí jejich klíčových snímků vlastnosti do jiných snímků rozsahu doplnění.

- Chcete-li změnit tvar křivkového segmentu mezi dvěma řídicími body, táhněte za segment. Když táhnete za křivkový segment, vyberou se řídicí body na obou koncích segmentu. Pokud jsou vybrány hladké řídicí body, objeví se jejich táhla 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.

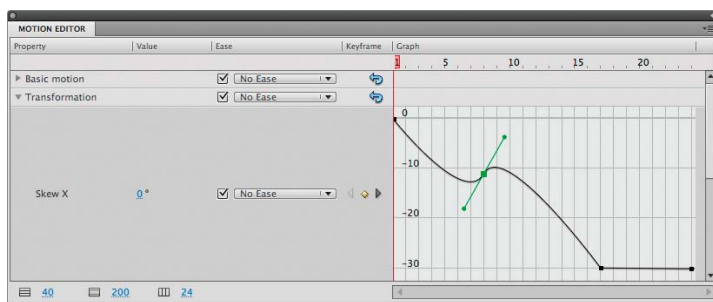
- Chcete-li odebrat klíčový snímek vlastnosti z křivky vlastnosti, musíte klepnout se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na řídicí bod pro klíčový snímek vlastnosti v křivce vlastnosti.

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 Vyhledat bod, Vyhledat vpravo nebo Vyhledat 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 řídící 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 snímků.

- 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 Měřítka X a Měřítka 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)

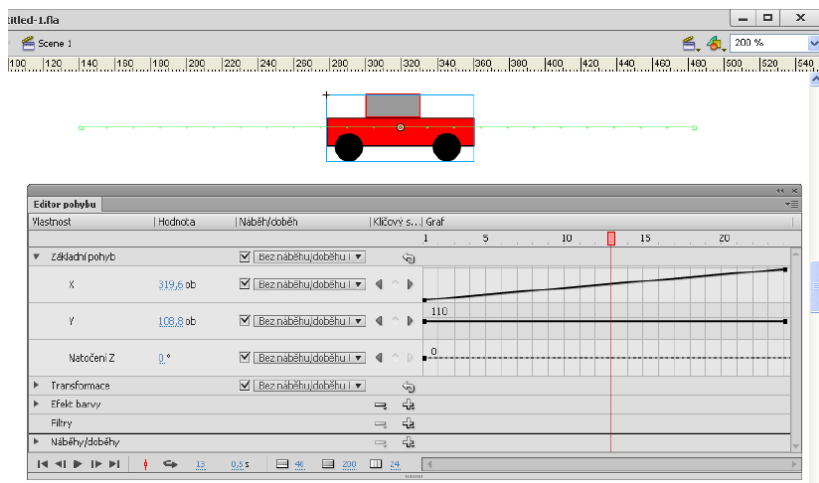
[Zpět na začátek](#)

(Ve verzi Flash Professional CC zastaralé) Usnadnění animací doplnění

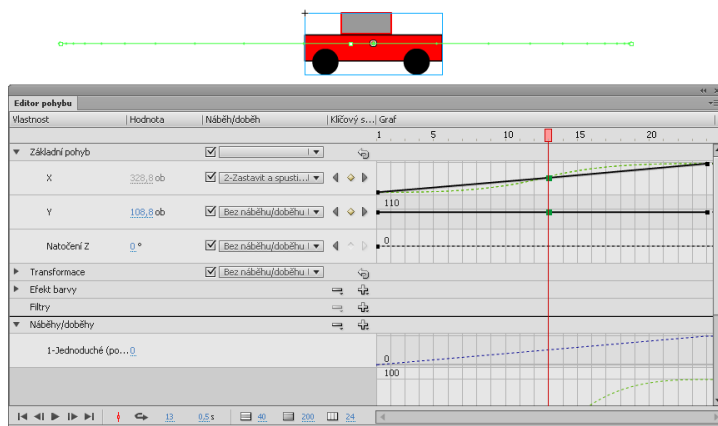
Náběh/doběh umožňuje zrychlit nebo zpomalit začátek nebo konec animace za účelem dosažení realističtějšího pohybu nebo působivějších efektů animace. Jedná se o metodu, kterou se v aplikaci Flash mění způsob výpočtu hodnot vlastností mezi klíčovými snímky vlastnosti v doplnění. Bez náběhu a doběhu vypočítává 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 lecke: [Modifying and applying custom eases \(Úpravy a použití vlastních náběhů/doběhů\)](#) (Flashthusiast.com)
- Výuková lecke: [Easing between keyframes \(Náběh/doběh mezi klíčovými snímky\)](#) (Flashthusiast.com)
- Výuková lecke: [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)

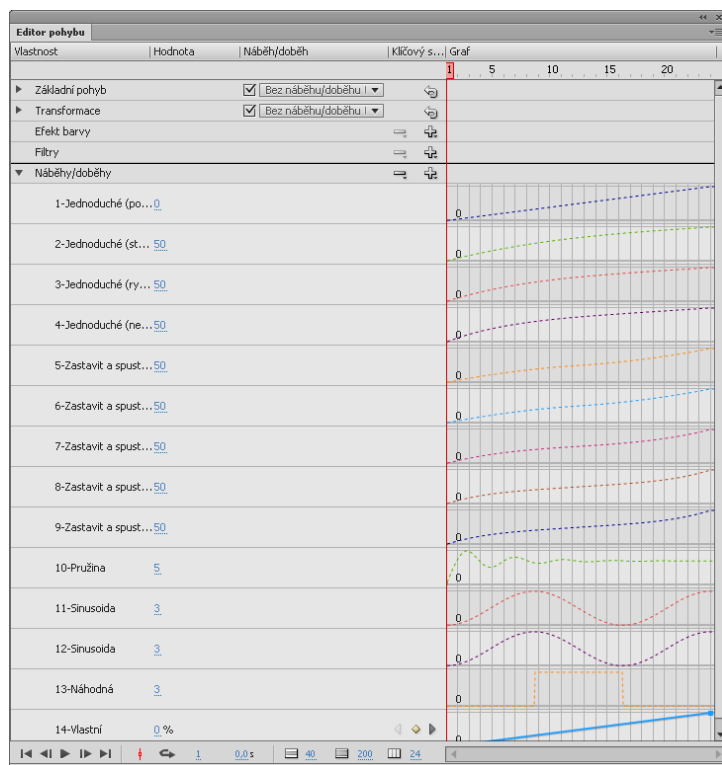
Náběh a doběh všech vlastností doplnění v inspektoru vlastností

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 vlastnosti. Kladné hodnoty zvyšují náběh/doběh na konci křivky. Záporné hodnoty zvyšují náběh/doběh na začátku křivky.

U vlnových křivek náběhu/doběhu, jako jsou sinusová nebo pilovitá křivka, tato hodnota vyjadřuje počet půlperiod vlny.

Chcete-li přednastavený náběh/doběh upravit, musíte ho nejdříve přidat do seznamu dostupných náběhů/doběhů v Editoru pohybu pomocí tlačítka Přidat v části Náběh/doběh.

- Chcete-li upravit vlastní křivku náběhu/doběhu, přidejte instanci vlastní křivky náběhu/doběhu do seznamu náběhů/doběhů a potom tuto křivku upravte pomocí stejných postupů, jako jsou postupy pro úpravy libovolné jiné 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 doplněných pohybu).

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

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

Úpravy doplnění pohybu pomocí editoru pohybu

Editor pohybu v aplikaci Flash Professional CC umožňuje snadno vytvářet složitá doplnění pohybu. Editor pohybu poskytne kompaktní zobrazení všech vlastností použitých pro vybrané rozmezí doplnění ve formě dvojrozměrných grafů. Každý z těchto grafů můžete upravit, upravíte tak jednotlivě i příslušné doplněné vlastnosti. Díky přesnému ovládání a jemnému dělení můžete své animace výrazně obohatit napodobením chování z reálného světa pomocí editoru pohybu.

O editoru pohybu

[Proč používat editor pohybu?](#)

[Otevření panelu editoru pohybu](#)

[Křivky vlastností](#)

[Kotevní body](#)

[Řídící body](#)

[Úpravy křivek vlastností](#)

[Úpravy křivek vlastností pomocí řídících bodů](#)

[Kopírování křivek vlastností](#)

[Obrácení křivky vlastnosti](#)

[Použití přednastavení a vlastních náběhů/doběhů](#)

[Vlastní náběhy/doběhy](#)

[Použití křivky náběhu/doběhu u křivky vlastnosti](#)

[Vytváření a používání vlastních křivek náběhu/doběhu](#)

[Kopírování křivek náběhu/doběhu](#)

[Použití náběhu/doběhu u více vlastností](#)

[Výsledná křivka](#)

[Nastavení zobrazování editoru pohybu](#)

[Klávesové zkratky](#)

[Na začátek stránky](#)

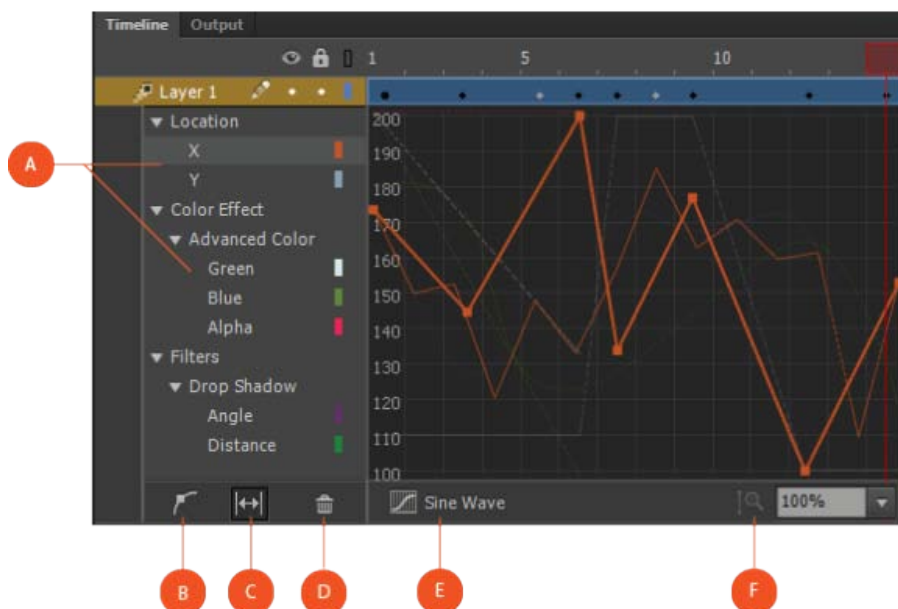
O editoru pohybu

Editor pohybu je navržen tak, aby usnadňoval vytváření složitých doplnění. Umožňuje ovládat vlastnosti doplnění a manipulovat s nimi. Po vytvoření doplnění pohybu můžete pomocí editoru pohybu dané doplnění přesně doladit. Editor pohybu usnadňuje cílené úpravy doplnění tím, že umožňuje výběr a změny jednotlivých vlastností.

Proč používat editor pohybu?

Editor pohybu je navržen tak, aby usnadňoval vytváření složitých doplnění. Nabízí proto velmi přesné ovládání doplnění a jeho vlastností. Následující akce lze provádět pouze pomocí editoru pohybu:

- **Snadný přístup a úpravy** všech vlastností použitých u doplnění v jediném panelu.
- **Přidání odlišných přednastavení náběhu/doběhu nebo vlastního náběhu/doběhu:** Editor pohybu umožňuje přidat odlišná přednastavení, přidat více přednastavení nebo vytvořit vlastní náběh/doběh. Přidáním náběhu/doběhu k doplněné vlastnosti lze snadno napodobit chování objektů z reálného světa.
- **Výsledná křivka:** Můžete u jednotlivých vlastností použít náběhy/doběhy a pomocí výsledné křivky sledovat účinky náběhů/doběhů v grafech jednotlivých vlastností. Výsledná křivka znázorňuje skutečné doplnění.
- **Kotevní body a řídící body:** Izolovat důležité oddíly doplnění a provádět v nich úpravy lze pomocí kotevních bodů a řídících bodů.
- **Jemné animace:** Editor pohybu představuje jediný způsob, jak vytvářet určité typy animací, jako je například vytvoření doplnění se zakřivenou cestou u jednotlivé vlastnosti pomocí úpravy křivky dané vlastnosti.



(A) Vlastnosti použité u doplnění (B) Tlačítko pro přidání kotevního bodu (C) Přepínač přizpůsobení zobrazení (D) Tlačítko pro odebrání vlastnosti (E) Přidání náběhu/doběhu (F) Přepínač svislého zvětšení

[Na začátek stránky](#)

Otevření panelu editoru pohybu

V tomto článku předpokládáme, že jste již vytvořili doplnění pohybu a editor pohybu používáte k upřesnění tohoto doplnění. Další informace o vytváření doplnění pohybu najdete zde: [Animace doplnění pohybu](#).

Chcete-li otevřít editor pohybu, proveďte následující:

1. Na časové ose vyberte rozmezí doplnění pohybu, které chcete upravit, a **dvakrát klikněte** na rozmezí doplnění. Můžete také **kliknout pravým tlačítkem** na rozmezí doplnění a výběrem možnosti **Upřesnit doplnění** otevřít editor pohybu.

[Na začátek stránky](#)

Křivky vlastností

Editor pohybu znázorňuje vlastnosti doplnění pomocí dvojrozměrných grafů, jež se nazývají křivky vlastností. Tyto grafy se nacházejí v mřížce editoru pohybu. Každá vlastnost má vlastní křivku, která je vykreslena oproti **času** na vodorovné ose (zleva doprava), přičemž **změnu hodnoty vlastnosti** uvádí svislá osa.

Doplnění pohybu lze ovládat pomocí úprav křivek vlastností v editoru pohybu. V editoru pohybu je možné provádět hladké úpravy křivek vlastností a tím přesně ovládat doplnění. S křivkou vlastnosti lze manipulovat po přidání klíčových snímků a kotevních bodů vlastnosti. Pomocí manipulace s klíčovými částmi křivky vlastnosti pak můžete určit, kde mají být u doplnění zobrazeny přechody pro danou vlastnost.

Všimněte si, že editor pohybu umožňuje upravovat pouze ty vlastnosti, které lze během rozmezí doplnění měnit. Například k vlastnosti Kvalita u filtru Úkos s přechodem lze během rozmezí doplnění přiřadit pouze jednu hodnotu, a proto ji pomocí editoru pohybu nelze upravovat.



(A) Vzájemně se překlývající křivky vlastností (B) Křivka vlastnosti pro aktuálně vybranou vlastnost

Kotevní body

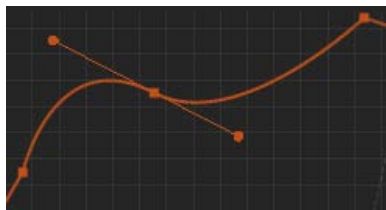
Kotevní body poskytují větší kontrolu nad křivkami vlastností, protože umožňují explicitně upravovat klíčové části křivky. Po přidání klíčových snímků a kotevních bodů vlastnosti lze v editoru pohybu tvar většiny křivek přesně ovládat.

Kotevní body se v mřížce zobrazují jako čtverečky. Chování doplnění můžete v editoru pohybu ovládat přidáním kotevních bodů ke křivce vlastnosti nebo úpravou jejich poloh. Při přidání kotevního bodu se v místě, kde křivka tvoří úhel, vytvoří **roh**. Každý segment křivky vlastnosti však lze pomocí Béziových ovládacích prvků pro řídicí body vyhladit.



Řídicí body


Řídicí body umožňují vyhlazovat nebo upravovat křivku vlastnosti na obou stranách kotevního bodu. Řídicí body lze upravovat pomocí standardních Béziových ovládacích prvků.



Úpravy křivek vlastností


Chcete-li upravit vlastnosti doplnění, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Professional CC s vybraným rozmezím doplnění **klepněte pravým tlačítkem** a výběrem příkazu **Upřesnit doplnění** zobrazíte editor pohybu (nebo prostě poklepejte na vybrané rozmezí doplnění).
2. Posuňte se dolů a vyberte vlastnost, kterou chcete upravit.
3. Se zobrazenou křivkou vybrané vlastnosti můžete provést následující akce:

- Přidat kotevní bod klepnutím na tlačítko  a klepnutím na požadovaný snímek křivky vlastnosti. Kotevní bod lze přidat také poklikáním na křivku.
- Vybrat a přesunout existující kotevní bod (v libovolném směru) na požadovaný snímek v mřížce. Pohyb ve svislém směru je omezen rozsahem hodnot dané vlastnosti.
- Odebrat kotevní bod výběrem a stisknutím klávesy Ctrl + klepnutím (v systému MAC stisknutím klávesy Apple + klepnutím).

Úpravy křivek vlastností pomocí řídicích bodů

Chcete-li upravit křivky vlastností pomocí řídicích bodů, postupujte takto:

- V aplikaci Flash Professional CC s vybraným rozmezím doplnění **klepněte pravým tlačítkem** a výběrem příkazu **Upřesnit doplnění** zobrazíte editor pohybu (nebo poklepejte na vybrané rozmezí doplnění).
- Posuňte se dolů a vyberte vlastnost, kterou chcete upravit.
- Se zobrazenou křivkou vybrané vlastnosti můžete provést následující akce:
 - Přidat kotevní bod klepnutím na tlačítko  a klepnutím na požadovaný snímek v mřížce. Kotevní bod lze přidat také poklikáním na křivku.

NEBO
 - Vybrat existující kotevní bod v mřížce.
- S vybraným kotevním bodem stiskněte klávesu Alt a přetažením ve svislém směru aktivujete řídicí body. Tvar křivky můžete upravit vyhlazením rohových segmentů pomocí Bézierových ovládacích prvků.

Kopírování křivek vlastností

V editoru pohybu lze rovněž kopírovat křivky vlastností mezi vlastnostmi.

Chcete-li kopírovat křivku vlastnosti, postupujte takto:

- V aplikaci Flash Professional CC s vybraným rozmezím doplnění **klepněte pravým tlačítkem** a výběrem příkazu **Upřesnit doplnění** zobrazíte editor pohybu (nebo poklepejte na vybrané rozmezí doplnění).
- Vyberte vlastnost, jejíž křivku chcete kopírovat, **klepněte pravým tlačítkem** a vyberte příkaz **Kopírovat** NEBO stiskněte kombinaci kláves Ctrl+C (v systému MAC kombinaci kláves Apple+C).
- Vyberte vlastnost, ke které chcete zkopírovanou křivku vložit, **klepněte pravým tlačítkem** a vyberte příkaz **Vložit** NEBO stiskněte kombinaci kláves Ctrl+V (v systému MAC kombinaci kláves Apple+V).

Obrácení křivky vlastnosti

Chcete-li obrátit křivku vlastnosti, postupujte takto:

- V editoru pohybu vyberte vlastnost.
- Klepněte pravým tlačítkem** a vyberte příkaz **Obrátit**.

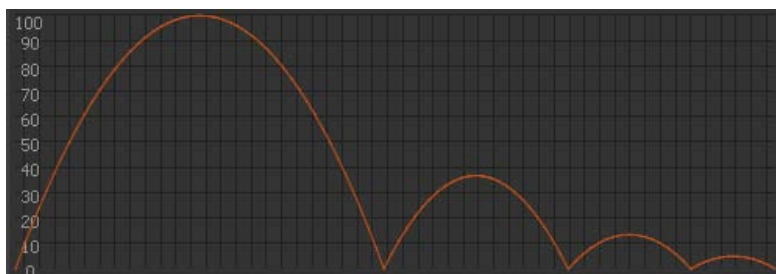
[Na začátek stránky](#) 

Použití přednastavení a vlastních náběhů/doběhů

Díky náběhům a doběhům můžete určovat rychlost doplnění, a vytvářet tak realistický pohyb s atraktivními efekty. Používání náběhů/doběhů u doplnění pohybu umožňuje manipulovat se začátky a konci animace tak, aby pohyb objektu byl přirozenější. Jedním z mnoha běžných využití náběhů/doběhů bývá například přidání realistického zrychlení a zpomalení na koncích cesty pohybu objektu. Stručně řečeno, aplikace Flash Pro CC mění míru změny hodnoty vlastnosti podle použitého náběhu/doběhu.

Náběh/doběh může být jednoduchý nebo komplexní. Aplikace Flash zahrnuje širokou řadu přednastavených náběhů/doběhů, které můžete použít a získat tak jednoduché nebo komplexní efekty. Náběhu/doběhu můžete rovněž přiřadit intenzitu a zvýšit tím vizuální efekt doplnění. V editoru pohybu také můžete vytvářet vlastní křivky náběhu/doběhu.

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, jako jsou umístění X a Y, můžete křivky náběhu/doběhu použít také k vytváření složitých doplnění jakýchkoli jiných vlastností.



Vykreslená křivka pro přednastavený náběh/doběh s odskokem

Vlastní náběhy/doběhy

Vlastní náběhy/doběhy lze vytvářet v editoru pohybu pomocí křivky vlastního náběhu/doběhu. Vlastní náběh/doběh můžete použít pro jakoukoli vlastnost vybraného doplnění.

Graf vlastního náběhu/doběhu znázorňuje míru pohybu v průběhu času. Snímky jsou znázorněny ve vodorovné ose a procentuální hodnota změny doplnění je znázorněna ve svislé ose. První hodnota v animaci je nastavena na 0 % a poslední klíčový snímek se dá nastavit od 0 do 100 %. Míra změny doplnění instance je znázorněna sklonem křivky grafu. Pokud v grafu vytvoříte vodorovnou čáru (žádný sklon), je rychlost nulová; pokud v grafu vytvoříte svislou čáru, změna se provede okamžitě.



Použití křivky náběhu/doběhu u křivky vlastnosti

Chcete-li přidat náběh/doběh k doplněné vlastnosti, postupujte takto:

1. V editoru pohybu vyberte vlastnost, pro kterou chcete použít náběh/doběh, a klepnutím na tlačítko **Přidat náběh/doběh** zobrazíte panel Náběh/doběh.
2. Na panelu Náběh/doběh můžete:
 - a. Použít přednastavený náběh/doběh výběrem přednastavení v levém podokně a určit intenzitu náběhu/doběhu zadáním hodnoty do pole Náběh a doběh.
 - b. Vytvořit vlastní náběh/doběh výběrem možnosti Vlastní náběh/doběh v levém podokně a úpravou křivky náběhu/doběhu. Další informace naleznete v části [Vytváření a používání vlastních křivek náběhu/doběhu](#).
3. Zavřete panel Náběh/doběh klepnutím na libovolné místo mimo tento panel. Všimněte si, že na tlačítku Přidat náběh/doběh je uveden název náběhu/doběhu, který jste u vlastnosti použili.

Vytváření a používání vlastních křivek náběhu/doběhu

Chcete-li vytvořit vlastní náběh/doběh a použít jej u doplněné vlastnosti, postupujte takto:

1. V editoru pohybu vyberte vlastnost, pro kterou chcete použít vlastní náběh/doběh, a klepnutím na tlačítko Přidat náběh/doběh

zobrazte panel Náběh/doběh.

2. Na panelu Náběh/doběh můžete výchozí křivku vlastního náběhu/doběhu upravit takto:
 - a. Přidat na křivku kotevní body stisknutím klávesy Alt + klepnutím. Potom tyto body můžete přesunout na jakékoli požadované místo v mřížce.
 - b. Aktivovat řídící body (Alt + klepnutí na kotevní bod) na kotevním bodu za účelem vyhlazení segmentů křivky na obou stranách kotevního bodu.
3. Zavřete panel Náběh/doběh klepnutím mimo tento panel. Všimněte si, že na tlačítku Přidat náběh/doběh je uvedeno Vlastní, což znamená, že jste u vlastnosti použili vlastní náběh/doběh.

Kopírování křivek náběhu/doběhu

Chcete-li kopírovat křivku náběhu/doběhu, postupujte takto:

1. Na panelu Náběh/doběh vyberte křivku náběhu/doběhu, kterou chcete kopírovat, a stiskněte kombinaci kláves Ctrl+C (v systému MAC kombinaci kláves Apple+C).
2. Vyberte vlastnost, ke které chcete zkopírovanou křivku náběhu/doběhu vložit, a stiskněte kombinaci kláves Ctrl+V (v systému MAC kombinaci kláves Apple+V).

Použití náběhu/doběhu u více vlastností

Předvolbu nebo vlastní náběh/doběh nyní můžete použít u skupin vlastností. V editoru pohybu jsou vlastnosti hierarchicky uspořádány do skupin vlastností a dílčích vlastností. Náběh/doběh můžete použít na libovolné úrovni, to znamená u jednotlivých vlastností nebo skupin vlastností v rámci této hierarchie.

Po přidání náběhu/doběhu do skupiny vlastností můžete dále pokračovat v úpravách jednotlivých dílčích vlastností. To také znamená, že u dílčí vlastnosti můžete použít jiný náběh/doběh (ze skupiny).

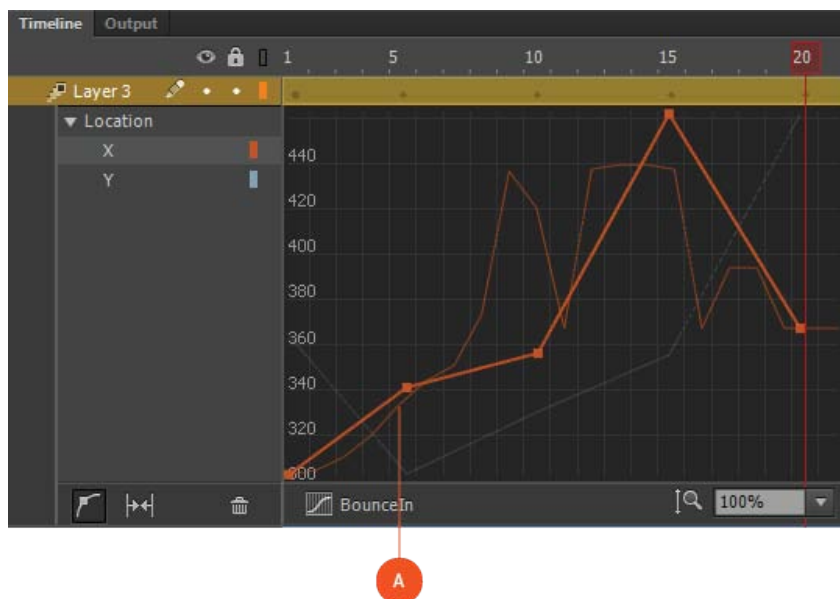
Pokud chcete náběh/doběh použít u více vlastností, postupujte následovně:

1. V Editoru pohybu vyberte skupinu vlastností a kliknutím na tlačítko Přidat náběh/doběh zobrazte panel Náběh/doběh.
2. Na panelu Náběh/doběh vyberte možnost Přednastavený náběh/doběh nebo vytvořte vlastní náběh/doběh. Kliknutím kdekoli mimo panel Náběh/doběh použijte u skupiny vlastností vybraný náběh/doběh.

[Na začátek stránky](#) ⁴

Výsledná křivka

Pokud pro křivku vlastnosti použijete křivku náběhu/doběhu, zobrazí se v mřížce vizuální překrytí, jež se nazývá výsledná křivka. Výsledná křivka je přesné znázornění efektu náběhu/doběhu, který u křivky vlastnosti použít. Ukazuje konečnou animaci doplněného objektu. Výsledná křivka vám usnadní pochopit princip efektu, který se zobrazuje na ploše při testování animace.






(A) Výsledná křivka pro přednastavený náběh/doběh s odskokem dovnitř, který je použit pro vlastnost umístění X

[Na začátek stránky](#)

Nastavení zobrazování editoru pohybu

V editoru pohybu můžete určit, které křivky vlastností se budou zobrazovat pro úpravy, a velikost zobrazení křivek jednotlivých vlastností. Větší křivky vlastností se snadněji upravují.

