

Nápověda k aplikaci Adobe Animate CC

Červen 2016



Obsah

Co je nového	1
Souhrn nových funkcí	2
Začínáme	16
Práce s dokumenty Animate v Animate	17
Platformy	28
Převod projektů Animate CC do jiných formátů pomocí programu pro převod typů dokumentů	29
Podpora vlastní platformy	31
Vytváření a publikování dokumentů HTML5 Canvas v aplikaci Animate CC	34
Vytvoření a publikování dokumentu ve formátu WebGL	49
Jak balit aplikace pro prostředí AIR for iOS	55
Publikování aplikací prostředí AIR for Android	61
Publikování pro prostředí Adobe AIR pro stolní počítače	67
Nastavení publikování jazyka ActionScript	75
Osvědčené postupy – Uspořádání ActionScriptu v aplikaci	83
Používání jazyka ActionScript v Animate CC	85
Osvědčené postupy – Pravidla usnadnění přístupu	93
Usnadnění přístupu v pracovním prostoru aplikace Animate	98
Psaní a správa skriptů	102
Povolení podpory vlastních platforem	115
Povolení podpory vlastních platforem	120
Reference k rozhraní API pro podporu vlastních platforem	126
Vytváření přístupného obsahu	127
Povolení podpory vlastních platforem	141
Práce se zásuvným modulem pro podporu vlastní platformy	146
Ladění jazyka ActionScript 3.0	149
Pracovní plocha a pracovní postupy	154
Používání Creative Cloud knihoven v Adobe Animate CC	155
Používání vymezené plochy a panelu nástrojů v Animate	161
Pracovní postupy a pracovní plocha aplikace Animate	169
Používání webových písem Typekit v dokumentech HTML5 Canvas	178
Časové osy a ActionScript	183
Práce s více časovými osami	187
Nastavení předvoleb	188
Používání vývojových panelů v Animate CC	194

Vytváření vrstev časové osy v Animate CC	200
Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů	207
Přemísťování a kopírování objektů	209
Synchronizace předvoleb aplikace Animate se službou Creative Cloud	212
Práce s panelem Adobe Color	217
Předlohy	219
Příkaz Hledat a nahradit v v aplikaci Animate	221
Vrácení akce, její zopakování a panel Historie	226
Klávesové zkratky	229
Používání časové osy v Animate	232
Vytvoření rozšíření HTML	236
Animace a interaktivita	239
Používání animací nástroje Kost v Animate CC	240
Vodítko animace	251
Práce s animacemi klasických doplnění v Animate CC	255
Jak vytvořit animaci doplnění pohybu	265
Úpravy doplnění pohybu v editoru pohybu	285
Doplňování tvarů	293
Používání snímků a klíčových snímků v aplikaci Animate CC	299
Animace snímek po snímku v Animate CC	303
Převod projektů Animate CC do jiných formátů pomocí programu pro převod typů dokumentů	308
Osvědčené postupy – Tvorba reklam v aplikaci Animate CC	310
Základy animování v Animate CC	313
Přidání interaktivity pomocí fragmentů kódu v Animate CC	319
Vytváření a publikování dokumentů HTML5 Canvas v aplikaci Animate CC	322
Vlastní štětce	337
Vytváření tlačítek v Animate CC	341
Práce s více časovými osami	344
Práce se scénami v Animate	345
Vytvoření a publikování dokumentu ve formátu WebGL	347
Používání vrstev masek v Adobe Animate CC	353
Multimédia a video	356
Export souborů SVG	357
Používání zvuku v aplikaci Adobe Animate	360
Vytváření videosouborů určených pro použití v Animate CC	369
Přidání videa do dokumentu Animate	375

Práce se startovacími body videa	382
Transformace a kombinování grafických objektů v Animate CC	384
Vytváření instancí symbolů a práce s nimi v Animate CC	390
Kreslení a vytváření objektů v Animate CC	397
Barva	404
Kontrola pravopisu	412
Tahy, výplně a přechody v Animate CC	413
Kreslení čar a tvarů v Adobe Animate	421
Uspořádání objektů	437
Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy	440
Nanášení vzorů pomocí nástroje Stopa spreje	442
Režimy prolnutí	444
3D grafika	447
Export zvuků	455
Práce s knihovnami v Animate CC	459
Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu	465
Předvolby kreslení	467
Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti	469
Grafické filtry	473
Sdílení položek knihovny mezi soubory	483
Změna čar a tvarů	488
Práce s panelem Adobe Color	492
Práce se soubory aplikace Fireworks	494
Používání aplikace Animate CC s nástrojem Adobe Scout	498
Práce s textem TLF (Text Layout Framework)	500
Práce se soubory aplikace Illustrator (AI) v Animate CC	515
Práce se soubory InDesign v Animate	529
Práce se symboly v aplikaci Animate CC	530
Export a publikování	536
Export souborů z Animate CC	537
Export souborů SVG	540
Export grafiky a videa v aplikaci Animate CC	543
Publikování dokumentů AS3	549
Vytvoření přehledu pohyblivých symbolů	555
Export zvuků	557
Export videosouborů QuickTime	561
Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript	562
Osvědčené postupy - Tipy pro vytváření obsahu pro mobilní zařízení	568

Osvědčené postupy – Konvence videa	576
Osvědčené postupy – Pravidla pro vývoj aplikací SWF	578
Osvědčené postupy – Strukturování souborů FLA	583
Osvědčené postupy pro optimalizaci souborů FLA pro Animate CC	586
Osvědčené postupy – Konvence chování	597
Nastavení publikování jazyka ActionScript	600
Nastavení publikování v Animate	608
Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects	629
Práce s aplikacemi Animate a Flash Builder	632
Export souborů projektoru	636
Export videa v Animate CC	638
Předlohy publikování HTML	641
Creative Cloud	646
Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače	647
Procházejte, synchronizujte a spravujte své datové zdroje	660
Creative Cloud knihovny	666
Přidat písma ze služby Typekit	671
Sdílení souborů, knihoven a dalších zdrojů	677
Spuštění aplikací Creative Cloud	683

Co je nového

Souhrn nových funkcí

Verze Adobe Animate CC 2015.2 (červen 2016)



Adobe® Flash Professional® CC se teď označuje jako Adobe® Animate® CC.

Adobe Animate CC umožňuje vytvářet vektorové animace, reklamy, multimediální obsah, interaktivní obsah, aplikace, hry a mnohé další ve vývojovém prostředí založeném na časové ose. Animate nabízí nativní podporu více výstupů, jako je HTML5 Canvas a WebGL, a lze ho rozšířit, aby podporovalo i specializované formáty jako SnapSVG.

Flexibilita aplikace Animate při práci s výstupními formáty zajišťuje, že váš obsah se bude dát přehrávat kdekoli a bez potřeby zásuvných modulů.

Animate nabízí také nejlepší nástroje pro kreslení a ilustraci a výkonnou integraci s aplikací Adobe CreativeSync. A jelikož je Animate CC součástí služby Adobe Creative Cloud, máte přístup ke všem nejnovějším aktualizacím a funkcím hned od chvíle, kdy jsou k dispozici. Přečtěte si další informace o službě [Creative Cloud](#).

Dále v tomto textu naleznete stručný úvod k novým funkcím, které jsou k dispozici v nejnovější aktualizaci aplikace Animate CC, a odkazy na další zdroje informací.

Novinky a vylepšení

Verze Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Vzorkové štětce

Nástroj pro výběr snímků

Průhlednost vrstev

Lepší možnosti publikování na web

Slučování kódu JSON/JS

Vkládání JavaScriptu do HTML

Podpora průhledného pozadí plátna

Výstup ve formátu HTML5 Canvas kompatibilním s HiDPI

Responzivní změny velikosti

Průhledné a responzivní soubory OAM

Přítahování bitmap během vytváření

Nástroj pro předběžné načítání v dokumentech HTML5 Canvas

Vylepšení šablon pro publikování do formátu HTML5 Canvas

Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas

Publikování datových zdrojů pláten do kořenové složky

Vystředění plochy

Další vylepšení

Barevné průsvitky definované uživatelem

Přidržení skriptů

Rozšířené volby importu souborů PSD

Rozšířené volby importu souborů AI

Urychlení výkonu na platformě Windows

Vylepšené interakce malířského štětce

Integrace nejnovějšího přehrávače Flash Player a rozhraní AIR SDK

Verze Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

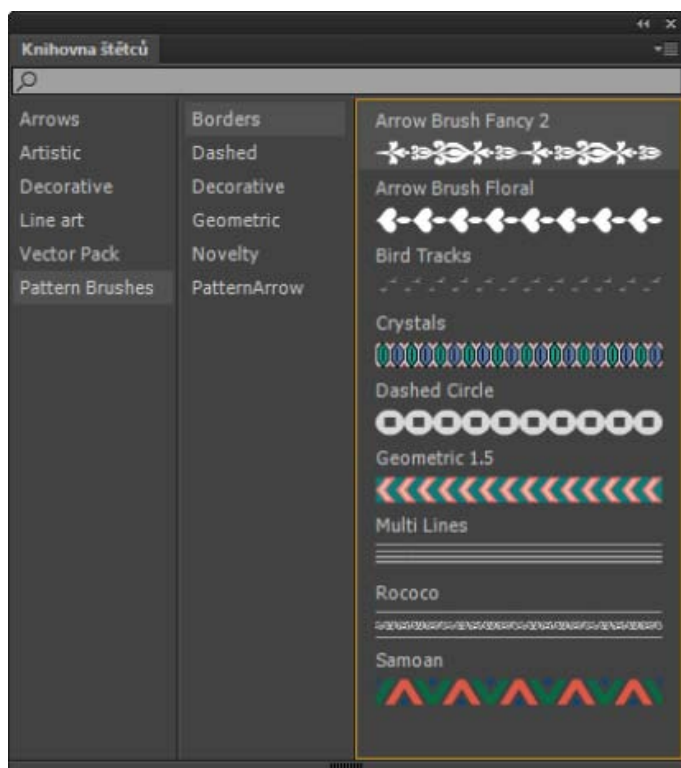
Verze 2015.2 zavádí nové funkce jako například tyto:

- **Vzorkové štětce**
- **Nástroj pro výběr snímků**
- **Průhlednost vrstev**
- **Lepší možnosti publikování na web**
 - Slučování kódu JSON/JS
 - Vkládání JavaScriptu do HTML
 - Podpora průhledného pozadí plátna
 - Výstup ve formátu HTML5 Canvas kompatibilním s HiDPI
 - Responzivní změny velikosti
 - Průhledné a responzivní soubory OAM
 - Přitahování bitmap během vytváření
 - Nástroj pro předběžné načítání
 - Vylepšení šablon pro publikování do formátu HTML5 Canvas
 - Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas
 - Publikování datových zdrojů pláten do kořenové složky
 - Vystředění plochy
- **Další vylepšení**
 - Barevné průsvitky definované uživatelem
 - Přidržení skriptů
 - Rozšířené volby importu souborů PSD
 - Rozšířené volby importu souborů AI
 - Urychlení výkonu na platformě Windows
 - Vylepšené interakce malířského štětce
 - Integrace nejnovějšího přehrávače Flash Player a rozhraní AIR SDK

Vzorkové štětce

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

Přečtěte si, jak můžete pomocí vzorkových štětců kreslit cesty, aplikovat na ně vektorové vzorky a ty pak roztáhnout na celou délku cesty. V integrované globální knihovně v Animate najdete několik přednastavených uměleckých a vzorkových štětců. Kromě přednastavených štětců můžete do dokumentů Animate importovat nové vzorkové štětce pomocí CC knihoven.



Vzorkové štětce

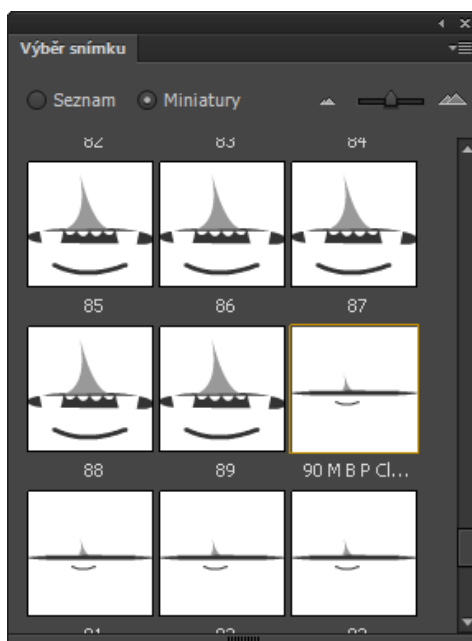
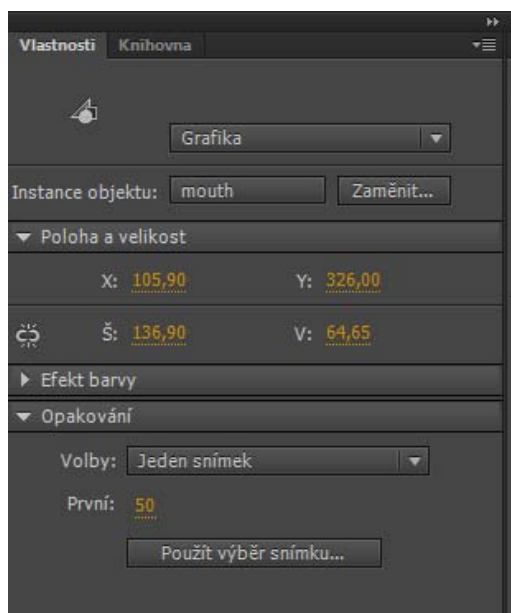
Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Vzorkové štětce**.

[Na začátek stránky](#)

Nástroj pro výběr snímků

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

V nástroji pro výběr snímků se můžete podívat na náhled prvního snímku každého grafického symbolu. V předchozích verzích nebylo možné zobrazit náhled bez toho, abyste symbol otevřeli. Tato funkce tak zpřijemňuje práci s některými animačními procesy, například se synchronizací řeči.



Nástroj pro výběr snímků

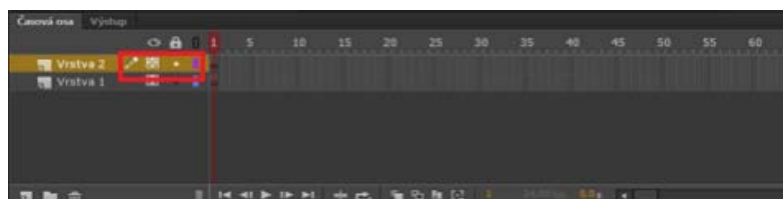
Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Nástroj pro výběr snímků**.

[Na začátek stránky](#)

Průhlednost vrstev

 **Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016**

Animate zavádí možnost nastavit viditelnost snímků na průhlednou. Průhlednou viditelnost nastavíte tak, že s podrženou klávesou Shift kliknete na sloupec oka na časové ose.




Průhlednost vrstev

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Průhlednost vrstev**.

[Na začátek stránky](#)

Lepší možnosti publikování na web

Slučování kódu JSON/JS

 Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016

Animate vkládá soubor JSON do JavaScriptu. Když během publikování plátna vytvoříte přehled pohyblivých symbolů, ve výchozím nastavení se nevytvoří externí soubor JSON a místo toho se vloží do JavaScriptu.

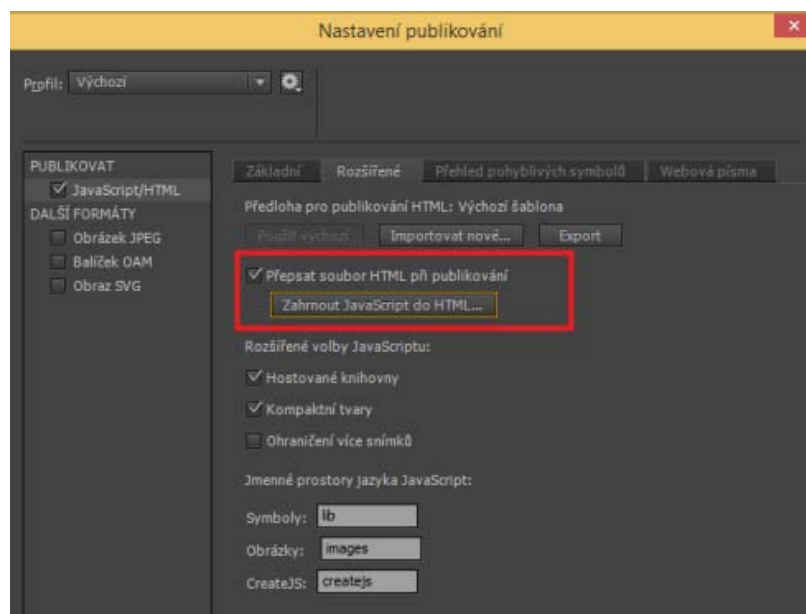
Díky této změně si můžete zobrazovat místní náhledy publikovaných souborů, aniž byste je museli nahrávat na server jako dříve.

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Slučování kódu JSON/JS**.

Vkládání JavaScriptu do HTML

 Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016

Animate zavádí možnost vložit soubor s JavaScriptem do souboru HTML během publikování plátna.



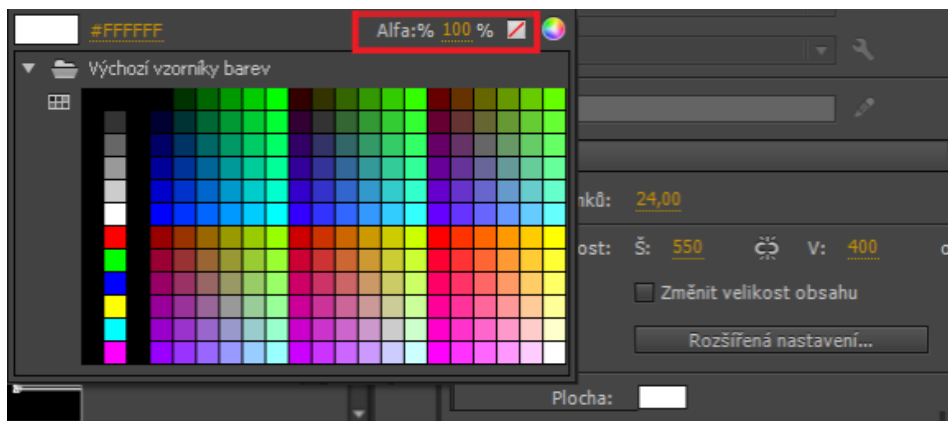
Vkládání JavaScriptu do HTML

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Vkládání JavaScriptu do HTML**.

Podpora průhledného pozadí plátna

 Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016

Chcete při publikování vytvořit průhledné plátno, přes které bude vidět HTML obsah nacházející se pod ním? Nově můžete nastavit průhlednou barvu pozadí. Uděláte to tak, že pomocí volby **Alfa %** a barevného políčka **Žádná barva** nastavíte úroveň průhlednosti plátna na zcela průhlednou.



Průhlednost pláten

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Podpora průhledného pozadí plátna**.

Výstup ve formátu HTML5 Canvas kompatibilním s HiDPI

 Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016

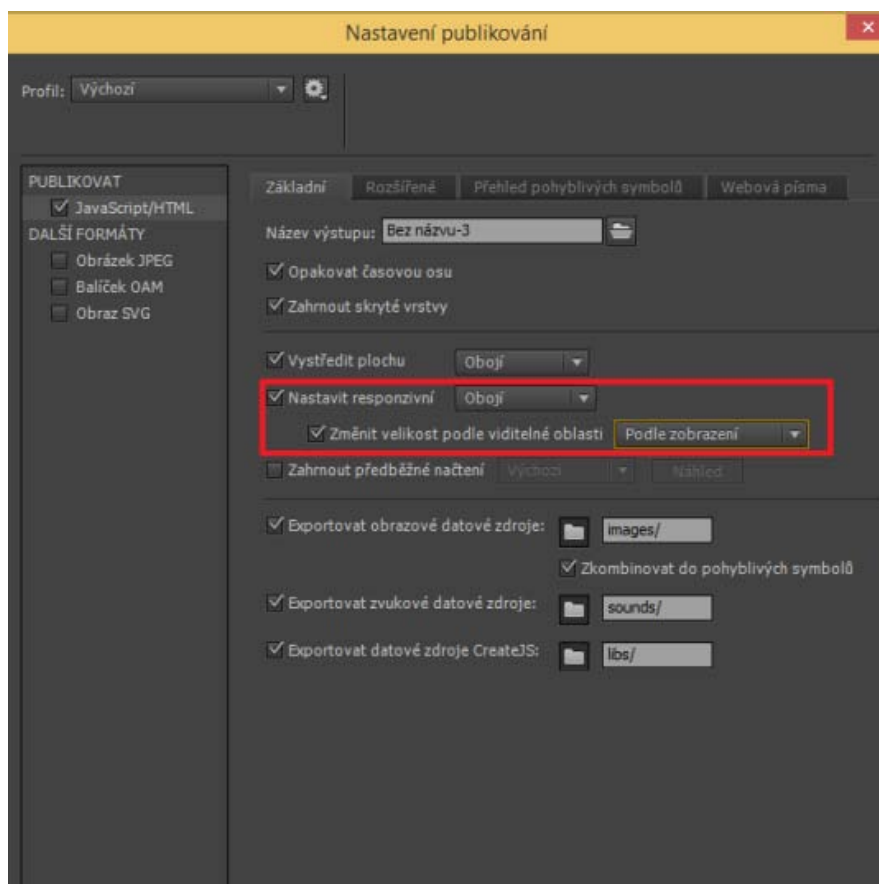
Výstup vygenerovaný v Animate je teď kompatibilní s HiDPI a zajišťuje ostřejší zobrazení na obrazovkách s vysokým rozlišením.