- Nový editor pohybu zobrazuje pouze ty vlastnosti, které jsou použity u doplnění.
- Pomocí přepínače přizpůsobení zobrazení () můžete editor pohybu přizpůsobit šířce časové osy.
- Velikost editoru pohybu lze upravit a pomocí ovládacích prvků pro zvětšení časové osy můžete zvolit zobrazování více () nebo méně snímků (). Vhodné zobrazení editoru pohybu můžete nastavit rovněž pomocí jezdců.
- Editor pohybu zahrnuje rovněž přepínač pro svislé zvětšení. Pomocí přepínače pro svislé zvětšení můžete v editoru pohybu zobrazit vhodný rozsah hodnot vlastností. Zvětšení vám rovněž umožňuje provádět cílené a jemné úpravy křivky vlastností.
- Vlastnosti v levém podokně editoru pohybu se ve výchozím nastavení zobrazují rozbalené. Klepnutím na název vlastnosti však můžete rozevřený seznam sbalit.

[Na začátek stránky](#)

Klávesové zkratky

Poklepání na křivku vlastnosti – přidání kotevního bodu

Alt+přetažení kotevního bodu – aktivace řídicích bodů

Alt+přetažení – manipulace s vybraným řídicím bodem (úpravy na jedné straně)

Alt+klepnutí na kotevní bod – deaktivace řídicích bodů (rohový bod)

Shift+přetažení – posunutí kotevního bodu v přímém směru

Apple/Ctrl+klepnutí – odstranění kotevního bodu

Klávesy se šipkami nahoru/dolů – posunutí vybraného kotevního bodu ve svislém směru

Apple/Ctrl+C/V kopírování/vložení vybrané křivky

Apple/Ctrl+R – obrácení vybrané křivky



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Doplňování tvaru

[O doplnění tvarů](#)

[Vytvoření doplnění tvaru](#)

[Řízení změn tvaru s použitím pomocných bodů tvaru](#)

[Doplňování tvarů tahů s proměnlivou šířkou](#)

[Na začátek stránky](#)

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. Aplikace Flash Professional potom interpoluje přechodové tvary pro snímky ležící mezi nimi, čímž vytvoří animaci, při které se jeden tvar mění v druhý.

Aplikace Flash Pro umožňuje přidávat doplnění tvarů k rovnoměrným plným tahům i k nerovnoměrným zpracovaným tahům. Doplnění tvarů lze rovněž přidávat k tahům vylepšeným pomocí nástroje Proměnlivá šířka. Experimentujte s tvary, které chcete použít pro stanovení výsledků. Můžete použít pomocné body tvarů a sdílet tak aplikaci Flash Professional, které body na počátečním tvaru by měly odpovídat specifickým bodům na koncovém tvaru.

Můžete také doplnit pozici a barvu tvarů v rámci doplnění tvaru.

Chcete-li použít doplnění tvarů pro skupiny, instance nebo bitmapové obrazy, rozdělte tyto prvky. Viz [Rozdělení instance symbolu](#).

Chcete-li použít doplnění tvarů pro text, převedte text na objekty dvojím rozdělením tohoto textu. Viz [Rozdělení instance symbolu](#).

[Na začátek stránky](#)

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.

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 složitého doplňování tvarů nedefinujte pouze počáteční a koncový tvar, místo toho vytvořte přechodové 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.

[Na začátek stránky](#) ⁴

Doplňování tvarů tahů s proměnlivou šířkou

Aplikace Flash Pro CC 2014 umožňuje přidávat doplnění tvarů k propracovaným tahům s proměnlivou šířkou. Dříve aplikace Flash Pro podporovala vytváření doplnění tvarů pouze u plných rovnoměrných tahů a tvarů. To návrháře omezovalo, protože nemohli vytvářet doplnění tvarů u nerovnoměrných tahů, například u tahů vylepšených pomocí nástroje Proměnlivá šířka. Doplnění tahů s proměnlivou šířkou v aplikaci Flash Pro CC výrazně rozšiřuje možnosti návrhu.

Přidávání doplnění tvarů k propracovaným tahům se neliší od doplňování tvaru nebo plného rovnoměrného tahu. Pracovní postup vyžaduje, abyste definovali počáteční a koncový tvar doplnění, a aplikace Flash Pro vytvoří přechodové snímky doplnění.

O nástroji Proměnlivá šířka

Nástroj Proměnlivá šířka umožňuje vylepšením rovnoměrných plných tahů vytvářet krásné a propracované tahy. Informace o vylepšování tahů pomocí nástroje Proměnlivá šířka naleznete v části [Vylepšování tahů a tvarů pomocí nástroje Proměnlivá šířka](#).

Přidání doplnění tvarů k tahům s proměnlivou šířkou

1. V aplikaci Flash Professional CC nakreslete čáru pomocí nástroje Čára.



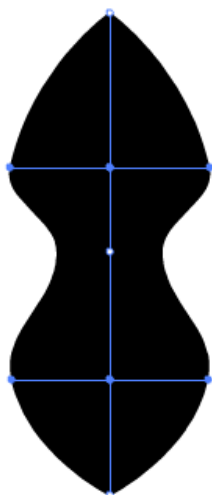
Tah čáry nakreslené na ploše pomocí nástroje Čára, hodnota Tah je nastavena na 2 ob.

2. Pomocí nástroje Proměnlivá šířka rozšířte prostřední část tahu (viz obrázek níže). Informace o používání nástroje Proměnlivá šířka naleznete v části [Vylepšování tahů pomocí nástroje Proměnlivá šířka](#).



Tah s proměnlivou šířkou vytvořený pomocí nástroje Proměnlivá šířka, hodnota Tah je nastavena na 68,0 ob.

3. Vyberte na časové ose další snímek, například snímek 30, a vytvořte koncový tvar tahu pro doplnění.



Koncový tvar přidaný na poslední klíčový snímek doplnění tvaru

4. Klepněte pravým tlačítkem na libovolný snímek mezi snímky 1 až 30 a vyberte možnost **Vytvořit doplnění tvaru**.

Přidání doplnění tvarů k profilům proměnlivých tloušťek

Aplikace Flash Pro CC umožňuje přidávat doplnění tvarů také k propracovaným tahům, které jsou uloženy jako profily proměnlivých tloušťek. Můžete přiřadit profily tloušťky k počátečnímu a koncovému tvaru doplnění a potom nechat aplikaci Flash vytvořit hladké doplnění tvaru.

Profily tloušťky jsou vlastně propracované tahy, jež jsou vytvořeny a uloženy pomocí nástroje Proměnlivá šířka, aby je bylo možné snadno opětovně používat. Další informace o profilech tloušťky naleznete v části [Ukládání profilů tloušťky](#).

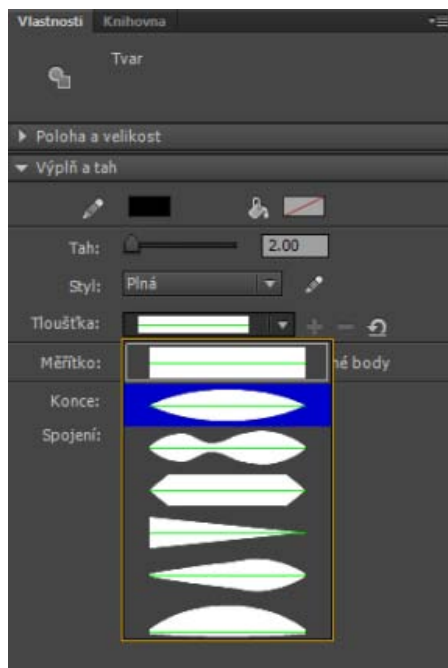
Chcete-li přidat doplnění tvarů k profilům proměnlivých tloušťek, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Professional CC nakreslete na ploše čáru pomocí nástroje Čára.



Tah čáry nakreslené na ploše pomocí nástroje Čára, hodnota Tah je nastavena na 2 ob.

2. V Inspektoru vlastností vyberte profil tloušťky v rozevřacím seznamu Tloušťka a použijte jej.



Tah s proměnlivou šířkou vytvořený pomocí nástroje Proměnlivá šířka, hodnota Tah je nastavena na 68,0 ob.

3. Vyberte na časové ose další snímek, například snímek 30, a v Inspektoru vlastností vyberte v rozevřacím seznamu Tloušťka požadovaný profil tloušťky.
4. Klepněte pravým tlačítkem na libovolný snímek mezi snímky 1 až 30 a výběrem možnosti **Vytvořit doplnění tvaru** přidejte doplnění tvaru k vybraným profilům tloušťky.

 Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

[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 vlastnosti je snímek, ve kterém definujete změnu vlastností objektu animace. Flash Professional umí automaticky doplňovat hodnoty vlastností mezi klíčové snímky vlastnosti, aby vznikly plynulé animace. Tím, že klíčové snímky vlastnosti umožňují animování bez nutnosti kreslit každý jednotlivý snímek, značně usnadňují vytváření animací. Řada snímků, která obsahuje doplňovanou animaci, se nazývá doplnění pohybu.

Doplněný snímek je libovolný snímek, který je součástí doplnění pohybu.

Statický snímek je libovolný snímek, který součástí doplnění pohybu není.

Uspořádáním klíčových snímků a klíčových snímků vlastnosti v časové ose ovládáte pořadí událostí v dokumentu a jeho animaci.

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.

[Zpět na začátek](#)

Popis snímků na časové ose

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.

Videa a výukové lekce

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

[Zpět na začátek](#)

Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu

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.

[Zpět na začátek](#)

(Pouze aplikace Flash Professional CC) Rozmístění do klíčových snímků

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.

[Zpět na začátek](#)

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

❖ Provedte 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.

[Zpět na začátek](#)

Odstranění snímku nebo sekvence snímků

❖ Vyberte snímek nebo sekvenci a zvolte Úpravy > Časová osa > Odstranit snímek, případně pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na snímek nebo sekvenci a z kontextové nabídky vyberte Odstranit snímek.

Okolní snímky zůstanou nezměněné.

[Zpět na začátek](#)

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

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

[Zpět na začátek](#)

Změna délky sekvence statického snímku



Přetáhněte počáteční nebo koncový snímek rozsahu se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vlevo nebo vpravo. Chcete-li změnit délku sekvence v animaci složené z jednotlivých snímků, prostudujte si část Vytváření animací snímek po snímku.

Převedení klíčového snímku na běžný snímek

[Zpět na začátek](#) ⁴

❖ 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

[Zpět na začátek](#) ⁴

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](#)

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 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).

[Zpět na začátek](#)

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu

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.

[Zpět na začátek](#)

Používání průsvitek

Obvykle se na vymezené ploše zobrazuje vždy jen jeden snímek sekvence animace najednou. Při umísťování a úpravě animace snímek po snímku vám pomůže, když zobrazíte dva nebo více snímků na vymezené ploše zároveň. Snímek pod přehrávací hlavou se zobrazuje v plné barvě, zatímco okolní snímky jsou ztlumené, proto to vypadá, jako by každý snímek byl nakreslen na listu z průsvitného pauzovacího papíru a listy byly 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 průsvítky, přetáhněte její ukazatel do nové polohy. (Normálně se značky průsvítky přesouvají spolu s ukazatelem aktuálního snímku.)
- Chcete-li povolit úpravy všech snímků mezi značkami průsvítky, 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](#)

Vytvoření a publikování dokumentu HTML5 Canvas

[Co je HTML5 Canvas?](#)

[Nový typ dokumentu HTML5 Canvas](#)

[Flash Professional a rozhraní API Canvas](#)

[Vytvoření dokumentu HTML5 Canvas](#)

[Doplnění interaktivity do dokumentu HTML5 Canvas](#)

[Používání fragmentů kódu jazyka JavaScript](#)

[Odkazy na dokumentaci k rozhraní CreateJS](#)

[Publikování animací v jazyce HTML5](#)

[Princip výstupu HTML5 Canvas](#)

[Migrace stávajícího obsahu do dokumentu HTML5 Canvas](#)

[Změny provedené v obsahu po migraci](#)

[Převod dokumentu ActionScript 3 na dokument HTML5 Canvas pomocí skriptu JSFL](#)

[Převod a opětovné použití datových zdrojů ActionScript v dokumentu HTML5 Canvas](#)

[Na začátek stránky](#)

Co je HTML5 Canvas?

Canvas je nový element v jazyce HTML5 s rozhraními API, která umožňují dynamické generování a vykreslování grafik, diagramů, obrazů a animace. Přítomnost rozhraní API Canvas pro HTML5 zvyšuje funkčnost platformy HTML5, protože poskytuje funkce dvourozměrného kreslení. Tyto funkce jsou podporovány ve většině moderních operačních systémů a prohlížečů.

Canvas je v podstatě modul pro vykreslování bitmap a kresby jsou definitivní a nelze měnit jejich rozměry. Objekty nakreslené na elementu Canvas navíc nejsou součástí modelu DOM webové stránky.

Na webové stránce lze elementy Canvas přidávat pomocí tagu `<Canvas>`. Tyto elementy je pak možné vylepšit vytvořením interaktivity pomocí jazyka JavaScript. Další informace zobrazíte pomocí [tohoto odkazu](#).

[Na začátek stránky](#)

Nový typ dokumentu HTML5 Canvas

Flash Professional CC umožňuje vytvoření dokumentu HTML5 Canvas s výtvarnými projekty, grafikami, animacemi atd. s bohatým obsahem. Aplikace Flash Pro byla doplněna o nový typ dokumentu (HTML5 Canvas), který zajišťuje nativní podporu pro vytváření bohatého a interaktivního obsahu HTML5. To znamená, že můžete pomocí tradiční časové osy, pracovní plochy a nástrojů aplikace Flash Professional vytvářet obsah, ale výsledkem bude výstup HTML5. Několik kliknutí stačí k tomu, abyste mohli vytvořit dokument HTML5 Canvas a vygenerovat plně funkční výstup. V aplikaci Flash Pro jsou totiž volby dokumentu a publikování přednastaveny tak, aby generovaly výstup HTML5.

Aplikace Flash Professional CC je integrována s rozhraním CreateJS, které aktivuje bohatý interaktivní obsah v otevřených webových technologiích prostřednictvím HTML5. Aplikace Flash Pro CC generuje kód HTML a JavaScript pro obsah (včetně bitmap, vektorů, tvarů, zvuků, doplnění atd.) vytvořený na ploše. Výstup lze spouštět v libovolném zařízení nebo prohlížeči s podporou elementu HTML5 Canvas.

Flash Professional a rozhraní API Canvas

Aplikace Flash Pro publikuje v jazyce HTML5 s využitím rozhraní API Canvas. Aplikace Flash Pro bez problémů převádí objekty vytvořené na ploše na jejich protějšky elementu Canvas. Mapováním prvků Flash 1:1 pomocí rozhraní API uvnitř elementu Canvas aplikace Flash Pro umožňuje publikování složitějšího obsahu v jazyce HTML5.

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření dokumentu HTML5 Canvas

Dokument HTML5 Canvas vytvoříte takto:

Nyní můžete začít vytvářet obsah HTML5 pomocí nástrojů v aplikaci Flash Pro. Na začátku práce s dokumentem HTML5 Canvas si povšimnete, že některé funkce a nástroje nejsou podporovány a jsou vypnuty. Je to dáno tím, že aplikace Flash Professional podporuje funkce, které jsou podporovány elementem Canvas v HTML5. Nejsou podporovány například 3D transformace, tečkované čáry a efekty úkosu.

1. Spustíte aplikaci Flash Professional CC.
2. Na úvodní stránce kliknete na možnost HTML5 Canvas. Otevře se nový soubor FLA s nastavením publikování změněným pro tvorbu výstupu HTML5.
3. Také můžete výběrem položky **Soubor > Nový** zobrazit dialog Nový dokument. Kliknete na možnost **HTML5 Canvas**.

[Na začátek stránky](#)

Doplnění interaktivity do dokumentu HTML5 Canvas

Aplikace Flash Professional CC publikuje obsah HTML5 pomocí knihoven rozhraní CreateJS. Rozhraní CreateJS je sada modulárních knihoven a nástrojů, které aktivují bohatý interaktivní obsah v otevřených webových technologiích prostřednictvím HTML5. Sadu CreateJS tvoří: EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS a Zoë. CreateJS převodem obsahu vytvořeného na ploše na HTML5 pomocí těchto jednotlivých knihoven vytváří výstupní soubory HTML a JavaScript. Manipulací s tímto souborem JavaScript můžete také vylepšit obsah.

Do objektů na ploše, které byly vytvořeny pro dokument HTML5 Canvas, lze možnosti interakce zavést i v prostředí aplikace Flash Professional CC. To znamená, že lze kód JavaScript přidávat do jednotlivých objektů na ploše uvnitř aplikace Flash Pro a zobrazovat náhled při vytváření. Aplikace Flash Pro zase poskytuje pomocí užitečných funkcí v editoru kódu nativní podporu pro JavaScript, a tím pomáhá zvýšit efektivitu pracovních postupů programátorů.

Pro doplnění možností interakce do obsahu můžete vybírat jednotlivé snímky a klíčové snímky na časové ose. V případě dokumentu HTML5 Canvas lze interaktivitu zajistit pomocí jazyka JavaScript. Další informace o psaní kódu JavaScript zobrazíte pomocí [téhoto odkazu](#).

Kód JavaScript je možné psát přímo na panelu Akce a při jeho psaní jsou podporovány tyto funkce:

Rady při psaní kódu Umožňují rychlé a bezchybné vkládání a úpravy kódu JavaScript. Při psaní znaků na panelu Akce se zobrazí seznam návrhů, které by mohly dokončit zadávaný řetězec.

Aplikace Flash Professional také podporuje některé funkce panelu Akce při práci s dokumentem HTML5 Canvas. Tyto funkce přispívají ke zvýšení efektivity při doplňování interaktivity do objektů na ploše. Jedná se o tyto funkce:

Zvýraznění syntaxe Zobrazuje kód různými písmy nebo barvami podle syntaxe. Tato funkce umožňuje zápis kódu strukturovaným způsobem, který usnadňuje vizuální rozlišování správného kódu a chyb syntaxe.

Barvení kódu Zobrazuje kód různými barvami podle syntaxe. Tím umožňuje vizuální rozlišení jednotlivých součástí syntaxe.

Závorky Při psaní kódu JavaScript automaticky přidává pravé složené závorky a kulaté závorky pro otevření.

```
1  this.stop();
2  this.newMovieClip_mc.addEventListener("click", alertpopup);
3  function alertpopup() {
4      alert('clicked');
5  }
6  alert("this will run when the timeline hits this frame");
```

The image shows a code editor window with the following code:

```
1  this.stop();
2  this.newMovieClip_mc.addEventListener("click", alertpopup);
3  function alertpopup() {
4      alert('clicked');
5  }
6  alert("this will run when the timeline hits this frame");
```

Three orange circles with letters A, B, and C are placed around the code to highlight specific features:

- (A) Points to the first line of code, highlighting the syntax.
- (B) Points to the second line of code, highlighting the color coding.
- (C) Points to the closing parenthesis of the alert function on line 6, highlighting the automatic bracket insertion.

(A) Zvýraznění syntaxe (B) Barvení kódu (C) Závorky

Možnosti interakce lze do tvarů a objektů na ploše zavádět pomocí jazyka JavaScript. Kód JavaScript můžete přidávat do jednotlivých snímků a klíčových snímků.

1. Vyberte snímek, do kterého chcete přidat kód JavaScript.
2. Výběrem položky **Okno > Akce** otevřete panel Akce.

Používání fragmentů kódu jazyka JavaScript

Možnosti interakce lze přidávat pomocí fragmentů kódu jazyka JavaScript, které jsou k dispozici v aplikaci Flash Professional CC. Chcete-li získat přístup k fragmentům kódu a používat je, klikněte na položku **Okno > Fragmenty kódu**. Další informace o přidávání fragmentů kódu JavaScript naleznete v [tomto článku](#).

Odkazy na dokumentaci k rozhraní CreateJS

CreateJS Library	Dokumentace API	Ukázky kódů v Github
EaselJS	http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html	https://github.com/createjs/easeljs/
TweenJS	http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html	https://github.com/createjs/tweenjs/
SoundJS	http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html	https://github.com/createjs/soundjs/
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html	https://github.com/createjs/preloadjs/

[Na začátek stránky](#)

Publikování animací v jazyce HTML5

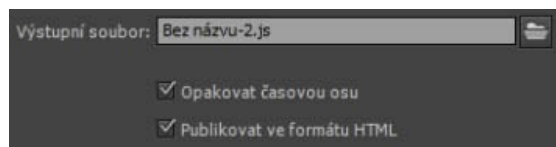
Chcete-li publikovat obsah na ploše v jazyce HTML5, postupujte takto:

1. Vyberte položku **Soubor > Nastavení publikování**.
2. V dialogovém okně Nastavení publikování zadejte následující nastavení:

Výstup Složka, ve které se publikuje soubor FLA. Jako výchozí je určena stejná složka jako pro soubor FLA, lze ji ale změnit pomocí tlačítka Procházet „...“.

Opakovat časovou osu Pokud je tato možnost zaškrtnuta, časová osa se opakuje, v opačném případě se zastaví po přehrání do konce.

Publikovat ve formátu HTML Pokud tato možnost není vybrána, soubor HTML se nevygeneruje.



Cesty datových zdrojů Relativní adresy URL pro export obrazů, zvuků a pomocných knihoven jazyka JavaScript v rozhraní CreateJS. Pokud políčko vlevo není zaškrtnuto, příslušné datové zdroje nebudou ze souboru FLA exportovány, ale zadaná cesta se přesto použije k sestavení jejich adres URL. Urychlí publikování ze souboru FLA s velkým množstvím multimediálních datových zdrojů nebo zabráni přepsání změněných knihoven jazyka JavaScript.

MOŽNOSTI EXPORTU DATOVÝCH ZDROJŮ:

☒ Obrazy:
images/

☒ Zvuky:
sounds/

☒ CreateJS:
libs/

Jmenné prostory jazyka JavaScript Jmenný prostor, do kterého jsou umísťovány a ze kterého jsou odkazovány symboly, obrazy a knihovny rozhraní CreateJS.

JMENNÉ PROSTORY JAZYKA JAVASCRIPT:

Symboly: lib

Obrazy: images

CreateJS: createjs

Hostované knihovny Pokud je tato možnost zaškrtnuta, použijí se kopie knihoven hostovaných v síti CDN rozhraní CreateJS na webu code.createjs.com. Umožňuje ukládání knihoven do vyrovnávací paměti a sdílení různými servery.

Zahrnout skryté vrstvy Pokud tato možnost není vybrána, do výstupu nebudou zahrnuty skryté vrstvy.

Kompaktní tvary Pokud je tato možnost zaškrtnuta, vektorové instrukce budou mít ve výstupu kompaktní formát. Po zrušení výběru budou exportovány čitelné podrobné instrukce (vhodné pro účely výuky).

Ohraničení více snímků Pokud je tato možnost zaškrtnuta, symboly časové osy budou zahrnovat vlastnost frameBounds obsahující libovolné pole obdélníků odpovídajících ohraničením jednotlivých snímků na časové ose. Ohraničení více snímků značně prodlužují publikování.

▼ POKROČILÉ

☒ Hostované knihovny

☒ Zahrnout skryté vrstvy

☒ Kompaktní tvary

☐ Ohraničení více snímků

3. Kliknutím na tlačítko Publikovat publikujte obsah v určeném umístění.

Poznámka: Animaci navrženou s použitím vnořených časových os, s jediným snímkem, nelze opakovat.

[Na začátek stránky](#)

Princip výstupu HTML5 Canvas

Publikovaný výstup HTML5 obsahuje tyto soubory:

Soubor HTML Obsahuje definice všech tvarů, objektů a kreseb v elementu Canvas. Také vyvolává jmenný prostor rozhraní CreateJS pro převod formátu Flash na HTML5 a odpovídající soubor JavaScript, který obsahuje interaktivní prvky.

Soubor JavaScript Obsahuje vyhrazené definice a kód pro všechny interaktivní prvky animace. V souboru JavaScript je rovněž definován kód pro všechny typy doplnění.

Tyto soubory se ve výchozím nastavení zkopírují do umístění, ve kterém se nachází soubor FLA. Toto umístění můžete změnit, pokud v dialogu Nastavení publikování zadáte výstupní cestu (Soubor > Nastavení publikování).

[Na začátek stránky](#)

Migrace stávajícího obsahu do dokumentu HTML5 Canvas

Migraci stávajícího obsahu v aplikaci Flash Pro lze vygenerovat výstup HTML5. Aplikace Flash Pro totiž umožňuje migraci obsahu ručním kopírováním nebo importem jednotlivých vrstev, symbolů a dalších položek knihovny. Namísto toho lze spuštěním příkazu Převést AS3 na dokument HTML5 Canvas exportovat stávající obsah jazyka ActionScript do nového dokumentu HTML5 Canvas. Další informace získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

Při práci s typem dokumentu HTML5 v aplikaci Flash Professional CC si ale povšimnete, že určité funkce aplikace Flash nejsou podporovány. Je to dáno tím, že pro tyto funkce v aplikaci Flash neexistují odpovídající funkce v rozhraní API elementu Canvas. Proto tyto funkce nelze použít v typu dokumentu HTML5 Canvas. To vás může ovlivnit během migrace obsahu, pokud se pokusíte o následující:

Kopírování obsahu (vrstev nebo symbolů knihovny) z tradičního typu dokumentu Flash (jako je ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop atd.) do dokumentu HTML5. V takovém případě bude nepodporovaný typ obsahu odstraněn nebo převeden na podporované výchozí typy. Například kopírováním 3D animace budou odstraněny všechny 3D transformace použité na objekt na ploše.

Import souboru PSD nebo AI s nepodporovaným obsahem. V této situaci bude obsah odstraněn nebo převeden na podporované výchozí typy. V případě importu souboru PSD s použitým efektem Úkos s přechodem aplikace Flash Pro tento efekt odstraní.

Práce s více typy dokumentů (například ActionScript 3.0 a HTML5 Canvas) současně a přepnutí dokumentů s vybraným nepodporovaným nástrojem nebo volbou. V takovém případě aplikace Flash Pro CC vizuálně upozorní na to, že funkce není podporována.

Vytvořili jste například tečkovanou čáru v dokumentu ActionScript 3.0 a přepnete na dokument HTML5 Canvas s dosud vybraným nástrojem Čára. Sledujte ukazatel a Inspektor vlastností – zobrazují ikony, které udávají, že tečkovaná čára není v dokumentu HTML5 Canvas podporována.

Skripty Komponenty jazyka ActionScript budou odstraněny a kód označen jako komentář. Kromě toho, pokud je JavaScript zapsán v bloku komentáře (v případě sady nástrojů pro rozhraní CreateJS a aplikace Flash Professional CC 13.0), je nutné tento kód ručně odkomentovat. Pokud jste například zkopírovali vrstvy obsahující tlačítka, tato tlačítka budou odstraněna.

Změny provedené v obsahu po migraci

Následují typy změn, které budou provedeny při migraci staršího obsahu do dokumentu HTML5 Canvas.

Obsah bude odstraněn Typy obsahu, které nejsou podporovány v dokumentu HTML5 Canvas, budou odstraněny. Příklad:

- 3D transformace budou odstraněny
- Kód jazyka ActionScript bude označen jako komentář
- Video budou odstraněna

Obsah se změní podle podporované výchozí hodnoty Typ nebo funkce obsahu jsou podporovány, ale vlastnost funkce podporována není. Příklad:

- Režim prolnutí Překrytí není podporován a bude změněn na Normální.
- Tečkovaná čára není podporována a bude změněna na plnou.

Kompletní seznam nepodporovaných funkcí a jejich náhrad použitých po migraci najdete v [tomto článku](#).

[Na začátek stránky](#)

Převod dokumentu ActionScript 3 na dokument HTML5 Canvas pomocí skriptu JSFL

Aplikace Flash Professional CC obsahuje skript JSFL pro převod dokumentů AS3 na dokumenty HTML5 Canvas. Spuštěný skript JSFL provede tyto úkony:

- Vytvoří nový dokument HTML5 Canvas.
- Do tohoto nového dokumentu HTML5 Canvas zkopíruje všechny vrstvy, symboly a položky knihovny.
- Na nepodporované funkce, dílčí funkce nebo vlastnosti funkcí použije výchozí hodnoty.
- Pro jednotlivé scény vytvoří samostatné soubory FLA, protože dokument HTML5 Canvas nepodporuje více scén.

Chcete-li převést dokument AS3 na dokument HTML5 Canvas, postupujte takto:

1. Otevřete dokument ActionScript 3 v aplikaci Flash Professional CC.
2. Vyberte položku **Příkazy > Převést AS3 na dokument HTML5 Canvas**.

Poznámka: Je nutné, abyste si přečetli všechna upozornění na panelu Výstup. Tato upozornění informují o změnách, které byly provedeny v obsahu během převodu.



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Vlastní štětce

Přehled

Nástroj štětec (B) v aplikaci Adobe Flash Professional CC umožňuje vlastní definování štětce nastavením parametrů štětce, jako je tvar a úhel. Přizpůsobením nástroje štětec vlastním potřebám kreslení tak můžete vytvářet v projektech přirozené kresby. Vlastní štětec můžete v aplikaci Flash Professional vybrat, upravit a vytvořit pomocí Inspektora vlastností, když je na panelu nástrojů vybrán nástroj štětec.

[Na začátek stránky](#)

Výběr vlastního štětce

Nástroj štětec ve výchozím nastavení poskytuje řadu štětců v přizpůsobených tvarech, které budou odpovídat vašim různým potřebám kreslení. Při výběru nástroje štětec na panelu nástrojů a vyhledání nastavení Štětec v Inspektoru vlastností uvidíte řadu tvarů štětce.

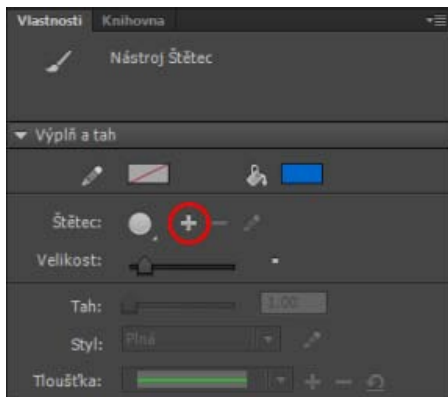
Štětec si můžete vybrat v rozevírací nabídce Štětec a začít kreslit na ploše.

[Na začátek stránky](#)

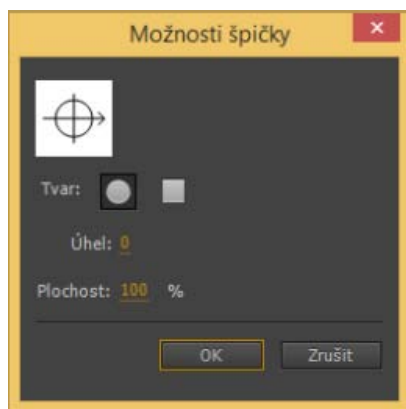
Vytvoření vlastního štětce

Můžete vytvářet vlastní štětce s vlastní definovanou velikostí, úhlem a plochostí, a to následovně:

1. Na panelu nástrojů klikněte na nástroj štětec (B) a klikněte na tlačítko + vedle nastavení Štětec v Inspektoru vlastností.



2. V dialogovém okně Možnosti špičky vyberte tvar, určete úhel a zadejte procento plochosti. Při nastavování parametrů se můžete podívat na náhled štětce.



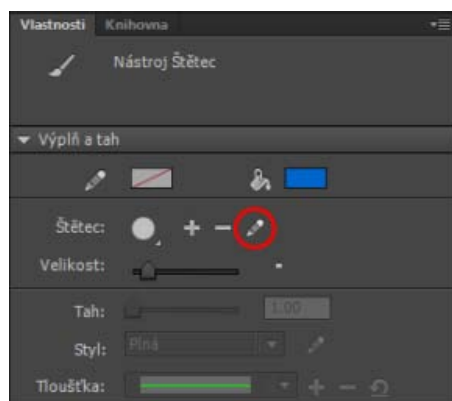
3. Klikněte na tlačítko OK. Nový vlastní štětec je vybrán v Inspektoru vlastností jako výchozí štětec pro aktuální dokument.

[Na začátek stránky](#)

Úprava vlastního štětce

Vlastnosti vlastního štětce, který jste vytvořili, můžete změnit následujícím postupem:

1. V Inspektoru vlastností vyberte vlastní štětec, který chcete změnit, kliknutím na tlačítko s ikonou štětce vedle možností štětce.



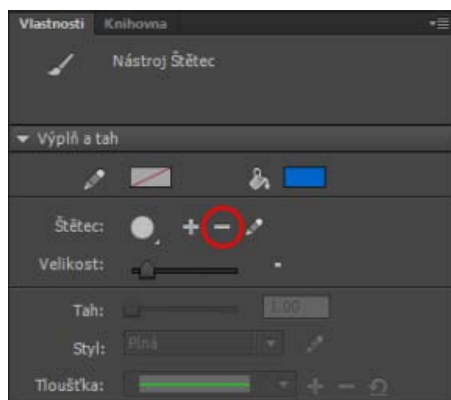
2. V dialogovém okně Možnosti špičky změňte vlastnosti jako tvar, úhel a plochosť a klikněte na tlačítko OK.

Poznámka: Upravit můžete pouze štětce, které jste sami vytvořili přizpůsobením, ale nemůžete měnit vlastnosti žádného výchozího štětce.

[Na začátek stránky](#)

Odstranění vlastního štětce

1. Pokud chcete odstranit vlastní štětec, který jste vytvořili, vyberte Nástroj štětec (B) na panelu nástrojů a v části Výplň a tah v Inspektoru vlastností vyberte vlastní štětec, který chcete odstranit.
2. Klikněte na tlačítko -, které je aktivováno. Vybraný vlastní štětec je odstraněn ze seznamu.

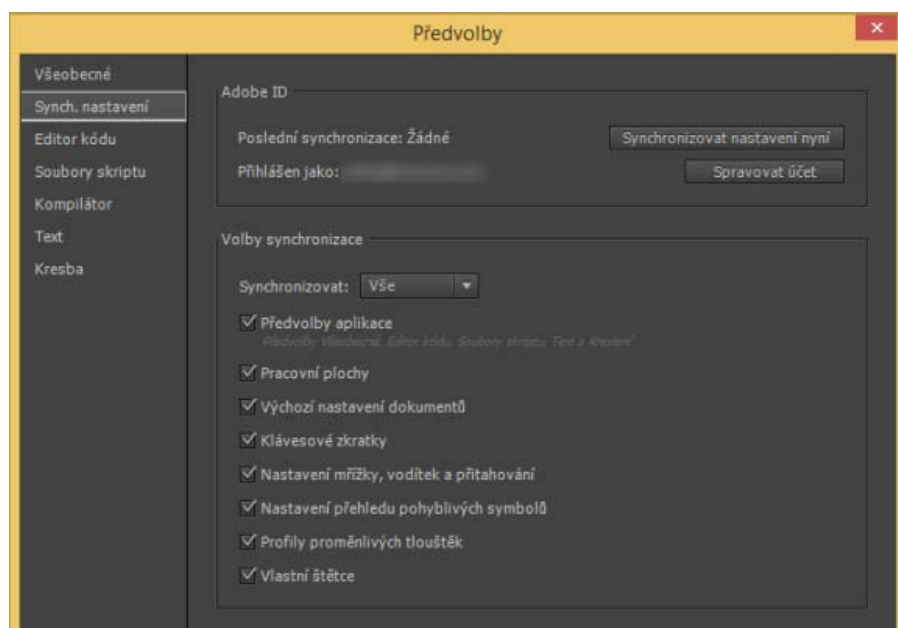


Poznámka: Odstranit můžete pouze štětce, které jste vytvořili. Nemůžete odstraňovat výchozí štětce.

[Na začátek stránky](#)

Synchronizace vlastních štětců v cloudu

Vlastní štětce, které vytvoříte, lze synchronizovat v cloudu (váš účet služby Creative Cloud) prostřednictvím předvoleb aplikace Flash. Postup: V systému Windows klikněte na možnosti Upravit > Předvolby, v počítači Mac na Flash > Předvolby. Možnosti synchronizace vlastních štětců jsou uvedeny v části Nastavení synchronizace, jak je uvedeno níže: -



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Vytvoření a publikování dokumentu WebGL

[Co je WebGL?](#)

[Typ dokumentu WebGL](#)

[Vytvoření dokumentu WebGL](#)

[Zobrazení náhledu obsahu WebGL v prohlížečích](#)

[Publikování obsahu ve formátu WebGL](#)

[Princip výstupu WebGL](#)

[Přidání zvuku do dokumentu WebGL](#)

[Migrace stávajícího obsahu do dokumentu WebGL](#)

[Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

Co je WebGL?

WebGL je otevřený webový standard pro vykreslování grafik v libovolném kompatibilním prohlížeči bez nutnosti použití dalších zásuvných modulů. Rozhraní WebGL je plně integrováno ve všech webových standardech prohlížeče a umožňuje využití zpracování obrazů a efektů akcelerovaného pomocí GPU jako součásti plátna webové stránky. Elementy WebGL lze vkládat spolu s dalšími elementy HTML a skládat s jinými částmi stránky.

Přestože nejmodernější prohlížeče podporují WebGL, klikněte na [tento odkaz](#) a přečtěte si podrobnější informace o konkrétních verzích, které jsou podporovány.

V některých prohlížečích není rozhraní WebGL ve výchozím nastavení povoleno. Chcete-li ve svém prohlížeči povolit WebGL, přečtěte si [tento článek](#).

Poznámka: Je nutné kontrolovat, zda je rozhraní WebGL v prohlížeči povoleno, protože některé prohlížeče je ve výchozím nastavení vypínají.

[Na začátek stránky](#) ¹

Typ dokumentu WebGL

Aplikace Flash Professional CC umožňuje vytváření a publikování bohatého interaktivního obsahu ve formátu WebGL (Web Graphics Library). Protože je rozhraní WebGL plně integrováno ve všech prohlížečích, umožňuje využití zpracování a vykreslování grafik akcelerovaného pomocí GPU jako součásti plátna webové stránky.

Do aplikace Flash Professional CC byl pro rozhraní WebGL přidán nový typ dokumentu. Ten umožňuje vytváření obsahu a rychlé publikování ve výstupu WebGL. Výkonné nástroje v aplikaci Flash je možné používat k vytváření bohatého obsahu, ale vykreslovat výstup WebGL, který lze spouštět v libovolném kompatibilním prohlížeči. To znamená, že můžete pomocí tradiční časové osy, pracovní plochy a kreslicích nástrojů aplikace Flash nativně vyvíjet a vytvářet obsah WebGL. Nejpoužívanější prohlížeče podporují WebGL, čímž aplikaci Flash Pro umožňují vykreslení obsahu ve většině webových platformech.

[Na začátek stránky](#) ¹

Vytvoření dokumentu WebGL

Dokument WebGL umožňuje v aplikaci Flash Professional CC snadno vytvářet a publikovat obsah pro formát WebGL. Postup vytvoření dokumentu WebGL:

1. Spustíte aplikaci Flash Professional CC.
2. Na úvodní obrazovce klikněte na možnost WebGL(náhled). Můžete také vybrat položku nabídky Soubor > Nový, tím se zobrazí dialog Nový dokument. Klikněte na možnost WebGL (náhled).

[Na začátek stránky](#) ¹

Zobrazení náhledu obsahu WebGL v prohlížečích

K zobrazení náhledu nebo odzkoušení obsahu je možné použít funkci aplikace Flash Pro Testovat film. Náhled zobrazíte takto:

Flash Professional CC potřebuje ke spuštění obsahu WebGL webový server. Aplikace Flash Pro CC obsahuje vestavěný webový server nakonfigurovaný na spuštění obsahu WebGL na portu č. 8090. Pokud již tento port používá jiný server, Flash Pro tento konflikt automaticky zjistí a vyřeší.

1. V aplikaci Flash Professional CC stiskněte klávesy Ctrl+Enter (Windows) nebo CMD+Enter (MAC). Tím se spustí výchozí prohlížeč a vykreslí se obsah WebGL.

[Na začátek stránky](#)

Publikování obsahu ve formátu WebGL

Aplikace Flash Pro umožňuje nativní vytváření a publikování obsahu WebGL přímo ve svém prostředí.

Při publikování dokumentu WebGL postupujte takto:

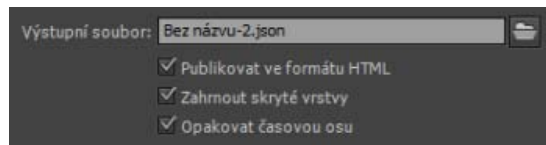
1. Vyberte položku **Soubor > Nastavení publikování**, aby se zobrazil dialog Nastavení publikování. Můžete také vybrat položku Soubor > Publikovat, pokud jste již určili nastavení publikování pro WebGL.
2. V dialogu Nastavení publikování zadejte hodnoty pro tyto položky:

Výstupní soubor Zadejte pro výstup příhodný název. Také vyhledejte nebo zadejte umístění, kde chcete publikovat výstup WebGL.

Publikovat ve formátu HTML Pokud tuto možnost ponecháte vybranou, bude se publikovat soubor obálky HTML.

Zahrnout skryté vrstvy Zahrne do výstupu WebGL skryté vrstvy. Zrušením výběru možnosti Zahrnout skryté vrstvy znemožníte export všech vrstev (včetně vrstev vnořených uvnitř filmových klipů), které jsou označeny jako skryté, do výsledného obsahu WebGL. Díky tomu můžete snadno testovat různé verze dokumentu WebGL, když nastavíte vrstvy jako neviditelné.

Opakovat časovou osu Po dosažení posledního snímku se obsah začne přehrávat znovu. Tuto volbu vypněte, pokud chcete, aby se přehrávání obsahu zastavilo po dosažení posledního snímku.



3. Kliknutím na tlačítko Publikovat publikujete obsah WebGL v určeném umístění.

Poznámka: Maximální kmitočet snímků, který lze zadat pro obsah WebGL spustitelný v prohlížečích, je 60 fps.

[Na začátek stránky](#)

Princip výstupu WebGL

Publikovaný výstup WebGL obsahuje tyto soubory:

Soubor obálky HTML Obsahuje běhové prostředí, volá datové zdroje a také inicializuje vykreslovací modul WebGL. Tento soubor má ve výchozím nastavení název .html. Pro soubor HTML můžete zadat jiný název v dialogu Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování). Soubor HTML bude ve výchozím nastavení umístěn ve stejné složce jako soubor FLA. V dialogu Nastavení publikování lze zadat jiné umístění.

Soubor JavaScript (běhové prostředí WebGL) Vykreslí publikovaný obsah v rozhraní WebGL. Publikuje se ve složce libs/ dokumentu WebGL. Soubor má tento název: flwebgl- .min. js
Obálka HTML tento soubor JS použije k vykreslení obsahu WebGL.

Přidání zvuku do dokumentu WebGL

Do dokumentu WebGL můžete importovat a vložit zvuk, ovládat přehrávání pomocí nastavení synchronizace (začátek a konec události) a přehrávat zvuk na časové ose v době běhu. Rozhraní WebGL v současné době podporuje pouze formáty .wav a .mp3.

Další informace o práci se zvukem najdete v tématu [Používání zvuků v aplikaci Flash](#).

Migrace stávajícího obsahu do dokumentu WebGL

Stávající obsah lze v aplikaci Flash Pro migrovat do dokumentu WebGL. Aplikace Flash Pro totiž umožňuje migraci obsahu ručním kopírováním nebo importem. Při práci s více dokumenty v aplikaci Flash je také běžné kopírování obsahu napříč dokumenty jako vrstev nebo datových zdrojů v knihovně. Přestože je podporována většina funkcí aplikace Flash Pro, některé typy obsahu se upravují, aby lépe vyhovovaly formátu WebGL.

Aplikace Flash Professional je vybavena několika výkonnými funkcemi, které usnadňují tvorbu vizuálně bohatého obsahu. Přestože jsou některé z těchto funkcí pro aplikaci Flash Pro nativní, nejsou v dokumentu WebGL podporovány. Aplikace Flash Pro je navržena tak, aby takový obsah změnila na podporovaný formát a vizuálně označila nástroje nebo funkce, které nejsou podporovány.

Kopírování obsahu (vrstev nebo symbolů knihovny) z tradičního typu dokumentu Flash (jako je ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop atd.) do dokumentu WebGL. V takovém případě bude nepodporovaný typ obsahu odstraněn nebo převeden na podporované výchozí typy.

Například kopírováním 3D animace budou odstraněny všechny 3D transformace použité na objekt na ploše.

Import souboru PSD nebo AI s nepodporovaným obsahem. V této situaci bude obsah odstraněn nebo převeden na podporované výchozí typy. V případě importu souboru PSD s použitým efektem Rozostření aplikace Flash Pro tento efekt odstraní.

Práce s více typy dokumentů (například ActionScript 3.0 a WebGL) současně a přepnutí dokumentů s vybraným nepodporovaným nástrojem nebo volbou. V takovém případě aplikace Flash Pro CC vizuálně upozorní na to, že funkce není podporována.

Vytvořili jste například tečkovanou čáru v dokumentu ActionScript 3.0 a přepnete na dokument HTML WebGL s dosud vybraným nástrojem Čára. Sledujte ukazatel a Inspektor vlastností – vizuálně označují, že tečkovaná čára není v dokumentu WebGL podporována.

Skripty Komponenty jazyka ActionScript budou odstraněny a kód nebude možné upravit na panelu Akce. Pokud jste například zkopírovali vrstvy obsahující tlačítka, ta budou převedena na grafické symboly a odpovídající kód nebude možné upravit.

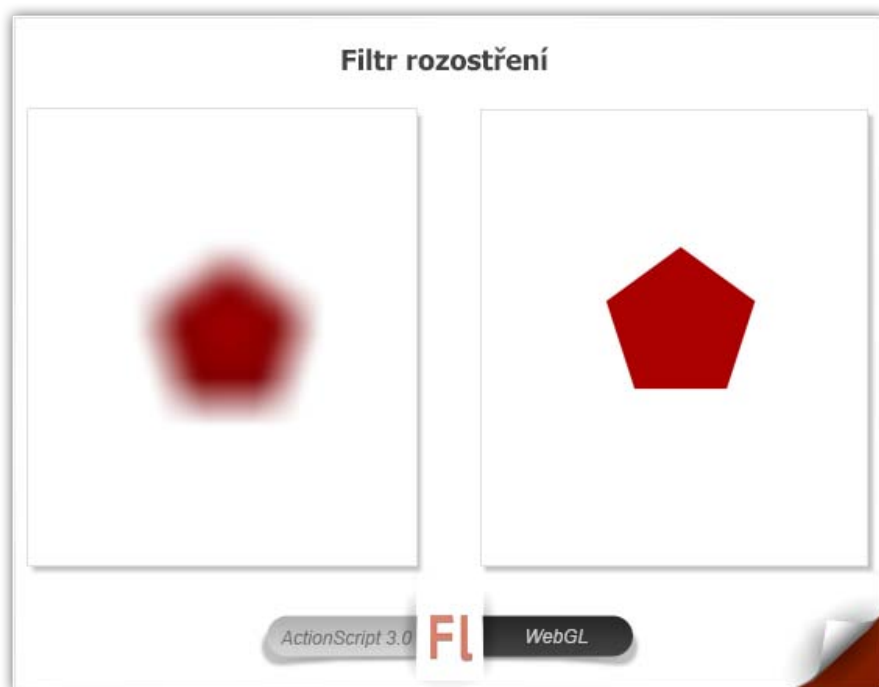
Na panelu Akce, který se spustí po přechodu přehrávače na snímek, můžete zapsat kód Javascript. Proměnná „tento“ v kontextu skriptů snímku odkazuje na instanci filmového klipu, do které patří. Kromě toho mají skripty snímků přístup k funkcím a proměnným Javascript deklarovaným v souboru HTML kontejneru. Když zkopírujete snímek nebo vrstvu z dokumentu ActionScript a vložíte do dokumentu WebGL, budou případné skripty okomentovány.

Změny provedené v obsahu po migraci

Následují typy změn, které budou provedeny při migraci staršího obsahu do dokumentu HTML WebGL.

Obsah bude odstraněn Typy obsahu, které nejsou podporovány v dokumentu HTML5 Canvas, budou odstraněny. Příklad:

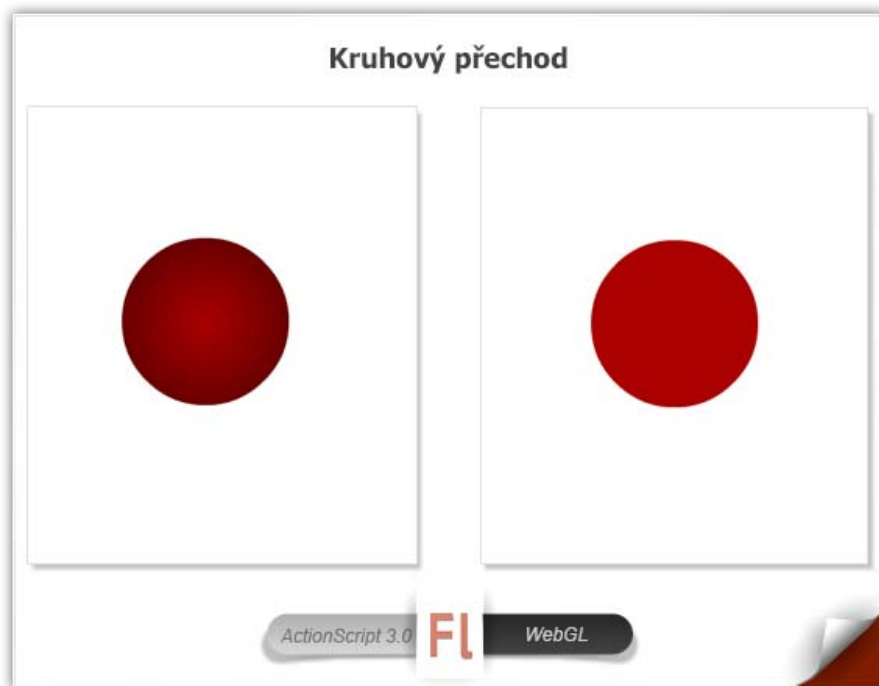
Filtry nejsou podporovány. Efekt bude odstraněn a namísto něho bude ve tvaru plná výplň.



Efekt filtru Rozostření byl odstraněn a nahrazen plnou výplní.

Obsah se změní podle podporované výchozí hodnoty Typ nebo funkce obsahu jsou podporovány, ale vlastnost funkce podporována není.
Příklad:

Kruhový přechod se změní na plnou výplň s primární barvou.



Kruhový přechod se změnil na plnou výplň s primární barvou.

Kompletní seznam nepodporovaných funkcí a jejich náhrad použitých po migraci najdete v [tomto článku](#).

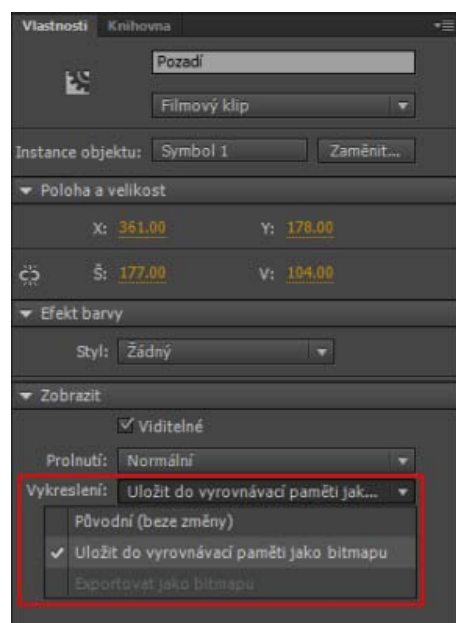
Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti umožňuje optimalizovat výkon při vykreslování tím, že určíte, aby se statický filmový klip (například obraz pozadí) nebo symbol tlačítka za běhu ukládal jako bitmapa do vyrovnávací paměti. Ve výchozím nastavení jsou ve všech snímcích překreslovány vektorové položky. Uložení filmového klipu nebo symbolu tlačítka jako bitmapy do vyrovnávací paměti lze předejít neustálému překreslování položky, protože daný obraz je bitmapa a jeho pozice se nemění. To přináší značné zlepšení výkonu při vykreslování obsahu WebGL.

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. Prohlížeč vykreslí bitmapu na scéně rychle a pouze jednou, díky čemuž lze dosáhnout rychlejšího a plynulejšího přehrávání animace.

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 prohlížeč provádět, a zajišťuje tak plynulejší a rychlejší vykreslování.

Pokud chcete u symbolu filmového klipu povolit vlastnost **Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu**, vyberte instanci filmového klipu a v rozevřací nabídce Vykreslit v Inspektoru vlastností vyberte možnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu (**Okno > Vlastnosti**).



Co je třeba vzít v úvahu při použití vlastnosti Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu

Pokud používáte vlastnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu v obsahu WebGL, vezměte v úvahu následující skutečnosti:

- Maximální velikost symbolu filmového klipu je omezena na 2048x2048. Skutečné hranice instance filmového klipu, které lze uložit do vyrovnávací paměti, jsou menší než 2048x2048, rozhraní WebGL si vyhrazuje některé obrazové body.
- Pokud existuje více instancí stejného filmového klipu, aplikace Flash Professional vygeneruje vyrovnávací paměť o velikosti první nalezené instance. Vyrovnávací paměť se však znovu nevygeneruje a vlastnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu není ignorována, a to ani v případě, že se transformace filmového klipu do značné míry změní. Proto platí, že pokud je v průběhu animace provedena rozsáhlá změna měřítka symbolu filmového klipu, může animace vypadat jako seskupená.

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:

```
1 myButton_btn.onRelease = function(){
2     getURL(clickTAG, "_blank");
3 };
```

Do Snímku 1 osy byste mohli přidat následující kód:

```
1 myButton_btn.onRelease = function() {
2     if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
3         getURL(clickTAG);
4     }
5 };
```

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):

```
1 <EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Do svého HTML přidejte následující kód:

```
1 <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](#)



[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 uživateli 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](#) ⁴

❖ V panelu Scéna klepněte na tlačítko Duplikovat scénu .

Změna pořadí scény v dokumentu

[Zpět na začátek](#) ⁴

❖ Název scény přetáhněte v panelu Scéna na požadované místo.

Zobrazení určité scény

[Zpět na začátek](#) ⁴

❖ Proved'te 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 s více časovými osami

Několik časových os a úrovní

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Několik časových os a úrovní

[Zpět na začátek](#)

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](#).

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Zpět na začátek](#)

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 nejvrchnější časová osa, nemá žádného rodiče. V panelu Průzkumník filmu můžete výběrem možnosti Zobrazit definice symbolů z nabídky panelu zobrazit hierarchii vnořených filmových klipů v dokumentu.

Pochopit hierarchii filmových klipů můžete na příkladu hierarchie na počítači: pevný disk má kořenový adresář (nebo složku) a podadresáře. Kořenový adresář je něco podobného jako hlavní (neboli kořenová) časová osa dokumentu Flash 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 na potomky `car` se na `frontWheel` a `backWheel` vztahují veškeré změny, které aplikujete na `car`; kola se tedy pohybují spolu s autem, které se díky doplněnému pohybu přesouvá přes vymezenou plochu.

Aby se obě instance kola otáčely, můžete nakonfigurovat doplnění pohybu, který otáčí symbolem kola. I poté, co `frontWheel` a `backWheel` změníte, budou i nadále ovlivňována doplněným pohybem v jejich rodičovském klipu, kterým je `car`; kola se 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](#)

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 \(Vytváření a animace masek\) \(CS3\) \(2:12\)](#)

[Zpět na začátek](#)

Práce s vrstvami masek

Vrstvy masek můžete použít k odkrytí částí obrázku nebo grafiky ve spodní vrstvě. Chcete-li vytvořit masku, určíte, že příslušná vrstva je vrstva masky, a do této vrstvy nakreslíte nebo umístíte vyplněný tvar. Jako masku můžete použít libovolný vyplněný tvar, včetně skupin, textu a symbolů. Vrstva masky odkrývá oblast navázaných vrstev pod vyplněným tvarem.