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Výstup ve formátu HTML5 Canvas kompatibilním s HiDPI**.

Responzivní změny velikosti

 Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016

Chcete vytvářet responzivní animace? Přečtěte si, jak Animate mění velikost výstupu podle různých rozměrů, aby dosáhlo responzivního, ostrého a jasného výstupu kompatibilního s HiDPI zařízeními.



Responzivní změny velikosti

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Responzivní změny velikosti**.

Průhledné a responzivní soubory OAM

V Animate teď můžete generovat průhledné, responzivní soubory OAM a ty pak vkládat do aplikací Muse, Captivate nebo Dreamweaver.

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Publikování souborů OAM**.

Přítahování bitmap během vytváření

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

Přečtěte si, jak můžete během vytváření přitahovat bitmapy na nejbližší obrazové body, aby na plátně vypadaly ostřeji. V předchozích verzích se bitmapy na plátně rozmazávaly, takže vizuální zážitek nebyl optimální. Počínaje touto verzí bude Animate při publikování dokumentů HTML5 Canvas hlídat, aby se bitmapy přitáhly na nejbližší obrazový bod a díky tomu vypadaly na plátně ostřeji.

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Přítahování bitmap během vytváření**.

Nástroj pro předběžné načítání v dokumentech HTML5 Canvas

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

Nástroj předběžného načítání je animovaný obrázek GIF, který se zobrazuje, zatímco se stále načítají skripty a zdroje potřebné pro vykreslení animace. Jakmile se zdroje načtou, předběžné načítání se skryje a místo něj se zobrazí sama animace.



Animovaný GIF

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Nástroj pro předběžné načítání v dokumentech HTML5 Canvas**.

Vylepšení šablon pro publikování do formátu HTML5 Canvas

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

Přečtěte si, jak Animate rozděljuje šablony HTML5 Canvas do menších modulů kvůli snazšímu upravování a lepší kontrole nad publikovanými výstupy.

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Vylepšení šablon HTML5 Canvas**.

Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

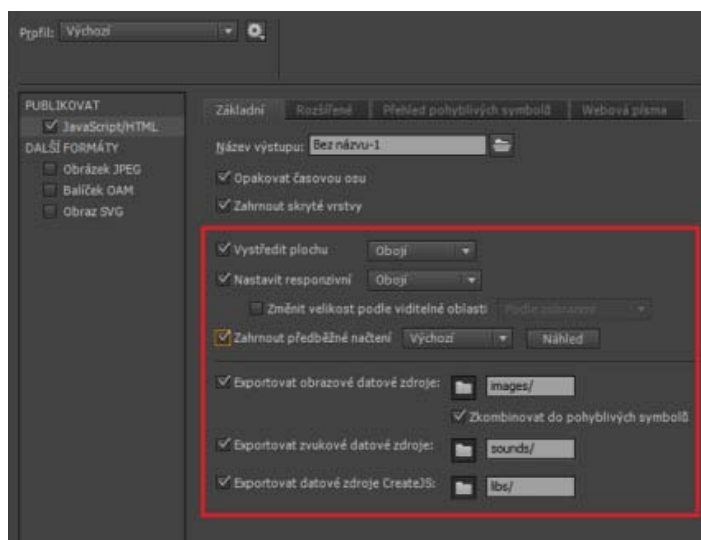
Využívejte nová rozhraní JSAPI podporující import a export HTML šablon u dokumentů Canvas.

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Podpora JSAPI**.

Publikování datových zdrojů pláten do kořenové složky

 *Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016*

Pomocí této funkce můžete publikovat datové zdroje plátna do kořenové složky místo do jejích podsložek.



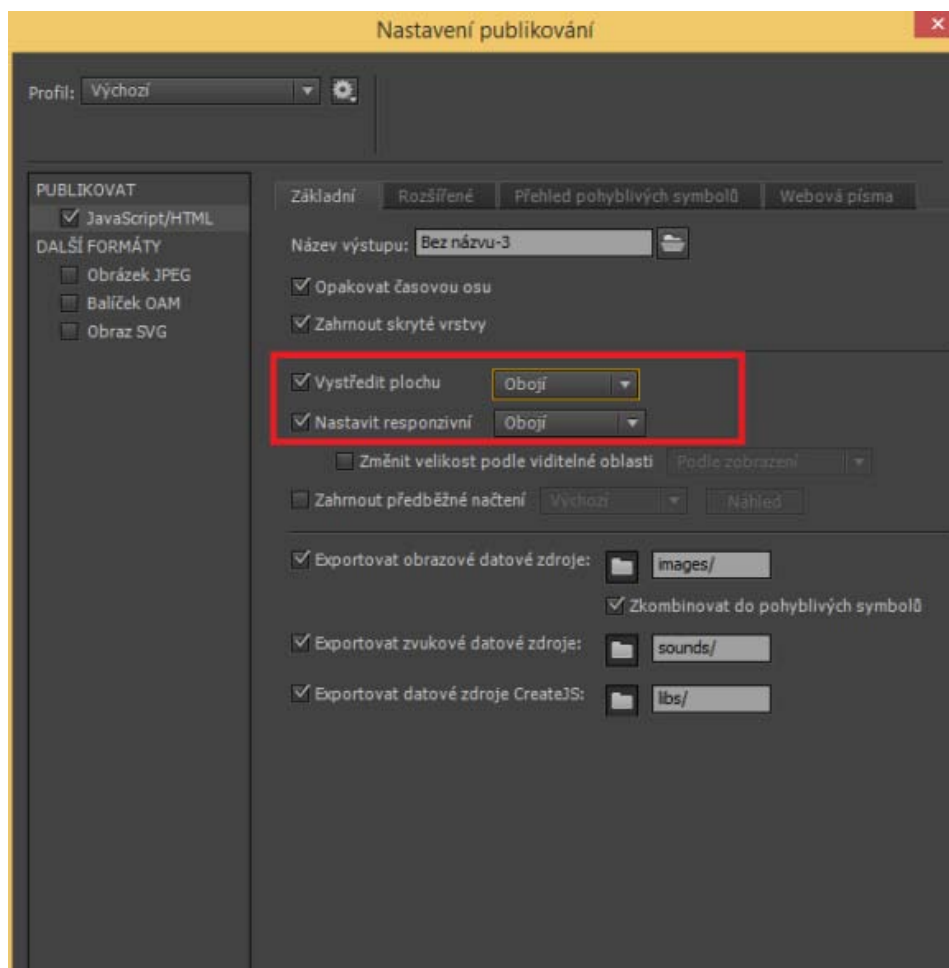
Publikované datové zdroje plátna

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Publikování datových zdrojů pláten do kořenové složky**.

Vystředění plochy

 Novinka v Animate CC 2015.2 | červen 2016

Zjednodušte si práci pomocí nových možností zarovnání, která umožňují zobrazit plátno přesně ve středu prohlížeče. Můžete ho vystředít vodorovně, svisle nebo v obou směrech.



Vystředění plochy

Další informace o této nové funkci najdete v tématu **Vystředění plochy**.

[Na začátek stránky](#)

Další vylepšení

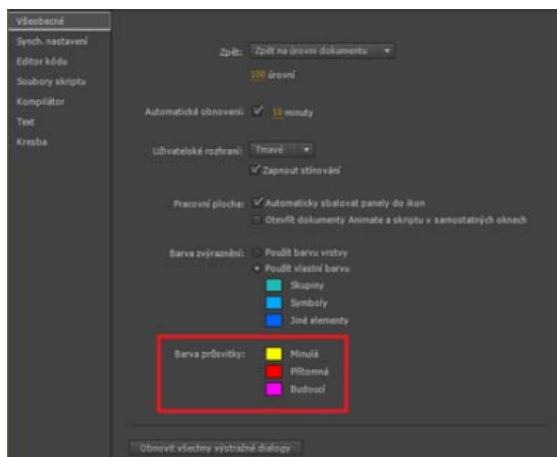
Barevné průsvitky definované uživatelem



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Využívejte nastavitelné barevné kódování průsvitek, díky kterému lépe rozlišíte mezi minulými, aktuálními a budoucími snímky. Průsvitky vzdalující se od aktuálního snímku se zobrazují se stále vyšší průhledností.

Další informace o této vylepšené funkci najdete v tématu **Barevné průsvitky definované uživatelem**.



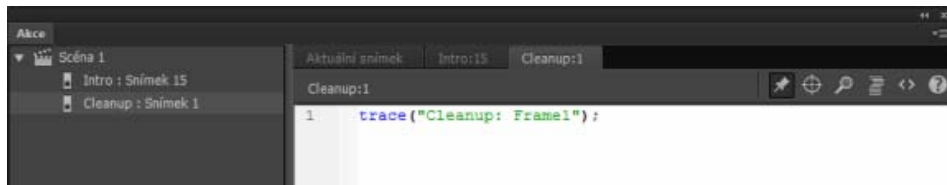
Volby pro přizpůsobení průsvitek

Přidržení skriptů



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Pomocí funkce Přidržet skript můžete připínat skripty ke kartám jednotlivých skriptů na panelu Actionscript a podle potřeby je přesouvat. Tato funkce se hodí, když v rámci souboru FLA nemáte všechny kód uspořádaný do jednoho centrálního umístění anebo pokud používáte víc skriptů najednou. Přidržením skriptu uložíte aktuální umístění kódu na panelu Akce a budete moct přepínat mezi otevřenými skripty.



Přidržení skriptů

Další informace o této vylepšené funkci najdete v tématu **Přidržení skriptů**.

Rozšířené volby importu souborů PSD



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Animate dokáže importovat statické obrázky v mnoha různých formátech, nicméně pro import statických obrázků z aplikace Photoshop se obvykle používá nativní formát Photoshopu (PSD). Při importu souboru PSD zachová Animate mnoho atributů použitých v aplikaci Photoshop a nabízí možnost zachovat i přesnou podobu obrázku.



Rozšířený import souborů PSD

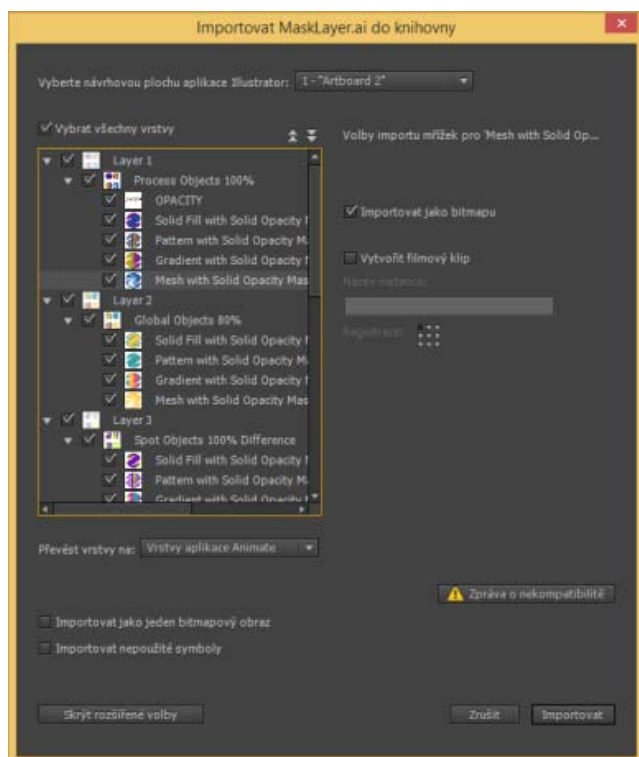
Další informace o této vylepšené funkci najdete v tématu **Rozšířené volby importu souborů PSD**.

Rozšířené volby importu souborů AI



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Animate umí importovat soubory AI z aplikace Adobe® Illustrator® a přitom zachovat přesný vzhled kresby, kterou budete moci dále upravovat. Díky vylepšenému importu souborů AI máte značnou kontrolu nad tím, jak se kresba z Illustratoru importuje do Animate, a můžete určit, jak se mají importovat jednotlivé objekty ze souboru AI.



Rozšířené volby importu souborů AI

Další informace o této vylepšené funkci najdete v tématu **Rozšířené volby importu souborů AI**.

Urychlení výkonu na platformě Windows



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Užijte si mimořádné zrychlení výkonu při provádění každodenních akcí, jako je například přehrávání časové osy nebo její posouvání, kreslení, přetahování a zvětšování obrazu nebo provádění transformací. Vaše animace budou živější než kdy předtím.

Vylepšené interakce malířského štětce



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Animate přináší lepší výkon a snazší ovládání při práci s tahy malířského štětce. Vylepšení výkonu malířského štětce se projevují při transformování tahů štětcem, například při změně jejich velikosti nebo natočení, a také při zvětšování, zmenšování a posouvání plochy.

Integrace nejnovějšího přehrávače Flash Player a rozhraní AIR SDK



Vylepšeno v Adobe Animate CC 2015.2 | červen 2016

Animate podporuje nejnovější verzi přehrávače Flash Player (verze 21) a má integrované rozhraní AIR SDK verze 21.0.



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

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

Začínáme

Práce s různými typy souborů v Animate CC

O souborech Animate

Práce s ostatními aplikacemi Adobe

Otvírání souborů XFL

Práce s nekomprimovanými soubory XFL

Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v aplikaci Animate

Vytvoření nového dokumentu

Ukládání dokumentů aplikace Animate

Tisk dokumentů aplikace Animate (zastaralé v aplikaci Flash Professional CC)

[Na začátek stránky](#) 

O souborech Animate

V aplikaci Animate můžete pracovat s celou řadou různých typů souborů, z nichž každý má jiný účel:

- **Soubory FLA**, se kterými v aplikaci Animate pracujete nejvíce, obsahují základní média, časovou osu a informace ve skriptech pro dokument Animate. *Objekty médií* jsou grafiky, texty, zvuky a videa, která tvoří obsah dokumentu Animate. *Časová osa* umožňuje aplikaci Animate určit, kdy se mají konkrétní objekty médií zobrazit na ploše. Do dokumentů aplikace Animate můžete přidat kód v jazyce *ActionScript®*, což vám umožní jemněji řídit jejich chování a zajistit, aby reagovaly na akce uživatelů.
- **Nekomprimované soubory XFL** se podobají souborům FLA. Soubor XFL a další přidružené soubory ve stejné složce jsou prostě nekomprimovaný ekvivalent souboru FLA. Tento formát usnadňuje skupinám uživatelů pracovat na různých prvcích projektu aplikace Animate současně. Další informace najdete v části [Práce s nekomprimovanými soubory XFL](#).
- **Soubory SWF**, což jsou zkompileované verze souborů FLA, jsou soubory, které se zobrazují na webové stránce. Když publikujete soubor FLA, aplikace Animate vytvoří soubor SWF.

Formát souboru Animate SWF představuje otevřený standard podporovaný i jinými aplikacemi. Další informace o formátech souborů aplikace Animate naleznete na webových stránkách www.adobe.com/go/flashplayer_cz.

- **Soubory AS** jsou soubory jazyka ActionScript – pomocí těchto souborů můžete zachovat určité části nebo celý kód ActionScript mimo soubory FLA, což je užitečné pro uspořádání kódu a také u projektů, ve kterých různí lidé pracují na různých částech obsahu aplikace Animate.
- **Soubory SWC** obsahují opakovaně použitelné komponenty aplikace Animate. Každý soubor SWC obsahuje zkompileovaný filmový klip, kód v jazyce ActionScript a případně další zdroje, které daná komponenta vyžaduje.

Poznámka: (pouze aplikace Animate CC) Soubory SWC nelze do aplikace Animate importovat.

- **Soubory ASC** slouží k ukládání ActionScriptu, který se bude provádět na počítači, na kterém je spuštěný server Adobe Media Server. Tyto soubory umožňují implementovat logiku na straně serveru, která slouží spolu s ActionScriptem v souboru SWF.

Poznámka: Soubory ASC nejsou v aplikaci Animate CC podporovány.

- **Soubory JSFL** jsou soubory JavaScriptu, se kterými můžete do vývojového nástroje Animate přidávat nové funkce.

Následující doplňková videa a výukové lekce ukazují práci s aplikací Animate/Flash Pro. Přestože mohou být v některých videích zobrazené aplikace Flash CS3 nebo CS4, videa se vztahují i k aplikaci Flash Pro CS5.

- Video: [Working with FLA files \(Práce se soubory FLA\) \(CS3\) \(6:00\)](#)
- Výuková lekce: Creating your first Flash CS5 document (Vytvoření prvního dokumentu aplikace Flash CS5)
- Video: [Creating your first working, interactive FLA file \(Vytvoření prvního funkčního, interaktivního souboru FLA\) \(CS3\) \(7:51\)](#)

[Na začátek stránky](#)

Práce s ostatními aplikacemi Adobe

Aplikace Animate je navržena tak, aby spolupracovala s ostatními aplikacemi Adobe® a umožňovala širokou škálu kreativních pracovních postupů. Do aplikace Animate můžete přímo importovat soubory aplikací Illustrator® a Photoshop®. V aplikaci Animate také můžete vytvořit video a upravit ho v aplikaci Adobe® Premiere® Pro nebo After Effects®. Video také můžete z těchto aplikací importovat do aplikace Animate. Při publikování souborů SWF můžete použít aplikaci Dreamweaver® k vložení obsahu do vašich webových stránek. Aplikaci Animate také můžete spustit přímo z aplikace Dreamweaver, aby bylo možné upravit obsah.

[Na začátek stránky](#)

Otvírání souborů XFL

Od verze Animate CC mají vytvořené soubory FLA interní formát XFL. Když v aplikaci Animate uložíte soubor, výchozí formát je FLA, ale interní formát souboru je XFL.

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

V aplikaci Animate můžete otevírat soubory XFL a pracovat s nimi stejně jako se soubory FLA. Když soubor XFL otevřete v aplikaci Animate, můžete ho uložit jako soubor FLA nebo jako nekomprimovaný soubor XFL.

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

- [Exporting from After Effects to Animate via XFL \(Export z aplikace After Effects do aplikace Animate prostřednictvím formátu XFL\) \(2:43\)](#)

Otevření souboru XFL v aplikaci Animate:

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

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

2. V aplikaci Animate zvolte Soubor > Otevřít a přejděte k souboru XFL. Klikněte na Otevřít.

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

Nyní můžete se souborem normálně pracovat.

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

Aplikace Animate vás v dialogovém okně Uložit jako vyzve, abyste nový soubor FLA pojmenovali.

4. Zadejte název a soubor FLA uložte.

[Na začátek stránky](#)

Práce s nekomprimovanými soubory XFL

Od verze Animate CC si můžete vybrat, jestli chcete se soubory aplikace Animate pracovat v nekomprimovaném formátu XFL. Tento formát umožňuje zobrazovat jednotlivé části neboli podsoubory, ze kterých se skládá soubor aplikace Animate. O jaké části se jedná:

- Soubor XML, který popisuje soubor aplikace Animate jako celek.
- Oddělené soubory XML, které popisují jednotlivé symboly Knihovny.
- Dodatečné soubory XML, obsahující nastavení publikování, nastavení mobility a další.
- Složky, které obsahují externí datové zdroje, například soubory rastrového obrázku (bitmapy) používané souborem Animate.

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

Použití služby Live update u souborů XFL

Službu Live update pro upravitelné datové zdroje nekomprimovaných dokumentů XFL můžete použít k úpravě jakékoli položky knihovny z nekomprimovaného dokumentu XFL, i když je dokument právě otevřený v aplikaci Animate. Změny položky se projeví v aplikaci Animate, jakmile dokončíte úpravy této položky v jiné aplikaci.