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 Maska. Ikona vrstvy masky označuje vrstvu masky. Vrstva bezprostředně pod ní je navázaná na vrstvu masky a její obsah je vidět vyplněnou oblastí na masce. Název maskované vrstvy je odsazený a její ikona se změní na ikonu maskované vrstvy.
5. Chcete-li zobrazit efekt masky v programu Flash 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](#)

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 pomoci 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.



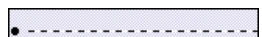
- Rozsah snímků se zeleným pozadím označuje *vrstvu pozice* inverzní kinematiky (IK). Vrstvy pozice obsahují *pozice* a armatury IK. Každá pozice se v časové ose objeví jako černý kosočtvereček. Flash interpoluje polohy armatury ve snímcích mezi pozicemi.



- 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 svislou 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, umístěte každý objekt do samostatné vrstvy. Jednu vrstvu můžete použít jako vrstvu pozadí obsahující statické kresby a další vrstvy mohou obsahovat vždy jeden samostatný animovaný objekt.

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. 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 umísťování 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](#)

Zvuk

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

Rozdělení zvuku na časové ose

Úpravy zvuku v Soundbooth

Používání zvuků v programu Flash Lite

[Na začátek stránky](#)

O zvucích a programu Flash

Aplikace Adobe Flash Professional nabízí řadu způsobů používání zvuků. 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 aplikaci 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 aplikace Flash Professional pro mobilní zařízení, umožňuje aplikace 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 přinstalovat 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](#)

[Na začátek stránky](#)

Import zvuků

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.

Aplikace 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 aplikace Flash Professional, můžete tyto zvuky zahrnout do sdílených knihoven.

Aplikace Flash Professional zahrnuje knihovnu zvuků obsahující mnoho užitečných zvuků, které lze pro efekt použít. Chcete-li knihovnu Zvuky otevřít, vyberte položky Okno > Společné knihovny > Zvuky. Chcete-li importovat zvuku z knihovny Zvuky do souboru FLA, přetáhněte zvuk z knihovny Zvuky do panelu Knihovna svého souboru FLA. Můžete také přetáhnout zvuky z knihovny Zvuky do jiných sdílených knihoven.

Zvuky mohou zaujímat velké místo na disku a v paměti RAM. Data zvuku mp3 jsou ale komprimovaná a menší než data zvuku WAV nebo AIFF. Při použití souborů WAV nebo AIFF je obecně nejlepší používat zvuky mono 16–22 kHz (stereo používá dvakrát více dat než mono), ale aplikace Flash 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. Aplikace 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 16bitovými zvuky pracujte s 8bitovými zvuky.

Poznámka: (pouze aplikace Flash Professional CC) Chcete-li zvuky naimportovat nebo přehrát v aplikaci Flash Pro, není třeba přinstalovat aplikaci QuickTime ani službu iTunes.

[Na začátek stránky](#)

Podporované formáty zvukových souborů

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 naimportovat 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.

- Typy dokumentů WebGL a HTML5 Canvas podporují pouze formáty MP3 a WAV.

[Na začátek stránky](#) ¹³

Přidání zvuku do časové osy

Zvuk do dokumentu můžete přidat s použitím knihovny, nebo můžete načíst zvuk do souboru SWF při běhu s použitím metody `loadSound` objektu `Sound`. Další informace najdete v části o vlastnosti `loadSound` (metody `Sound.loadSound`) v dokumentu [Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0](#) nebo v informacích o třídě `Sound` v dokumentu [Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0](#).

1. Pokud jste ho už neimportovali, naimportujte zvuk do knihovny.
2. Zvolte Vložit > Časová osa > Vrstva.
3. S vybranou vrstvou nového zvuku přetáhněte příslušný zvuk z panelu Knihovna na vymezenou plochu. Zvuk se přidá do aktuální vrstvy.

Můžete umístit více zvuků do jedné vrstvy nebo do vrstev obsahujících jiné objekty. Doporučujeme ale, abyste každý zvuk umístili do samostatné vrstvy. Každá vrstva funguje jako samostatný zvukový kanál. Zvuky ve všech vrstvách se při přehrávání souboru SWF kombinují.
4. V časové ose vyberte první snímek, který obsahuje zvukový soubor.
5. Vyberte Okno > Vlastnosti a kliknutím na šipku v levém dolním rohu rozšiřte Inspektora vlastností.
6. V Inspektoru vlastností vyberte z rozevírací 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.

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

Zesilovat Postupně zvyšuje hlasitost zvuku během jeho trvání.

Zeslabovat Postupně snižuje hlasitost zvuku během jeho trvání.

Vlastní Umožňuje vytvořit vlastní počáteční a koncové body zvuku s použitím příkazu Upravit obálku.

Poznámka: Efekty nejsou podporovány v dokumentech WebGL a HTML5 Canvas.

8. Vyberte volbu synchronizace z rozbalovací nabídky Synch:

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 klikne 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, v případě, že se již přehrává zvuk, nepřehraje se žádná nová instance zvuku.

Zastavit Ztlumí určitý zvuk.

Streamovat Synchronizuje zvuk pro přehrávání na webovém místě. Aplikace 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.

Poznámka: Nastavení streamování není podporováno v dokumentech WebGL a HTML5 Canvas.

9. Zadáním hodnoty pro Opakování určete požadovaný počet opakování zvuku nebo vyberte volbu Opakovat, která zajistí nepřetržité opakování zvuku.

Chcete-li nastavit nepřetržité přehrávání, zadejte dostatečně velké číslo, aby se zvuk přehrával po dlouhou dobu. Chcete-li například opakovat patnáctivteřinový zvuk po dobu 15 minut, zadejte 60. Opakování zvukových streamů se nedoporučuje. Je-li zvukový stream nastaven na opakování, do souboru se přidají další snímky a velikost souboru se zvětší tolikrát, kolikrát se zvuk opakuje.

10. Chcete-li zvuk otestovat, přetáhněte přehrávací hlavu přes snímky obsahující zvuk nebo použijte příkazy v Ovladači nebo v nabídce Ovládání.

[Na začátek stránky](#)

Odstranění zvuku z časové osy

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.

[Na začátek stránky](#)

Přidání zvuku k tlačítku

Zvuky můžete přiřazovat k různým stavům symbolu tlačítka. Protože jsou zvuky uloženy se symbolem, fungují u všech instancí symbolu.

1. Vyberte tlačítko v panelu Knihovna.
 2. Z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Upravit.
 3. V časové ose tlačítka přidejte vrstvu pro zvuk (Vložit > Časová osa > Vrstva).
 4. Ve vrstvě zvuku vytvořte normální nebo prázdný klíčový snímek, který má odpovídat stavu tlačítka, ke kterému chcete přidat zvuk (Vložit > Časová osa > Klíčový snímek nebo Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek).
- Chcete-li například přidat zvuk, který se má přehrávat při kliknutí na tlačítko, vytvořte klíčový snímek ve snímku s popisem Dolů.
5. Klikněte 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.

[Na začátek stránky](#)

Synchronizace zvuku s animací

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 kliknutím 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.

[Na začátek stránky](#)

Úpravy zvuku v aplikaci Flash

V aplikaci 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 klikněte 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), klikněte na obrysové čáry obálky. Chcete-li odstranit táhlo obálky, přetáhněte ho mimo okno.
 - Chcete-li v okně zobrazit větší nebo menší část zvuku, klikněte na tlačítka Zvětšit zobrazení nebo Zmenšit zobrazení.
 - Chcete-li přepnout časové jednotky mezi sekundami a snímky, klikněte na tlačítko Sekundy nebo Snímky.
5. Chcete-li si poslechnout upravený zvuk, klikněte na tlačítko Přehrát.

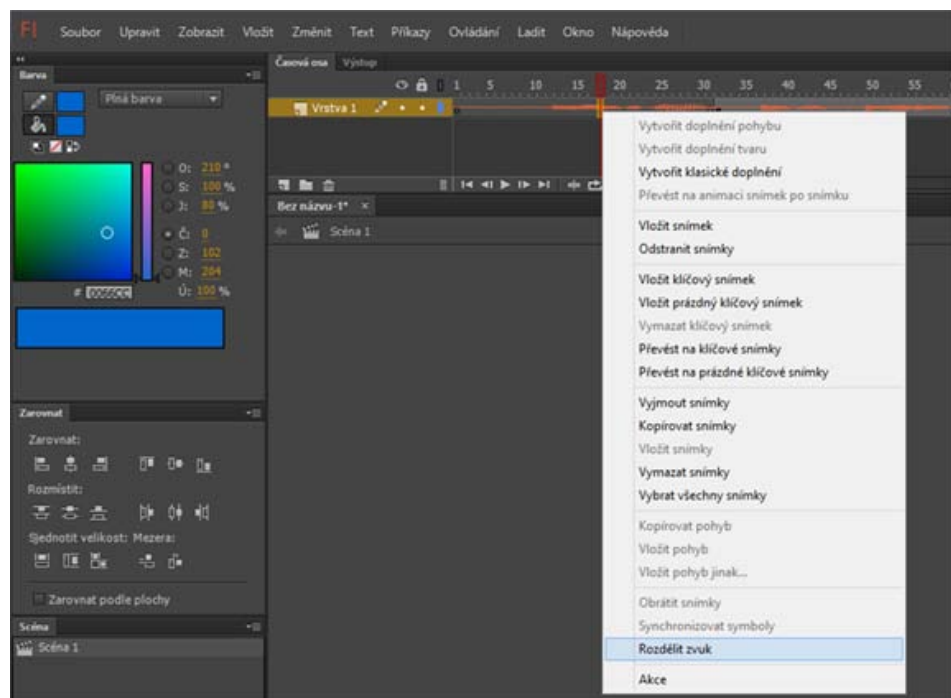
[Na začátek stránky](#)

Rozdělení zvuku na časové ose

Zvukový stream vložený na časovou osu můžete rozdělit pomocí místní nabídky Rozdělit zvuk. Rozdělení zvuku vám umožní podle potřeby pozastavit zvuk a poté z bodu pozastavení obnovit přehrávání zvuku na pozdějším snímku na časové ose.

Rozdělení zvukového klipu na časové ose:

1. Vyberte Soubor > Import > Importovat do knihovny.
2. Vyberte zvukový klip a importujte jej do knihovny.
3. Vytvořte na časové ose novou vrstvu a přidejte do ní klip.
4. V části Vlastnosti > Zvuk vyberte typ synchronizace Stream.
5. Klikněte pravým tlačítkem na snímek, ve kterém chcete rozdělit zvuk a klikněte na Rozdělit zvuk.



Úpravy zvuku v Soundbooth

Pokud máte nainstalovanou aplikaci Adobe Soundbooth, můžete použít Soundbooth pro úpravu zvuků, které byly importovány do souboru FLA. Po provedení změn v aplikaci Soundbooth a po uložení souboru a přepsání originálu se změny automaticky odrazí v souboru FLA.

Pokud změníte název souboru nebo formát zvuku po jeho úpravě, budete jej muset znovu importovat do aplikace 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. Klikněte 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 pak importujte do aplikace Flash Professional.

Používání zvuků v programu Flash Lite

Aplikace Adobe® Flash® Lite podporuje dva typy zvuku: standardní zvuky, jako jsou zvuky používané v počítačových aplikacích Flash Professional, a 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 určením 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).

Společnost Adobe také doporučuje

- Sdílení datových aktiv knihovny
- Práce se zvukem
- Práce se společnými knihovnami



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

[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.

[Zpět na začátek](#)

Řízení zvuků pomocí chování

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.

[Zpět na začátek](#)

Ovládání zvuků pomocí objektu Sound jazyka ActionScript 2.0

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

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

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](#).



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. Provedte 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 Stěžejní 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 sladěni 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](#)



Export a publikování

[Export to HTML5 from Flash Professional \(Export do formátu HTML5 z aplikace Flash Professional\)](#)

Tom Barclay (27. únor 2012)

Kurz – 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. leden 2012)

Kurz – text

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.

Export souborů SVG

Co je SVG?

[Pracovní postupy exportu SVG v aplikaci Flash Professional CC](#)

[Export kreseb ve formátu SVG](#)

[Výměny souborů SVG s aplikací Adobe Illustrator](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

Co je SVG?

SVG (Scalable Vector Graphics) je jazyk XML využívající značky určený k popisu dvourozměrných obrazů. Soubory SVG poskytují grafiky HiDPI nezávislé na rozlišení na webu, v tisku a v mobilních zařízeních v kompaktním formátu. Soubor SVG lze opatřit stylem pomocí šablon stylů CSS a díky podpoře skriptování a animace je formát SVG nedílnou součástí webové platformy.

Některé běžné webové formáty obrazů, jako je GIF, JPEG a PNG, jsou objemné a obvykle mají nízké rozlišení. Formát SVG nabízí mnohem vyšší hodnotu, protože umožňuje popisování obrazů pomocí vektorových tvarů, textu a efektů filtrů. Soubory SVG jsou kompaktní a poskytují vysoce kvalitní grafiky na webu a také v zařízeních do ruky, která mají omezené prostředky. Zobrazení obrazu SVG lze na obrazovce zvětšit bez zhoršení ostrosti, detailů nebo čistoty. Formát SVG také poskytuje výbornou podporu pro text a barvy, která zajišťuje zobrazení obrazů tak, jak se jeví na ploše. Formát SVG je plně založen na jazyku XML a nabízí mnohé výhody vývojářům i uživatelům.

[Na začátek stránky](#) ¹

Pracovní postupy exportu SVG v aplikaci Flash Professional CC

Aplikace Flash Professional CC umožňuje export do formátu SVG verze 1.1. Pomocí výkonných návrhářských nástrojů v aplikaci Flash Professional můžete vytvářet vizuálně bohaté výtvarné projekty a pak je exportovat do formátu SVG.

V aplikaci Flash Professional CC lze exportovat vybrané snímky a klíčové snímky animace. A protože je exportovaná grafika vektorová, rozlišení obrazu je vysoké i při změnách měřítka.

Funkce exportu SVG nahrazuje dřívější export FXG (zrušený v aplikaci Flash Professional CC **(červen 2013)**). Zjistíte, že výkonnost funkce exportu SVG a kvalita výstupu je daleko vyšší. Ve formátu SVG také ve srovnání s formátem FXG dochází k minimálním ztrátám obsahu.

Výtvarný projekt s efekty filtrů

V případě formátu SVG nemusí efekty filtrů vypadat přesně stejně jako v aplikaci Flash Pro, protože mezi filtry v aplikaci Flash a ve formátu SVG neexistuje mapování 1:1. Aplikace Flash Pro ale k napodobení podobného efektu využívá kombinace různých jednoduchých filtrů dostupných ve formátu SVG.

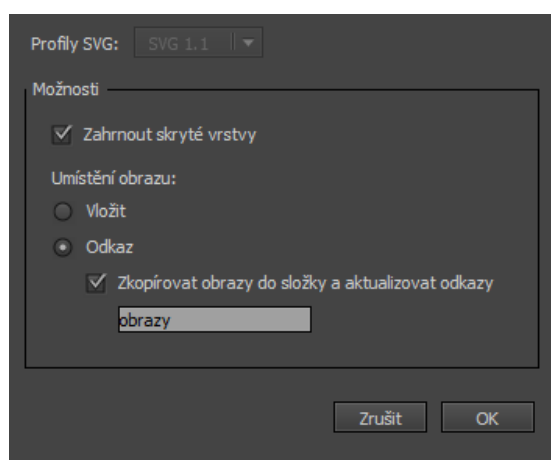
Zpracování více symbolů

Export SVG bez problémů zpracovává více symbolů bez jakékoli ztráty obsahu. Výstup se velice podobá obrazu na ploše v aplikaci Flash Pro.

[Na začátek stránky](#) ¹

Export kreseb ve formátu SVG

1. V aplikaci Flash Professional CC přejděte nebo přesuňte přehrávací hlavu na požadovaný snímek.
2. Vyberte položku Soubor > Exportovat > Exportovat obraz nebo vyberte položku Soubor > Nastavení publikování (vyberte možnost Obraz SVG v části Další formáty).
3. Zadejte nebo vyhledejte umístění, kam chcete soubor SVG uložit. V nabídce je nutné vybrat příkaz Uložit jako.
4. Klepněte na tlačítko OK.
5. V dialogu Exportovat SVG vyberte možnost vložení nebo propojení se souborem SVG.
 - **Zahrnout skryté vrstvy** Vyexportuje všechny skryté vrstvy v dokumentu Flash. Zrušením výběru možnosti exportu skrytých vrstev znemožníte export všech vrstev (včetně vrstev vnořených uvnitř filmových klipů), které jsou označeny jako skryté, do výsledného souboru SVG. Pokud tedy nastavíte určité vrstvy jako neviditelné, můžete snadno testovat různé verze dokumentů Flash.
 - **Vložit:** Vloží do souboru SVG bitmapu. Tuto možnost použijte, pokud chcete do souboru SVG vkládat bitmapy přímo.
 - **Odkaz:** Vytvoří odkaz na cestu k souborům bitmap. Tuto možnost použijte, pokud bitmapy nechcete vkládat, ale odkazovat na ně v souboru SVG. Jestliže vyberete možnost **Zkopírovat obrazy do složky**, bitmapy budou uloženy ve složce *Obrazy* vytvořené v umístění, kam byl vyexportován soubor SVG. Pokud možnost **Zkopírovat obrazy do složky** není vybrána, v souboru SVG budou odkazy na bitmapy v jejich původním zdrojovém umístění. V případě, že je zdrojové umístění bitmap nedostupné, budou vloženy v souboru SVG.
 - **Zkopírovat obrazy do složky /Obrazy:** Umožňuje zkopírování bitmapy do umístění */Obrazy*. Pokud složka */Obrazy* dosud neexistuje, vytvoří se v umístění pro export souboru SVG.



6. Klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Některé funkce aplikace Flash Professional formát SVG nepodporuje. Obsah vytvořený pomocí těchto funkcí bude odstraněn, nebo se při exportu použije výchozí podporovaná funkce. Další informace najdete v [tomto článku](#).

Jako alternativu lze také použít dialog Nastavení publikování a exportovat soubory SVG z prostředí aplikace Flash Professional CC (**Soubor > Nastavení publikování**). Pro export souborů SVG vyberte v části Další formáty možnost **SVG**.

Poznámka: Doporučujeme prohlížet soubory SVG jen v moderním prohlížeči s nejnovější aktualizací. Ve starších verzích prohlížečů, jako je Internet Explorer 9, se některé grafické filtry a barevné efekty nemusí zobrazit správně.

[Na začátek stránky](#)

Výměny souborů SVG s aplikací Adobe Illustrator

Aplikace Flash Professional CC umožňuje výměnu obsahu s aplikací Adobe Illustrator. Tento pracovní postup nahrazuje funkci exportu FXG, která byla u aplikace Flash Professional CC (13.0) vypuštěna. Soubory SVG lze exportovat z aplikace Flash Professional a importovat do aplikace Adobe Illustrator. Další informace o používání souborů SVG v aplikaci Adobe Illustrator naleznete v tomto [tématu nápovědy](#).

Tento pracovní postup použijte, pokud chcete ve svém výtvarném projektu provádět detailní úpravy a přidávat podrobnosti k obohacení. Aplikaci Illustrator lze použít také k přidávání efektů, jako je Vržený stín, do výtvarného projektu.

Chcete-li soubory SVG upravit v aplikaci Adobe Illustrator a upravený obsah používat v aplikaci Flash Pro, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Professional CC proveďte export do formátu SVG.
2. Abyste mohli výtvarný projekt upravit, otevřete soubor SVG v aplikaci Adobe Illustrator.

3. Soubor SVG uložte jako soubor AI a naimportujte ho do aplikace Flash Pro. Další informace o používání souborů aplikace Illustrator v aplikaci Flash Pro najdete v [tomto článku](#).



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

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 obrázky 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 něj 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 obrázku 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 obrázku vždy průhledné. Když je možnost Barvy nastavena na 8 nebo 24 bitů, možnost Pozadí bude ve výchozím nastavení Barva pozadí. U 8bitových nebo 24bitových obrázků 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 obrázků 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.

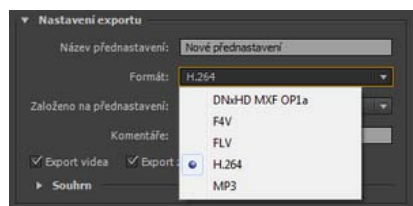
Export videí pomocí aplikace Adobe Media Encoder

[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 kteréhokoliv z následujících scénářů:

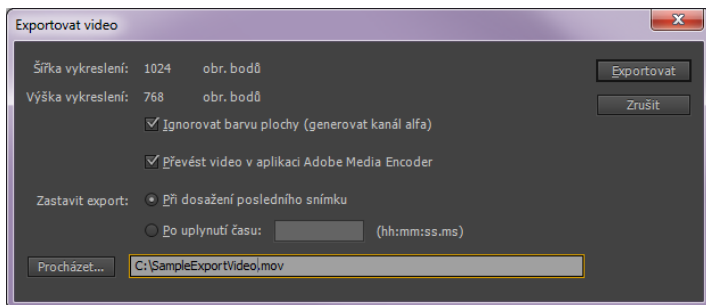
1. Pokud je na kořenové časové ose více než jeden snímek, export začne od snímku 2.
2. Pokud je na kořenové časové ose pouze jediný snímek, bude export zahrnovat také snímek 1.

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](#)

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 \(Sledování provozu aplikací Flash CS4 prostřednictvím služby Google Analytics\) \(41:13\)](#)

[Zpět na začátek](#)

Dokumenty HTML

Potřebujete dokument HTML, který přehraje soubor SWF ve webovém prohlížeči a určí nastavení prohlížeče. Aby se soubor SWF zobrazil ve webovém prohlížeči, dokument HTML musí použít tagy `object` a `embed` se správnými parametry.

Poznámka: Dokument HTML můžete vygenerovat tak, že použijete správné tagy `object` a `embed` v dialogovém okně *Nastavení publikování a vyberete volbu HTML*. Další informace viz *Určení nastavení publikování pro dokumenty HTML*.

Aplikace Flash Pro může vytvořit dokument HTML automaticky při publikování souboru SWF.

[Zpět na začátek](#)

Detekce přítomnosti přehrávače Flash Player

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 \(Expresní instalace přehrávače Flash Player\) \(Adobe.com\)](#)

[Zpět na začátek](#)

Publikování pro mobilní zařízení

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)

[Zpět na začátek](#)

Publikování zabezpečených dokumentů Flash

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 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), spusťte soubor Install Flash Player 9 AX.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro systém Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari nebo Opera), spusťte soubor Install Flash Player 9.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro počítače Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer pro Macintosh, Netscape,

Poznámka: Instalaci ověřte tím, že ze svého webového prohlížeče přejdete na adresu <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/>.

[Zpět na začátek](#)

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 cokoli 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.

[Zpět na začátek](#)

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 \(Kontrolní seznam pro optimalizaci vyhledávání aplikací RIA\)](#)

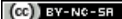
[Zpět na začátek](#) ¹¹

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 stáhnou 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](#)

Balení aplikací pro prostředí AIR for iOS

[Podpora pro aplikací AIR 16.0 a Flash Player 16.0](#)

[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](#)

[Přidání ikon xxhdpi \(144x144\)](#)

[Publikování aplikací AIR na zařízeních iOS v aplikaci Flash Professional](#)

[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 požadavcích na hardware a software u aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete v [systémových požadavcích prostředí AIR](#).

Podrobné pokyny k vytváření balíčků aplikací pro iPhone naleznete v tématu [Vytváření aplikací Adobe AIR pomocí softwaru Packager for iPhone](#).

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.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Podpora pro aplikací AIR 16.0 a Flash Player 16.0

Prostředí AIR 16.0 for iOS vám umožní vytvářet 64bitové binární soubory i výchozí 32bitové binární soubory aplikací, aby splňovaly požadavky společnosti Apple na aplikace systému iOS. V aktualizaci prostředí AIR 16.0 for iOS je možnost Povolit rychlejší balení na záložce Nasazení dialogového okna Nastavení AIR for iOS ve výchozím stavu povolená.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS


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.

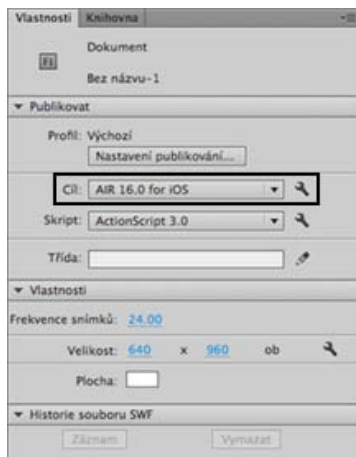
Pomocí aktualizace aplikace Flash Professional lze aplikace AIR nasazovat v systému iOS přímo a obejít použití služby iTunes. Tato funkce zkracuje čas potřebný k publikování aplikace AIR pro systém iOS a významně zvyšuje produktivitu a výkon.

Poznámka: Do počítače s nainstalovanou aplikací Flash Professional je nezbytné nainstalovat službu iTunes.

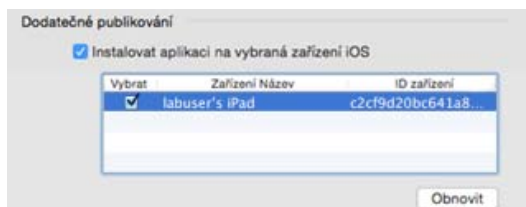
Chcete-li povolit přímé nasazení v zařízení se systémem iOS, proveďte následující úkony:

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 rozevřacího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Nasazení vyberte možnost Instalovat aplikaci na připojené zařízení iOS.



4. Klikněte na tlačítko Publikovat.

[Na začátek stránky](#) 

Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru systému iOS

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 získáte v části [Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS](#).


Poznámka:

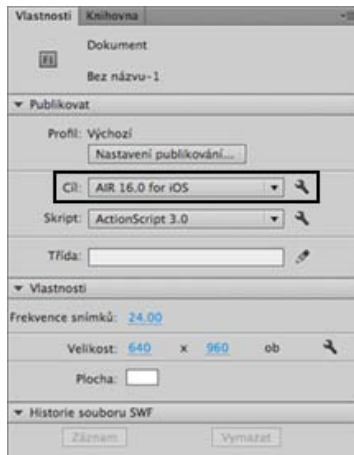
- Pokud chcete pracovat se simulátorem iOS, stáhněte si a nainstalujte nejnovější verzi aplikace AIR.
- Aplikace Flash Professional CC v sadě SDK verze 16 a novější (aktualizace CC 2014.2) nainstaluje a spustí aplikaci iOS v simulátoru iOS.

Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru systému iOS

1. Stáhněte si a nainstalujte prostředí Xcode ze stránek <http://developer.apple.com> nebo

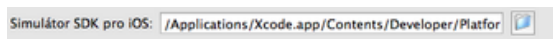
z webu Mac App Store.

2. Spustíte aplikaci Flash Professional.
3. Vytvoříte nebo otevřete existující dokument v prostředí AIR for iOS.
4. Na panelu Vlastnosti nastavíte cíl Přehrávač na nejnovější verzi aplikace AIR.
5. Klikněte na tlačítko  vedle rozvíracího seznamu Cíl. Tím vyvoláte dialogové okno Nastavení AIR for iOS.



6. Na kartě Všeobecné zadejte úplnou cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS ručně nebo přejděte do umístění, Příklad:

1 | Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Devel



7. Na kartě Nasazení zadejte certifikát a heslo. Volitelně je možné zadat prováděcí profil pro aplikaci AIR.



8. Postup dokončíte kliknutím na tlačítko OK.

Nyní můžete použít nativní simulátor systému iOS k testování a ladění aplikace. Informace najdete 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 v iPhoneu. 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](#).

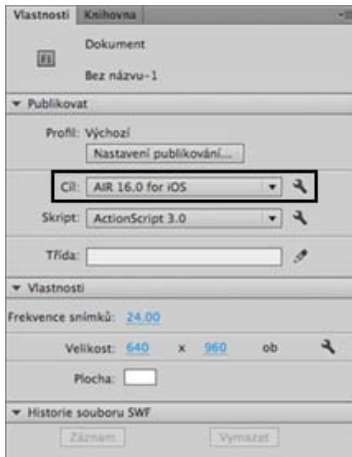
1. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Ladit film > v simulátoru iOS, čímž vyvoláte simulátor systému iOS. Pokud jste ale v dialogu Nastavení AIR for iOS nenastavili cestu k sadě SDK simulátoru systému iOS, bude vyvolána chyba, která na to upozorní.
2. V aplikaci Flash Professional vyberte možnost Ladit > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.
3. Vyhledejte požadovanou aplikaci v simulátoru systému iOS a kliknutím ji spusťte.

[Na začátek stránky](#)

Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou pro obrazovky Retina Display s vysokým rozlišením

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 kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Všeobecné nastavte rozlišení na hodnotu Vysoké.




4. Klikněte na tlačítko Publikovat.

Testování a ladění pomocí režimu překladače

 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 kliknutím 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.

Na začátek stránky 

Testování a ladění v systému iOS prostřednictvím portu USB

 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.


Na začátek stránky 

Připojení několika zařízení prostřednictvím portu USB

 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. Klikněte na tlačítko Publikovat.

Přidání ikon xxhdpi (144x144)

 *Novinka v aplikaci Flash Professional CC | Listopad 2013*

Ikony xxhdpi pro aplikaci AIR můžete přidávat ručně pomocí souboru app-descriptor.xml. Aplikace Flash Pro CC umožňuje přidávat ikony xhdpi (96x96) pomocí dialogového okna Spravovat sadu Adobe AIR SDK. Pokud však chcete přidávat ikony s vyšším rozlišením, můžete je ručně přidat do souboru app-descriptor.xml pro aplikaci AIR pomocí následující značky:

```
{Location of png} / [icon_name-144x144].png
```

Další informace o souboru app-descriptor.xml získáte v [tomto článku nápovědy](#).

Odstraňování problémů

- 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.



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

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. Položky můžete vybírat na panelu Knihovna nebo Plocha, ne však na obou. Každá bitmapa a každý rámec vybraných symbolů se v přehledu pohyblivých symbolů zobrazí jako samostatný obrázek. Pokud exportujete z panelu Plocha, zůstanou veškeré transformace (změna měřítka, zkosení atd.), které jste použili u instance symbolu, v obrazovém výstupu zachovány.

Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů:

K dispozici jsou tyto možnosti exportu:

1. Vyberte jeden nebo více symbolů na panelu Knihovna nebo instancí symbolů na panelu Plocha. Výběr může také obsahovat bitmapy.
2. Klikněte pravým tlačítkem na výběr a vyberte příkaz Vytvořit přehled pohyblivých symbolů.
3. V dialogu Vytvořit přehled pohyblivých symbolů vyberte možnosti a klikněte na tlačítko Exportovat.

Rozměry obrazu Celková velikost přehledu pohyblivých symbolů v obrazových bodech. Výchozí nastavení je Automatická velikost, kdy se mění velikost přehledu, aby obsáhl všechny přidávané pohyblivé symboly.

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 okraje Odsazení kolem okrajů přehledu pohyblivých symbolů v obrazových bodech.

Odsazení tvaru Odsazení mezi jednotlivými obrazy v přehledu pohyblivých symbolů v obrazových bodech.

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 obrazových bodů z každého rámce symbolů přidaného do přehledu.

Vrstvit snímky Tato možnost zabraňuje duplikování snímků, které jsou ve vybraných symbolech duplicitní, ve výsledném přehledu pohyblivých symbolů.

Klíčová slova: sprite sheet, flash professional, cs6, starling, easeljs, create a sprite sheet, creating a sprite sheet, export a sprite sheet



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Nastavení publikování

[Určení nastavení publikování pro dokument HTML5 Canvas](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory SVG](#)
[Určení nastavení publikování pro dokument WebGL](#)
[Určení nastavení publikování pro aplikace AIR v systému Android](#)
[Určení nastavení publikování pro aplikace AIR v systému iOS](#)
[Určení nastavení publikování pro aplikace AIR ve stolním počítači](#)
[Nastavení publikování pro soubory SWF aplikace Flash](#)
[Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper](#)
[Nastavení publikování pro rozpoznání 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](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Určení nastavení publikování pro dokument HTML5 Canvas

Informace o nastavení publikování pro dokument HTML5 Canvas najdete v [tomto článku](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Určení nastavení publikování pro soubory SVG

Informace o nastavení publikování pro export souboru SVG získáte v [tomto článku](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Určení nastavení publikování pro dokument WebGL

Informace o nastavení publikování pro dokument WebGL získáte v [tomto článku](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Určení nastavení publikování pro aplikace AIR v systému Android

Další informace o nastavení publikování v systému Android najdete v [tomto článku](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Určení nastavení publikování pro aplikace AIR v systému iOS

Další informace o nastavení publikování v systému iOS najdete v [tomto článku](#).

Určení nastavení publikování pro aplikace AIR ve stolním počítači

Další informace o nastavení publikování ve stolním počítači najdete [v tomto článku](#).

Nastavení publikování pro soubory SWF aplikace Flash

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 kmitočty 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. Pokud tedy nastavíte určité vrstvy jako neviditelné, můžete snadno testovat různé verze dokumentů Flash.

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 ActionScript `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 výstupu](#).

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 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.

[Na začátek stránky](#)

Určení nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper

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 [Určení nastavení publikování pro zjištění aplikace 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:

Prizpůsobit 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 kladé 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 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:

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 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 Režim okna naleznete dokumentu TechNote s názvem [How to make a Flash movie with a transparent background \(Jak vytvořit film Flash s průhledným pozadím\)](#).

Poznámka: V některých případech může vykreslování složitého obsahu v režimu Průhledné bez okna zpomalovat animaci, když jsou obrazy HTML také složité.

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 [Systém 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

přítom 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 možností nabídky Zarovnání HTML:

Výchozí Zarovná obsah v okně prohlížeče na střed a ořízne okraje, pokud je okno prohlížeče menší než aplikace.

Doleva, 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`

loop (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`.

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 kmitočet snímků klesne pod určenou hodnotu, vyhlazování se vypne, aby se zvýšila rychlost přehrávání. Toto nastavení použijte, chcete-li emulovat příkaz Vyhazení (Zobrazení > Režim náhledu > Vyhazení).

Střední Aplikuje určité vyhlazování, ale nevyhlazuje bitmapy. Poskytuje lepší kvalitu než nastavení Nízká, ale horší než nastavení Vysoká.

Vysoká upřednostňuje vzhled před rychlostí přehrávání a vždy používá vyhlazování. Pokud soubor SWF neobsahuje animaci, jsou bitmapy vyhlazené; pokud obsahuje animaci, bitmapy nejsou vyhlazené.

Nejlepší poskytuje nejvyšší kvalitu zobrazení bez ohledu na rychlost přehrávání. Všechny výstupy i bitmapy jsou vždy vyhlazené.

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota `quality` je `high`.

Hodnota: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Proměnná předlohy: `$QU`

bgcolor, atribut/parametr (Volitelně) Určuje barvu pozadí aplikace. Tento atribut slouží ke změně nastavení barvy pozadí určeného v souboru SWF. Tento atribut nemá vliv na barvu pozadí stránky HTML.

Hodnota: `#RRGGBB` (šestnáctková hodnota RGB)

Proměnná předlohy: `$BG`

scale (změnit velikost), atribut/parametr (Volitelně) Definuje, jak se má aplikace umístit v okně prohlížeče, když jsou atributy `width` (šířka) a `height` (výška) uvedeny v procentech.

Showall (výchozí nastavení) Zobrazí celý dokument v určené oblasti bez zdeformování a přitom zachová původní poměr stran aplikace. Na dvou stranách aplikace mohou být volné okraje.

Noborder Změní velikost tak, že aplikace vyplní určenou oblast bez deformace, ale pravděpodobně s určitým oříznutím, se zachováním původního poměru stran aplikace.

Exactfit Celý obsah bude viditelný v určené oblasti bez snahy zachovat původní poměr stran. Může dojít ke zkreslení.

Výchozí hodnota je `showall` pokud je tento atribut vynechán (a hodnoty `width` a `height` jsou uvedeny v procentech).

Hodnota: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Proměnná předlohy: `$SC`

align (zarovnat), atribut Určuje hodnotu `align` (zarovnat) pro tagy `object`, `embed` a `img` a určuje způsob umístění souboru SWF v okně prohlížeče.

Výchozí 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.

salgn, parameter (Volitelně) Určuje, kde se má soubor SWF s upraveným měřítkem umístit v ploše definované nastavením atributů `width` (šířka) a `height` (výška).

L, R a T Zarovná aplikaci podle levého (L), pravého (R) nebo horního (T) okraje okna prohlížeče a podle potřeby ořízne zbývající tři strany.

TL a TR Zarovná aplikaci podle levého horního, nebo pravého horního rohu okna prohlížeče a podle potřeby ořízne pravou nebo levou stranu.

Pokud je tento atribut vynechán, je obsah v okně prohlížeče zarovnán na střed.

Hodnota: L | R | T | B | TL | TR

Proměnná předlohy: `$SA`

base, atribut (Volitelně) Určuje základní adresář nebo URL sloužící k rozlišení všech příkazů s relativními cestami obsažených v souboru SWF. Tento atribut je užitečný, když máte soubory SWF v jiné složce než ostatní soubory.

Hodnota: základní adresář nebo URL

menu (nabídka), atribut nebo parametr (Volitelně) Určuje typ nabídky, která se zobrazí, když uživatel klepne pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na plochu aplikace v prohlížeči.

true zobrazí úplnou nabídku, která uživateli nabízí několik voleb pro zlepšení nebo ovládání přehrávání.

false zobrazí nabídku, která obsahuje pouze volbu O přehrávači Adobe Flash Player 6 a volbu Nastavení.

Pokud je tento atribut vynechán, pak výchozí hodnota je `true`.

Hodnota: `true` | `false`

Proměnná předlohy: `$ME`

wmode, atribut nebo parametr (Volitelně) Umožňuje používat průhledný obsah aplikace Flash Pro, 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 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`.

Okno 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 vyblokuje 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 (Volitelné) 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:

■

```

1 <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
2 height="100"
3 codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version
4 <param name="movie" value="movienamename.swf">
5 <param name="play" value="true">
6 <param name="loop" value="true">
7 <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:

```

1 <embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
2 loop="true" quality="high"
3 pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
4 P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
  </embed>

```

Chcete-li použít oba tagy, umístěte tag `embed` před koncový tag `object`, jak ukazuje následující příklad:

```

1 <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
2 height="100"
3 codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version
4 <param name="movie" value="movienamename.swf">
5 <param name="play" value="true">
6 <param name="loop" value="true">
7 <param name="quality" value="high">
8 <embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
9 loop="true" quality="high"
10 pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
11 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 \(Atributy tagu OBJECT v aplikaci Flash\)](#).

[Na začátek stránky](#)

Nastavení publikování pro rozpoznání přehrávače Flash Player

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 zaškrtnací 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.

[Na začátek stránky](#)

Určení nastavení publikování pro soubory GIF

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 umístěte 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 vytvořte 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 část 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 neprokládáte.

Vyhladit Aplikuje na exportovanou bitmapu vyhlazení, což zvýší kvalitu bitmapového obrazu i zobrazení textu. Vyhlazení ale může způsobovat aureolu z šedých obrazových bodů kolem vyhlazeného obrazu umístěného na barevném pozadí a zvětšuje velikost souboru GIF. Obraz exportujte bez vyhlazení, pokud se objeví aureola nebo pokud umísťujete průhledný obraz GIF na vícebarevné pozadí.

(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 barev bezpečných pro web a zajišťuje tak 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, 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 některé grafické aplikace exportují.

[Na začátek stránky](#)

Určení nastavení publikování pro soubory JPEG

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.

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 obrázky 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. Klikněte na tlačítko OK.

[Na začátek stránky](#)

Určení nastavení publikování pro soubory PNG

PNG je jediný bitmapový formát pro přenos mezi platformami, který podporuje průhlednost (alfa kanál). Je to zároveň nativní formát souborů pro aplikaci Adobe® Fireworks®.

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 *Obráz PNG*.
2. Jako název souboru PNG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou `.png`.
3. Pokud chcete, aby byl obráz 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 obráz 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. Vyhlazení ale může způsobovat aureolu z šedých obrazových bodů kolem vyhlazeného obrazu umístěného na barevném pozadí a zvětšuje velikost

souboru PNG. Obraz exportujte bez vyhlazení, pokud se objeví aureola nebo pokud umísťujete průhledný obraz PNG na vícebarevné pozadí.

(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 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.

[Na začátek stránky](#)

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování

Příkaz Náhled publikování vyexportuje soubor a otevře náhled ve výchozím prohlížeči. Pokud chcete zobrazit náhled videa QuickTime, příkaz Náhled publikování spustí přehrávač videa QuickTime. Pokud 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.

[Na začátek stránky](#)

Používání profilů publikování

Profily publikování umožňují:

- Uložit konfiguraci nastavení publikování, exportovat ji a importovat profil publikování do jiných dokumentů nebo ho poskytnout k použití jiným uživatelům.
- Importovat profily publikování, které chcete použít ve svém dokumentu.

Vytvářet profily pro publikování v několika různých formátech médií.

- Vytvořit profil publikování pro interní použití, které se liší od způsobu, jakým byste soubory publikovali pro klienta.
- Vytvořit standardní profil publikování pro vaši společnost, který zajistí, že budou soubory publikovány jednotně.

Profily publikování se ukládají spíše na úrovni dokumentu než na úrovni aplikace.

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 klikněte 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 programu Flash Lite](#)
- [Přehled publikování](#)

- Konfigurace serveru pro Flash Player
- [Předlohy publikování HTML](#)
- [Vytvoření obrazové mapy pro nahrazení souboru SWF](#)
- [Import a export barevných palet](#)
- [Nastavení vlastností bitmapy](#)



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Export videa v aplikaci Flash Professional CS6

Poznámka: Tento článek se týká pouze aplikace Flash Professional CS6 a starších verzí. Nejnovější informace o funkci 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 schopný exportovat každý snímek, vypustí některé snímky, což má za následek špatnou kvalitu videa. Pokud dojde k vynechání snímků, pokuste se použít buď rychlejší počítač s větší pamětí nebo zmenšete počet snímků dokumentu Flash za sekundu.

Publikování jako QuickTime Vytvoří aplikaci se stopou Flash 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. Vyhlazení zvýší kvalitu bitmapového obrazu, ale může vytvořit aureolu z šedých obrazových bodů kolem obrazu umístěného na barevném pozadí. Odznačte, pokud se objeví aureola.

Formát zvuku Nastavte vzorkovací kmitočet a velikost zvukové stopy a určete, zda se má exportovat jako mono nebo stereo. Čím je menší kmitočet vzorkování a velikost vzorku, tím bude menší exportovaný soubor, ovšem s možným zhoršením kvality zvuku.

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 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

[Na začátek stránky](#)

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 požadavcích na hardware a software u aplikací AIR pro stolní počítače a mobilní zařízení naleznete v [systémových požadavcích prostředí AIR](#).

Úplné informace o vývoji aplikací pro prostředí Adobe AIR™ naleznete v tématu [Vytváření aplikací prostředí Adobe AIR](#).

[Na začátek stránky](#)

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 jednu z následujících akcí:

- 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 klikněte na tlačítko OK.
- Otevřete existující soubor aplikace Flash a převedte ho na soubor 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.

[Na začátek stránky](#)

Náhled nebo publikování aplikace Adobe AIR

Můžete si zobrazit náhled souboru SWF Flash AIR, tak jak by vypadal v okně aplikace AIR. Používání náhledu je užitečné v případech, 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 klikněte na tlačítko Publikovat.
- V dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru klikněte na tlačítko Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Náhled publikování.

Když publikujete soubor AIR, aplikace Flash Pro vytvoří soubor SWF a soubor deskriptoru aplikace XML a kopie těchto souborů se všemi dalšími soubory, které jste do své aplikace přidali, zabalí do souboru instalátoru AIR (*swfname.air*).

Poznámka: (pouze pro systém Windows) Publikování aplikace AIR se nezdaří, pokud název souboru obsahuje jiné než anglické znaky.

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření aplikace AIR a instalačních souborů

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. V aplikaci Flash otevřete soubor FLA nebo sadu souborů, které tvoří vaši aplikaci Adobe AIR.
2. Než otevřete dialogové okno AIR – nastavení, soubor FLA Adobe AIR uložte.
3. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení AIR 2.
4. Doplňte údaje v dialogovém okně AIR – nastavení a poté klikněte 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 se má vytvořit při použití příkazu Publikovat.

Výstup do Typ balíčku, který chcete vytvořit.

- Balíček AIR – vytvoří standardní instalační soubor AIR, který předpokládá, že je během instalace možné samostatně stáhnout běhové prostředí AIR nebo že je v cílovém zařízení již 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, najdete v tématu [Nepodporované čipové sady a ovladače 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 najdete v tématu [Podpis aplikace a Opatření souboru AIR digitálním podpisem](#).

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 prostředím 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:

- velikost a umístění počátečního okna,
- složka, do které se aplikace nainstaluje,
- složka nabídky Program, do které se aplikace umístí.

Toto dialogové okno obsahuje následující možnosti:

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 verzi v souboru AIR. Tuto volbu vyberte tehdy, pokud nechcete uživateli 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, txt nebo xmpl); přípona může obsahovat až 39 základních alfanumerických znaků (A–Z, a–z, 0–9) a nesmí obsahovat počáteční tečku.

Popis Volitelné. Popis tohoto typu souboru (Například Soubor videa Adobe).

Typ obsahu Volitelné. Určuje typ formátu MIME pro tento soubor.

Nastavení ikony typu souboru Volitelné. Slouží k určení ikony, která je přiřazena k danému typu souboru. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ikonu určit čtyři různé velikosti (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 a 16 x 16 obrazových bodů). Ikona se například může objevit v prohlížeči souborů v zobrazení miniatury, podrobností nebo v dlaždicovém zobrazení.

Pokud určíte nějaký obraz, musí mít určenou velikost. Pokud pro určitou velikost obraz neurčíte, použije prostředí AIR obraz, který se tomuto obrazu svoji velikostí nejvíce blíží, a tento obraz přizpůsobí konkrétnímu výskytu změnou jeho velikosti.

Chcete-li určit ikonu, klepněte na složku pro určitou velikost ikony a vyberete soubor ikony, který chcete použít, nebo zadejte do textového pole u příkazového řádku cestu a název souboru pro soubor ikony. Soubor ikony musí být ve formátu PNG.

Po vytvoření nového typu souborů se tento typ souborů zobrazuje v dialogovém okně Rozšířené nastavení v poli seznamu Typ souboru.

Chyba při vytváření souborů aplikace a instalátoru

K chybě vytvoření souborů aplikace nebo instalátoru dojde v následujících případech:

- Řetězec identifikátoru aplikace má nesprávnou délku nebo obsahuje neplatné znaky. Řetězec identifikátoru aplikace může mít 1 až 212 znaků a může obsahovat následující znaky: 0–9, a–z, A–Z, . (tečku), - (spojovník).

- Soubory v seznamu Zahrnuté soubory neexistují.
- Velikost vlastních souborů ikon je nesprávná.
- Cílová složka AIR nemá oprávnění pro zápis.
- Aplikaci jste nepodepsali nebo jste neurčili, že se jedná o aplikaci Adobe AIRI, která bude podepsána později.

[Na začátek stránky](#)

Podepisování aplikace

Všechny aplikace Adobe AIR je třeba podepsat, aby je bylo možno nainstalovat do jiného systému. Aplikace Flash nicméně poskytuje možnost vytvořit nepodepsané soubory instalátoru Adobe AIR, takže lze aplikaci podepsat později. Tyto nepodepsané soubory instalátoru Adobe se označují jako balíček AIRI. Tato možnost zajišťuje případy, kdy je certifikát v jiném počítači nebo je podepisování zpracováváno od vývoje aplikace odděleně.

Podpis aplikace Adobe AIR pomocí předem zakoupeného digitálního certifikátu od kořenového certifikačního úřadu

1. Vyberte položky Soubor > Nastavení AIR 2 a klikněte 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 kliknutí na tlačítko Procházet.
3. Vyberte certifikát.
4. Zadejte heslo.
5. Klikněte na tlačítko OK.

Další informace o podpisu aplikace AIR najdete v tématu [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 dvoumístný 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). Výchozí možnost je 2048-RSA.
4. Uložte informaci do souboru certifikátu – vyplňte položku Uložit jako nebo přejděte do umístění složky kliknutím na tlačítko Procházet.
5. Klikněte na tlačítko OK.
6. V dialogovém okně Digitální podpis zadejte heslo, které jste přiřadili v druhém kroku tohoto postupu, a klikněte na tlačítko OK.

Aby si aplikace Flash zapamatovala heslo, které jste pro tuto relaci použili, klikněte na možnost Pamatovat si heslo pro tuto relaci.

Pokud je při klepnutí na tlačítko OK odznačena volba Časové razítko, objeví se dialogové okno s varováním, že po vypršení platnosti digitálního certifikátu nebude možné aplikaci instalovat. Pokud v reakci na toto varování klepnete na tlačítko Ano, je používání časového razítka zakázáno. Pokud klepnete na tlačítko Ne, vybere se volba Časové razítko automaticky a používání časového razítka je povoleno.

Další informace o vytvoření digitálního certifikátu s vlastním podpisem najdete v tématu [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 klikněte 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](#).

[Na začátek stránky](#) 

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

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:

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. 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 klikněte na tlačítko OK.
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.

 Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

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](#).

Video 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 případě, 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 vztažena 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](#) ⁴

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](#)

Předlohy publikování HTML

[O předlohách publikování HTML](#)

[Přizpůsobení předloh publikování HTML](#)

[Proměnné předlohy HTML](#)

[Vytvoření obrazové mapy Nahrazení za soubor SWF](#)

[Vytváření textu a zpráv URL](#)

[Vkládání vyhledávacích metadat](#)

O předlohách publikování HTML

[Zpět na začátek](#)

Předloha HTML programu Flash Professional je soubor obsahující statický kód HTML a flexibilní kód předlohy tvořený speciálním typem proměnných (které se liší od proměnných jazyka ActionScript). Flash Professional při publikování souboru SWF tyto proměnné nahradí hodnotami, které vyberete na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování, a vytvoří stránku HTML, ve které je váš soubor SWF vložený.

Flash Professional zahrnuje předlohy vhodné pro většinu účelů, takže stránku HTML, která zobrazí soubor SWF, nemusíte vytvářet ručně. Například předloha Pouze Flash se hodí pro testování vašich souborů v prohlížeči. Umístí soubor SWF na stránce HTML tak, abyste ho mohli zobrazit prostřednictvím webového prohlížeče s nainstalovaným přehrávačem Flash Player.

Chcete-li publikovat novou stránku HTML, použijte stejnou předlohu a změňte nastavení. Vlastní předlohy si můžete vytvořit pomocí libovolného editoru HTML. Předlohu vytvoříte stejně jako standardní stránku HTML, pouze musíte specifické hodnoty týkající se souboru SWF nahradit proměnnými, které mají na začátku znak dolaru (\$).

Předlohy HTML programu Flash Professional mají následující speciální charakteristiky:

- Jednořádkový titul, který se zobrazuje v rozbalovací nabídce Předloha na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování.
- Delší popis, který se zobrazí, klepnete na Informace na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování.
- Proměnné předlohy začínající znakem dolaru (\$), které určují, kde je nutno tyto proměnné nahradit hodnotami parametrů, když Flash Professional generuje výstupní soubor.

Poznámka: Chcete-li použít znak dolaru v dokumentu k jinému účelu, použijte kombinaci zpětného lomítka a znaku dolaru (\\$).

- Tagy jazyka HTML object a embed, které odpovídají požadavků na tagy v aplikacích Microsoft Internet Explorer, Netscape® Communicator® nebo Navigator®. Aby se soubor SWF na stránce HTML zobrazoval správně, dodržujte tyto požadavky týkající se tagů. Internet Explorer používá tag HTML object k otevření souboru SWF; Netscape používá tag embed.

Přizpůsobení předloh publikování HTML

[Zpět na začátek](#)

Modifikováním proměnných předlohy HTML můžete vytvořit obrazovou mapu, textovou zprávu, nebo zprávu URL, nebo můžete vložit vlastní hodnoty pro některé z nejběžnějších parametrů tagů Flash Professional HTML object a embed (pro prohlížeče používající ovladače ActiveX).

Předlohy Flash Professional mohou zahrnovat libovolný obsah HTML pro vaši aplikaci nebo dokonce i kód pro interpretery, jako jsou například ColdFusion a ASP.

1. S použitím editoru HTML otevřete předlohu HTML programu Flash Professional, kterou chcete změnit. Tyto předlohy se nacházejí v následujících místech:
 - V systémech Windows XP nebo Vista: spouštěcí disk\Documents and Settings\uživatel\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\jazyk\Configuration\HTML\. Složka Application Data je obvykle skryta, k zobrazení této složky může být nutné změnit nastavení Průzkumníka Windows.
 - Systém Mac OS X 10.3 a novější: pevný_disk/Applications/Adobe Flash CS5/jazyk/First Run/HTML.

Položka spouštěcí disk je jednotka, z které se spouští operační systém Windows (obvykle C:). Položka uživatel je jméno osoby přihlášené k operačnímu systému Windows. Výraz jazyk je nastaven na zkrácený název jazyka. Například v USA je jazyk nastaven na „en“, což je zkratka slova English neboli angličtina.
2. Předlohu podle potřeby upravte.
3. Předlohu uložte do stejné složky, ze které jste ji získali.
4. Chcete-li aplikovat nastavení předlohy na váš soubor SWF, zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na HTML a

- vyberte předlohu, kterou jste upravili. Flash Professional změní proměnné pouze ve vybrané předloze.
5. Vyberte zbývající nastavení publikování a klepněte na tlačítko OK.

[Zpět na začátek](#)

Proměnné předlohy HTML

V následující tabulce je uveden přehled proměnných předloh, které Flash Professional rozeznává:

Atribut/parametr	Proměnná předlohy
Template title	\$TT
Template description start	\$DS
Template description finish	\$DF
Flash Professional (SWF file) title	\$T1
Flash Professional (SWF file) title for search engine metadata	\$TL
Popis pro metadata určená pro vyhledávače	\$DC
Řetězec metadat XML určený pro vyhledávače	\$MD
Width	\$WI
Height	\$HE
Movie	\$MO
HTML alignment	\$HA
Looping	\$LO
Parameters for object	\$PO
Parameters for embed	\$PE
Play	\$PL
Quality	\$QU
Scale	\$SC
Salign	\$SA
Wmode	\$WM
Devicefont	\$DE
Bgcolor	\$BG
Movie text (area to write movie text)	\$MT
Movie URL (location of SWF file URL)	\$MU
Image width (unspecified image type)	\$IW
Image height (unspecified image type)	\$IH
Image filename (unspecified image type)	\$IS
Image map name	\$IU
Image map tag location	\$IM
QuickTime width	\$QW

QuickTime height	\$QH
QuickTime filename	\$QN
GIF width	\$GW
GIF height	\$GH
GIF filename	\$GN
JPEG width	\$JW
JPEG height	\$JH
JPEG filename	\$JN
PNG width	\$PW
PNG height	\$PH
PNG filename	\$PN

Používání zkráceného zápisu proměnných předloh

Proměnné předlohy \$PO (pro tagy object) a \$PE (pro tagy embed) jsou užitečné prvky pro zkrácený zápis. Každá proměnná způsobí, že Flash Professional vloží do předlohy jakékoli nevýchozí hodnoty pro některé z nejběžnějších parametrů tagů object a embed, jako jsou PLAY (\$PL), QUALITY (\$QU), SCALE (\$SC), SALIGN (\$SA), WMODE (\$WM), DEVICEFONT (\$DE) a BGColor (\$BG).