Úprava položky z nekomprimovaného dokumentu XFL v jiné aplikaci:

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

[Na začátek stránky](#)

Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v aplikaci Animate

Pokud máte nainstalované aplikace Animate i Dreamweaver, můžete v dokumentu aplikace Dreamweaver vybrat soubor SWF a upravit ho v aplikaci Animate. Aplikace Animate neupravuje přímo soubor SWF. Upraví zdrojový dokument (soubor FLA) a pak znovu exportuje soubor SWF.

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

- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na zástupce souboru SWF a v místní nabídce vyberte příkaz Upravit pomocí aplikace Animate.

Dreamweaver přepne do aplikace Animate, která se pokusí najít zdrojový soubor Animate (FLA) k vybranému souboru SWF. Pokud aplikace Animate zdrojový soubor nenajde, zobrazí se výzva, abyste ho vyhledali sami.

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

3. V aplikaci Animate upravte soubor FLA. V okně dokumentu Animate je vidět, že měníte soubor z aplikace Dreamweaver.

4. Po dokončení úprav klikněte na Hotovo.

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

Poznámka: Chcete-li aktualizovat soubor SWF a nechat aplikaci Animate otevřenou, vyberte v aplikaci Animate položku Soubor > Aktualizovat pro Dreamweaver.

5. Pokud si chcete prohlédnout aktualizovaný soubor v dokumentu, klikněte v Inspektoru vlastností v aplikaci Dreamweaver na Přehrát nebo stiskněte klávesu F12. Náhled stránky se zobrazí v okně prohlížeče.

1. Spustíte aplikaci Animate.
2. Na hlavní obrazovce aplikace Animate zvolte Vytvořit nový > Soubor Animate (mobilní).
3. Vyberte v aplikaci Device Central verzi přehrávače a skript jazyka ActionScript.
4. Vyberte typ obsahu.
5. Vyberte v seznamu Dostupná zařízení jedno nebo více cílových zařízení (nebo vyberte sadu nebo jednotlivé zařízení v seznamu Device Sets).
6. Klikněte na Vytvořit.
7. Přidejte obsah do nového dokumentu Animate.
8. Chcete-li dokument otestovat, vyberte možnost Ovládání > Testovat.

[Na začátek stránky](#) 

Vytvoření nového dokumentu

V aplikaci Animate můžete vytvořit nový dokument nebo otevřít dříve uložený dokument. Při práci také můžete otevřít nové okno. Můžete nastavit vlastnosti pro nové nebo existující dokumenty.

Vytvoření nového dokumentu

1. Zvolte Soubor > Nový.
2. Na kartě Všeobecné vyberte typ dokumentu Animate, který chcete vytvořit.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - (Pouze CS5.5) Vyberte výšku, šířku, kmitočet snímků a další nastavení na pravé straně dialogového okna.
 - Zvolte nastavení dokumentu. Viz [Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu](#).

Vytvoření nového dokumentu z předlohy

1. Zvolte Soubor > Nový.
2. Klikněte na záložku Předlohy.
3. Ze seznamu Kategorie vyberte kategorii, ze seznamu Položky kategorie vyberte požadovaný dokument a klikněte na OK. Můžete vybírat ze standardních předloh dodávaných s aplikací Animate nebo můžete zvolit předlohu, kterou jste uložili.

Otevření existujícího souboru

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

Zobrazení dokumentu, když je otevřeno více dokumentů

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

- Klepněte na záložku dokumentu, který chcete zobrazit.

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

Otevření nového okna v aktuálním dokumentu

- Zvolte Okna > Duplikovat okno.

Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu

1. Když je dokument otevřený, zvolte Změnit > Dokument.

Objeví se dialogové okno Vlastnosti dokumentu.

2. Chcete-li nastavit rozměry vymezené plochy, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li velikost vymezené plochy určit v obrazových bodech, zadejte hodnoty do polí Šířka a Výška. Minimální velikost je 1 x 1 obrazový bod; maximální je 2880 x 2880 obrazových bodů.
- Chcete-li velikost vymezené plochy přesně přizpůsobit místu využívanému obsahem ve vymezené ploše, vyberte možnost Přizpůsobení: Obsah.
- Chcete-li nastavit velikost vymezené plochy na maximální dostupnou tisknutelnou oblast, vyberte možnost Přizpůsobení: Tiskárna. Tato plocha je dána velikostí papíru zmenšené o velikost okraje vybraného pomocí volby Okraje v dialogovém okně Vzhled stránky (Windows) nebo v dialogovém okně Okraje tisku (Macintosh).
- Chcete-li nastavit vymezenou plochu na výchozí velikost 550 x 400 obrazových bodů, vyberte možnost Přizpůsobení: Výchozí.

3. Chcete-li upravit polohu a orientaci 3D objektů ve vymezené ploše a zachovat jejich vzhled ve vztahu k okrajům vymezené plochy, vyberte možnost Přizpůsobit úhel 3D perspektivy za účelem zachování aktuální projekce scény.

Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že změníte velikost vymezené plochy.

4. (Pouze CS5.5) Chcete-li automaticky změnit velikost obsahu ve vymezené ploše podle

změny velikosti vymezené plochy, vyberte možnost Změnit velikost obsahu podle vymezené plochy.

Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že změníte velikost vymezené plochy. V předvolbách můžete zvolit, zda chcete změnit velikost obsahu v zamknutých a skrytých vrstvách. Další informace viz Nastavení všeobecných předvoleb.

5. Chcete-li určit měrnou jednotku pro pravítka, která jsou zobrazeny na pracovní ploše, vyberte volbu z nabídky Jednotky pravítka. (Toto nastavení také určuje jednotky pro panel Informace.)
6. Chcete-li nastavit barvu pozadí dokumentu, klikněte na položku Barva pozadí a vyberte požadovanou barvu z palety.
7. V poli Kmitočet snímků zadejte požadovaný počet snímků animace za sekundu.

U většiny animací zobrazovaných v počítači, zejména pokud se přehrávají z webu, stačí 8 snímků za sekundu (fps) až 15 fps. Když změníte kmitočet snímků, stane se nový kmitočet snímků výchozím pro nové dokumenty.
8. (Pouze CS5.5) Chcete-li automaticky ukládat dokument v určeném časovém intervalu, vyberte možnost Automaticky uložit a zadejte počet minut mezi uloženími.
9. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li nové nastavení použít pouze pro aktuální dokument, klepněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li nové nastavení určit jako výchozí vlastnosti pro všechny nové dokumenty, klepněte na volbu Nastavit jako výchozí.

Změny vlastností dokumentu s použitím inspektoru vlastností

1. Kliknutím na pracovní plochu mimo vymezenou plochu odznačte všechny objekty ve vymezené ploše. V inspektoru vlastností se objeví vlastnosti dokumentu. Chcete-li otevřít inspektor vlastností, vyberte (Okno > Vlastnosti).
2. (Pouze CS5.5) V oddílu Publikovat zvolte pro svůj dokument verzi přehrávače Flash Player a verzi jazyka ActionScript. Pro přístup k dalším nastavením publikování klepněte na tlačítko Nastavení publikování. Další informace naleznete v tématu Nastavení publikování.
3. V oddílu Vlastnosti zadejte u položky FPS (snímky za sekundu) počet snímků animace, které se mají přehrát každou sekundu.
4. Chcete-li změnit velikost vymezené plochy, zadejte hodnoty pro šířku a výšku vymezené plochy.
5. Chcete-li vybrat barvu pozadí vymezené plochy, klikněte na políčko barvy vedle vlastnosti vymezené plochy a vyberte barvu z palety.
6. Chcete-li upravit další vlastnosti dokumentu, klepněte na tlačítko Upravit vedle vlastnosti Velikost. Další informace o všech vlastnostech dokumentu viz [Nastavení vlastností nového nebo existujícího dokumentu](#).

Přidání metadat XMP do dokumentu

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

Poznámka: Aplikace Adobe Animate CC nepodporuje 32bitovou verzi nástroje Bridge.

Vkládání metadat zlepšuje schopnost webových vyhledávačů vracet smysluplné výsledky vyhledávání pro

obsah aplikace Animate. Vyhledávací metadata jsou založena na specifikacích formátu XMP (Extensible Metadata Platform) a ukládají se do souboru FLA ve formátu vyhovujícím standardu W3C.

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

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

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

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

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

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

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

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

Historie Obsahuje záznam změn provedených v obrazech v aplikaci Photoshop.

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

Version Cue Vypisuje jakoukoli verzi souborů aplikace Version Cue.

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

Přidání metadat:

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

[Na začátek stránky](#) 

Ukládání dokumentů aplikace Animate

Při ukládání dokumentu FLA aplikace Animate můžete použít aktuální název a umístění nebo jiný název a umístění.

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

Uložení dokumentu Animate ve výchozím formátu FLA

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přepsat aktuální verzi na disku, zvolte Soubor > Uložit.
 - Pokud chcete dokument uložit na jiné místo a/nebo pod jiným názvem nebo pokud

ho chcete komprimovat, zvolte Soubor > Uložit jako.

2. Jestliže jste zvolili Uložit jako nebo pokud dokument ještě nebyl nikdy uložen, zadejte název souboru a umístění.
3. Klikněte na tlačítko Uložit.

Uložení dokumentu v nekomprimovaném formátu XFL

1. Zvolte Soubor > Uložit jako.
2. V nabídce Uložit jako typ zvolte možnost Nekomprimovaný dokument aplikace Animate CC (*.xfl).
3. Zvolte název a umístění souboru a klikněte na Uložit.

Obnovení naposledy uložené verze dokumentu

- Zvolte Soubor > Obnovit.

Uložení dokumentu jako předlohy

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

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

Chcete-li odstranit uložené šablony, přejděte do jedné z následujících složek a odstraňte soubor předlohy FLA ze složky kategorie, která jej obsahuje.

- Systém Windows XP: C:\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\cs_CZ\Configuration\Templates\
- Systém Windows Vista a 7: C:\Users\<uživatelské jméno>\AppData\Local\Adobe\Flash CS5\<jazyk>\Configuration\Templates\
- Systém Mac OS: <pevný disk>/Users/<uživatelské jméno>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<jazyk>/Configuration/Templates/

Uložení dokumentu jako dokumentu aplikace Animate CC

1. Zvolte Soubor > Uložit jako.
2. Zadejte název souboru a jeho umístění.
3. V rozbalovací nabídce Formát vyberte možnost Dokument aplikace Animate CC a klikněte na tlačítko Uložit.

Poznámka: Jestliže se zobrazí upozornění na možnost vymazání obsahu, pokud ho uložíte ve formátu aplikace Animate CC, pokračujte kliknutím na tlačítko Uložit jako Animate CC. Může se to stát, pokud dokument obsahuje funkce, které jsou dostupné jen v aplikaci Animate CC. Aplikace Animate CC tyto vlastnosti při uložení dokumentu ve formátu aplikace Animate nezachová.

Ukládání dokumentů při ukončení aplikace Animate

1. Vyberte Soubor > Konec (Windows) nebo Animate > Ukončit aplikaci Animate (Macintosh).
2. Pokud máte otevřené dokumenty, ve kterých jsou neuložené změny, Animate se vás u každého dokumentu zeptá, jestli chcete změny uložit nebo vypustit.
 - Klepněte na Ano, chcete-li změny uložit a dokument zavřít.
 - Klepněte na Ne, chcete-li dokument zavřít bez uložení změn.

[Na začátek stránky](#) 

Tisk dokumentů aplikace Animate (zastaralé v aplikaci Flash Professional CC)

Tisk z dokumentů Animate

Pokud chcete své dokumenty prohlížet nebo upravovat, vytiskněte si z dokumentů aplikace Adobe Animate snímky nebo určete, jaké snímky bude možné vytisknout z přehrávače Flash Player pomocí prohlížeče.

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

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

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

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

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

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

5. Snímky vytiskněte příkazem Soubor > Tisknout.

Použití popisů snímků k zakázání tisku

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

Pokud zakázete tisk z přehrávače Flash Player, uživatel může stále použít k vytištění snímků příkaz Tisknout v prohlížeči. Tento příkaz představuje funkci prohlížeče, a proto nelze k jeho ovládání nebo zakázání použít

Animate.

Zakázání tisku v kontextové nabídce přehrávače Flash Player

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

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

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

Zakázání tisku odstraněním kontextové nabídky přehrávače Flash Player

1. Otevřete nebo aktivujte dokument aplikace Animate (soubor FLA), který chcete publikovat.
2. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
3. Vyberte záložku HTML, odznačte Zobrazit nabídku a klikněte na OK.

Určení oblasti tisku při tisku snímků

1. Otevřete dokument aplikace Animate (soubor FLA) obsahující snímky, u kterých chcete nastavit tisk.
2. Vyberte snímek, který jste neurčili, aby se vytiskl s popisem snímku #p, a který je ve stejné vrstvě jako snímek popsáný #p.

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

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

Změna tištěné barvy pozadí

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

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

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

3. Proveďte jeden z následujících úkonů:

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

Tisk z kontextové nabídky přehrávače Flash Player

K tisku snímků z jakéhokoli souboru SWF aplikace Animate slouží příkaz Tisknout, který je v kontextové nabídce přehrávače Flash Player.

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

1. Otevřete dokument.

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

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

2. Pokud chcete zobrazit obsah aplikace Animate v prohlížeči, klikněte na položky Soubor > Náhled publikování > Výchozí nebo stiskněte klávesu F12.

3. Kontextová nabídka přehrávače Flash Player se zobrazí, když na obsah v aplikaci Animate kliknete v okně prohlížeče pravým tlačítkem myši (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh).

4. Z kontextové nabídky přehrávače Flash Player vyberte Tisknout, aby se zobrazilo tiskové dialogové okno.

5. Ve Windows vyberte rozsah tisku a tím určete, které snímky se mají vytisknout.

6. Na Macintoshi vyberte v tiskovém dialogovém okně stránky, které se mají vytisknout.

7. Podle vlastností konkrétní tiskárny vyberte další volby tisku.

8. Klikněte na tlačítko OK (Windows) nebo Tisknout (Macintosh).

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

Společnost Adobe také doporučuje

- O časové ose
- Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects
- [Vytváření mobilního obsahu v aplikaci Animate](#)
- Nastavení předvoleb v aplikaci Animate
- Publikování a export
- Publishingoverview

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

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

Platformy

Převod projektů Animate CC do jiných formátů pomocí programu pro převod typů dokumentů

Převod dokumentu aplikace Animate na jiný formát

Převod dokumentu Animate programem pro převod typů dokumentů

[Na začátek stránky](#)

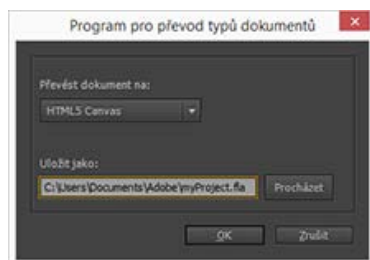
Převod dokumentu aplikace Animate na jiný formát

Univerzální program pro převod typů dokumentů umožňuje převést stávající projekty FLA (libovolného typu) na libovolný jiný typ dokumentu, jako je HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL, nebo na vlastní typ dokumentu. Při převodu na jiný formát můžete využít funkce pro tvorbu, které Animate pro daný typ dokumentu nabízí.

Převod dokumentu Animate programem pro převod typů dokumentů

Převod dokumentu Animate na jiný typ dokumentu:

1. Otevřete dokument, který chcete převést, a klikněte na Příkazy > Převést na jiné formáty dokumentů. Otevře se dialogové okno Program pro převod typů dokumentů.
2. V rozevřacím seznamu Převést dokument na vyberte typ, na který chcete dokument převést.
3. Klikněte na tlačítko Procházet, vyberte adresář, kam chcete převedený soubor uložit, a klikněte na tlačítko OK.



Dialogové okno programu pro převod typů dokumentů

Poznámka: Při pokusu o převod dokumentu s více scénami na dokument typu HTML5 Canvas se každá scéna uloží do samostatného souboru, protože dokument typu HTML5 Canvas nepodporuje více scén. Pokud chcete všechny scény použít v jednom dokumentu, dejte je do samostatných symbolů.

Když chcete stávající projekty Animate převést na jiný formát nebo chcete v projektu opakovaně použít datové zdroje, jednoduše zkopírujte vrstvy a symboly z knihovny.

Podpora vlastní platformy

Aplikace Animate podporuje vytváření bohaté grafiky a animací. Používá k tomu typy dokumentů, jako je ActionScript, HTML5 a WebGL. Funkce podpory vlastní platformy pomáhá rozšířit možnosti aplikace Animate CC tak, aby podporovala i jiné platformy, které nejsou nativní.

Podporu vlastní platformy je možné do aplikace Animate přidat implementací zásuvného modulu. Tento modul používá sadu rozhraní API (Application Programming Interface), která jsou součástí vývojové sady pro podporu vlastních platform. Vývojáři mohou tato rozhraní používat k vytváření zásuvných modulů pro aplikaci Animate, které podporují vlastní platformu, a používat ukázkový kód. Když si uživatelé nainstalují zásuvný modul, který pro určitou platformu podporuje nový typ dokumentu, mohou k vytváření kreseb používat bohatou sadu funkcí aplikace Animate a publikovat je ve výstupním formátu odpovídajícím vlastní platformě.

[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.

Vývojář

Pokud jste vývojář, který vytváří doplňky pro aplikaci Animate, použijte k vývoji a distribuci zásuvných modulů následující pracovní postup:

Podpora vlastní platformy – vývojář platformy



Poznámka: Pokyny týkající se použití vývojové sady k vývoji zásuvných modulů podporujících vlastní

platformu naleznete v tématu *Povolení podpory vlastních platform*

Podrobnou dokumentaci k rozhraní API v sadě pro vývoj najdete v tématu *Reference k rozhraní API podporujícího vlastní platformy*.

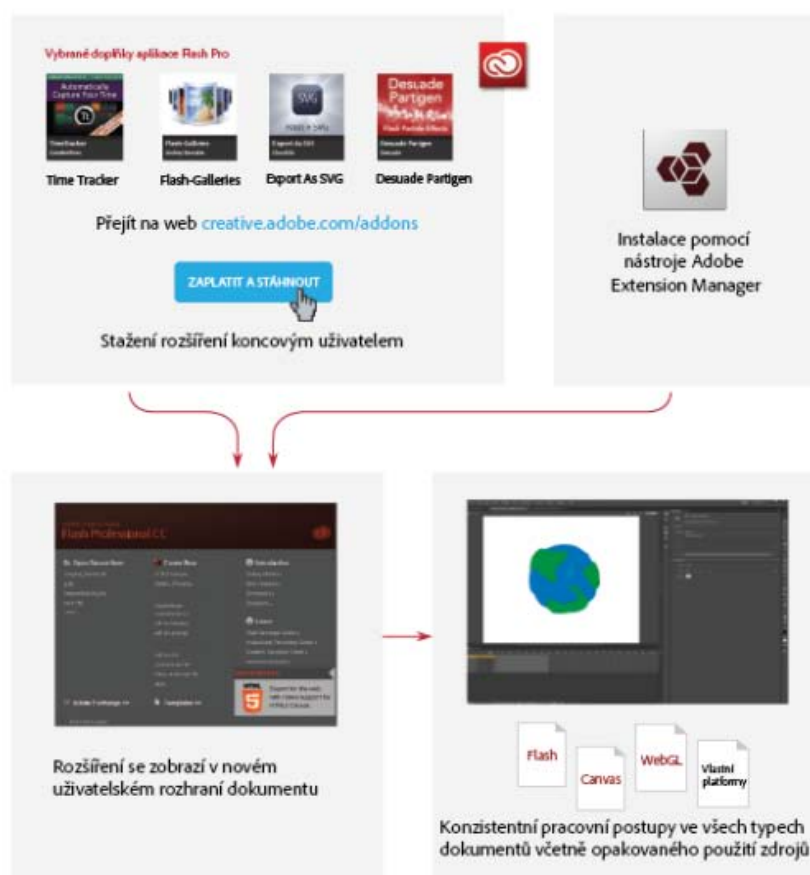
Uživatel

Pokud používáte aplikaci Animate, existuje několik způsobů, jak získat zásuvný modul pro podporu vlastní platformy:

- Stáhněte si zásuvný modul, který podporuje vybranou vlastní platformu, ze stránky [Adobe Add-ons](#). 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 vysvětluje, jak nainstalovat zásuvný modul pro podporu vlastní platformy a vytvořit dokument vlastní platformy.

Podpora vlastní platformy – koncový uživatel



Související dokumentace

- Povolení podpory vlastní platformy
- Reference k rozhraní API podporujícího vlastní platformy
- Práce se zásuvnými moduly podporujícími vlastní platformy

Keywords : podpora vlastní platformy, flash professional, cc 2014, rozšíření podpory na vlastní platformy, publikování jiných než nativních formátů pomocí aplikace flash, nové formáty dokumentů v aplikaci flash



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

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

Vytváření a publikování dokumentů HTML5 Canvas v aplikaci Animate CC

Co je HTML5 Canvas?

Nový typ dokumentu HTML5 Canvas

[Aplikace Animate 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

[Základní nastavení](#)

[Rozšířená nastavení](#)

Proměnné HTML šablon

Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas

Vkládání JavaScriptu do HTML

Sloučení dat JSON do JavaScriptu

Optimalizace výstupu formátu HTML5 Canvas

[Nastavení průhledného pozadí plátna](#)

[Export bitmap jako pohyblivých symbolů](#)

Práce s textem v dokumentu HTML5 Canvas

[Statický text](#)

[Dynamický text](#)

Princip výstupu HTML5 Canvas

Migrace stávajícího obsahu do dokumentu HTML5 Canvas

[Změny provedené v obsahu po migraci](#)

Převod ostatních typů dokumentů na dokumenty HTML5 Canvas

[Na začátek stránky](#) ¹¹

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 získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Nový typ dokumentu HTML5 Canvas

Animate CC umožňuje vytvářet dokumenty HTML5 Canvas s pestrou grafikou, animacemi, kresbami a dalším obsahem. Aplikace Animate 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 Animate vytvářet obsah, jehož výsledkem bude výstup v HTML5. Několika kliknutími tak můžete vytvořit dokument HTML5 Canvas a vygenerovat plně funkční výstup. V aplikaci Animate jsou totiž volby dokumentu a publikování přednastaveny tak, aby generovaly výstup HTML5.

Aplikace Animate CC je integrována s rozhraním CreateJS, které aktivuje bohatý interaktivní obsah v otevřených webových technologiích prostřednictvím HTML5. Aplikace Animate 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.

Aplikace Animate a rozhraní API Canvas

Aplikace Animate publikuje v jazyce HTML5 s využitím rozhraní API Canvas. Aplikace Animate Pro plynule převádí objekty vytvořené na ploše na jejich protějšky na plátně. Mapováním funkcí aplikace Animate 1:1 na rozhraní API uvnitř elementu Canvas umožňuje aplikace Animate publikovat složitý obsah v jazyce HTML5.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Vytvoření dokumentu HTML5 Canvas

Dokument HTML5 Canvas vytvoříte takto:

1. Na úvodní obrazovce aplikace Animate CC klikněte na možnost HTML5 Canvas. Otevře se nový soubor FLA se změněným nastavením publikování na tvorbu výstupu HTML5.
2. Nebo můžete výběrem možnosti **Soubor > Nový** zobrazit dialog Nový dokument. Klikněte na možnost **HTML5 Canvas**.

Nyní můžete začít vytvářet obsah HTML5 pomocí nástrojů aplikace Animate. Na začátku práce s dokumentem HTML5 Canvas si všimněte, že některé funkce a nástroje nejsou podporovány, a proto jsou vypnuté. Je to dáno tím, že aplikace Animate podporuje takové funkce, které v HTML5 podporuje element Canvas. Podporovány nejsou například 3D transformace, tečkované čáry a efekty úkosu.

[Na začátek stránky](#) ¹²

Doplnění interaktivity do dokumentu HTML5 Canvas

Aplikace Animate CC používá k publikování obsahu HTML5 knihovny CreateJS. CreateJS je sada modulárních knihoven a nástrojů, které pomocí HTML5 umožňují používání bohatého interaktivního obsahu v otevřených webových technologiích. Sadu CreateJS tvoří: EaselJS, TweenJS, SoundJS a PreloadJS. 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 Animate CC. To znamená, že v aplikaci Animate můžete do jednotlivých objektů na ploše přidávat kód JavaScript a přímo při jeho vytváření zobrazovat náhled. Aplikace Animate zase nabízí nativní podporu JavaScriptu, včetně praktických funkcí v editoru kódu, které zvyšují efektivitu pracovních postupů u 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 kliknutím na [tento odkaz](#).

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.

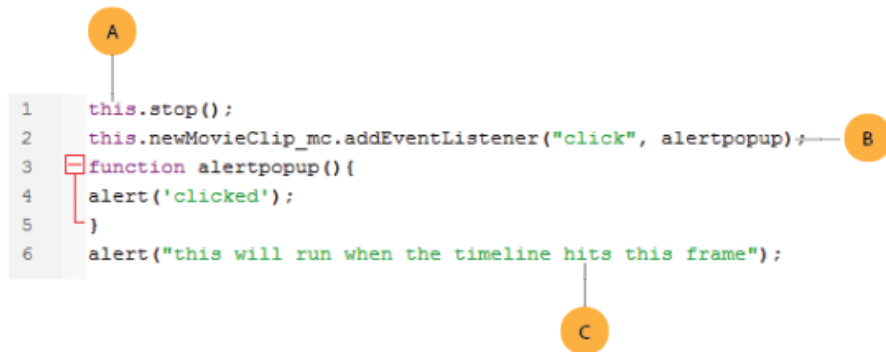
Navíc aplikace Animate při práci s dokumentem HTML5 Canvas podporuje některé funkce panelu Akce. Tyto

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.

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

Závorky Při psaní kódu JavaScript se k levým závorkám automaticky doplňují pravé jednoduché nebo složené závorky.



(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

V aplikaci Animate CC jsou dostupné fragmenty kódu JavaScript, které umožňují přidat interaktivitu. Chcete-li získat přístup k fragmentům kódu a používat je, vyberte **Okno > Fragmenty kódu**. Další informace o přidávání fragmentů kódu JavaScript naleznete v tomto článku.

Odkazy na dokumentaci k rozhraní CreateJS

Knihovna rozhraní CreateJS	Dokumentace k rozhraní API	Ukázky kódů ve službě G
EaselJS	http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html	https://github.com/createjs/e
TweenJS	http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html	https://github.com/createjs/t
SoundJS	http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html	https://github.com/createjs/s
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html	https://github.com/createjs/p

- [EaselJS](#)
- [TweenJS](#)

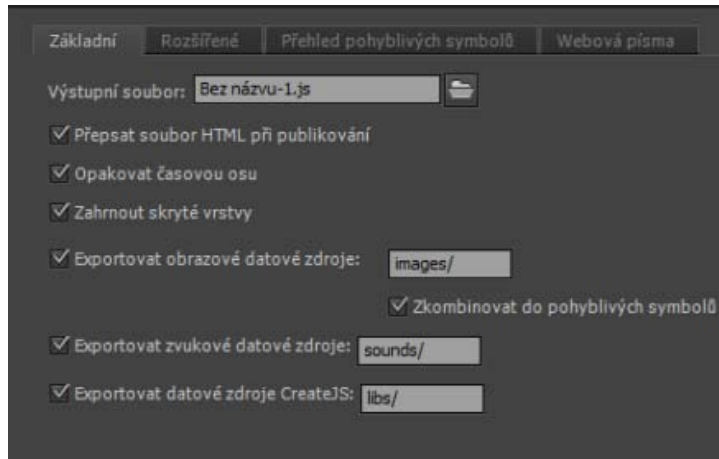
- [SoundJS](#)
- [PreloadJS](#)

Publikování animací v jazyce HTML5

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

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

Základní 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.

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

Vystředit plochu Umožňuje nastavit, zda se má plocha vystředit **vodorovně, svisle, nebo v obou směrech**. Ve výchozím nastavení se plocha (respektive plátno) HTML zobrazuje ve středu okna prohlížeče.

Nastavit responzivní Umožňuje nastavit, aby animace používala responzivní výšku, šířku nebo obojí, a měnil velikost publikovaného výstupu podle různých rozměrů. Výsledkem je responzivní, ostrý a jasný výstup kompatibilní s HiDPI zařízeními.

Výstup se zároveň roztáhne tak, aby bez okrajů pokryl celou plochu obrazovky. Zároveň si však zachová původní poměr stran za cenu toho, že malá část plátna se nemusí vejít na obrazovku.

- Volby **Šířka, Výška a Obojí** zajišťují, že veškerý obsah se zmenší na velikost plátna a bude viditelný i na malých obrazovkách (například na mobilních telefonech nebo tabletech). Pokud je velikost obrazovky větší než velikost vymezené plochy, zobrazí se plátno v původní velikosti.

Změnit velikost podle viditelné oblasti Umožňuje nastavit, zda má animace v režimu celé obrazovky změnit velikost při zachování poměru stran anebo zda se má roztáhnout. Ve výchozím nastavení je tato volba vypnutá.

Podle zobrazení: V režimu celé obrazovky zobrazí výstup tak, aby vyplňoval celou obrazovku, a přesto si zachoval poměr stran.

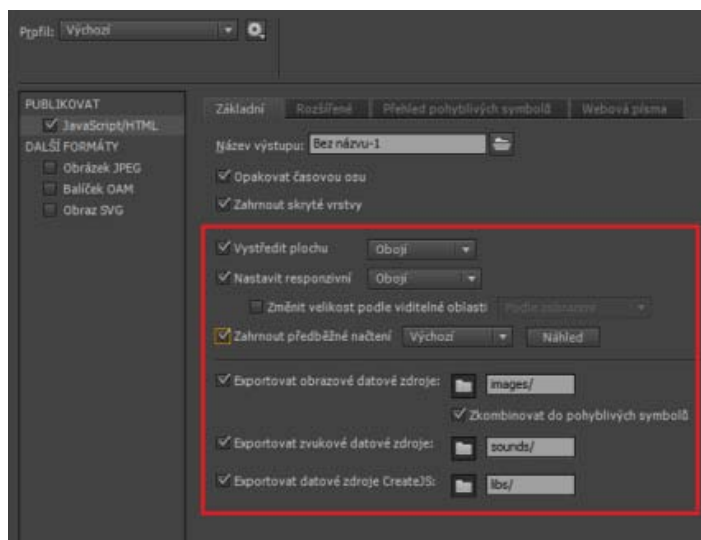
Roztáhnout na míru: Roztáhne výstup tak, aby nevznikaly žádné okraje ani ořezy.

Zahrnout předběžné načítání: Určuje, zda se má používat výchozí nástroj pro předběžné načítání nebo zda chce uživatel vybrat vlastní nástroj z knihovny dokumentů.

Nástroj pro předběžné načítání je vizuální indikátor v podobě animovaného obrázku GIF, který se zobrazuje, zatímco se stále načítají skripty a zdroje potřebné pro vykreslení animace. Jakmile se zdroje načtou, předběžné načítání se skryje a místo něj se zobrazí sama animace.

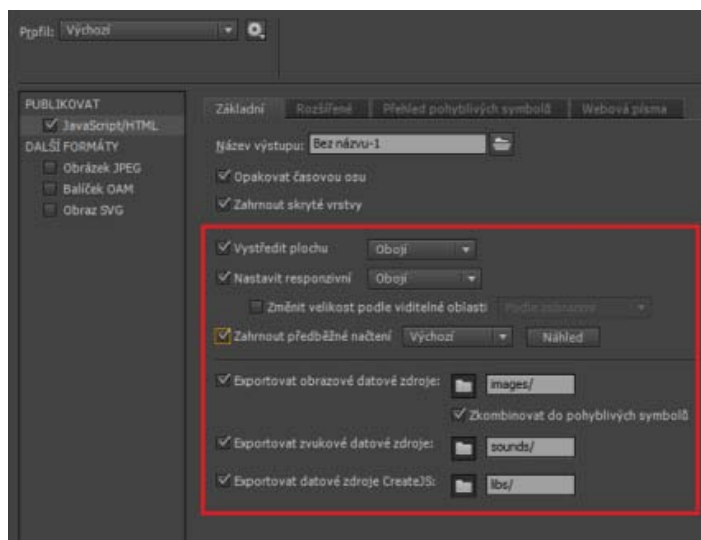
Ve výchozím nastavení není předběžné načítání zapnuté.

- Volba **Výchozí** znamená, že se bude používat výchozí nástroj předběžného načítání.
- Volbou **Procházet** můžete použít obrázek GIF, který si sami vyberete. Obrázek GIF pro předběžné načítání se zkopíruje do složky obrázků nastavené v části **Exportovat obrazové datové zdroje**.
- Volbou **Náhled** zobrazíte náhled vybraného obrázku GIF.



Nastavení publikování

Pomocí přepínačích voleb nastavte, zda chcete publikovat do kořenové složky, nebo na úrovni podsložek. Toto tlačítko je ve výchozím nastavení **zapnuté**. Jeho vypnutím deaktivujete pole složky. Datové zdroje se pak budou exportovat do stejné složky jako výstupní soubor.



Publikování datových zdrojů pláten do kořenové složky

Exportovat obrazové datové zdroje Složka, do které se ukládají obrazové zdroje a ze které jsou pak odkazovány.

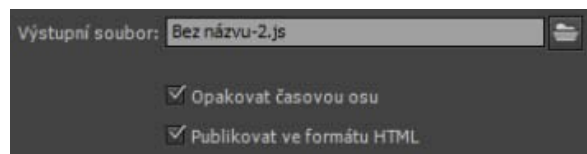
Zkombinovat do pohyblivých symbolů: Výběrem této volby zkombinujete všechny obrazové zdroje do pohyblivých symbolů. Další možnosti pohyblivých symbolů popisuje část [Export bitmap jako pohyblivých symbolů](#).

Exportovat zvukové datové zdroje Složka, do které se ukládají zvukové zdroje vašeho dokumentu a ze které jsou pak odkazovány.

Exportovat datové zdroje CreateJS Složka, do které se ukládají knihovny CreateJS a ze které jsou pak odkazovány.

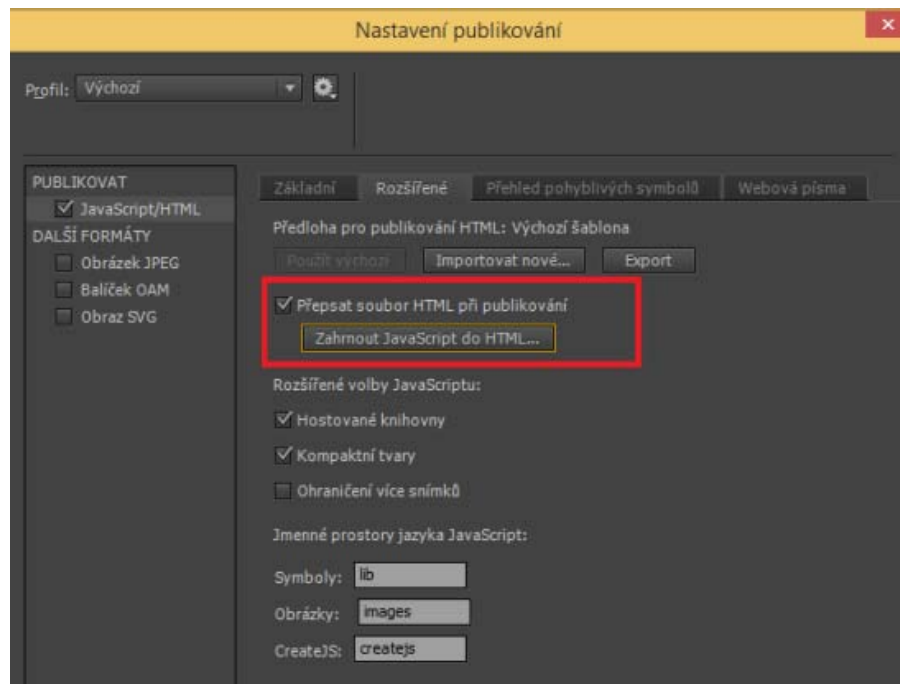
***Poznámka:** Ve výchozím nastavení se publikované soubory rozdělují do logických podsložek.*

Rozšířená nastavení



Možnosti exportu datových zdrojů Relativní adresy URL pro export obrázků, 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 zabrání přepsání změněných knihoven jazyka JavaScript.

Volba Exportovat všechny bitmapy jako pohyblivé symboly umožňuje sbalit všechny bitmapy v dokumentu ve formátu Canvas jako přehled obrázků pohyblivých symbolů, což snižuje počet serverových požadavků a zlepšuje výkon. Maximální rozměry přehledu pohyblivých symbolů určíte tím, že zadáte výšku a šířku.



MOŽNOSTI EXPORTU DATOVÝCH ZDROJŮ:

☒ **Obrázky:**

☒ Exportovat všechny bitmapy jako pohyblivé symboly

Maximální velikost pohyblivých symbolů: 8192 x 8192

☒ **Zvuky:**

☒ **CreateJS:**

JMENNÉ PROSTORY JAZYKA JAVASCRIPT:

Symbols:

Obrazy:

CreateJS:

Předloha pro publikování HTML:

Použít výchozí: Publikujte výstup HTML5 pomocí výchozí šablony.

Importovat nové: Importujte novou šablonu pro dokument HTML5.

Exportovat: Exportujte dokument HTML5 jako předlohu.

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.

Přepsat soubor HTML při publikování a Zahrnout JavaScript do HTML: Máte-li zapnutou volbu Zahrnout JavaScript do HTML, políčko Přepsat soubor HTML při publikování bude automaticky zaškrtnuté a neaktivní. Pokud zrušíte zaškrtnutí políčka Přepsat soubor HTML při publikování, zruší se i zaškrtnutí políčka Zahrnout JavaScript do HTML a to se stane neaktivním.

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

Poznámka: Animaci navrženou s použitím vnořených časových os a jediného snímku nelze opakovat.

[Na začátek stránky](#)

Proměnné HTML šablon

Když importujete novou HTML šablonu, výchozí proměnné se během publikování nahradí vlastními fragmenty kódu, založenými na komponentech souboru FLA.

Následující tabulka uvádí proměnné šablon, které Animate momentálně rozeznává a nahrazuje:

--	--

Atribut/Parametr	Proměnná v šabloně
Název HTML dokumentu	\$TITLE
Vyhrazené místo na vložení skriptů CreateJS	\$CREATEJS_LIBRARY_SCRIPTS
Vyhrazené místo na vložení generovaných skriptů (včetně skriptů webových písem)	\$ANIMATE_CC_SCRIPTS
HTML značka pro spuštění skriptu na straně klienta	\$SCRIPT_START
Vyhrazené místo na kód pro vytvoření zavaděče (CreateJS LoadQueue)	\$CREATE_LOADER
Vyhrazené místo na kód pro načítání datových zdrojů obsažených v manifestu	\$LOAD_MANIFEST
Vyhrazené místo na kód definující metodu načítání souborů	\$HANDLE_FILE_LOAD_START
Vyhrazené místo na kód pro práci s událostmi načítání souborů	\$HANDLE_FILE_LOAD_BODY
Vyhrazené místo na kód uzavírající způsob načítání souborů	\$HANDLE_FILE_LOAD_END
Vyhrazené místo na kód definující metodu „handle complete“, která je volána po načtení datových zdrojů	\$HANDLE_COMPLETE_START
Vyhrazené místo na kód pro vytvoření plochy	\$CREATE_STAGE
Vyhrazené místo na kód pro registraci události „tick“, po které se spustí animace	\$START_ANIMATION
Vyhrazené místo na kód pro podporu responzivních změn velikosti a HiDPI displejů	\$RESP_HIDPI
Vyhrazené místo na kód uzavírající metodu „handle complete“	\$HANDLE_COMPLETE_END
Vyhrazené místo na funkci pro práci s obsahem obsahujícím zvuky	\$PLAYSOUND
Vyhrazené místo na výběr stylu pro podporu vystředění plátna	\$CENTER_STYLE
Vyhrazené místo na vlastnost stylu zobrazení plátna, kvůli podpoře nástroje pro předběžné načítání („preloader“).	\$CANVAS_DISP
Vyhrazené místo na kód pro zobrazení nástroje pro předběžné načítání	\$PRELOADER_DIV
HTML značka pro zastavení skriptu na straně klienta	\$SCRIPT_END
Identifikátor prvku na plátně	\$CANVAS_ID
Šířka plochy nebo prvku na plátně	\$WT
Výška plochy nebo prvku na plátně	\$HT
Barva pozadí plochy nebo prvku na plátně	\$BG
Verze Animate CC, ve které byl obsah vygenerován	\$VERSION

V této verzi přestávají být podporovány tyto tokeny z předchozích verzí:

Atribut/Parametr	Proměnná v šabloně
Vyhrazené místo na vložení skriptů (CreateJS a generovaného JavaScriptu)	\$CREATEJS_SCRIPTS
Vyhrazené místo na skript pro inicializaci knihoven CreateJS,	

Poznámka: Tyto tokeny byly rozděleny do samostatných modulů a nahrazeny jinými tokeny.