Ukázková předloha HTML

Následující soubor předlohy Default.HTML v programu Flash Professional zahrnuje celou řadu běžně používaných proměnných předloh:

```

1  $TTFFlash Only
2  $DS
3  Display Adobe SWF file in HTML.
4  $DF
5  <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
6  transitional.dtd">
7  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
8  <head>
9  $CS
10 <title>$TI</title>
11 </head>
12 <body bgcolor="$BG">
13 <!--url's used in the movie-->
14 $MU
15 <!--text used in the movie-->
16 $MT
17 <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
18 codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0" width="$WI"
19 height="$HE" id="$TI" align="$HA">
20 <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
21 $PO
22 <embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
  type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
  </object>
  </body>
  </html>

```

Vytvoření obrazové mapy Nahrazení za soubor SWF

[Zpět na začátek](#)

Flash Professional umí generovat obrazovou mapu k zobrazení libovolného obrazu a zachování funkce tlačítek odkazujících na jednotlivé adresy URL. Když předloha HTML zahrnuje proměnnou předlohy \$IM, Flash Professional vloží kód obrazové mapy. Proměnná \$IU identifikuje název souboru GIF, JPEG nebo PNG.

1. V dokumentu vyberte klíčový snímek, který chcete použít pro obrazovou mapu, a v inspektoru Vlastnosti snímku (Okno > Vlastnosti) jej popište jako #Map. Použít můžete libovolný klíčový snímek s tlačítky, ke kterým jsou přiřazeny akce getURL jazyka ActionScript 1.0 nebo 2.0.

Pokud popis snímku nevytvoříte, Flash Professional vytvoří obrazovou mapu s použitím tlačítek v posledním snímku souboru SWF. Tato volba vygeneruje vloženou obrazovou mapu, ne vložený soubor SWF.

2. Chcete-li vybrat snímek pro zobrazení obrazové mapy, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pro soubory PNG nebo GIF popište snímek jako #Static.
 - Pro JPEG umístěte během publikování přehrávací hlavu na snímek, který se má použít k zobrazení mapy.
3. V editoru HTML otevřete předlohu HTML a upravte ji.
4. Pak předlohu uložte.
5. Zvolte Soubor > Nastavení publikování, klepněte na Formát, vyberte požadovaný formát pro obrazovou mapu a klepněte na tlačítko OK.

Například vložte do předlohy následující kód:

```
1 $IM
2 <img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
```

Tím by mohl v dokumentu HTML vytvořeném příkazem Publikovat vzniknout následující kód:

```
1 <map name="mymovie">
2 <area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
3 </map>
4 
```

Vytváření textu a zpráv URL

[Zpět na začátek](#)

Proměnná předlohy \$MT zajistí, že Flash Professional vloží všechny text aktuálního souboru SWF jako poznámku do kódu HTML. To je užitečné pro indexování souboru SWF, aby byl viditelný pro vyhledávače.

Proměnná předlohy \$MU zajistí, že Flash Professional vygeneruje seznam všech URL, na které odkazují akce v aktuálním souboru SWF, a tento seznam vloží do aktuálního umístění jako poznámku. Tato akce umožňuje nástrojům pro ověřování vazeb odkazů detekovat a ověřovat odkazy v souboru SWF.

Vkládání vyhledávacích metadat

[Zpět na začátek](#)

Proměnné předlohy \$TL (titul souboru SWF) a \$DC (popisná metadata) umožňují zahrnout do HTML metadata pro vyhledávání. Tato schopnost může zlepšit viditelnost souborů SWF pro vyhledávače a pomoci poskytovat smysluplné výsledky vyhledávání. Chcete-li zahrnout vyhledávací metadata jako řetězec XML, použijte proměnnou předlohy \$MD .

Další témata [Nápovědy](#)

[Přehled publikování](#)



[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. Provedte 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.

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](#)




Export souborů projektoru

O projektorech

Projektory jsou soubory aplikace Flash, které obsahují publikovaný soubor SWF i přehrávač Flash Player. Projektory umožňují přehrávání jako normální aplikace, aniž by bylo nutné mít webový prohlížeč, zásuvný modul Flash Player, prostředí Adobe AIR nebo běhová prostředí jiné platformy.

Aplikace Flash Pro CC umožňuje publikování projektorů pro operační systémy Windows a MAC. Výstupem souboru projektoru při exportu jsou soubory `.exe` pro systém Windows a `.app` pro systém MAC, jež lze spouštět jako samostatné aplikace.

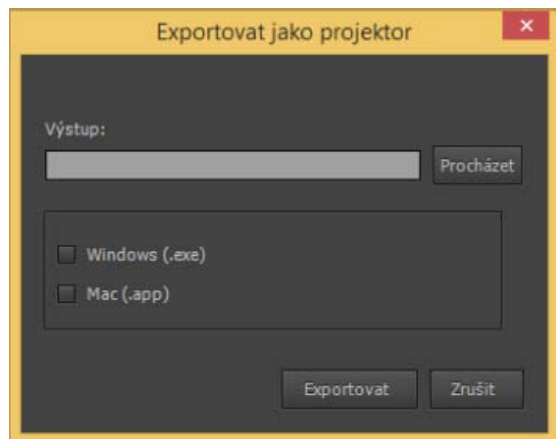
Poznámka:  Funkce Export projektorů byla ve verzi Flash Professional CC pro červen 2013 označena jako zastaralá a ve verzi Flash Professional CC pro květen 2014 je znovu aktivována.

[Na začátek stránky](#)

Export souborů projektoru

Chcete-li exportovat soubory projektoru z aplikace Flash Pro CC, postupujte takto:

1. V aplikaci Flash Pro CC vyberte volby **Příkazy > Exportovat jako projektor**.
2. V dialogu Exportovat jako projektor klepněte na tlačítko **Procházet** a určete umístění, kam chcete soubor projektoru uložit.
3. Vyberte některou z následujících voleb:
 - a. **Windows** – pokud chcete vytvořit soubor `.exe`, který lze spustit v počítači se systémem Windows
 - b. **MAC** – pokud chcete vytvořit soubor `.app`, který lze spustit v systému MAC
4. Klepnutím na volbu **Exportovat** provedte export souboru projektoru.



Dialog Exportovat jako projektor, který je přístupný pomocí voleb Příkazy > Exportovat jako projektor

 Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

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 přepíšete 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 Zahnuje 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 obsažený ve vámi vytvořených souborech SWC. Soubor FLA, který tuto cestu určuje, načítá každý soubor SWC na nejvyšší úrovni této cesty a každé další zdroje kódu, které jsou určeny v samotných souborech SWC. Pokud použijete cestu knihovny, nezapomeňte, že žádný zkompilovaný kód v těchto souborech SWC nesmí být 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

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.

V jazyku ActionScript 3.0 můžete používat podmíněné kompilování stejným způsobem, jako se používalo u programovacího jazyka C++ a jiných. Podmíněné kompilování můžete například použít k vypnutí nebo zapnutí bloků kódu v rámci celého projektu, například u kódu implementujícího určitou funkci nebo u kódu, který se používá k ladění.

Konstanty konfigurace jsou definovány v nastavení publikování; můžete pomocí nich určit, zda jsou nebo nejsou kompilovány určité řádky kódu jazyka ActionScript. Jednotlivé konstanty vypadají takto:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

U tohoto typu je CONFIG jmenným prostorem konfigurace a SAMPLE_CONSTANT je konstanta, kterou můžete v nastavení publikování nastavit na hodnotu true nebo false. Má-li tato konstanta hodnotu true, řádek kódu, který za touto konstantou v jazyku ActionScript následuje, se zkompiluje. Je-li hodnota false, řádek kódu za konstantou se nezkompiluje.

Například následující funkce obsahuje dva řádky kódu, které se zkompilují pouze tehdy, pokud je v nastavení publikování hodnota konstanty, která tyto řádky předchází, nastavena na hodnotu true:

```
1 public function CondCompTest() {
2     CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
3         trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
4     }
5     CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
6         trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
7     }
8 }
```