[Na začátek stránky](#)

Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas

Následující rozhraní JSAPI podporují import a export HTML šablon u dokumentů Canvas:

- Do určeného umístění exportuje šablonu publikování HTML5 Canvas pro daný dokument:

```
bool document::exportCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Příklad:

```
var pathURI = "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html"
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().exportCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Šablonu se nepodařilo exportovat.");
```

- Z určeného umístění importuje a nastaví šablonu publikování HTML5 Canvas pro daný dokument:

```
bool document::importCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Příklad:

```
var pathURI= "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html";
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().importCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Šablonu se nepodařilo importovat.");
```

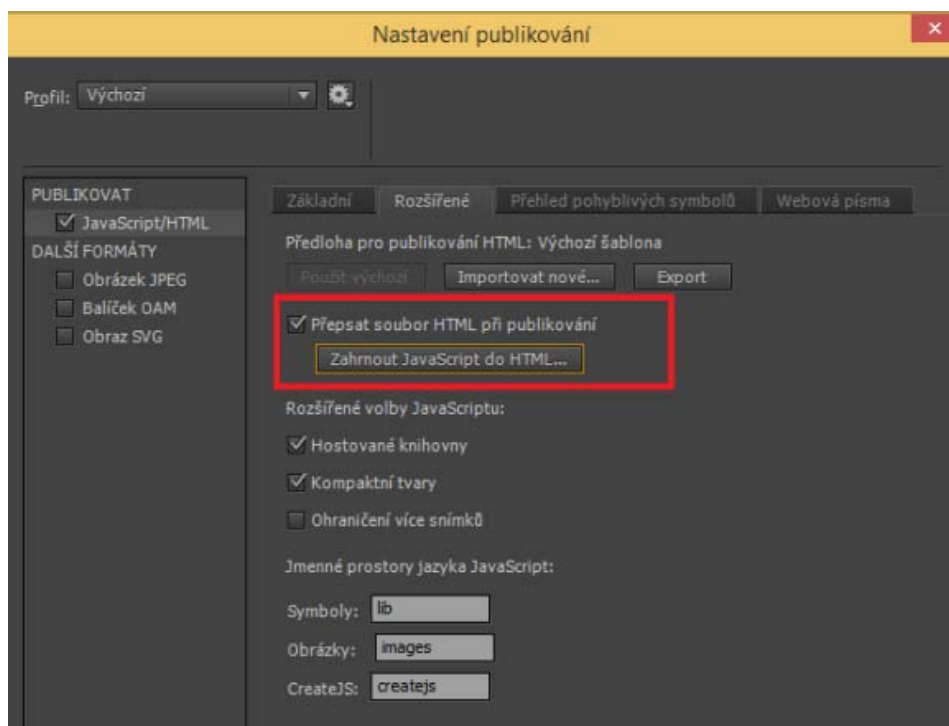
[Na začátek stránky](#)

Vkládání JavaScriptu do HTML

Animate zavádí možnost vložit soubor s JavaScriptem do souboru HTML během publikování plátna.

- V nabídce **Nastavení publikování** přejděte na záložku **Rozšířené** a zvolte **Zahrnout JavaScript do HTML**.
- Výběrem možnosti **OK** v dialogovém okně **Zahrnout JavaScript do HTML** znovu publikujete daný obsah, aniž byste přepsali HTML.
- Tím se zruší výběr zaškrtnutí políčka **Přepsat soubor HTML při publikování** a během každého dalšího publikování se bude HTML generovat, ale nepřepisovat.
- Chcete-li vyjmout JavaScript a znovu publikovat soubor HTML, zvolte v dialogovém okně **Nezahrnovat do HTML JavaScript** možnost **OK**.
- Pokud volba **Přepsat soubor HTML při publikování** není vybraná, automaticky se vypne i volba **Zahrnout JavaScript do HTML**.

Poznámka: Pokud nechcete přepisovat soubory HTML, pamatujte na to, že volby **Přepsat soubor HTML při publikování** a **Zahrnout JavaScript do HTML** nemůžou být zapnuté zároveň.



Sloučení JavaScriptu s HTML

[Na začátek stránky](#)

Sloučení dat JSON do JavaScriptu

Na základě zpětné vazby uživatelů a skutečnosti, že soubory JSON se nedají správně zabezpečit, se teď příslušná data slučují do souboru s JavaScriptem. Nevytváří se tedy samostatný soubor JSON.

[Na začátek stránky](#)

Optimalizace výstupu formátu HTML5 Canvas

Jak aplikace Animate optimalizuje velikost a výkon výstupů ve formátu HTML5 Canvas:

- Exportuje bitmapy jako pohyblivé symboly, a to podle voleb, které máte nastavené na panelu Pohyblivý symbol v Nastaveních publikování.
- Vyloučí z publikovaného výstupu skryté vrstvy (zrušením možnosti Zahrnout skryté vrstvy).
- Vyloučí všechny nepoužité datové zdroje, jako jsou zvuky a bitmapy, a všechny datové zdroje na nepoužitých snímcích (výchozí možnost).
- Pokud zrušíte zaškrtnutí možností exportu datových zdrojů obrázků, zvuků a pomocných knihoven JavaScriptu rozhraní CreateJS a použijete k exportu relativní adresy URL, nebudou se ze souboru FLA exportovat datové zdroje.
- Výstup ve formátu HTML5 Canvas kompatibilní s HiDPI: Animate mění velikost výstupu podle toho, jaký má cílové zařízení poměr stran. Díky této kompatibilitě bude výstup ostřejší i při přiblížení a oddálení. Zároveň se tím opravují problémy s pixelací výstupu HTML5 Canvas při zobrazení na zařízení s vysokým rozlišením DPI (HiDPI).

Nastavení průhledného pozadí plátna

Můžete změnit plátno na libovolnou barvu a také upravit jeho průhlednost. Když vytvoříte plátno s průhledností, při publikování HTML pak uvidíte obsah, který se nachází pod ním.

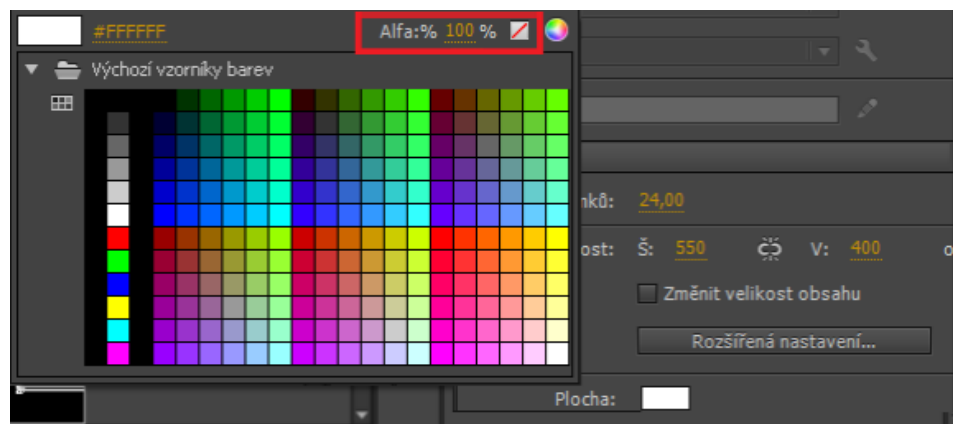
Poznámka: Tato volba zprůhlední pozadí i při publikování OAM.

1. Vyberte plátno, které chcete upravit.
2. V podokně **Vlastnosti** vyberte **Plocha**.
3. V části Plocha vyberte procentuální hodnotu kanálu **Alfa**.

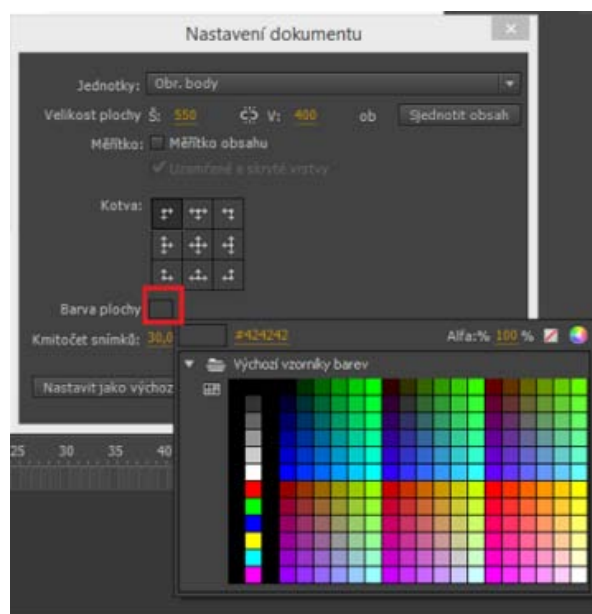
Podpora políčka „žádná barva“

Pozadí plátna můžete zprůhlednit také tím, že ve vzorníku vyberete políčko Žádná barva.

1. Zvolte **Změnit > Dokument > Barva plochy** nebo v **Inspektoru vlastností** vyberte **Rozšířená nastavení**.
2. Ve vzorníku **Barva plochy** pak vyberte **Žádná barva**.



Průhlednost plátna

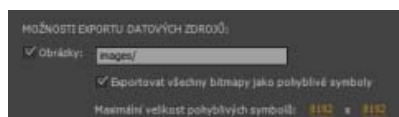
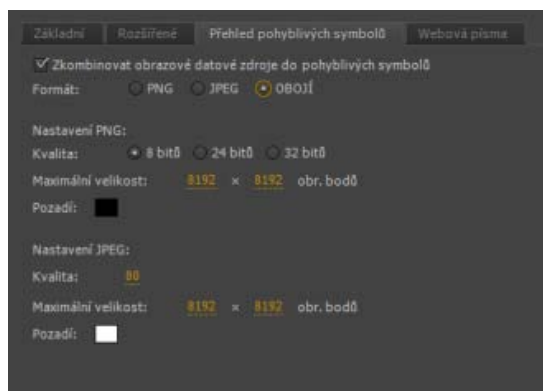


Průhlednost plátna: Rozšířená nastavení

Export bitmap jako pohyblivých symbolů

Pokud řadu bitmap použitých v dokumentu HTML5 Canvas exportujete jako jediný přehled obrázků pohyblivých symbolů, snížíte tím počet serverových požadavků, zmenšíte velikost výstupu a zlepšíte výkon. Pohyblivé symboly můžete exportovat buď jako PNG (výchozí), JPEG nebo obojí.

1. Na kartě **Pohyblivý symbol** zaškrtněte políčko **Sloučit obrázek a datové zdroje do jednoho pohyblivého symbolu**.
2. Jako **Formát** vyberte **PNG**, **JPEG** nebo **Obojí**.
3. Pokud jste vybrali **PNG** nebo **Obojí**, určete v okně **Nastavení PNG** následující možnosti:
 - **Kvalita:** Nastavte kvalitu pohyblivého symbolu jako 8 bitů (výchozí), 24 bitů nebo 32 bitů.
 - **Maximální velikost:** Určete maximální výšku a šířku pohyblivého symbolu v pixelech.
 - **Pozadí:** Klikněte a nastavte barvu pozadí pohyblivého symbolu.
4. Pokud jste vybrali **JPEG** nebo **Obojí**, určete v okně **Nastavení JPEG** následující možnosti:
 - **Kvalita:** Nastavte kvalitu pohyblivého symbolu.
 - **Maximální velikost:** Určete maximální výšku a šířku pohyblivého symbolu v pixelech.
 - **Pozadí:** Klikněte a nastavte barvu pozadí pohyblivého symbolu.



[Na začátek stránky](#)

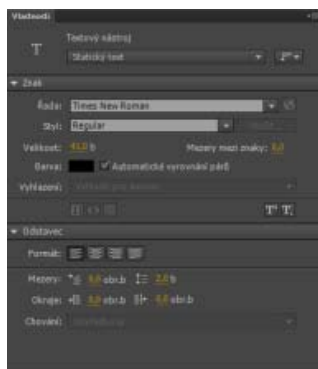
Práce s textem v dokumentu HTML5 Canvas

Dokumenty HTML Canvas podporují statický i dynamický text.

Statický text

Statický text je kvalitní metoda, při které se všechny zdroje převedou během publikování na obrisy. Uživatel tak má jistotu, že výsledný text bude vypadat přesně jako v editoru. Jelikož se text publikuje ve formě vektorových obrysů, lze ho upravovat i za běhu.

Poznámka: Příliš mnoho statického textu může výrazně zvýšit velikost souboru.



Dynamický text

Dynamický text umožňuje úpravy textu za běhu a tolik nezvětšuje velikost souboru. Podporuje méně možností než statický text. Podporuje i webová písma ze služby Typekit.

Pokud ale jako dynamický text použijete písmo, které koncový uživatel nemá nainstalované, zobrazí se výstup ve výchozích systémových písmech a uživatel bude ochuzen o zamýšlený vizuální dojem. Tento problém odpadáva při používání webových písem.

Přidání webových písem TypeKit do dokumentu HTML5 Canvas

Funkce Dynamický text v Animate CC umožňuje používat v dokumentech HTML5 Canvas webová písma Typekit. Služba Typekit nabízí přímý přístup k tisícovkám kvalitních, prvotřídních písem od předních typografů. K písmům sady Typekit můžete přistupovat a používat je hladce ve formátu HTML5, který používají moderní prohlížeče a mobilní zařízení, prostřednictvím členství ve službě Creative Cloud.

Pokud se chcete dozvědět něco víc o používání písem Typekit v aplikaci Animate CC, přečtěte si téma Používání webových písem Typekit v dokumentech HTML5 Canvas.

Animate ve verzi 2015.2 vylepšuje vzhled dynamického textu u dokumentu Canvas tím, že synchronizuje jeho rozměry s rozměry plochy.

Poznámka: U webových písem Typekit není statický text k dispozici.

Video: Vylepšení textu v aplikaci Animate CC

Poskytlo centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

[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 Animate 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

Stávající obsah v aplikaci Animate můžete migrovat a generovat z něj výstup HTML5. Aplikace Animate umožňuje migrovat obsah ručně. Jednotlivé vrstvy, symboly a další položky knihovny můžete zkopírovat ručně nebo je můžete importovat. Nebo můžete spustit příkaz Převést AS3 na dokument HTML5 Canvas, který automaticky převede stávající obsah jazyka ActionScript na nový dokument HTML5 Canvas. Další informace získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

Při práci s dokumentem typu HTML5 v aplikaci Animate CC jste si mohli všimnout, že některé funkce této aplikace nejsou podporované. Je to dáno tím, že pro tyto funkce v aplikaci Animate neexistují odpovídající funkce v rozhraní API elementu Canvas. Proto tyto funkce nelze použít v typu dokumentu HTML5 Canvas. Může to ovlivnit migraci obsahu, při pokusu o:

Kopírování obsahu (vrstev nebo symbolů knihovny) z tradičního typu dokumentu Animate (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 Animate 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 vás Animate 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. Pokud je navíc JavaScript zapsán do bloku komentáře (týká se sady nástrojů pro rozhraní CreateJS a aplikace Animate CC 13.0), je nutné u tohoto kódu ručně zrušit označení, že jde o komentář.

Pokud jste například zkopírovali vrstvy obsahující tlačítka, budou tato tlačítka 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
- Videá 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 náhradních hodnot při migraci naleznete v tomto článku.

[Na začátek stránky](#) 

Převod ostatních typů dokumentů na dokumenty HTML5 Canvas

Univerzální program pro převod typů dokumentů umožňuje převést stávající projekty FLA (libovolného typu) na libovolný jiný typ dokumentu, jako je HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL, nebo na vlastní typ dokumentu. Při převodu na jiný formát můžete využít funkce pro tvorbu, které Animate pro daný typ dokumentu nabízí.

Další informace najdete v tématu [Převod na jiné formáty dokumentů](#)

Převod dokumentu ActionScript 3 na dokument HTML5 Canvas pomocí skriptu JSFL

Aplikace Animate CC obsahuje skript JSFL pro převod dokumentu AS3 na dokument 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. V aplikaci Animate CC otevřete dokument ActionScript 3.
2. Vyberte **Příkazy > Převést AS3 na dokument HTML5 Canvas**.



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

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

Vytvoření a publikování dokumentu ve formátu WebGL

Poznámka: Podpora pro WebGL je k dispozici pouze jako náhled. Tato aktualizace aplikace Animate obsahuje podporu základních animací se zvukem a skriptováním a dále sadu interaktivních funkcí. V budoucích verzích aplikace Animate budou pro dokumenty typu WebGL aktivovány další funkce. Úplný seznam funkcí aplikace Animate, které jsou podporovány pro WebGL, naleznete v tomto [článku znalostní databáze](#).

Co je WebGL?

Dokumenty typu WebGL

Vytvoření dokumentu WebGL

Náhled obsahu WebGL v prohlížečích

Publikování obsahu ve formátu WebGL

Princip výstupu WebGL

Přidání zvuku do dokumentu WebGL

Převod stávajícího obsahu do dokumentu WebGL

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

[Na začátek stránky](#) ¹¹

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. WebGL prvky lze vkládat spolu s dalšími HTML prvky a skládat s jinými částmi stránky.

Přestože většina současných prohlížečů WebGL podporuje, klikněte na [tento odkaz](#) a přečtete si podrobnější informace o konkrétních podporovaných verzích.

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

Poznámka: Přesvědčte se, že máte rozhraní WebGL v prohlížeči opravdu zapnuté, protože některé prohlížeče ho ve výchozím nastavení vypínají.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Dokumenty typu WebGL

Animate CC umožňuje vytváření a publikování pestrého interaktivního obsahu ve formátu WebGL (Web Graphics Library). Protože je rozhraní WebGL plně integrované v prohlížečích, může díky tomu Animate využívat ke zpracovávání a vykreslování grafiky i grafický akcelerační (jako součást plátna webové stránky).

V aplikaci Animate CC byl pro rozhraní WebGL přidán nový typ dokumentu. Díky němu můžete vytvářet obsah a rychle ho publikovat do výstupu WebGL. Pestrý obsah můžete vytvářet pomocí vyspělých nástrojů aplikace Animate, ale potom ho vykreslovat do výstupu WebGL, který půjde přehrát v každém kompatibilním prohlížeči. To znamená, že můžete pomocí tradiční časové osy, pracovní plochy a kreslicích nástrojů aplikace Animate nativně vyvíjet a vytvářet obsah WebGL. Nejpoužívanější prohlížeče už WebGL podporují, díky čemuž můžete v Animate vytvářet obsah pro většinu webových platforem.

Vytvoření dokumentu WebGL

Pomocí dokumentu WebGL můžete v Animate CC snadno vytvářet a publikovat obsah pro formát WebGL. Postup vytvoření dokumentu WebGL:

1. Spustíte aplikaci Animate 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).

Náhled obsahu WebGL v prohlížečích

Pomocí funkce Testovací film si můžete v Animate zobrazit zkušební náhled svého obsahu. Náhled zobrazíte takto:

1. V Animate CC stiskněte klávesy Ctrl+Enter (Windows) nebo Cmd+Enter (Mac). Tím se spustí výchozí prohlížeč a vykreslí se obsah WebGL.

Aplikace Animate CC potřebuje ke spuštění obsahu WebGL webový server. Aplikace Animate CC obsahuje vestavěný webový server nakonfigurovaný na spouštění obsahu WebGL na portu č. 8090. Pokud už je port používán jiným serverem, Animate tento konflikt automaticky zjistí a vyřeší.

Publikování obsahu ve formátu WebGL

Animate umožňuje nativní vytváření a publikování obsahu WebGL přímo ve svém prostředí.

Při publikování dokumentu WebGL postupujte takto:

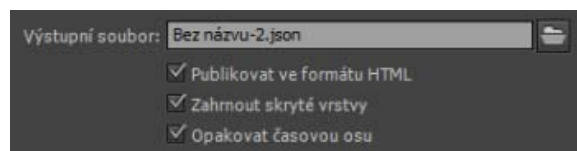
1. Výběrem volby **Soubor > Nastavení publikování** zobrazíte dialogové okno Nastavení publikování. Můžete také vybrat položku Soubor > Publikovat, pokud jste již určili nastavení publikování pro WebGL.
2. V dialogu Nastavení publikování zadejte hodnoty pro tyto položky:

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

Přepsat HTML Umožňuje určit, zda přepsat nebo nepřepisovat soubor obálky HTML při každém publikování produktu WebGL. Výběr této možnosti můžete zrušit, pokud jste v publikovaném HTML souboru provedli nějaké externí změny a ty teď chcete zachovat, přestože chcete zároveň aktualizovat změny provedené v animaci a datových zdrojích v aplikaci Animate.

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 frekvence snímků, kterou 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 <FLA_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-<verze>.min.js

Obálka HTML tento soubor JS použije k vykreslení obsahu WebGL.

Atlas textur Obsahuje všechny hodnoty barev (jednotlivých tvarů) včetně instancí bitmap na ploše.

[Na začátek stránky](#)

Přidání zvuku do dokumentu WebGL

Do dokumentu WebGL můžete importovat a vkládat zvuk, ovládat přehrávání pomocí nastavení synchronizace (událost, začátek a konec) 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 Animate.

[Na začátek stránky](#)

Převod stávajícího obsahu do dokumentu WebGL

Stávající obsah můžete v aplikaci Animate převést do dokumentu WebGL. Aplikace Animate totiž umožňuje převod ručním kopírováním nebo importováním obsahu. Při práci s více dokumenty v aplikaci Animate je běžný postup, kdy uživatel kopíruje obsah mezi jednotlivými dokumenty coby vrstvy nebo coby datové zdroje v knihovně. Přestože je podporována většina funkcí aplikace Animate, některé typy obsahu budou upraveny, aby lépe vyhovovaly formátu WebGL.

Aplikace Animate obsahuje několik praktických funkcí, které usnadňují tvorbu vizuálně pestrého obsahu. Jelikož jsou ale některé z těchto funkcí nativní pro Animate, dokumenty typu WebGL je nepodporují. Aplikace Animate takový obsah změní na podporovaný formát a vizuálně označí nepodporované nástroje nebo funkce.

Kopírování obsahu (vrstev nebo symbolů knihovny) z tradičního typu dokumentu Animate (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.

Jde například o import souboru PSD s použitým efektem Rozostření. Animate tento efekt odstraní.

Práce s více typy dokumentů (například ActionScript 3.0 a WebGL) najednou, kdy mezi dokumenty přepínáte pomocí nepodporovaného nástroje nebo volby. V takovém případě aplikace Animate CC vizuálně upozorní na to, že funkce není podporována.

Dejme tomu, že jste například vytvořili tečkovanou čáru v dokumentu ActionScript 3.0 a přepnete na dokument HTML WebGL, zatímco máte vybraný nástroj Čára. Sledujte ukazatel a Inspektor vlastností – vizuálně označují, že tečkovaná čára není v dokumentu WebGL podporována.

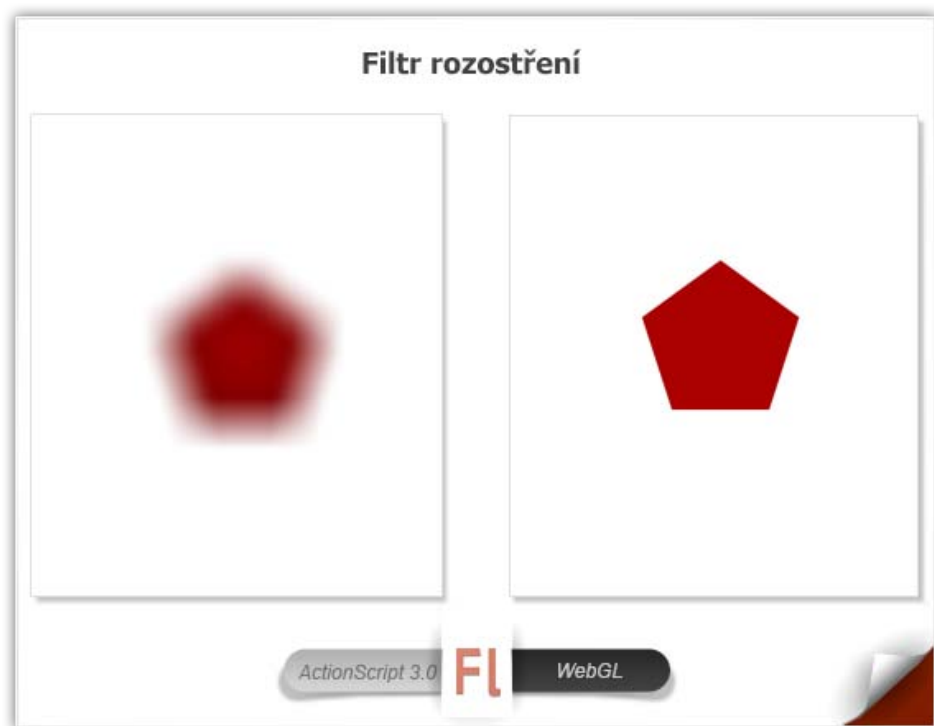
Skripty Na panelu Akce, který se spustí po přechodu přehrávače na snímek, můžete zapsat kód Javascript. Proměnná „tento“ v kontextu skriptů snímku odkazuje na instanci filmového klipu, do které patří. Kromě toho mají skripty snímku přístup k funkcím a proměnným Javascript deklarovaným v souboru HTML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

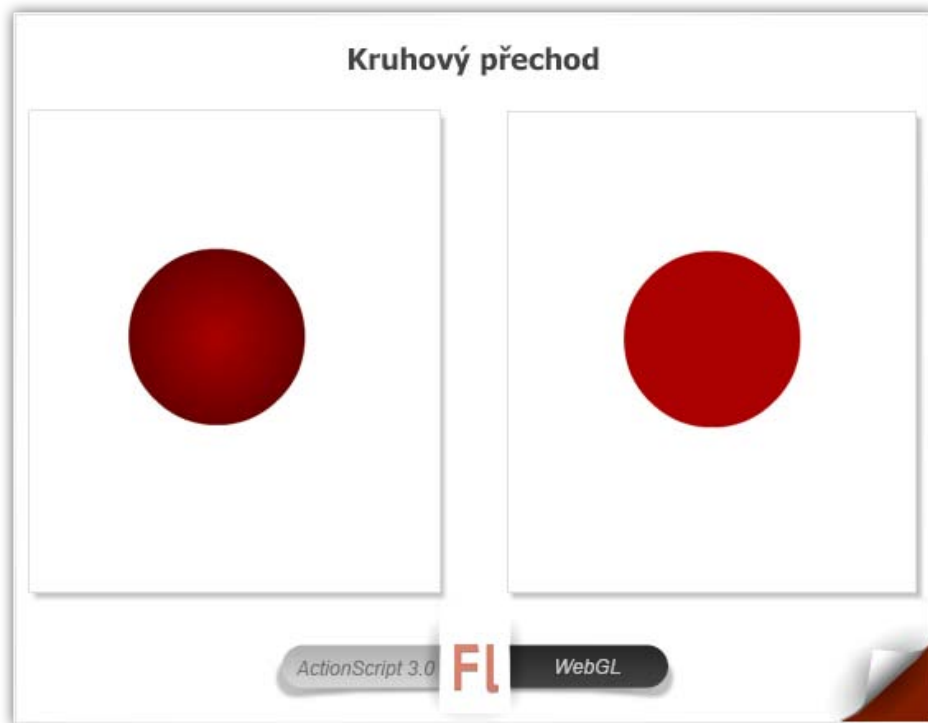
Filtry nejsou podporovány. Efekt bude odstraněn a namísto něho bude ve tvaru plná výplň.



Efekt filtru Rozostření byl odstraněn a nahrazen plnou výplní.

Obsah se změní na podporovanou výchozí hodnotu 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 změní na plnou výplň s primární barvou.

Úplný seznam nepodporovaných funkcí a jejich náhradních hodnot po převodu naleznete v tomto článku.

[Na začátek stránky](#)

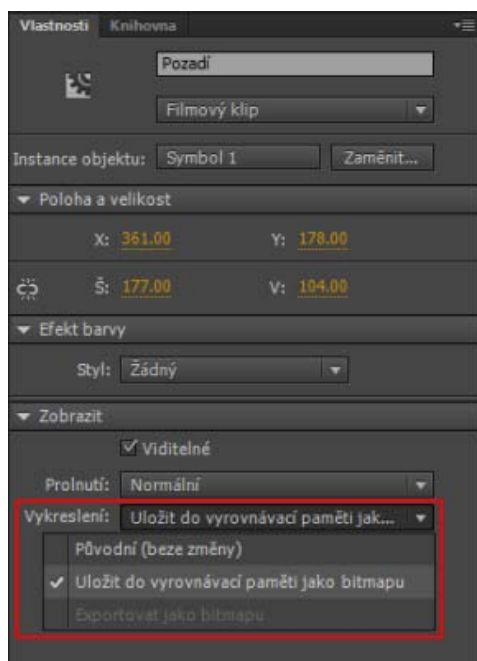
Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

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 překresleny vektorové položky. Uložením 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 se animace bude přehrávat rychleji a plynuleji.

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 rozevírací 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 v obsahu WebGL používáte vlastnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu, vezměte v úvahu toto:

- 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 Animate 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 se v průběhu animace výrazně mění velikost symbolu filmového klipu, může při přehrávání animace docházet k pixelizaci (rozpadu obrazu na jednotlivé obrazové body).



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

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

Jak balit aplikace pro prostředí AIR for iOS

[Podpora prostředí AIR 17.0 a aplikace Flash Player 17.0](#)

[Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS](#)

[Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru iOS](#)

[Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou Retina displeje](#)

[Testování a ladění pomocí režimu překladače](#)

[Testování a ladění v iOS přes USB](#)

[Připojení několika zařízení přes USB](#)

[Přidání ikon xxhdpi \(144x144\)](#)

[Řešení problémů](#)

Aplikace Animate CC obsahuje podporu pro publikování aplikací pro prostředí AIR for iOS. Aplikace AIR for iOS se pak dají spouštět na iPhonu nebo iPadu. Při publikování pro systém iOS převede Animate soubory FLA na nativní aplikace pro iPhone.

Informace o požadavcích na hardware a software u aplikací AIR pro 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: Animate vám umožňuje přidat cestu k sadě iOS SDK, pouze pokud aplikace AIR zahrnuje soubor ANE. Pokud chcete připojit soubor ANE, přejděte na Soubor > Nastavení jazyka ActionScript > Cesta knihovny.

[Na začátek stránky](#) 

Podpora prostředí AIR 17.0 a aplikace Flash Player 17.0

Prostředí AIR 17.0 pro iOS umožňuje kromě výchozích 32bitových binárních souborů generovat také 64bitové binární soubory aplikací. Tyto soubory splňují požadavky společnosti Apple na aplikace pro iOS. V aktualizaci prostředí AIR 17.0 pro iOS je ve výchozím nastavení zapnutá možnost Povolit rychlejší balení, nacházející se na panelu Nasazení dialogového okna Nastavení AIR for iOS.

[Na začátek stránky](#) 


Přímé nasazování aplikací AIR v zařízeních se systémem iOS

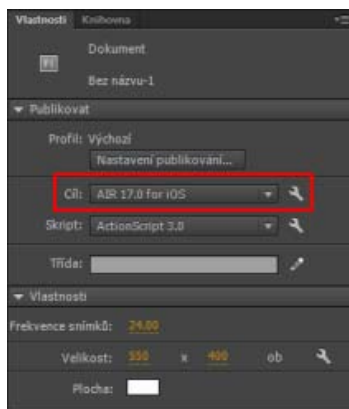
Důležitá změna pracovního postupu nasazení aplikací AIR umožňuje nasadit aplikace AIR přímo v zařízeních se systémem iOS. Dříve bylo k nasazení aplikací iOS potřeba vyvolat aplikace AIR z iTunes.

Pomocí Animate ale můžete aplikace AIR nasazovat v iOS přímo, takže iTunes nejsou třeba. Tato funkce zkracuje čas potřebný k publikování aplikace AIR for iOS a významně zvyšuje produktivitu a výkon.

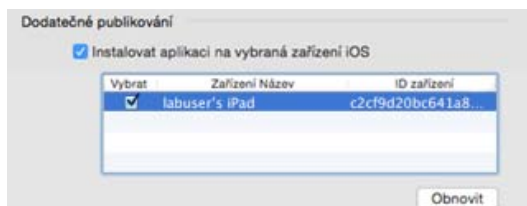
Poznámka: Na počítač s nainstalovanou aplikací Animate je nutné nainstalovat i službu iTunes.

Chcete-li povolit přímé nasazení na iOS zařízeních, proveďte tyto kroky:

1. Přesvědčte se, že je v počítači s aplikací Animate nainstalována i služba iTunes.
2. V aplikaci Animate na panelu Vlastnosti klikněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



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



4. Klikněte na tlačítko Publikovat.

[Na začátek stránky](#)

Testování a ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru iOS


Když aplikaci Animate integrujete s prostředím Apple Xcode, můžete pak pomocí nativního simulátoru iOS testovat a ladit aplikace AIR napsané pro iOS. Simulátor iOS je velmi užitečný, když nemáte přístup ke skutečným zařízením (iPhone nebo iPad). Pomocí nativního simulátoru iOS lze také testovat a ladit aplikace AIR na různých zařízeních (iPhone a iPad). Simulátor systému iOS však lze integrovat s aplikací Flash CS6, která běží pouze v systémech Macintosh.

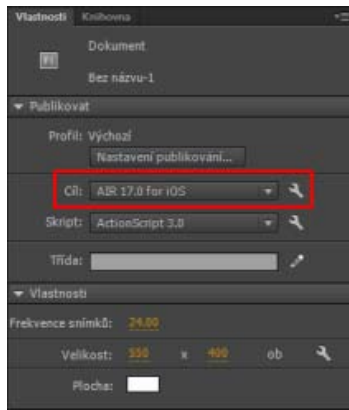
K používání simulátoru iOS si budete muset stáhnout a nainstalovat prostředí Xcode. Další informace naleznete v části [Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru iOS](#).

Poznámka: Pokud chcete pracovat se simulátorem iOS, stáhněte a nainstalujte si nejnovější verzi prostředí AIR.

- Animate CC v sadě SDK verze 16 a novější (aktualizace CC 2014.2) už aplikace pro iOS instaluje a spouští v simulátoru iOS.

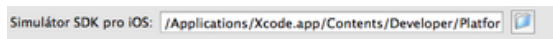
Nastavení prostředí Xcode pro podporu simulátoru iOS

1. Stáhněte a nainstalujte si prostředí Xcode z webu <http://developer.apple.com> nebo z Mac App Storu.
2. Spustěte aplikaci Animate.
3. Vytvořte nebo otevřete existující dokument prostředí AIR for iOS.
4. Na panelu Vlastnosti nastavte cíl Přehrávač na nejnovější verzi prostředí AIR.
5. Klikněte na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl, čímž vyvoláte dialog Nastavení AIR for iOS.



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

Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimul:



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



8. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Teď můžete pomocí simulátoru iOS testovat a ladit svou aplikaci. Další informace naleznete v části [Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru iOS](#) a [Ladění aplikací AIR pomocí nativního simulátoru iOS](#).

Testování aplikací AIR pomocí nativního simulátoru iOS

Před testováním aplikace AIR je nutné nastavit prostředí Xcode a cestu k sadě SDK pro iPhone.

1. V Animate vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v simulátoru iOS, čímž otevřete simulátor 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 pro iPhone.


1. V Animate vyberte možnost Ladit > Ladit film > v simulátoru iOS, čímž otevřete simulátor 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 Animate vyberte možnost Ladit > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.

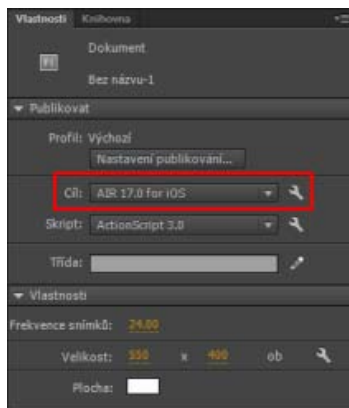
3. Vyhledejte vaši aplikaci v simulátoru iOS a kliknutím ji spusťte.

[Na začátek stránky](#)

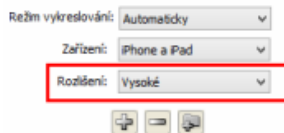
Publikování aplikací AIR pro zařízení s podporou Retina displeje

Animate umožňuje vytváření detailních aplikací AIR pro iOS s rozšířenou podporou Retina displeje. Při publikování aplikací AIR můžete vybrat, zda je aplikace určena pro Retina displej.

1. V aplikaci Animate vytvořte nebo otevřete stávající dokument prostředí AIR for iOS.
2. Přejděte na panel Vlastnosti a klepnutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.



3. Na kartě Všeobecné nastavte rozlišení na hodnotu Vysoké.




4. Klikněte na tlačítko Publikovat.

[Na začátek stránky](#)

Testování a ladění pomocí režimu překladače

Režim překladače umožňuje rychlé ladění nebo testování aplikací AIR napsaných pro systém iOS. Když je vybrán režim překladače, aplikace AIR jsou instalovány bez převodu do kódu ARM.

Chcete-li povolit režim překladače, postupujte takto:

1. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
2. Na kartě Nasazení vyberte možnost Testování zařízení v režimu překladače nebo Ladění zařízení v režimu překladače pro volbu typu nasazení v systému iOS.
3. Postup dokončíte klepnutím na tlačítko OK.

Poznámka: Více souborů SWF, které obsahují kód ActionScript, můžete sbalit a načíst jak pomocí režimu překladače, tak pomocí režimu AOT (Ahead of Time). Další informace naleznete na [tomto blogu](#).

Poznámka: Režim překladače se může používat pouze pro účely testování nebo ladění. Instalační soubory

Testování a ladění v iOS přes USB

Přes USB můžete aplikace testovat přímo na iOS zařízeních. Jedná se o rozšíření funkcí vzdáleného testování a ladění přes Wi-Fi, které jsou k dispozici v Animate CC. Připojením zařízení přes rozhraní USB se však zjednoduší pracovní postupy testování a ladění, protože se sníží počet ručních kroků, takže se procesy testování a ladění urychlí.


Chcete-li zapnout testování nebo ladění prostřednictvím portu USB, proveďte jeden z následujících úkonů:

- **(V případě ladění)** Vyberte možnost Ladit > Ladit film > v zařízení přes USB.
- **(V případě testování)** Vyberte možnost Ovládání > Testovat film > v zařízení přes USB.

Připojení několika zařízení přes USB

Animate podporuje testování aplikací na 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 Publikovat.

Přidání ikon xxhdpi (144x144)

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

```
<icon><image144x144>{Location of png}/{icon_name-144x144}.png</image144x144></icon>
```

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

Řešení problémů

- Publikování aplikace AIR for iOS se nezdaří, pokud název souboru zadaný pro soubor FLA nebo SWF obsahuje dvoubajtové znaky.
- Pokud při publikování aplikací AIR for iOS odpojíte zařízení, aplikace Animate přestane reagovat.

Publikování aplikací prostředí AIR for Android

[Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android](#)

[Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android](#)

[Vytvoření aplikace prostředí AIR for Android](#)

[Jazykové nastavení](#)

Aplikace Animate CC umožňuje publikování obsahu v prostředí Adobe® AIR™ for Android.

Tento článek popisuje konfiguraci nastavení publikování pro prostředí AIR for Android v aplikaci Animate. Všechny informace o vývoji aplikací pro prostředí Adobe AIR™ najdete v příručce [Building Adobe AIR Applications \(Vývoj aplikací Adobe AIR\)](#).

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

Veškerou dokumentaci k prostředí AIR pro vývojáře naleznete v [odkazech na zdroje informací o prostředí Adobe AIR](#).

Videa a výukové lekce

Následující výuková videa popisují vytváření aplikací prostředí AIR™ for Android v aplikaci Animate:

- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment \(AIR pro Android – 1. část: Nastavení vývojového prostředí\)](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device \(AIR pro Android – 2. část: Přístup ke kameře v zařízení Android\)](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration \(AIR pro Android: Akcelerace GPU\)](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens \(Jedna aplikace, pět obrazovek\)](#) (Christian Cantrell, blogy Adobe)
- Článek: [Developing a Mobile Application with Animate \(Vývoj mobilních aplikací v aplikaci Animate\)](#) (John Hattan, gamedev.net)

Poznámka: *(Pouze AIR 3.7) Balení aplikací jen s vázaným 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.

Pokud byla ke sbalení aplikace AIR for Android použita možnost Sdílený běhový modul, zobrazí aplikace Animate upozornění.

[Na začátek stránky](#) 

Vytvoření souboru prostředí Adobe AIR for Android

K vytváření dokumentů prostředí Adobe AIR for Android v aplikaci Animate můžete použít volbu 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).

[Na začátek stránky](#)

Zobrazení náhledu nebo publikování aplikace prostředí AIR for Android

Můžete **zobrazit náhled** souboru SWF Flash Air for Android tak, jak by vypadal v okně aplikace AIR. Používání náhledu je užitečné v případě, kdy chcete vidět, jak budou vypadat viditelné aspekty aplikace. Přitom ale nemusíte aplikaci balit ani instalovat.