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:

```
1 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.

Prizpůsobení 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.

[Zpět na začátek](#)

Konfigurační složky instalované s programem Flash (CS5.5)

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](#)

O exportu z programu Flash

Export souborů SWF

O formátech souborů pro export

Aktualizace souborů SWF pro program Dreamweaver

Export souborů SWF

[Zpět na začátek](#)

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 Nápovědě 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 Nápovědy

[Publikování dokumentů Flash](#)



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

Creative Cloud

Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače

Služba Adobe® Creative Cloud™ vám umožní stahovat, instalovat a aktualizovat aplikace. Využijte možnosti synchronizovat soubory a písma a vystavovat svou tvůrčí práci a objevovat práci ostatních prostřednictvím služby Behance.

Stažení

Stažení aplikace Creative Cloud pro stolní počítače



Stažení a instalace aplikací



Synchronizace souborů a složek



Creative Cloud Market



Přidat písma ze služby Typekit



Vyhledávání obrázků Stock



Behance



Panel Domů a přehled aktivit

Předvolby

[Na začátek stránky](#)

Stažení a instalace aplikací

Stáhněte, nainstalujte a aktualizujte aplikace Creative Cloud. Vyhledejte nové aplikace Creative Cloud a nainstalujte je v počítači. Aplikace můžete procházet podle oblíbenosti nebo zaměření.

Aplikace Creative Cloud se automaticky nainstaluje při stažení některého z produktů. Pokud je již ve vašem počítači nainstalována aplikace Adobe Application Manager, automaticky se aktualizuje jako aplikace Creative Cloud. Pokud chcete stažení provést ručně, navštivte stránku [Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače](#).

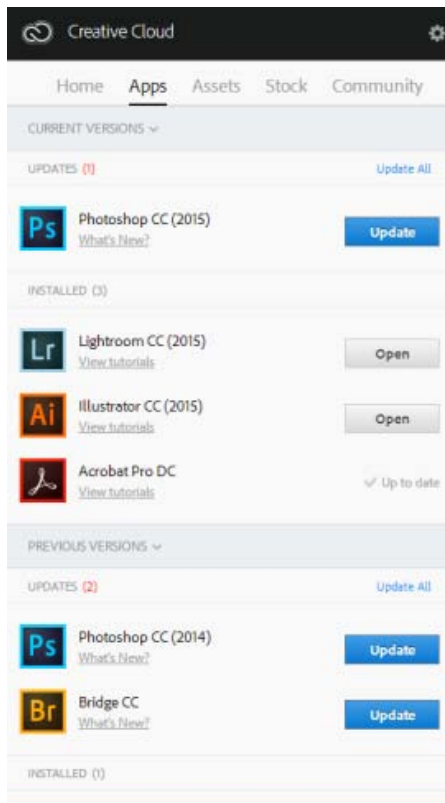
1. Aplikaci Adobe Creative Cloud můžete spustit z hlavního panelu (Windows) nebo panelu nástrojů Apple (Mac OS).



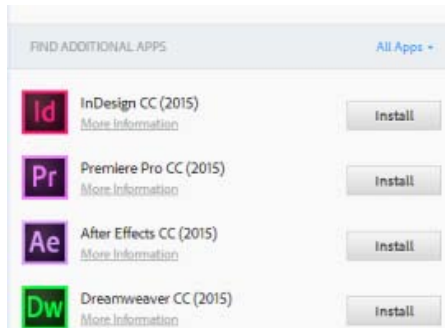
Podle výchozího nastavení se aplikace Adobe Creative Cloud spustí po přihlášení

v počítači.

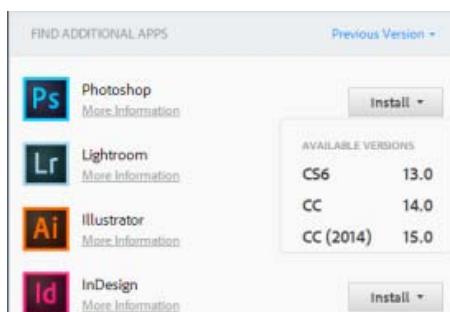
- Klikněte na panel Aplikace. V horní části panelu se zobrazí seznam aplikací, které byly v nedávné době nainstalovány do počítače. Tento seznam může obsahovat i dříve nainstalované verze.



- Další aplikace se zobrazí posunutím v seznamu dolů. K vyhledání aplikací můžete použít také filtrování podle kategorie.



- Klikněte na možnost **Instalovat** nebo **Aktualizovat**.
- Pokud budete chtít stáhnout a nainstalovat předchozí verzi aplikace, vyberte možnost **Předchozí verze** a v nabídce **Instalovat** vyberte vhodnou verzi.



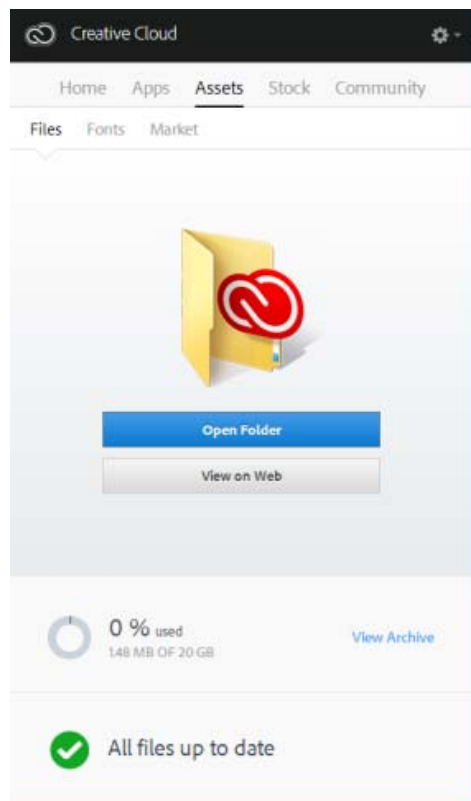
Další informace o instalaci aplikací CC a CS6 naleznete v části Instalace aplikací.

Do počítače se stáhnou a nainstalují aplikace, jako např. Photoshop nebo Illustrator. Ty je třeba spouštět z vašeho počítače. Podrobné pokyny viz Spuštění aplikací Creative Cloud.

[Na začátek stránky](#)

Synchronizace souborů a složek

Synchronizujte soubory ve svém počítači se službou Creative Cloud a budete s nimi moci pracovat odkudkoli. Soubory budou okamžitě k dispozici na všech připojených zařízeních, počítačích a na vaší stránce Creative Cloud Files. Chcete-li synchronizovat soubory, stáhněte a nainstalujte [aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače](#) ve všech svých počítačů.



Postup synchronizace je následující:

- Zkopírujte, vložte nebo přesuňte soubory do adresáře **Creative Cloud Files** v počítači.
- V aplikaci klikněte na možnosti **Soubor > Uložit** nebo **Soubor > Uložit jako** a v počítači přejděte do adresáře **Creative Cloud Files**.

Původní soubory se vždy nacházejí ve vašem počítači nebo zařízení. Prostřednictvím služby Creative Cloud jsou synchronizovány do všech připojených zařízení.

Své soubory můžete prohlížet online na stránce [Creative Cloud zdroje](#). Po provedení synchronizace už nemusíte zůstat online a soubory můžete zobrazit v počítači v adresáři nebo složce Creative Cloud Files.

Informace pro práci se soubory odeslanými do služby Creative Cloud viz Správa souborů.

[Na začátek stránky](#)

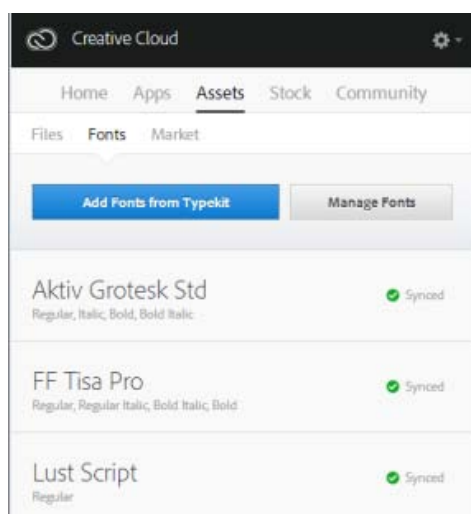
Přidat písma ze služby Typekit

Vyberte si typ písma od jednoho z partnerů ve službě Typekit a synchronizujte jej do počítače prostřednictvím služby Creative Cloud. Synchronizovaná písma jsou k dispozici ve všech aplikacích Creative Cloud a ostatních produktech pro stolní počítače.

K synchronizaci písem ve stolním počítači je zapotřebí členství ve službě Creative Cloud nebo účet ve službě Typekit s potřebnou funkcí.

Panel Písma obsahuje písma synchronizovaná v počítači. Písma můžete synchronizovat následovně:

1. V aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače klikněte na panel **Písma**.
2. Klikněte na možnost **Přidat písma ze služby Typekit**. V prohlížeči se otevře okno služby Typekit.
3. V okně služby Typekit přesuňte kurzor myši na kartu s písmem a klikněte na možnost **+ Použít písma**.
4. Vyberte písma z požadované rodiny a klikněte na možnost **Synchronizovat vybraná písma**.



Máte otázky k synchronizaci písma? Zde naleznete podrobný návod, který vše vysvětluje krok za krokem.

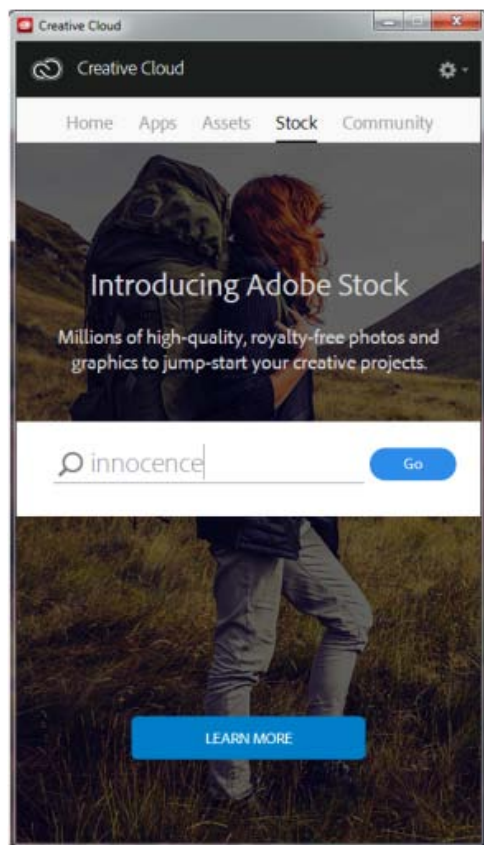
[Na začátek stránky](#)

Vyhledávání obrázků Stock

Adobe Stock je služba, kde lze zakoupit miliony vysoce kvalitních fotografií, ilustrací a obrázků bez licenčních poplatků. Službu Adobe Stock je možné zakoupit vždy podle aktuální potřeby pro jeden obrázek, ilustraci nebo grafiku, nebo si můžete zakoupit předplatné pro více obrázků. Vybrat si můžete z nabídky nejrůznějších

balíčků předplatného.

Obrázky Stock můžete vyhledávat přímo z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače.

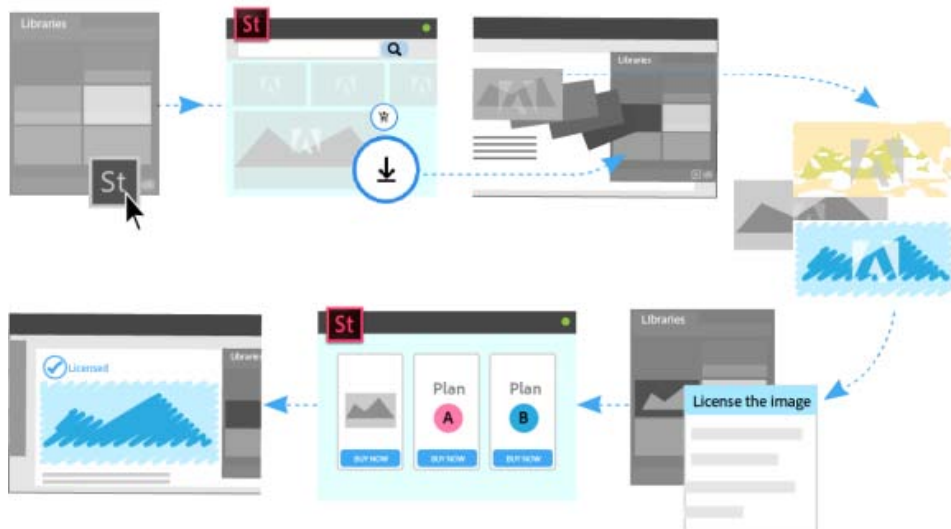


Vyhledávání obrázků Stock přímo z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače

1. Na kartě Stock zadejte klíčová slova, podle kterých chcete vyhledat obrázek Stock, a klikněte na tlačítko Přejít.
2. Pokud k tomu budete vyzváni, zadejte své datum narození a klikněte na tlačítko Aktualizovat.

Budete přesměrováni na web Adobe Stock, kde naleznete obrázky Stock odpovídající vašim kritériím hledání.

Služba Adobe Stock a Creative Cloud knihovny



Jakmile naleznete vhodný obrázek Stock, můžete jeho náhled s vodoznakem přidat do své knihovny přímo prostřednictvím webu Adobe Stock. Následně v aplikacích Creative Cloud s podporou knihoven, tedy Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro a After Effects, můžete obrázek Stock s vodoznakem přetáhnout z panelu Knihovny do svého tvůrčího projektu. Jakmile budete s obrázkem Stock pro váš projekt spokojeni, můžete licenci pro daný obrázek Stock zakoupit přímo na panelu Knihovny z aplikace pro stolní počítače.

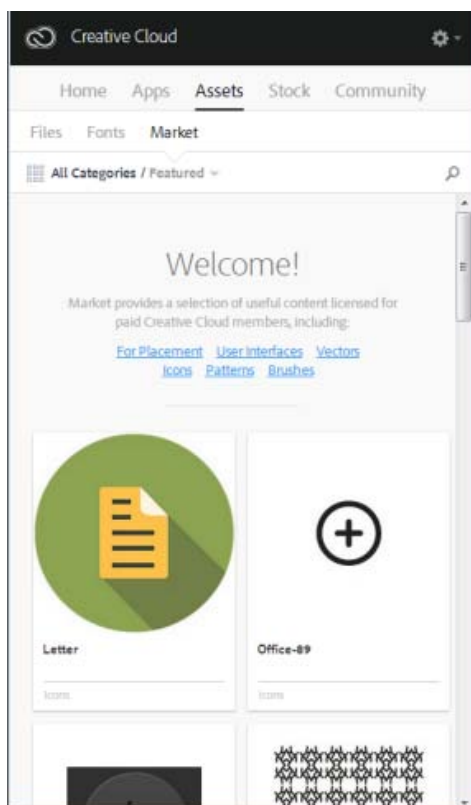
Aplikace Creative Cloud podporující inteligentní objekty propojené s knihovnou, tedy Photoshop, Illustrator a InDesign, jsou s integrací ještě o krok dále. Po zakoupení licence pro obrázek Stock se všechny jeho propojené instance v otevřených dokumentech automaticky aktualizují na licencovanou verzi obrázku Stock ve vysokém rozlišení a bez vodoznaku.

Další informace naleznete v tématu **Používání služby Adobe Stock**.

[Na začátek stránky](#)

Služba Market

Služba Creative Cloud Market představuje sbírku kvalitního obsahu od tvůrců pro tvůrce. Odběratelé produktů Creative Cloud získají bezplatný přístup k datovým prostředkům služby Market pro stolní počítače i mobilní zařízení (díky propojeným aplikacím Creative Cloud) a možnost volby z rozsáhlé sbírky vektorové grafiky, ikon, vzorů, sad UI apod. Odběratelé produktů Creative Cloud mohou každý měsíc stáhnout až 500 jedinečných datových prostředků bez poplatků. Tato špičková nová služba umožňuje tvůrcům jednoduše vyhledat datové zdroje, které mohou dále rozvíjet, měnit a upravit a získat tak základ pro svoji tvůrčí práci.



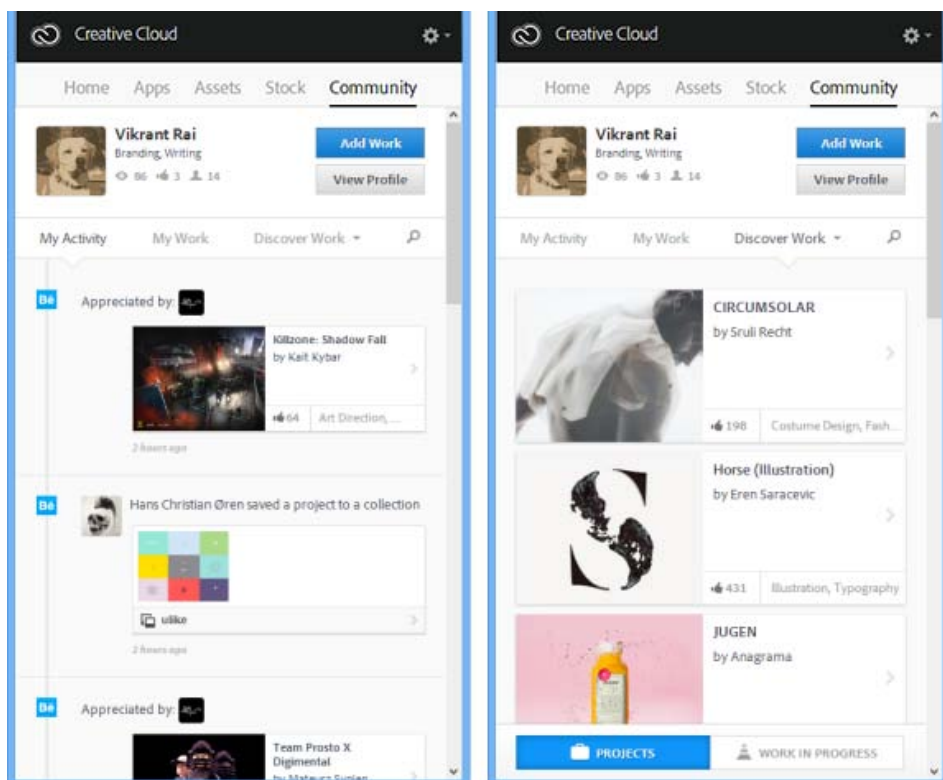
Další informace naleznete v tématu [Datové zdroje ze služby Market](#).

[Na začátek stránky](#)

Sdílení a objevování tvůrčí práce ve službě Behance

Vystavujte svou tvůrčí práci a poznávejte práci ostatních ve službě [Behance](#). Z pozice člena můžete vytvářet portfolio svých výtvorů a zprostředkovat je efektivně pro širokou veřejnost. Případně můžete prohlížet nejnovější vybranou či oblíbenou tvorbu z jednotlivých tematických oblastí z celého světa.

- Přihlaste se nebo se zaregistrujte ve službě Behance a získáte přístup k přehledu aktivit, portfolio a sdílení a objevování nových výtvorů. Pokud již máte účet, budete vyzváni k přihlášení. V opačném případě můžete využít snadné a rychlé registrace.
- Dokonce i bez účtu ve službě Behance můžete prostřednictvím panelu procházet vybrané projekty a nedokončenou práci.

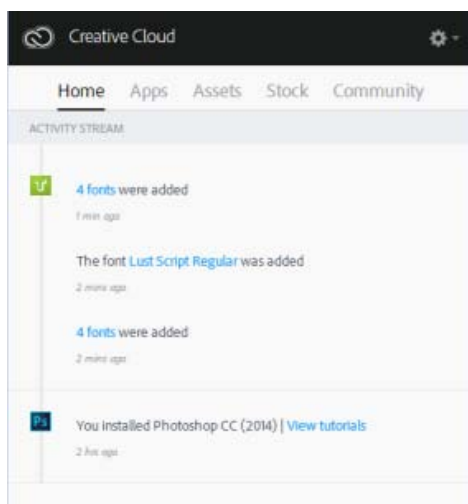


Další informace naleznete v části [Sdílení ve službě Behance](#) nebo prostřednictvím [fóra služby Adobe Behance](#).

[Na začátek stránky](#)

Panel Domů a přehled aktivit

Přehled aktivit na panelu Domů obsahuje informace k využívání služby Creative Cloud. Jsou zde uvedeny události a aktivity, např. nové dostupné aplikace, aktualizace a stavy instalace.



[Na začátek stránky](#)

Předvolby

Obrazovku Předvolby otevřete výběrem možnosti  > **Předvolby**.

- Z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače se odhlásíte kliknutím na možnost **Obecné** a poté na možnost **Odhlásit se**.
- Vyberte nastavení **Zobrazit oznámení**.
- Chcete-li povolit automatické aktualizace, vyberte možnost **Zachovat aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače vždy aktuální**.
- Po povolení možnosti **Přihlášení k datovým zdrojům AEM** se můžete připojit ke svému úložišti Datové zdroje AEM. Další informace naleznete v tématu Práce s datovými zdroji AEM.
- Vyberte možnost **Creative Cloud** a na kartě **Aplikace** zvolte jazyk aplikace a její umístění při instalaci.
- Na kartách **Soubory**, **Písma** a **Behance** upravte odpovídající nastavení.
- Na každé z karet upravte nastavení **Zobrazit oznámení operačního systému**.

[Na začátek stránky](#)

Potřebujete další pomoc?



[Zeptat se komunity](#)

Přispívejte, diskutujte a připojte se k naší úžasné komunitě



[Kontaktujte nás](#)

Spojít se s námi můžete [zde](#)

Další nápověda

- [Poznámky k verzi | Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače](#)
- [Spuštění aplikací Creative Cloud](#)
- [Instalace a aktualizace aplikací](#)
- [Aktualizace aplikací na verzi Creative Cloud pro rok 2015](#)
- [Podpora operačního systému pro Creative Cloud 2015](#)
- [Řešení potíží s instalací a stažením](#)
- [Časté dotazy ke službě Creative Cloud](#)
- [Časté dotazy k identifikátoru Adobe ID](#)

Klíčová slova: Adobe Creative Cloud, stolní počítač, Behance, Typekit, instalace aplikací, stažení aplikací



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Procházejte, synchronizujte a spravujte své datové zdroje

[Procházení datových zdrojů](#)

[Synchronizace nebo nahrávání souborů](#)

[Odstraňování souborů](#)

[Plány úložiště a vyhrazený prostor](#)

[Řešení problémů](#)

Účet Adobe Creative Cloud poskytuje online úložiště, které vám zajistí dostupnost souborů kdekoli a z jakéhokoli zařízení či počítače. Můžete zobrazit náhled mnoha typů souborů přímo z webového prohlížeče v počítači, tabletu nebo chytrém telefonu. Jedná se mimo jiné o tyto soubory: PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch, Ideas a další.

Adobe Creative Cloud pro stolní počítače zajistí neustálou synchronizaci všech souborů. Všechny přidané, upravené nebo odstraněné soubory se ihned projeví v každém z propojených počítačů a zařízení. Pokud například odešlete soubor s příponou .ai pomocí stránky [Creative Cloud zdroje](#), bude automaticky stažen do všech připojených počítačů.

[Na začátek stránky](#)

Procházení datových zdrojů

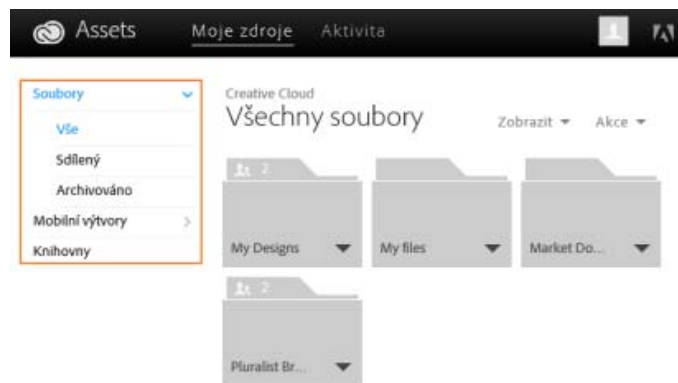
Mezi datové zdroje ve službě Creative Cloud patří soubory synchronizované se stolním počítačem, datové zdroje vytvořené v rámci aplikací pro mobilní zařízení s podporou služby Creative Cloud a Creative Cloud knihoven. Všechny tyto datové zdroje můžete procházet na stránce Creative Cloud zdroje, ve které jsou zdroje uspořádány následovně:

Soubory Datové zdroje synchronizované v adresáři Creative Cloud Files ve stolním počítači

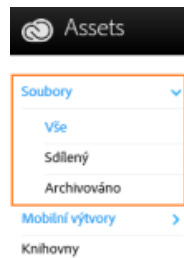
Mobilní výtvoř Datové zdroje vytvořené v aplikacích pro mobilní zařízení s podporou služby Creative Cloud

Knihovny Knihovny návrhů, které jste vytvořili

Poznámka: *Datové zdroje ze stolního počítače můžete přejmenovat, sdílet, stahovat, nahradit nebo archivovat (v nabídce Soubory), ale datové zdroje v nabídce Mobilní výtvoř a Knihovny na stránce Creative Cloud zdroje můžete pouze prohlížet.*



Po kliknutí se kategorie datového zdroje rozbalí a zobrazí případné dílčí kategorie. Například datové zdroje v nabídce Soubory jsou dále uspořádány do kategorií Vše, Sdílené a Archivováno.



Vše: všechny soubory synchronizované v adresáři Creative Cloud Files

Sdílené: soubory sdílené mezi vámi a ostatními uživateli ve službě Creative Cloud

Archivováno: odstraněné soubory

Stejně tak můžete procházet datové zdroje vytvořené pomocí aplikací pro mobilní zařízení se službou Creative Cloud, které jsou k dispozici v nabídce Mobilní výtvoř. Zde jsou datové zdroje dále uspořádány do kategorií podle mobilní aplikace, ve které byly vytvořeny.

Informace o knihovnách naleznete v části Creative Cloud knihovny.

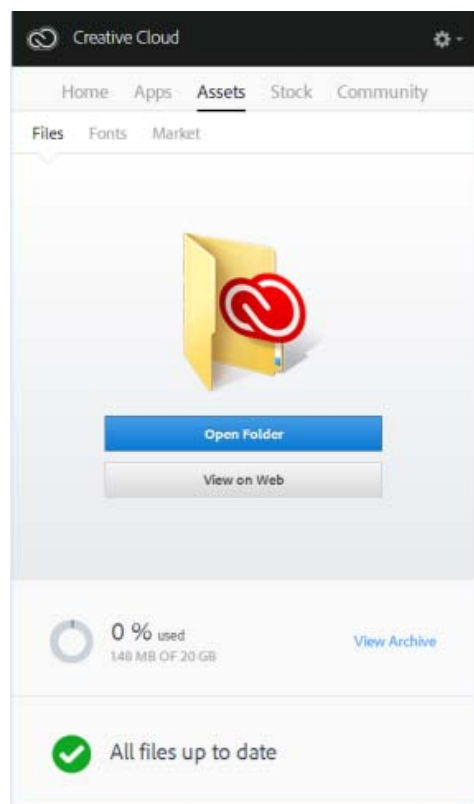
[Na začátek stránky](#)

Synchronizace nebo nahrávání souborů

Postup synchronizace z počítače je následující:

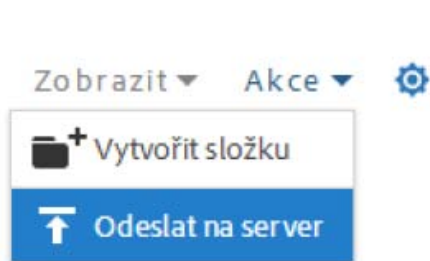
- Zkopírujte, vložte nebo přesuňte soubory do adresáře Creative Cloud Files ve stolním počítači.
- V aplikaci klikněte na možnosti Soubor > Uložit nebo Soubor > Uložit jako a přejděte do adresáře Creative Cloud Files.

Pokud budete chtít otevřít adresář Creative Cloud Files v aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače, vyberte možnost Datové zdroje > Soubory a klikněte na možnost Otevřít složku.



Poznámka: Synchronizovány nebudou názvy souborů obsahující zvláštní znaky, jako např. |, ", ?, <, >, /, * nebo :. Stejně tak ani soubory s vyhrazenými názvy, jako je AUX nebo Com1. Pokud se zobrazí chyba, soubor přejmenujte a umožněte tak jeho synchronizaci ve službě Creative Cloud. Další informace získáte v článku [Chyba: Nelze synchronizovat soubory](#).

Soubory můžete odesílat přímo na stránku Creative Cloud zdroje pomocí jedné z následujících metod.



Soubory můžete odeslat a spravovat ve službě Creative Cloud pomocí nabídky **Akce** na stránce [Creative Cloud zdroje](#).



Přetáhněte datové zdroje z plochy na stránku [Creative Cloud zdroje](#).

Nahradit soubor

Při dalším odeslání souboru se vytvoří jeho nová verze, která nahradí stávající soubor. Ve službě Creative Cloud jsou uloženy také veškeré změny souborů, které jsou synchronizovány prostřednictvím aplikace Photoshop Touch, Adobe Ideas a Creative Cloud pro stolní počítače.

Při nahrazování souboru ze stránky Creative Cloud zdroje postupujte následovně:

Poznámka: Typ nového souboru se musí shodovat s typem nahrazovaného souboru. Není například možné nahradit soubor .PSD za soubor .AI.

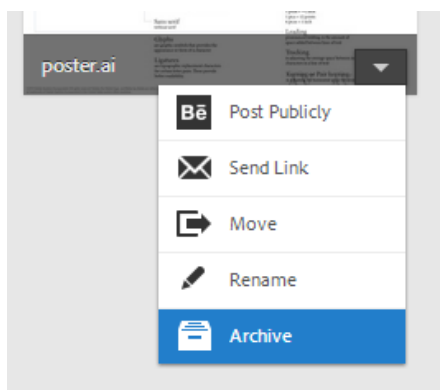
Další informace o správě verzí naleznete v části [Časté dotazy k verzím](#).

1. Vyhledejte soubor, který chcete zobrazit a otevřete jej.
2. Vyberte možnost **Akce** > **Nahradit** nebo přetáhněte soubor ze složky do okna prohlížeče.

[Na začátek stránky](#)

Odstraňování souborů

Z webu Creative Cloud nebo dotykových aplikací společnosti Adobe můžete odstraňovat soubory. Pomocí příkazů operačního systému můžete také odstraňovat soubory z adresáře Creative Cloud Files v počítači. Všechny akce odstranění souborů jsou synchronizovány s vaším účtem a soubory jsou archivovány ve službě Creative Cloud. Původní soubory jsou vždy v počítači s tím, že kopie je dostupná ve službě Creative Cloud, abyste k ní mohli mít odkudkoli přístup.



Archivované soubory využívají místo v online úložišti. Můžete trvale odstranit nebo obnovit soubory ve složce Archiv. Trvalé odstranění souborů uvolní vyhrazené místo v úložišti.

Trvalé odstranění nebo obnovení souborů

Trvalé odstranění datových zdrojů se provádí ve dvou krocích:

K dispozici je vám také obnovení archivovaného souboru:

1. Soubor archivujte z adresáře Creative Cloud Files ve stolním počítači, dotykových aplikacích s podporou služby Creative Cloud nebo ze stránky [Creative Cloud zdroje](#). Archivované soubory se přesunou do kategorie Archivováno v nabídce Moje datové zdroje > Soubory.
2. Na stránce Archivováno vyberte soubory, které chcete trvale odstranit, a klikněte na možnost Trvale odstranit.
3. V potvrzovacím dialogu klikněte na možnost Trvale odstranit.
1. Na stránce Archivováno vyberte soubory, které chcete obnovit, a klikněte na možnost Obnovit.
2. V potvrzovacím dialogovém okně klikněte na tlačítko Obnovit.

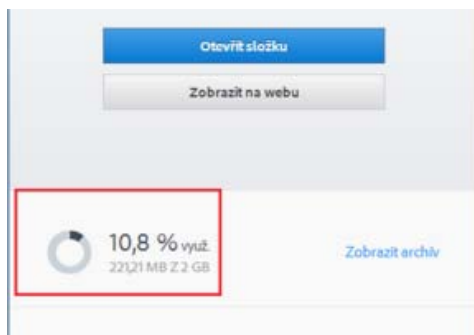
[Na začátek stránky](#)

Plány úložiště a vyhrazený prostor

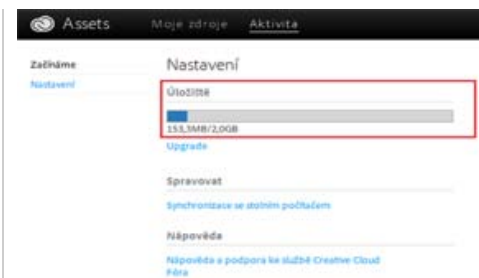
Omezení kapacity úložiště závisí na typu vašeho členství ve službě Creative Cloud.

Plán členství	Limit pro bezplatné úložiště
Zdarma	2 GB
Creative Cloud (Fotografování)	2 GB
Creative Cloud (jedna aplikace nebo úplné)	20 GB
Creative Cloud pro týmy	100 GB

Stav úložiště si můžete prohlédnout na kartě Soubory na panelu Datové zdroje aplikace Creative Cloud pro stolní počítače nebo na stránce Nastavení stránky [Aktivita ve službě Creative Cloud](#).



Stav úložiště v aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače



Stav úložiště na stránce Nastavení

Aplikace Creative Cloud umožňuje synchronizaci až 1 GB dat z libovolného úložiště nad svůj limit. Poté aplikace přestane nové soubory synchronizovat a upozorní vás na překročení limitu. Veškeré soubory, které nebylo možné odeslat, budou označeny červeným vykřičníkem. Soubory budete i nadále moci volně přesouvat, přejmenovávat nebo mazat. Než bude možné v synchronizaci souborů pokračovat, je třeba trvalým odstraněním některých ostatních souborů uvolnit potřebný prostor.

Poznámka: Určitá nepatrná část úložiště bude použita pro administrativní potřeby. Skutečná velikost úložného prostoru bude tedy o něco menší. V závislosti na počtu souborů se jedná o prostor o velikosti od 100 do 500 kB.

[Na začátek stránky](#)

Řešení problémů



Zeptat se komunity

Přispívejte, diskutujte a připojte se k naší úžasné komunitě



Kontaktujte nás

Spojit se s námi můžete zde

Viz také

- Začínáme se Creative Cloud zdroji
- Sdílení souborů a složek
- Spolupráce s využitím sdílení složek
- Synchronizace a sdílení souborů se spolupracovníky (video, 10 min.)
- [Stav Adobe Creative Cloud](#)
- Chyba: Nelze synchronizovat soubory
- Časté dotazy k verzím



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Přidat písma ze služby Typekit



Typekit je předplacená služba nabízející přístup k rozsáhlé knihovně písem pro použití v počítačových aplikacích a na webových stránkách.

Plán portfolia služby Typekit je zahrnut do předplatného služby Creative Cloud. Členové využívající bezplatných služeb Creative Cloud mají přístup k vybraným písmům ze služby Typekit pro web a stolní počítač.

Chcete-li synchronizovat písma ve stolním počítači, předplatte si službu [Creative Cloud](#) (kompletní, jednu aplikaci nebo bezplatnou) nebo samostatný [plán služby Typekit](#). Více informací najdete na [stránce o službě Typekit](#) a na [stránce Možnosti plánu služby Typekit](#).

Začínáme

[Procházet a přidat písma ze služby Typekit](#)

[Použít synchronizovaná písma](#)

[Správa synchronizovaných písem](#)

[Na začátek stránky](#)

Začínáme

Můžete si vybrat typ písma od jednoho z předních partnerů ve službě Typekit a synchronizovat jej v počítači prostřednictvím služby Creative Cloud nebo jej použít na webu. Synchronizovaná písma jsou k dispozici ve všech aplikacích Creative Cloud, jako je Photoshop nebo InDesign, nebo v jiných aplikacích pro stolní počítače, jako např. MS Word.

Chcete-li synchronizovat písma, v počítači je nutné nainstalovat aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače. Pokud nainstalována není, stáhněte ji a nainstalujte. Více informací najdete v části [Creative Cloud v počítači](#).

Ve výchozím nastavení je služba Typekit zapnutá, takže může synchronizovat písma a umožňovat jejich použití v aplikacích na stolním počítači.

Pokud jste již ve webovém prohlížeči vybrali písma k synchronizaci, tato písma se automaticky začnou synchronizovat s počítačem.

[Na začátek stránky](#)

Procházet a přidat písma ze služby Typekit

1 Ke knihovně Typekit můžete přistupovat z různých míst. Pomocí libovolné kombinace těchto metod můžete co nejlépe začlenit nový výběr fontů do svých stávajících pracovních postupů.

Z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače:

Na kartě Písma klikněte na možnost **Přidat písma ze služby**

Z integrované aplikace Typekit:

V nabídce písem aplikace klikněte na možnost **Přidat písma ze služby Typekit**. Okno prohlížeče

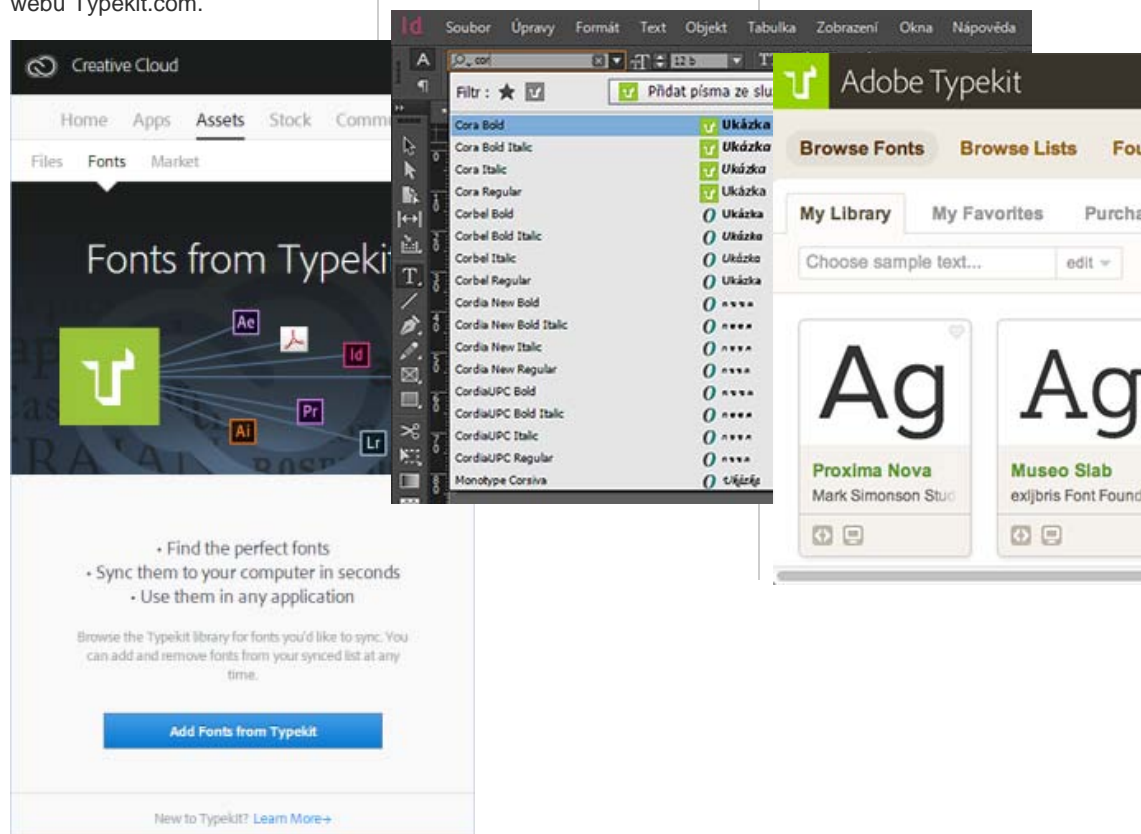
Přímo na webové stránce Typekit.com:

Pomocí svého Adobe ID a hesla se přihlaste na stránce

Typekit. Otevře se okno prohlížeče a jste přihlášení na webu Typekit.com.

je spuštěno přímo v rámci aplikace.

Typekit.com.



2 Můžete procházet písma a používat filtry k zobrazení požadovaných písem. Dostupnost určitého písma je indikována na kartě písma.



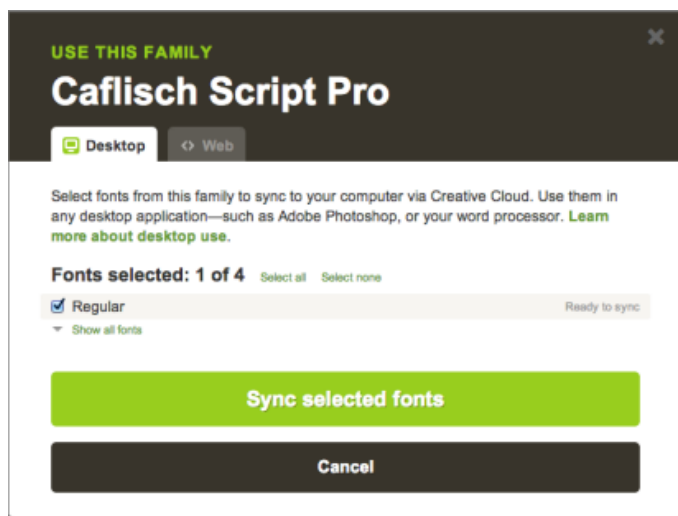
Dostupnost indikována na kartách písem

A. Web a počítač **B.** Web

3 Kliknutím na jednotlivé karty fontů zobrazíte podrobnosti o typu písma, včetně vzorků typu pro všechny dostupné tloušťky a styly.

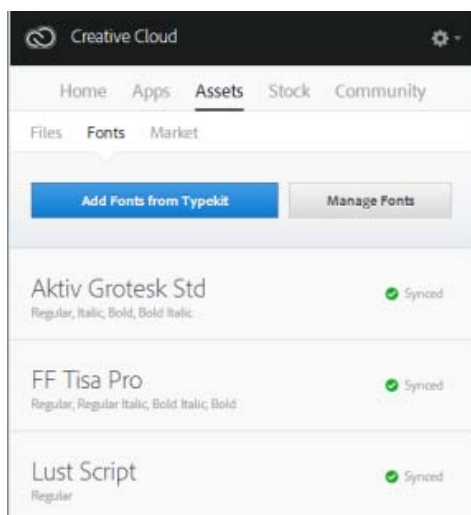


- 4 Klikněte na možnost **Použít písma**. V okně *Použít tuto rodinu* zadejte, kde v počítači chcete synchronizovat písmo nebo jej přidejte do sady pro použití na webu.



- 5 Vyberte styly, které potřebujete z rodiny písem, a klikněte na možnost **Synchronizovat vybraná písma**.

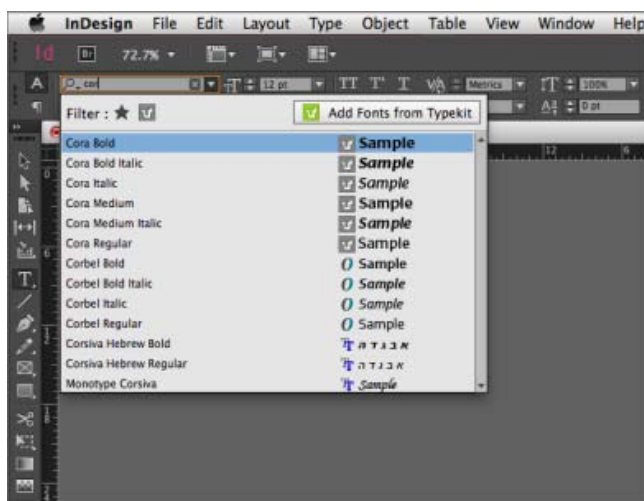
Písma se synchronizují na všech počítačích s nainstalovanou aplikací Creative Cloud. Chcete-li písma zobrazit, spusťte aplikaci Creative Cloud a klikněte na panel **Písma**.



[Na začátek stránky](#)

Použit synchronizovaná písma

Chcete-li použít synchronizovaná písma, jednoduše otevřete libovolnou počítačovou aplikaci a přejděte do nabídky písem. Synchronizovaná písma budou uvedena v nabídce možností. Některé aplikace, jako například Microsoft Office, mohou vyžadovat po synchronizaci nového písma restart.



Nabídka písem InDesign zobrazující synchronizovaná písma ze služby Typekit

Další informace o způsobu práce s písmy ze služby Typekit v aplikaci Creative Cloud naleznete v následující části:



Práce s písmy ze služby Typekit v aplikaci InDesign CC



Práce s písmy ze služby Typekit v aplikaci Illustrator CC



Práce s písmy ze služby Typekit v aplikaci Photoshop CC



Práce s písmy ze služby Typekit v aplikaci Premiere Pro CC



Práce s písmy ze služby Typekit v aplikaci After Effects CC

Správa synchronizovaných písem

Synchronizovaná písma můžete zobrazit v počítači pomocí panelu Písma v aplikaci Adobe Creative Cloud nebo v účtu služby Typekit.com.


Odstranění synchronizovaných písem

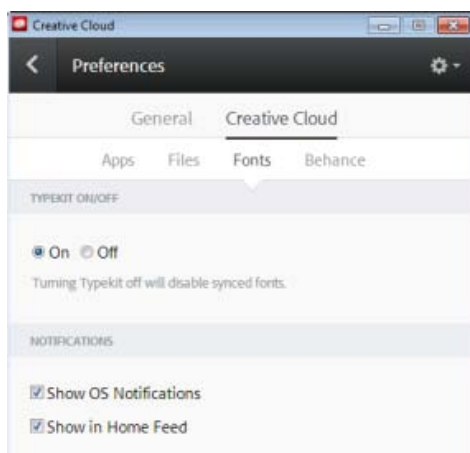