1. 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 ještě nenastavili možnosti aplikace v dialogovém okně Nastavení aplikace a instalátoru, vygeneruje aplikace Animate výchozí soubor deskriptoru aplikace (*název_souboru_swf-app.xml*) automaticky. Aplikace Animate 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.

Když publikujete soubor AIR, vytvoří aplikace Animate soubor SWF a soubor XML deskriptoru aplikace. Aplikace Animate potom sbalí kopie obou souborů společně se všemi dalšími soubory, které jste do aplikace přidali, do souboru instalátoru prostředí AIR (*název_souboru_swf.apk*).

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření aplikace prostředí AIR for Android

Po dokončení vývoje aplikace určete nastavení pro soubory deskriptoru aplikace a instalátoru prostředí AIR for Android, které jsou potřeba pro její nasazení. Aplikace Animate 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. K otevření dialogového okna také můžete použít tlačítko Nastavení v nabídce Přehrávač na kartě Animate v dialogovém okně Nastavení publikování.

Vytvoření souboru aplikace Adobe AIR

1. V aplikaci Animate otevřete 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 zadáný 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:

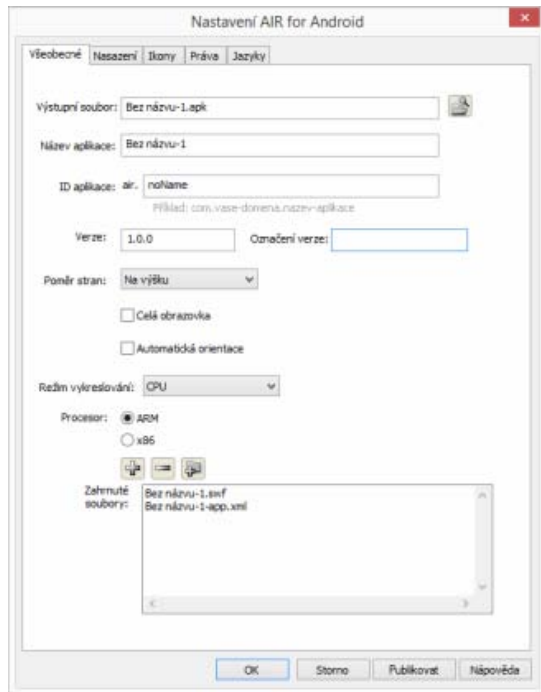
- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském

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 režim Direct nepodporují, získáte v tématu [Nepodporované čipové sady Stage3D, ovladače | Flash Player 11, AIR 3](#).

Procesor: Umožňuje vybrat typ procesoru zařízení, pro která aplikaci publikujete. Podporované typy procesoru jsou **ARM** a Intel **x86**. Podpora procesorů x86 je k dispozici od verze Animate CC 2014.1.



Zahrnuté soubory Určuje, které další soubory nebo složky budou do balíčku aplikace zahrnuty. Chcete-li přidat soubory, klikněte na tlačítko (+), chcete-li přidat složky, klikněte 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 Animate vytváří ze souborů balíček, zkopíruje soubory ikon do dočasné složky, která je vztahena k umístění souboru SWF. Po vytvoření balíčku aplikace Animate 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 viz Podepisování aplikace. Upozorňujeme, že certifikáty pro aplikace systému Android musí mít dobu platnosti nastavenou na nejméně 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.
- Nastavení Ladění umožňuje ladit program v zařízení, včetně nastavení bodů přerušení v aplikaci Animate a vzdáleného ladění aplikace spuštěné na 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 ještě není nainstalováno běhové prostředí AIR.

- **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.
- Volba **Získat běhové prostředí AIR z** zajistí, že instalační program stáhne běhové prostředí z webu Google Playstore nebo Amazon Appstore.

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. Můžete určit různé velikosti, jaké má ikona mít v různých zobrazeních. 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.

[Na začátek stránky](#)

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 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.



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

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

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](#) ¹

O prostředí Adobe AIR

Adobe® AIR™ je běhový modul pro více systémů, který umožňuje vytvářet a rozmísťovat do osobních počítačů bohaté internetové aplikace (RIA). Zhodnotíte při tom své stávající zkušenosti s vývojem webů (Adobe® Animate®, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax). Aplikace AIR vám dává možnost pracovat ve známých prostředích a využívat výhod nástrojů a přístupů, které vám nejlépe vyhovují. Vzhledem k tomu, že podporuje technologie Animate, Flex, HTML, JavaScript a Ajax, můžete pro své uživatele vytvářet to nejlepší možné prostředí 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 větší tvůrčí kontrolu a možnost rozšíření svých aplikací založených na technologiích Animate, Flex, HTML a Ajax, aniž byste si museli osvojovat 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](#).

Všechny informace o vývoji aplikací pro prostředí Adobe AIR™ najdete v příručce [Building Adobe AIR Applications](#) (*Vývoj aplikací Adobe AIR*).

[Na začátek stránky](#) ¹

Vytvoření souboru Adobe AIR

Dokumenty Animate prostředí Adobe AIR lze vytvořit pomocí úvodní obrazovky aplikace Animate nebo pomocí příkazu Soubor > Nový, případně můžete vytvořit soubor Animate 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 Animate. Objeví se úvodní obrazovka. Pokud již máte aplikaci Animate spuštěnou, zavřete všechny otevřené dokumenty a vraťte se na úvodní obrazovku. Na úvodní obrazovce vyberte možnost Adobe AIR 2 (CS5) nebo AIR (CS5.5).

Poznámka: Pokud jste úvodní obrazovku aplikace Animate 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 Animate a převedte ho na soubor AIR. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte na záložce Animate 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 AIR tak, jak by vypadal v okně aplikace AIR. Používání náhledu je užitečné v případě, kdy chcete vidět, jak budou vypadat viditelné aspekty aplikace. Přitom ale nemusíte aplikaci balit ani instalovat.

1. Ujistěte se, že jste v dialogovém okně Nastavení publikování nastavili na záložce Animate cílové nastavení na prostředí Adobe AIR.
2. Vyberte položky Ovládání > Testovat film > Testovat nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Enter.

Pokud jste neurčili nastavení aplikace v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru, vytvoří pro vás aplikace Animate ve stejné složce, ve které je zapsán soubor SWF, výchozí soubor deskriptoru aplikace (*swfname-app.xml*). Pokud jste v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru nastavení aplikace nastavili, soubor deskriptoru aplikace odpovídá tomuto nastavení.

Chcete-li publikovat soubor AIR, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogovém okně Nastavení publikování klepněte na tlačítko Publikovat.
- V dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru klepněte na tlačítko Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Publikovat.
- Vyberte příkaz Soubor > Náhled publikování.

Když publikujete soubor AIR, vytvoří aplikace Animate soubor SWF a soubor XML deskriptoru aplikace. Kopie těchto souborů poté společně s případnými dalšími soubory, které jste do aplikace přidali sami, zabalí do souboru instalátoru prostředí AIR (*swfname*).

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 Animate vytvoří soubory deskriptoru a instalátoru 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 Animate.

Vytvoření souborů aplikace a instalátoru Adobe AIR

1. V aplikaci Animate otevřete soubor FLA nebo sadu souborů, které tvoří vaši aplikaci Adobe AIR.
2. Než otevřete dialogové okno AIR – nastavení, soubor FLA prostředí Adobe AIR uložte.
3. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení AIR 2.
4. Doplňte údaje v dialogovém okně AIR – nastavení a pak klepněte na tlačítko Publikovat.

Po klepnutí na tlačítko Publikovat se vytvoří balíček obsahující následující soubory: soubor SWF, soubor deskriptoru aplikace, soubory ikon aplikace a soubory uvedené v textovém poli Zahrnuté soubory. Pokud jste zatím nevytvořili digitální certifikát, zobrazí aplikace Animate při kliknutí na tlačítko Publikovat dialogové okno Digitální podpis.

Dialogové okno AIR – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje čtyři záložky: Všeobecné, Podpis, Ikony a Další volby. Další informace o těchto nastaveních naleznete v následujících částech.

Nastavení záložky Všeobecné

Záložka Všeobecné v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru obsahuje následující volby:

Výstupní soubor Název a umístění souboru .air, který má být vytvořen při použití příkazu Publikovat

Výstup do Typ balíčku, který chcete vytvořit

- Balíček AIR – vytvoří standardní instalační soubor prostředí AIR, který předpokládá, že je během instalace možné samostatně stáhnout běhové prostředí AIR nebo že již je v cílovém zařízení nainstalováno.
- Instalátor Mac – vytvoří kompletní soubor instalačního souboru v počítačích Macintosh.
- Aplikace s integrovaným běhovým prostředím AIR – vytvoří soubor instalačního programu, který obsahuje běhové prostředí AIR, takže není nutné další stahování.

Instalační soubor systému Windows Tuto volbu vyberte, chcete-li namísto instalátoru prostředí AIR (.air) nezávislého na platformě zkompileovat nativní instalační soubor systému Windows (.exe).

Název Název hlavního souboru aplikace. Ve výchozím nastavení je stejný jako název souboru FLA.

Verze Volitelné. Určuje číslo verze aplikace. Výchozí hodnotou je 1.0.

ID aplikace Označuje aplikaci jedinečným identifikátorem. Pokud chcete, můžete výchozí identifikátor změnit. V identifikátoru nepoužívejte mezery nebo speciální znaky. Jedinými platnými znaky jsou znaky 0–9, a–z, A–Z, . (tečka) a - (spojovník); délka může být 1 až 212 znaků. Výchozí identifikátor je `com.adobe.example.applicationName`.

Popis Volitelné. Umožňuje zadat popis aplikace, který se bude v okně instalátoru zobrazovat při instalaci aplikace uživatelem. Ve výchozím nastavení je prázdné.

Copyright Volitelné. Slouží k zadání upozornění na copyright. Ve výchozím nastavení je prázdné.

Styl okna Určuje, jaký styl okna (nebo vzhledu) se bude používat pro uživatelské rozhraní, když uživatel aplikaci spustí v počítači. Můžete určit volbu Systémový vzhled (výchozí), která odkazuje na standardní vizuální styl oken používaný operačním systémem. Další možnosti jsou Vlastní vzhled (neprůhledný) nebo Vlastní vzhled (průhledný). Chcete-li aplikaci zobrazovat bez systémového vzhledu, vyberte volbu Žádný. Možnost Systémový vzhled obklopí aplikaci standardním ovladačem oken operačního systému. Možnost Vlastní vzhled (neprůhledný) ruší standardní systémový vzhled a umožňuje vytvořit pro aplikaci vlastní vzhled (Vlastní vzhled vytváříte přímo v souboru FLA.). Volba Vlastní vzhled (průhledný) se podobá volbě Vlastní

vzhled (neprůhledný), přidává ale možnost průhledných okrajů stránky. Díky tomu nemusí být okna aplikace pouze čtvercová nebo obdélníková.

Režim vykreslování Umožňuje určit, kterou metodu používá běhové prostředí AIR k vykreslení grafického obsahu. Mezi možnosti patří:

- Auto – automaticky zjistí a použije nejrychlejší dostupný způsob vykreslení v hostitelském zařízení.
- CPU - použije procesor.
- Direct - vykreslení pomocí programu Stage3D. Toto je nejrychlejší dostupná metoda vykreslení.

Seznam procesorů, které režim Direct nepodporují, získáte v tématu [Nepodporované čipové sady Stage3D, ovladače | 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 najdete v části [Profily aplikací](#).

Zahrnuté soubory Určuje, které další soubory nebo složky budou do balíčku aplikace zahrnuty. Chcete-li přidat soubory, klikněte na tlačítko (+), chcete-li přidat složky, klikněte 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 Animate vytváří ze souborů balíček, zkopíruje soubory ikon do dočasné složky, která je vztažena k umístění souboru SWF. Po vytvoření balíčku aplikace Animate tuto složku odstraní.

Nastavení záložky Podpis

Na záložce Podpis v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru můžete určit certifikát pro podpis kódu aplikace.

Další informace o digitálních podpisech najdete v části [Podepisování aplikace](#) a [Digitální podepisování souboru AIR](#).

Nastavení záložky Ikony

Na záložce Ikony v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru lze nastavit ikonu aplikace. Tato ikona je zobrazena poté, co aplikaci nainstalujete a spustíte v běhovém modulu prostředí Adobe AIR. Aby bylo možné ikonu zobrazovat v různých zobrazeních, můžete pro ni určit čtyři různé velikosti (128, 48, 32 a 16 obrazových bodů). Ikona se například může objevit v prohlížeči souborů v zobrazení miniatury, podrobností nebo v dlaždicovém zobrazení. Může se také objevit jako ikona na ploše, v titulu okna aplikace AIR i na dalších místech.

Pokud nejsou určeny žádné jiné soubory ikon, použije se pro obraz ikony výchozí ukázková ikona aplikace AIR (pouze Flash CS5).

Chcete-li nastavit ikonu, klepněte v horní části záložky Ikony na velikost ikony a pak vyhledejte soubor, který chcete pro tuto velikost použít. Soubory musí být ve formátu PNG (Portable Network Graphics).

Pokud určíte obraz, musí mít přesnou velikost (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 nebo 16 x 16). Pokud pro určitou velikost ikony nedodáte obraz, vytvoří prostředí Adobe AIR chybějící obraz ikony změnou velikosti jednoho z dodaných obrazů.

Nastavení záložky Další volby

Na záložce Další volby lze určit další nastavení souboru deskriptoru aplikace.

Můžete určit přiřazené typy souborů, které má aplikace 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:

- velikosti a umístění počátečního okna;
- složky, do které se aplikace nainstaluje;
- složky nabídky Program, do které se aplikace umístí.

Toto dialogové okno obsahuje následující volby:

Přiřazené typy souborů Slouží k určení všech přiřazených typů souborů, se kterými bude aplikace AIR pracovat. Chcete-li do textového pole přidat nový typ souborů, klepněte na tlačítko (+). Když klepnete na tlačítko pro přidání, zobrazí se dialogové okno Nastavení typu souboru. Klepnutím na tlačítko (-) odeberete položku, které je vybrána v textovém poli. Klepnete-li na tlačítko tužky, zobrazí se dialogové okno Nastavení typu souboru, které slouží k úpravě položky, kterou jste vybrali v textovém poli. Tlačítko tužky a tlačítko (-) jsou ve výchozím nastavení ztlumená. Když v textovém poli vyberete nějakou položku, tlačítka (-) a tužka se povolí, takže položku můžete odebrat nebo upravit. Výchozí hodnota textového pole je Žádné.

Počáteční nastavení okna Slouží k určení nastavení velikosti a umístění počátečního okna aplikace.

- Šířka: Určuje počáteční šířku okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- Výška: Určuje počáteční výšku okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- X: Určuje počáteční vodorovnou polohu okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- Y: Určuje počáteční svislou polohu okna v obrazových bodech. Tato hodnota je ve výchozím nastavení prázdná.
- Maximální šířka a Maximální výška: Slouží k určení maximální velikosti okna v obrazových bodech. Tyto hodnoty jsou ve výchozím nastavení prázdné.
- Minimální šířka a Minimální výška: Slouží k určení minimální velikosti okna v obrazových bodech. Tyto hodnoty jsou ve výchozím nastavení prázdné.
- Maximalizovatelné: Umožňuje určit, zda uživatel může okno maximalizovat. Tato volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).
- Minimalizovatelné: Umožňuje určit, zda uživatel může okno minimalizovat. Tato volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).
- Nastavitelná velikost: Umožňuje určit, zda uživatel může změnit velikost okna. Pokud není tato volba vybrána, jsou ztlumené volby pro maximální a minimální výšku i šířku. Tato volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).
- Viditelné: Umožňuje určit, zda je okno aplikace od počátku viditelné. Volba je vybrána ve výchozím nastavení (nebo má hodnotu true).

Další nastavení Slouží k určení následujících dodatečných informací, které se týkají instalace:

- Složka pro instalaci: Určuje složku, do které se aplikace nainstaluje.
- Složka nabídky programu: Určuje název složky nabídky programu aplikace.
- Použít vlastní rozhraní pro aktualizace: Slouží k určení toho, co se stane v případě, kdy uživatel otevře soubor instalátoru AIR pro dříve nainstalovanou aplikaci. Ve výchozím nastavení zobrazí prostředí AIR dialogové okno, které uživateli umožní nainstalovanou verzi aktualizovat 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 kliknete na tlačítko (+) nebo na tlačítko tužky s cílem přidat nebo upravit typy souborů přiřazené aplikaci prostředí AIR, zobrazí aplikace Animate dialogové okno Nastavení typu souboru.

Jediná dvě pole v tomto dialogovém okně, která jsou povinná, jsou pole Název a Přípona. Pokud kliknete na tlačítko OK a některé z těchto polí je prázdné, zobrazí aplikace Animate dialogové okno chyby.

U přiřazených typů souborů můžete určit následující nastavení:

Název Název typu souboru (například Hypertextový značkový jazyk – HTML, Textový soubor nebo Příklad).

Přípona Přípona názvu soubor (například html, txt nebo xml); přípona může obsahovat až 39 základních alfanumerických znaků (A–Z, a–z, 0–9) a nesmí obsahovat počáteční tečku.

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

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

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

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

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

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

Chyba při vytváření souborů aplikace a instalátoru

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

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

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

Podepisování aplikace

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

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

1. Vyberte položky Soubor > Nastavení AIR 2 a klepněte na záložku Podpis.

Tato záložka obsahuje dvě přepínací tlačítka, která slouží k podpisu aplikace prostředím Adobe AIR pomocí digitálního certifikátu nebo k přípravě balíčku AIRI. Pokud svou aplikaci AIR podepisujete, můžete buď použít digitální certifikát udělený kořenovým certifikačním úřadem nebo vytvořit certifikát s vlastním podpisem. Certifikát s vlastním podpisem lze jednoduše vytvořit, není ale tak důvěryhodný jako certifikát, který byl udělen kořenovým certifikačním úřadem.

2. Vyberte soubor certifikátu z rozbalovací nabídky nebo přejděte k souboru certifikátu po klepnutí na tlačítko Procházet.
3. Vyberte certifikát.
4. Zadejte heslo.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Další informace o podepisování aplikací AIR naleznete v části Digitální podepisování souboru AIR.

Vytvoření digitálního certifikátu s vlastním podpisem

1. Klepněte na tlačítko Vytvořit. Otevře se dialogové okno Digitální certifikát s vlastním podpisem.
2. Vyplňte položky Jméno vydavatele, Útvar organizace, Název organizace, Stát, Heslo a Potvrzení hesla. U položky Stát můžete stát vybrat z nabídky nebo zadat dvoumístný kód státu, pokud v nabídce není. Seznam platných kódů 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 po klepnutí na tlačítko Procházet.
5. Kikněte na tlačítko OK.
6. Zadejte v dialogovém okně Digitální podpis heslo, které jste přiřadili v druhém kroku tohoto postupu, a klepněte na tlačítko OK.

Aby si aplikace Animate 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 naleznete v části [Digitální podepisování souboru AIR](#).

Můžete také vytvořit aplikaci AIRI (AIR Intermediate), která digitální podpis neobsahuje. Uživatelé ale tuto aplikaci nemohou do počítače nainstalovat do té doby, než přidáte digitální podpis.

Příprava balíčku AIRI s pozdějším přidáním podpisu

- Na záložce Podpis vyberte možnost „Připravit pomocný soubor AIR Intermediate (AIRI), který bude podepsán později“ a klepněte na tlačítko OK.

Stav digitálního podpisu se změní, aby informoval o tom, že jste si vybrali přípravu balíčku AIRI, který bude podepsán později, a tlačítko Nastavit se změní na tlačítko Změnit.

Pokud se rozhodnete přidat podpis později, budete muset použít nástroj příkazového řádku AIR Developer Tool, který je součástí aplikace Animate a sady AIR SDK. Další informace získáte v tématu [Vytváření aplikací Adobe AIR](#).

[Na začátek stránky](#) 

Přidání nebo odebrání verze sady AIR SDK

Do aplikace Animate můžete přidávat nová vydání a vlastní verze sady AIR SDK. Po přidání se nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování.

Přidání nové verze sady SDK:

- Stáhněte si novou složku AIR SDK.
- V aplikaci Animate vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko plus (+) a přejděte do nové složky AIR SDK. Klikněte na tlačítko OK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK klepněte na tlačítko OK.

Nová sada SDK zobrazí v cílovém seznamu přehrávače v okně Nastavení publikování. Nejnižší přijatelná verze sady SDK by měla být vyšší než verze, která je součástí aplikace Animate.