Odstranění synchronizovaných písem z počítače:

1. Na panelu Písma v aplikaci Adobe Creative Cloud klikněte na možnost Spravovat písma. Stránka Synchronizovaná písma se otevře v okně prohlížeče. Můžete se také přihlásit na stránce Typekit.com a přímo přejít na stránku synchronizovaných písem.
2. Napravo od písem, která již nechcete používat, klikněte na možnost **Odstranit**.

Vypnout službu Typekit

Synchronizaci písma můžete podle potřeby povolit nebo zakázat. Po zakázání synchronizace písma se synchronizace ukončí a veškerá synchronizovaná písma v počítači budou odstraněna.

1. V aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače klikněte na možnost  > **Předvolby > Creative Cloud**.
2. Klikněte na možnost **Písma**.
3. Pokud budete chtít synchronizaci písma povolit nebo zakázat, vyberte v nastavení Zap./Vyp. Typekit možnost **Zapnuto** nebo **Vypnuto**.



Použití služby při práci offline

Pokud přejdete do režimu offline se spuštěnou a přihlášenou aplikací Creative Cloud, všechna synchronizovaná písma budou stále k dispozici. Všechny změny výběru synchronizace fontů na stránkách Typekit.com se neprojeví, dokud neobnovíte připojení.

Pokud spustíte aplikaci Creative Cloud v režimu offline, písma nebudou k dispozici a nebudou zobrazena ve

standardních nabídkách písem.

Související články

- [Synchronizace písma se stolním počítačem | Typekit.com](#)
- [Přidat písma do aplikací ve stolním počítači prostřednictvím služby Creative Cloud](#)



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Creative Cloud Market

Služba Creative Cloud Market představuje sbírku kvalitního obsahu od tvůrců pro tvůrce a je k dispozici pro všechny uživatele placeného členství ve službě Creative Cloud s výjimkou uživatelů plánu na úpravu fotografií. Členové ve službě Creative Cloud získají bezplatný přístup k datovým prostředkům služby Market pro stolní počítače i mobilní zařízení (díky propojeným aplikacím Creative Cloud) a možnost volby z rozsáhlé sbírky vektorové grafiky, ikon, vzorů, sad UI apod. Odběratelé produktů Creative Cloud mohou každý měsíc stáhnout až 500 jedinečných datových prostředků bez poplatků. Tato špičková nová služba umožňuje jednoduše vyhledat datové zdroje, které můžete dále rozvíjet, měnit a upravit a získat tak základ pro svoji tvůrčí práci.

Přístup ke službě Market vyžaduje instalaci aplikace Creative Cloud pro stolní počítače nebo podporovanou aplikaci pro mobilní zařízení, jako je např. Adobe Photoshop Sketch. Pokyny ke stažení naleznete v části [Creative Cloud pro stolní počítače](#). Podívejte se na toto krátké výukové video a získajte jeho prostřednictvím další informace: Přístup k datovým designovým prostředkům Creative Cloud Market.

[Na začátek stránky](#)

Vyhledání a stahování tvůrčích datových zdrojů

V rámci aplikací Creative Cloud pro stolní počítače můžete procházet tisíce vysoce kvalitních datových zdrojů. Vyberte možnost **Zdroje > Market**. Podle potřeby můžete také rozbalit rozevírací nabídku a vyhledávat podle kategorií nebo zadáním klíčových slov vyhledat konkrétní datové zdroje pro váš projekt.

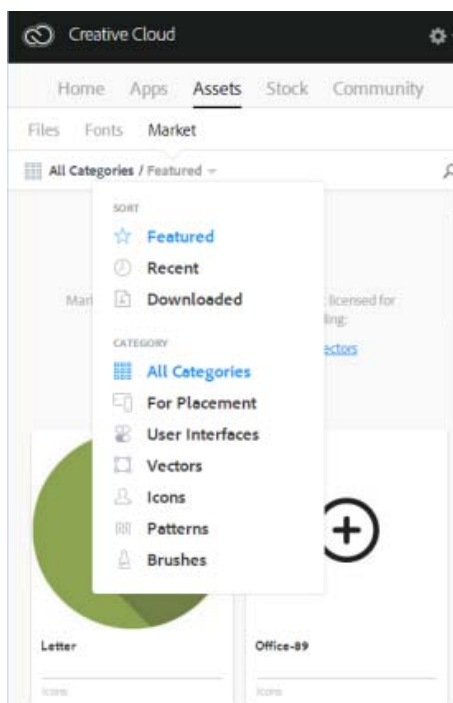
1. Ve službě Creative Cloud pro stolní počítače vyberte možnost **Zdroje > Market**.



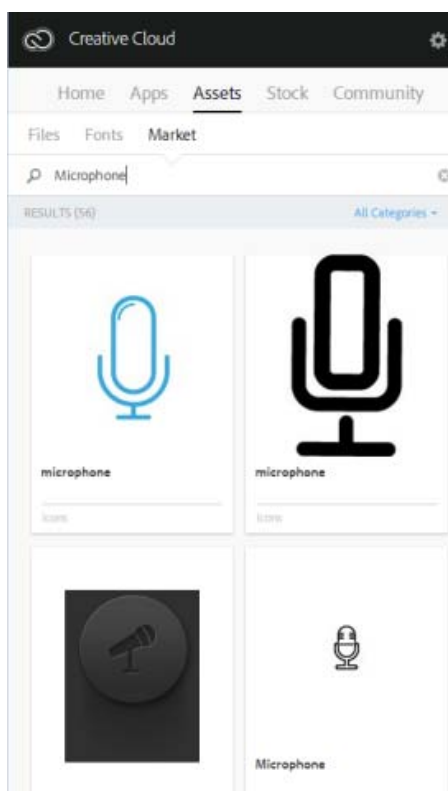
2. Služba Creative Cloud Market nabízí výběr špičkového obsahu z následujících kategorií:

- **Pro umístění:** fotografie a digitální šablony s uspořádanými vrstvami a profesionálně zpracovanou maskou (soubory PSD).
- **Uživatelská rozhraní:** soubory PSD s rozvržením obsahující úplné sady, formuláře, grafy, navigaci a widgety pro mobilní zařízení i web (soubory PSD).
- **Vektorové tvary:** škálovatelné objekty a tvary, které je možné integrovat do aplikace Photoshop, InDesign a Illustrator (soubory SVG).
- **Ikony:** řada glyfů a obrysových, plochých nebo 3D symbolů určených k tisku, pro web nebo k značení cesty (soubory PNG/SVG).
- **Vzory:** geometrické tvary, které je možné bez omezení opakovat, ilustrované vzory, vzory s texturou a pozadí (soubory PNG/SVG).
- **Štětce:** vysoce kvalitní přirozené a abstraktní štětce pro aplikaci Photoshop (soubory ABR/TPL).

Datové zdroje můžete filtrovat výběrem vhodné kategorie v místní nabídce služby Market.



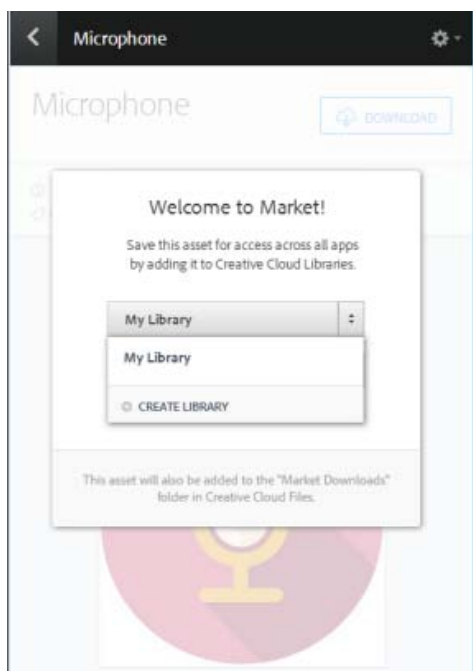
3. Datové zdroje můžete vyhledat kliknutím na tlačítko  a zadáním hledaného výrazu.



Výsledky hledání můžete dále filtrovat a řadit.

4. Kliknutím na miniaturu zdroje zobrazíte další informace a podrobnosti o datovém zdroji.
5. Klikněte na tlačítko **Stáhnout** a zvolte knihovnu, do které chcete stáhnout požadované datové zdroje. Podle potřeby můžete také vytvořit novou knihovnu. Další informace naleznete v části Creative Cloud knihovny.

Společně se stažením do knihoven se datové zdroje automaticky stahují také do složky *Market Downloads* ve vaší hlavní složce *Creative Cloud Files*.



[Na začátek stránky](#)

Časté dotazy

Jak získám službu Creative Cloud Market?

Služba Creative Cloud Market je k dispozici všem uživatelům s placeným členstvím služby Creative Cloud s výjimkou uživatelů s plánem na úpravu fotografií (plán k aplikaci Photoshop na úpravu fotografií a plán služby Creative Cloud na úpravu fotografií). Služba Adobe Creative Cloud Market je po omezenou dobu přístupná všem členům služby Creative Cloud prostřednictvím aplikace [Adobe Sketch](#) pro tablety iPad. Uživatelé s bezplatným členstvím služby Creative Cloud a uživatelé s plánem na úpravu fotografií mohou procházet obsah služby Market pomocí aplikace Creative Cloud pro stolní počítače, ale nemohou ho stahovat. Chcete-li stáhnout a použít obsah ze služby Creative Cloud Market, je třeba provést upgrade na [plán pro jednu aplikaci nebo úplný plán Creative Cloud](#).

Proč ke službě Creative Cloud Market nemají přístup uživatelé plánu na úpravu fotografií?

Služba Creative Cloud Market představuje nový výhodný prvek, který je součástí vybraných placených členství ve službě Creative Cloud a není součástí nabídky pro uživatele plánu na úpravu fotografií. Některé služby Creative Cloud, např. Creative Cloud Market, Typekit a ProSite, jsou k dispozici pouze společně s úplným plánem nebo plánem pro jednu aplikaci. Chcete-li stáhnout a použít obsah ze služby Creative Cloud Market, je třeba provést upgrade na [plán pro jednu aplikaci nebo úplný plán Creative Cloud](#).

Potřebuji členství ve službě Creative Cloud?

Služba Creative Cloud Market je k dispozici všem uživatelům s placeným členstvím ve službě Creative Cloud. Do této kategorie patří všechna úplná členství nebo členství s jednou aplikací a plánem pro jednoho uživatele, tým, vzdělávací instituci nebo podnik. Uživatelé mají přístup ke službě Creative Cloud Market skrze aplikace Creative Cloud pro stolní počítače.

Uživatelé s plánem pro úpravu fotografií Creative Cloud nejsou oprávněni k používání služby Market skrze službu Creative Cloud pro stolní počítače. Uživatelé s bezplatným členstvím mohou datové zdroje služby Market pomocí služby Creative Cloud pro stolní počítače procházet, ale nejsou oprávněni je stahovat.

Vztahuje se na stažené datové zdroje limit pro úložiště?

Ano. Stažené datové zdroje se ukládají ve složce Creative Cloud Files a jsou součástí vašeho úložiště. Při překročení limitu úložiště nebude možné další datové zdroje stahovat dříve, dokud neodstraníte některé starší soubory, a neuvolníte tak další prostor. Viz [Správa a synchronizace souborů](#).

Mohu tyto datové zdroje používat ve svých projektech?

Ano. Tyto datové zdroje jsou jedinečné a je možné je bez licenčních poplatků používat ve vašich projektech.

Mohu tyto datové zdroje kopírovat nebo zálohovat pro pozdější použití?

Ano, datové zdroje získané ve službě Creative Cloud Market můžete zálohovat pro pozdější použití.

Mohu tyto datové zdroje po stažení sdílet?

Ne. Tyto datové zdroje jsou sice k dispozici členům služby Creative Cloud bez licenčních poplatků a mohou je využívat ve svých publikacích, produktech a projektech, ale není možné je sdílet nebo dále distribuovat.

Kde společnost Adobe získává obsah pro službu Creative Cloud Market?

Společnost Adobe získává svůj obsah od nejtalentovanějších tvůrců v oboru přímo ze služby Behance – špičkové bezplatné online platformy umožňující hledat a prezentovat tvůrčí práci.

Jak postupovat, pokud chci svoji práci nabídnout do služby Creative Cloud Market?

Pokud máte zájem podělit se o svoji práci, společnost Adobe doporučuje všem potenciálním umělcům prezentovat svoji práci ve službě [Behance](#). Společnost Adobe budoucí obsah hledá a přejímá právě ze služby Behance.



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Creative Cloud Extrakt



Funkce Creative Cloud Extrakce usnadňuje převod návrhu aplikace Photoshop na data pro práci s kódem. Funkce Extrakce zjednodušuje práci webovým návrhářům a vývojářům a výrazně zvyšuje efektivitu přeměny webového návrhu na kód s možností dalšího zpracování.

Kompozice Photoshop se všeobecně používají ke sdílení specifikací návrhu s webovými vývojáři, kteří následně převedou zamýšlený návrh na prvky HTML a CSS. V rámci tradičního postupu vytvoří návrhář kompozice Photoshop pro svůj návrh webu či prostředí mobilního zařízení. Návrhář poté připraví soubor PSD pro vývojáře, kteří jej rozdělí na datové zdroje a vytvoří klíčové specifikace. Weboví vývojáři mají následně za úkol vzít tyto elementy návrhu a datových zdrojů a přeměnit je na kód.

Funkce Extrakce tento pracovní postup inovuje a umožňuje webovým návrhářům v aplikaci Photoshop CC v rekordním čase exportovat optimalizované datové zdroje a sdílet je v podobě souborů PSD přes Datové zdroje ve službě Creative Cloud s vývojáři, kteří tak mohou využívat klíčové návrhy a stahovat datové zdroje přímo z prohlížeče. Vývojáři poté mohou tyto informace využívat během psaní kódu v aplikaci Dreamweaver CC.



Funkce Extrakce využívá službu Creative Cloud a je dostupná v různých fázích pracovního postupu přeměny návrhu souboru PSD na kód. Prostřednictvím funkce Extrakce získáte možnost volby oblíbených nástrojů a technologií; tato funkce vám umožňuje proměnit pouhý návrh ve skutečnost.

- Návrhář může při definování a získávání obrazových datových zdrojů z vrstvy či skupiny vrstev využívat známé prostředí aplikace Photoshop CC.
- Weboví vývojáři získají přístup k souborům PSD prostřednictvím Datových zdrojů ve službě Creative Cloud, ze kterých mohou získávat obrazové datové zdroje, míry nebo styly CSS. Tyto datové zdroje a styly CSS lze následně použít k přeměně kompozice návrhu na kód.
- Funkce Extrakce je webovým návrhářům a vývojářům k dispozici prostřednictvím aplikace

Dreamweaver v podobě úplného a soběstačného řešení nabízejícího kontextové našeptávání kódu, možnost získávání datových zdrojů a přímou práci v prostředí kódu.



Extrakce datových zdrojů v aplikaci Photoshop

Návrháři, kteří vytváří kompozice Photoshop, mohou prostřednictvím jednoduchého vizuálního rozhraní vytvořeného na principu generátoru Adobe rychle definovat a vytvářet balíčky obrazových datových zdrojů z jednotlivých vrstev nebo skupin vrstev. Tím se zásadně zvyšuje produktivita a návrháři tak mohou věnovat více času samotnému návrhu.



Extrakce v rámci Datových zdrojů ve službě Creative Cloud

Webovní návrháři mohou sdílet soubory PSD přímo v prohlížeči v rámci Datových zdrojů ve službě Creative Cloud. Vývojáři tak mohou rychleji extrahovat informace o návrhu (například ohledně barev, přechodů, písma, textu, prvků CSS atd.) a snadněji přetvářet kompozice na kód. Současně mohou také exportovat optimalizované obrazy ve formátu PNG, SVG nebo JPG pro webové prostředí.



Extrakce v aplikaci Dreamweaver

Webovní návrháři a vývojáři mohou nově prohlížet soubory PSD v aplikaci Dreamweaver a prostřednictvím kontextového našeptávání kódu jednoduše definovat písma, barvy a přechody u prvků CSS. Podle potřeby mohou také přetahovat optimalizované obrazy na povrch živého zobrazení, kopírovat text a podobně.



Extrakce pro Brackets (Náhled)

Integrace funkce Extrakce v nástroji Brackets přináší možnosti funkce Extrakce do tohoto nenáročného a moderního editoru kódu. Pomocí funkce Extract for Brackets (Preview) můžete prostřednictvím kontextového našeptávání kódu získávat ze souborů PSD informace o návrhu v podobě čistých minimalistických prvků CSS. Podle potřeby můžete získávat také vrstvy v podobě obrazů, používat informace ze souboru PSD k definování preprocesorových proměnných a snadno získávat informace o rozměrech a vzdálenostech mezi objekty.

Pracovní postupy spojené s návrhem je možné dále zjednodušit díky službám Creative Cloud a prostřednictvím synchronizace datových zdrojů, jako jsou soubory, písma a barvy, umožnit všem uživatelům přístup k nejnovějším návrhům.

Synchronizace souborů




Využijte možnosti synchronizovat a ukládat soubory PSD nebo získávat obrazy v rámci Datových zdrojů ve službě Creative Cloud. K aktuálním souborům tak získáte přístup ze všech svých zařízení.

Sdílení složek

Datové zdroje ve službě Creative Cloud vám umožňují sdílení složek, pomocí kterých může celý váš tým pracovat na stejných souborech. Podle potřeby můžete také prohlížet či přidávat komentáře k souborům. Datové zdroje ve službě Creative Cloud umožňují také základní verzi řízení.

Synchronizace písma

Služba Creative Cloud nabízí přístup k písmům ze služby Typekit, která mohou členové dle potřeb pro daný návrh stahovat.

Další informace	Zeptat se komunity	Kontaktujte nás
		
Výukové lekce pro funkci Creative Cloud Extrakce	Přispívejte, diskutujte a připojte se k naší úžasné komunitě	Spojit se s námi můžete zde
Zhlédnout >	Zeptat se >	Začít >



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Creative Cloud knihovny

Aktualizováno ve verzi Adobe Creative Cloud 2015

Co dělat s knihovnami

[Podpora knihoven v aplikacích Creative Cloud](#)

[Přehled: práce s Creative Cloud knihovnami](#)

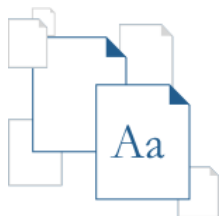
[Přidání do knihovny](#)

[Opakované použití a vytváření](#)

[Sdílení a spolupráce](#)

[Služba Adobe Stock a Creative Cloud knihovny](#)

[Nejčastější dotazy](#)

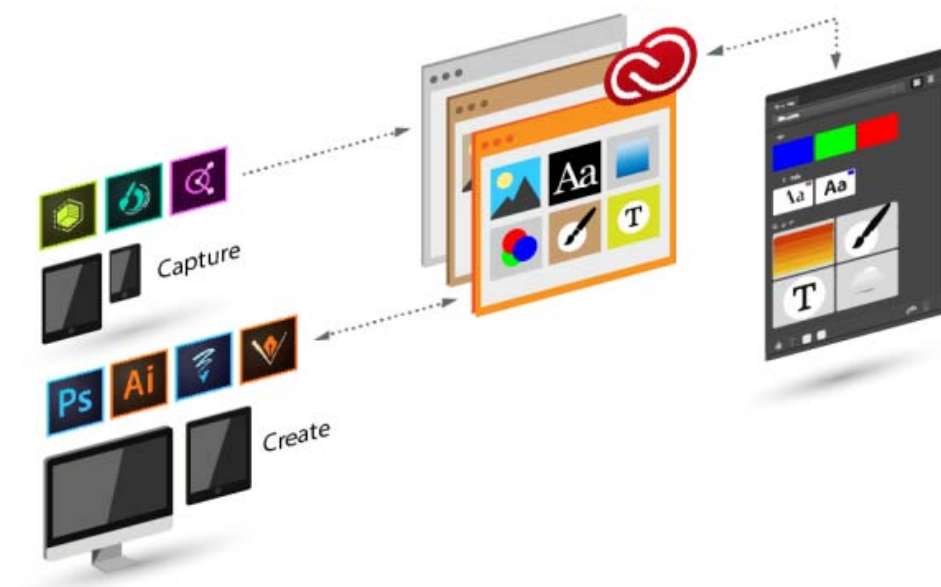


Creative Cloud knihovny založené na technologii Adobe CreativeSync umožňují použití vašich oblíbených datových zdrojů odkudkoli. Využijte aplikace Creative Cloud pro stolní počítače a mobilní zařízení k tvorbě obrázků, barev, stylů textu a dalšího obsahu, který vám následně bude k dispozici i v ostatních aplikacích pro stolní počítače a mobilní zařízení a usnadní tak vaši tvůrčí činnost.

Pokud máte zájem o přehled, podívejte se na video [Začínáme s Creative Cloud knihovnami](#).

[Na začátek stránky](#)

Co dělat s knihovnami



Zachycení

Creative Cloud knihovny nabízí

Správa

Datové zdroje pro návrh můžete

Opakované použití a vytváření

Vytvářejte a opakovaně používejte

mechanismus pro zachycení datových zdrojů pro návrh z řady aplikací i mimo aplikace pro stolní počítače. Prostřednictvím aplikací Creative Cloud pro mobilní zařízení můžete zachytit inspiraci, kdykoli se vám naskytne příležitost, nebo dokonce stahovat datové zdroje ze služby Adobe Stock či Creative Cloud Market.

uspořádat do více Creative Cloud knihoven. Ty můžete rozdělit podle projektu, typu datových zdrojů nebo podle osobních preferencí, které představují váš osobitý styl.

návrhy a kresby s využitím objektů v Creative Cloud knihovnách.

[Na začátek stránky](#)

Podpora knihoven v aplikacích Creative Cloud

Aplikace pro mobilní zařízení

Aplikace	Podpora ukládání datových zdrojů v knihovnách	Podpora používání datových zdrojů z knihoven	Prostředky, které poskytují další informace
Shape CC	Vektorové tvary	Není k dispozici	Časté dotazy pro Adobe Shape CC
Color CC	Motivy Color	Není k dispozici	Časté dotazy pro Adobe Color CC
Brush CC	Stopy štětce	Není k dispozici	Časté dotazy pro Adobe Brush CC
Illustrator Draw	Není k dispozici	Obrázky a tvary	Časté dotazy pro Adobe Illustrator Draw
Photoshop Sketch	Není k dispozici	Stopy štětce	Časté dotazy pro Adobe Photoshop Sketch
Illustrator Line	Není k dispozici	Barvy a grafika	Časté dotazy pro Adobe Illustrator Line CC
Hue CC		Není k dispozici	Časté dotazy pro Adobe Hue CC
Comp CC	Není k dispozici		Časté dotazy pro Adobe Comp CC
Premiere Clip	Není k dispozici		Časté dotazy pro Adobe Premiere Clip
Photoshop Mix	Není k dispozici		Nejčastější dotazy k aplikaci Adobe Photoshop Mix
Mobilní aplikace Creative Cloud	Není k dispozici		Creative Cloud Běžné otázky

Aplikace pro stolní počítače a prohlížeče

	Podpora ukládání	Podpora používání	
--	------------------	-------------------	--

Aplikace nebo služby	datových zdrojů v knihovnách	datových zdrojů z knihoven	Prostředky, které poskytují další informace
Aplikace pro stolní počítače			
Photoshop			Creative Cloud knihovny v aplikaci Photoshop
Illustrator			Creative Cloud knihovny v aplikaci Illustrator
InDesign			Creative Cloud knihovny v aplikaci InDesign
Premiere Pro			Creative Cloud knihovny v aplikaci Premiere Pro
After Effects			Creative Cloud knihovny v aplikaci After Effects
Creative Cloud Market (<i>prostřednictvím aplikace Creative Cloud pro stolní počítače</i>)		Není k dispozici	Creative Cloud Market
Prohlížeč			
Creative Cloud zdroje	Pouze zobrazení a správa (přejmenování/odstranění)		Creative Cloud zdroje Ukládání a sdílení obsahu

[Na začátek stránky](#)

Přehled: práce s Creative Cloud knihovnami

Přidání do knihovny

Creative Cloud knihovny nabízí mechanismus pro zachycení datových zdrojů pro návrh z řady aplikací i mimo aplikace pro stolní počítače. Prostřednictvím aplikací Creative Cloud pro mobilní zařízení můžete zachytit inspiraci, kdykoli se vám naskytne příležitost, nebo dokonce stahovat datové zdroje ze služby Adobe Stock či Creative Cloud Market.

Mobilní zařízení

Podle potřeby můžete přidávat datové zdroje do knihovny pomocí rozrůstající se rodiny aplikací Adobe pro mobilní zařízení. Informace o postupu viz [výukové materiály pro mobilní aplikace](#).

Stolní počítače

Datové zdroje můžete do Creative Cloud knihoven ve vašem počítači přidat pomocí aplikace Creative Cloud pro stolní počítače. Datové zdroje můžete přetáhnout na panel Knihovny v aplikaci pro stolní počítače. Podle potřeby můžete knihovny také prohlížet a procházet na stránce [Creative Cloud zdroje](#).

Další informace o společném použití knihoven viz [výukové materiály k aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače](#).

Creative Cloud Market

Objevujte a doplňujte datové zdroje do knihoven prostřednictvím služby Creative Cloud Market. K procházení a přidávání datových zdrojů ze služby [Creative Cloud Market](#) můžete využít aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače. Datové zdroje můžete do knihovny doplňovat také s využitím tvůrčích aplikací pro mobilní zařízení.

Opakované použití a vytváření

Stolní počítače

V aplikaci pro stolní počítače, která podporuje využití knihoven, otevřete panel Knihovny (Okna > Knihovny) a přetáhněte objekty na plátno.

Aplikace pro mobilní zařízení

Podle potřeby můžete vybrat objekt v knihovně a vložit jej do projektu prostřednictvím aplikací pro mobilní zařízení.

Prohlížeč

Knihovny můžete prohlížet a procházet na stránce [Creative Cloud zdroje](#). Knihovny můžete podle potřeby také odstranit.

Sdílení a spolupráce

Stolní počítače

V aplikaci pro stolní počítače, která podporuje Creative Cloud knihovny, otevřete panel Knihovny (Okna > Knihovny). Nyní vyberte z rozevírací nabídky na panelu možnost [Sdílet odkaz](#) nebo [Spolupracovat](#).

Prohlížeč

V levém podokně [Creative Cloud zdroje](#) klikněte na položku Knihovny. Nyní vyberte v nabídce složky knihovny možnost [Odeslat odkaz](#) nebo [Spolupracovat](#).

Služba Adobe Stock a Creative Cloud knihovny



Služba Adobe Stock je úzce integrována v Creative Cloud knihovnách. Náhled obrázku Stock s vodoznakem můžete uložit ve své knihovně přímo prostřednictvím webu Adobe Stock. Následně v aplikacích Creative Cloud s podporou knihoven, tedy Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro a After Effects, můžete obrázek Stock s vodoznakem přetáhnout z panelu Knihovny do svého tvůrčího projektu. Jakmile budete s obrázkem Stock pro váš projekt spokojeni, můžete licenci pro daný obrázek Stock zakoupit přímo na panelu Knihovny.

Aplikace Creative Cloud podporující datové zdroje propojené s knihovnou, tedy Photoshop, Illustrator a InDesign, jsou s integrací ještě o krok dále. Po zakoupení licence pro obrázek Stock se všechny jeho propojené instance v otevřených dokumentech automaticky aktualizují na licencovanou verzi obrázku Stock ve vysokém rozlišení a bez vodoznaku.

Další informace naleznete v tématu [Používání služby Adobe Stock](#).

[Na začátek stránky](#)

Nejčastější dotazy

[Kolik položek mohu do knihovny přidat?](#)

Knihovna může obsahovat až 1 000 datových zdrojů.

Existuje omezení pro počet knihoven, které lze vytvořit?

Ne, není žádné omezení pro počet knihoven, které můžete vytvořit.

Je možné ve všech podporovaných aplikacích používat všechny datové zdroje uložené v knihovnách?

Při práci v aplikaci můžete prohlížet a využívat obsah z knihovny vhodný pro konkrétní příležitost. Například můžete do knihovny přidat styly vrstev, ale dané styly budou vyhrazeny pouze pro aplikaci Photoshop.

Jaké typy informací o barvách jsou podporovány?

Knihovny podporují barevná data pro jeden vzorník nebo barevný motiv. Knihovny podporují pouze výtažkové barvy. Přímé barvy nejsou podporovány a jsou do knihoven přidávány jako výtažkové barvy.

Je možné znovu použít datové zdroje uložené v knihovnách ve všech aplikacích Creative Cloud pro stolní počítače?

V rámci aplikací pro stolní počítače je možné znovu použít většinu datových zdrojů. Styly vrstev Photoshop jsou jednou z významných výjimek a je možné je opakovaně používat pouze v aplikaci Photoshop.

Pokud použijete datový zdroj se stylem textu InDesign v aplikaci Illustrator nebo Photoshop, pokusí se tyto aplikace namapovat vlastnosti zdroje k vlastnostem stylů textu, které jsou k dispozici v hostitelské aplikaci. Veškeré vlastnosti, které nebudou v hostitelské aplikaci nalezeny, budou ignorovány.

Kde jsou datové zdroje uloženy?

Vaše datové zdroje jsou uloženy lokálně na vašem zařízení a synchronizovány ve službě Creative Cloud.

Je možné knihovnu sdílet s ostatními uživateli?

Ano. Viz téma [Spolupráce na knihovnách](#).

Některé mobilní aplikace integrované s Creative Cloud knihovnami (Brush, Color a Shape) zatím spolupráci na knihovnách nepodporují. Veškeré knihovny, které jsou s vámi sdíleny, nebudou při práci v rámci těchto mobilních aplikací k dispozici. Pokud však sdílíte knihovnu s ostatními uživateli, daná knihovna vám bude dostupná v rámci aplikací Creative Cloud pro stolní počítače i mobilní zařízení.

Potřebuji členství ve službě Creative Cloud?

Využití Creative Cloud knihoven je podmíněno bezplatným nebo placeným členstvím ve službě Creative Cloud.

Kde se dozvím více informací o Creative Cloud knihovnách?

Další informace o knihovnách naleznete zde:

Výukové videolekce

- [Začínáme s Creative Cloud knihovnami \(přehled\)](#)
- [Creative Cloud knihovny v aplikaci Illustrator a mobilním zařízení](#)
- [Creative Cloud knihovny v aplikaci Photoshop a mobilním zařízení](#)

Výukové videolekce, kde jsou Creative Cloud knihovny představeny prostřednictvím aplikací pro mobilní zařízení

- [Shape CC](#)
- [Brush CC](#)
- [Color CC](#)
- [Illustrator Draw](#)
- [Photoshop Sketch](#)



Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.