Odebrání verze sady AIR SDK:

- V aplikaci Animate vyberte položky Nápověda > Správa sady AIR SDK.
- V dialogovém okně Správa sady AIR SDK vyberte sadu SDK, kterou chcete odebrat.
- Klepněte na tlačítko minus (-). Klepněte na tlačítko OK.

 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](#)

[Přízpůsobení kontextových nabídek v dokumentech \(CS5.5\)](#)

[Konfigurační složky instalované s programem Flash \(CS5.5\)](#)

[Na začátek stránky](#)

Změna nastavení publikování jazyka ActionScript

Když vytvoříte nový dokument FLA, aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) se zeptá, jakou verzi jazyka ActionScript chcete použít. Toto nastavení můžete změnit, pokud se později rozhodnete napsat skript v jiné verzi jazyka ActionScript.

Poznámka: Jazyk ActionScript 3.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 2.0. Kompilátor jazyka ActionScript 2.0 může kompilovat veškerý kód jazyka ActionScript 1.0 s výjimkou syntaxe lomítka (/), která se používá k označení cesty filmového klipu (například `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Chcete-li se vyhnout tomuto problému, buď přepište kód pomocí tečkové (.) notace, nebo vyberte kompilátor ActionScriptu 1.0.

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Z nabídky Skript vyberte verzi jazyka ActionScript.

[Na začátek stránky](#)

Soubory tříd a konfigurační soubory

Když nainstalujete aplikaci Animate, do vašeho systému se umístí několik konfiguračních složek a souborů vztahujících se k jazyku ActionScript. Pokud tyto soubory upravujete, abyste přizpůsobili vývojové prostředí, vytvořte si zálohu původních souborů.

Složka tříd jazyka ActionScript Obsahuje všechny vestavěné třídy jazyka ActionScript 2.0 (soubory AS). Typické cesty k této složce jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
 - Macintosh: Pevný disk/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Animate 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 jazyka ActionScript. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\

- Macintosh: Pevný disk/Users/*uživatel*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*jazyk*/Configuration/Include

Konfigurační soubor ActionsPanel.xml Zahrnuje konfigurační soubor pro rady při psaní kódu jazyka ActionScript. Konfiguraci každé verze jazyků ActionScript a JavaScript a prostředí Flash Lite zajišťují samostatné soubory. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/*uživatel*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*jazyk*/Configuration/ActionsPanel

Konfigurační soubor AsColorSyntax.xml Konfigurační soubor pro barevné zvýrazňování syntaxe kódu jazyka ActionScript. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/*uživatel*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*jazyk*/Configuration/ActionsPanel

[Na začátek stránky](#)

Deklarace třídy dokumentu jazyka ActionScript 3.0

Když používáte ActionScript 3.0, soubor SWF může mít přiřazenou třídu nejvyšší úrovně. Tato třída se nazývá třída dokumentu. Když Flash Player načte SWF, vytvoří se instance této třídy a stane se objektem nejvyšší třídy pro soubor SWF. Tímto objektem souboru SWF může být instance libovolné vlastní třídy, kterou zvolíte.

Například soubor SWF, který implementuje komponentu kalendáře, může mít jako třídu nejvyšší úrovně přiřazenou třídu Calendar, která má náležité metody a vlastnosti pro komponentu kalendáře. Když se soubor SWF načte, vytvoří aplikace Flash Player instanci této třídy Calendar.

1. Zrušte výběr všech objektů ve vymezené ploše a na časové ose tím, že klepnete do prázdné části vymezené plochy. Tím se zobrazí vlastnosti dokumentu v inspektoru Vlastnosti.
2. Zadejte v inspektoru vlastností v textovém poli Třída dokumentu název tohoto souboru jazyka ActionScript pro tuto třídu. Vynechejte příponu názvu souboru .as.

Poznámka: Informace o třídě dokumentu můžete také zadat v dialogovém okně Nastavení publikování.

Poznámka: Nebo zadejte název třídy v souboru SWC propojený s cestou knihovny, kterou chcete nastavit jako třídu dokumentu.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení umístění souborů jazyka ActionScript

Abyste mohli použít třídu jazyka ActionScript, kterou jste definovali, musí aplikace Animate vyhledat externí soubory jazyka ActionScript s definicí této třídy. Seznam složek, ve kterých aplikace Animate vyhledává definice tříd, se v jazyce ActionScript 2.0 nazývá *cesta pro třídy* a v jazyce ActionScript 3.0 se nazývá *zdrojová cesta*. Cesty pro třídy a zdrojové cesty existují na aplikační (globální) úrovni i na úrovni dokumentů. Další informace o cestách pro třídy naleznete v části o třídách v dokumentu [Učíme se ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate](#) nebo v části Balíčky v dokumentu [Učíme se ActionScript 3.0](#).

V aplikaci Animate lze nastavit následující umístění jazyka ActionScript:

- ActionScript 2.0
 - Úroveň aplikace (dostupná pro všechny soubory AS2 FLA):
 - Třída pro cesty (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)

- Úroveň dokumentu (dostupná pouze pro soubor FLA, který určuje jeho cestu):
 - Třída pro cesty (nastavená v okně Nastavení publikování)
- ActionScript 3.0
 - Úroveň aplikace (dostupná pro všechny soubory AS3 FLA):
 - Zdrojová cesta (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Cesta knihovny (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Externí cesta knihovny (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Úroveň dokumentu (dostupná pouze pro soubor FLA, který určuje tyto cesty):
 - Zdrojová cesta (nastavená v okně Nastavení publikování)
 - Cesta knihovny (nastavená v okně Nastavení publikování)
 - Třída dokumentu (nastavená v inspektoru vlastností dokumentu)

Cesta knihovny určuje umístění předem nakompilovaného kódu jazyka ActionScript, který je obsažený ve vámi vytvořených souborech SWC. Soubor FLA, který tuto cestu určuje, načítá každý soubor SWC na nejvyšší úrovni této cesty a každé další zdroje kódu, které jsou určeny v samotných souborech SWC. Pokud použijete cestu knihovny, nezapomeňte, že žádný zkompilevaný kód v těchto souborech SWC nesmí být duplikován v nezkompilovaných souborech jazyka ActionScript ve zdrojové cestě. Nadbytečný kód bude kompilací vašeho souboru SWF zpomalovat.




Můžete určit více cest, které má aplikace Animate prohledat. 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: ActionScript 2.0 je v aplikaci Animate CC zastaralý. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

Nastavení cesty pro třídy na úrovni dokumentu:

1. Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klikněte na Flash.
2. Ujistěte se, že v rozbalovací nabídce Verze ActionScriptu je vybraná volba ActionScript 2,0, a klikněte 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 cestám pro třídy přidat složku, klikněte na tlačítko Vyhledat cestu , najděte složku, kterou chcete přidat, a klikněte na tlačítko OK.
- Chcete-li do seznamu Cesta pro třídy přidat další řádek, klikněte 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 dvakrát klikněte na cestu v seznamu Cesta pro třídy, zadejte požadovanou cestu a klikněte na OK.
- Chcete-li některou složku z cesty pro třídy odstranit, vyberte danou cestu v seznamu Cesta pro třídy a klikněte 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 klikněte 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. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a klikněte na Animate.
2. Ujistěte se, že v rozbalovací nabídce Verze jazyka ActionScript je vybraná volba ActionScript 3,0, a klikněte 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 složku, klikněte na kartu Zdrojová cesta a pak na tlačítko Vyhledat cestu , přejděte ke složce, kterou chcete přidat, a klikněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li do seznamu Zdrojová cesta přidat další řádek, klikněte 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 dvakrát klikněte na cestu v seznamu Zdrojová cesta, zadejte požadovanou cestu a klikněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li některou složku ze zdrojové cesty odstranit, vyberte ji v seznamu Zdrojová cesta a klikněte na tlačítko Odstranit z cesty .

Nastavení zdrojové cesty na úrovni aplikace:

1. Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Macintosh) a klikněte 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 klikněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript.
3. V dialogovém okně Další nastavení jazyka ActionScript 3.0 klikněte 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, dvakrát klikněte 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. Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Macintosh) a klikněte na kategorii jazyka ActionScript.
2. Klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript 3.0 a přidejte cesty do seznamu Cesta knihovny.

[Na začátek stránky](#) 

Podmíněné kompilování jazyka ActionScript

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

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

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

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

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

```
public function CondCompTest() {  
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");  
    }  
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");  
    }  
}
```

Definice konstanty konfigurace pomocí dialogového okna Nastavení publikování:

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. 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: Kompilátor aplikace Animate deklaruje konfigurační jmenný prostor `CONFIG` automaticky. Vlastní jmenné prostory konfigurace můžete přidat tím, že je v nastavení publikování zadáte i s názvem konstanty a pomocí následující syntaxe je přidáte do kódu jazyka ActionScript:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Zadejte pro konstantu požadovanou hodnotu (`true` nebo `false`). Chcete-li vypnout nebo zapnout kompilování určitých řádků kódu, můžete tuto hodnotu změnit.

[Na začátek stránky](#)

Přizpůsobení kontextových nabídek v dokumentech (CS5.5)

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.

K přizpůsobení kontextových nabídek aplikace Flash Player 7 slouží v jazyce ActionScript 2.0 objekty `ContextMenu` a `ContextMenuItem`. Další informace o používání těchto objektů naleznete 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.

[Na začátek stránky](#)

Konfigurační složky instalované s programem Flash (CS5.5)

Aplikace Flash umístí do vašeho systému při instalaci aplikace několik konfiguračních složek. V konfiguračních složkách jsou soubory spojené s aplikací uspořádány do příslušných úrovní uživatelského přístupu. Když pracujete s jazykem ActionScript® nebo jeho komponentami, můžete chtít zobrazit obsah těchto složek. Konfigurační složky aplikace Flash jsou následující:

Konfigurační složka na úrovni aplikace

Protože je na úrovni aplikace, uživatelé bez oprávnění správce nemají do této složky právo zápisu. Typické cesty k této složce jsou následující:

- V Microsoft Windows XP nebo Microsoft Windows Vista vyhledejte *startovací disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\jazyk\Configuration*.
- Na Macintoshi vyhledejte *Macintosh HD/Aplikace/Adobe Flash CS3/Configuration/*.

Složka pro 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 správceový 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).



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

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

Osvědčené postupy – Uspořádání ActionScriptu v aplikaci

Uchovávání akcí pohromadě

Připojování kódu k objektům

[Na začátek stránky](#)

Uchovávání akcí pohromadě

Kdykoli je to možné, uchovávejte jazyk ActionScript® na jediném místě. Uchovávání kódu na jednom místě pomáhá zvýšit efektivitu během upravování projektů, protože při ladění nebo pozměňování jazyka ActionScript nemusíte prohledávat více míst. Pokud umístíte kód do souboru FLA, vkládejte ActionScript do Snímku 1 nebo Snímku 2 ve vrstvě nazvané *akce*, umístěné v časové ose zcela nvrchu. Nebo můžete ukládat celý kód do souborů jazyka ActionScript. Některé aplikace Animate neukládají vždy veškerý kód na jediné místo (zejména to platí pro aplikace vycházející z jazyka ActionScript 2.0, které používají obrazovky nebo chování).

Obvykle můžete ukládat celý kód do stejného umístění (do snímku nebo do souborů jazyka ActionScript), což přináší následující výhody:

- Kód se snadno vyhledává i v potenciálně složitém zdrojovém souboru.
- Kód se snadno ladí.

[Na začátek stránky](#)

Připojování kódu k objektům

Vyhýbejte se připojování jazyka ActionScript k objektům v souboru FLA i v případě jednoduchých souborů SWF (k objektům je možné připojovat ActionScript 1.0 a 2.0; ActionScript 3.0 připojit nelze). Připojení kódu k objektu znamená, že vyberete instanci filmového klipu, komponenty nebo tlačítka, otevřete panel Akce a přidáte ActionScript s použitím funkcí zpracování `on()` nebo `onClipEvent()`.

Připojování kódu jazyka ActionScript k objektům se důrazně nedoporučuje z následujících důvodů:

- Je složité ho vyhledat a soubory FLA se obtížně upravují.
- Je obtížné ho ladit.
- ActionScript zapisovaný do časové osy nebo do tříd je elegantnější a jeho použití při vytváření dokumentů je snadnější.
- Svádí to ke špatnému stylu psaní kódu.
- Rozdíl mezi oběma styly psaní kódu může mást při učení jazyka ActionScript; nutí studenty učit se různé styly psaní kódu a další syntaxi a používat špatný a omezený styl psaní kódu.

Vyhýbejte se připojování jazyka ActionScript 2.0 k tlačítku s názvem `myButton_btn`, což vypadá takto:

```
on (release) { //něco udělat}
```

Umístění jazyka ActionScript 2.0 se stejným účelem do osy (doporučovaná varianta) vypadá takto:

```
myButton_btn.onRelease = function() { //něco udělat};
```

Poznámka: Odlišné postupy platí při používání chování, která občas vyžadují připojování kódu k objektům.

Společnost Adobe také doporučuje

- Konvence chování
- Použití návrhového vzoru MVC
- Uspořádání souborů a ukládání kódu
- Porovnání kódu v časové ose s kódem v objektu



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

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

Používání jazyka ActionScript v Animate CC

[Začínáme s jazykem ActionScript](#)

[Panel Akce](#)

[Přehled okna Skript](#)

[Nástroje v panelu Akce a v okně Skript](#)

[Přístup ke kontextově závislé nápovědě z panelu Akce](#)

[Nastavení předvoleb jazyka ActionScript](#)

[Na začátek stránky](#)

Začínáme s jazykem ActionScript

Skriptovací jazyk ActionScript® umožňuje do aplikací přidávat složitou interaktivitu, ovládání přehrávání a zobrazování dat. ActionScript můžete přidávat ve vývojovém prostředí pomocí panelu Akce, okna Skript, nebo v externím editoru.

ActionScript má vlastní syntaktická pravidla, vyhrazená slova a pro ukládání a načítání informací umožňuje používat proměnné. ActionScript zahrnuje velkou knihovnu vestavěných tříd, které umožňují vytvářet objekty pro provádění mnoha užitečných úloh. Další informace o jazyce ActionScript najdete v následujících dokumentech nápovědy:

- *Jak se naučit jazyk ActionScript 3.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_cz
- *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_cz

Chcete-li začít psát skripty, nemusíte rozumět všem elementům jazyka ActionScript – máte-li jasný cíl, můžete začít vytvářet skripty z jednoduchých akcí.

ActionScript i JavaScript jsou odvozené od standardu ECMA-262, mezinárodního standardu pro skriptovací jazyky ECMAScript. Proto by vývojářům, kteří znají JavaScript, měl být ActionScript okamžitě srozumitelný. Více informací o standardu ECMAScript najdete na webových stránkách ecma-international.org.

Úvod do jazyka ActionScript 3.0



Seznamte se se základy jazyka ActionScript 3.0 vytvářením vlastních aplikací v Animate. V pouhých devíti krátkých lekcích se naučíte využívat jazyk AS3 k interakci s internetovými uživateli po celém světě....

[Další informace](#)

<http://goo.gl/2w4c0>



od Slexx

Jakou verzi ActionScriptu byste měli používat?

Aplikace Animate obsahuje několik verzí ActionScriptu, aby splňovala požadavky různých skupin vývojářů a různého hardwaru. Jazyky ActionScript 3.0 a 2.0 *nejsou* vzájemně kompatibilní.

- ActionScript 3.0 se provádí nesmírně rychle. Tato verze vyžaduje trochu větší znalosti pojmů objektově orientovaného programování než jiné verze ActionScriptu. ActionScript 3.0 plně vyhovuje specifikaci ECMAScript, nabízí lepší zpracování XML, vylepšený model událostí a vylepšenou architekturu pro práci s obrazovkovými elementy. Soubory FLA, které používají ActionScript 3.0, nemohou obsahovat starší verze ActionScriptu.
- (Zastaralé pouze v aplikaci Animate CC) Jazyk ActionScript 2.0 je na čtení jednodušší než jazyk ActionScript 3.0. Ačkoli v aplikaci Animate běží kompilovaný kód ActionScript 2.0 pomaleji než kompilovaný kód ActionScript 3.0, je ActionScript 2.0 stále užitečný pro celou řadu projektů, které nejsou náročné na výpočetní prostředky. Může jít například o obsah, který se spíše orientuje na design. Jazyk ActionScript 2.0 je také založen na specifikaci ECMAScript, ale nevyhovuje jí úplně.
- (Zastaralé v aplikaci Animate CC) ActionScript 1.0 je nejjednodušší forma jazyka ActionScript, která se stále používá v některých verzích přehrávače Flash Lite Player. ActionScript 1.0 a 2.0 mohou existovat dohromady v jednom souboru FLA.
- (Zastaralé v aplikaci Animate CC) Flash Lite 2.x ActionScript je podmnožina jazyka ActionScript 2.0, kterou podporuje systém Flash Lite 2.x používaný v mobilních telefonech a zařízeních.
- (Zastaralé v aplikaci Animate CC) Flash Lite 1.x ActionScript je podmnožina jazyka ActionScript 1.0, kterou podporuje systém Flash Lite 1.x používaný v mobilních telefonech a zařízeních.

Používání dokumentace k ActionScriptu

Protože existuje více verzí ActionScriptu (2.0 a 3.0) a celá řada způsobů, jak ho začlenit do souborů FLA, existuje i několik různých postupů, jak se ActionScript naučit.

Tato kapitola popisuje grafické uživatelské rozhraní pro práci s jazykem ActionScript. Rozhraní zahrnuje panel Akce, okno Skript, režim Skriptovací asistent, panel Chování, panel Výstup a panel Chyby kompilátoru. Tato témata platí pro všechny verze jazyka ActionScript.

Z další dokumentace k ActionScriptu od společnosti Adobe se dozvíte více o jednotlivých verzích jazyka ActionScript.

Způsoby práce s ActionScriptem

Existuje několik způsobů, jak pracovat s ActionScriptem.

- (Zastaralé v aplikaci Animate CC) V režimu Skriptovací asistent můžete přidávat jazyk ActionScript do souboru FLA, aniž byste museli sami psát kód. Vybíráte požadované akce a software zobrazuje pro každou akci uživatelské rozhraní pro zadání potřebných parametrů. Musíte mít alespoň základní znalosti o tom, které funkce použít k provádění požadovaných úloh, ale nemusíte se učit syntaxi. Tento režim používá mnoho návrhářů a jiných uživatelů, kteří nejsou programátory.
- (Zastaralé v aplikaci Animate CC) Chování umožňují také přidávat kód do souboru, aniž byste jej museli sami psát. Chování jsou předpřipravené skripty pro běžné úlohy. Můžete přidat chování a pak ho snadno nakonfigurovat v panelu Chování. Chování jsou dostupná pouze pro ActionScript 2.0 a starší.
- Psaní vlastního ActionScriptu vám poskytuje největší míru pružnosti a kontroly nad dokumentem, ale vyžaduje, abyste se seznámili s jazykem a pravidly ActionScriptu.
- Komponenty jsou předem vytvořené filmové klipy, které pomáhají implementovat složité funkce. Komponenta může být jednoduchý prvek uživatelského rozhraní, například zaškrtnávací pole, nebo to může být složitý ovládací prvek, například rolovací panel. Můžete upravovat vzhled a funkčnost komponent a stahovat komponenty vytvořené jinými vývojáři. Většina komponent vyžaduje, abyste napsali kód jazyka ActionScript, který komponentu spouští nebo ovládá. Další informace najdete v dokumentu [Používání](#)

Psaní ActionScriptu

Když píšete kód ActionScriptu ve vývojovém prostředí, používáte panel Akce nebo okno Skript. Panel Akce a okno Skript obsahují plnohodnotný editor kódu, který zahrnuje rady pro psaní kódu, barevné zvýrazňování kódu, formátování kódu, zvýrazňování syntaxe, ladění, čísla řádků, zalamování řádků a podporu kódování Unicode.

- Když píšete skripty, které jsou součástí dokumentu Animate (tzn. skripty vložené v souboru FLA), použijte panel Akce. Panel Akce obsahuje funkce, jako je panel nástrojů Akce, který poskytuje rychlý přístup k základním prvkům jazyka ActionScript, a ptá se vás při vytváření skriptů na potřebné prvky.
- Použijte okno Skript, když chcete psát externí skripty – tedy skripty nebo třídy uložené v externích souborech. (K vytvoření externího souboru AS můžete použít také textový editor.) Okno Skript zahrnuje pomocné funkce pro psaní kódu, jako jsou rady pro psaní kódu, barevné zvýrazňování kódu, kontrola syntaxe a automatické formátování.

Další doporučený obsah z komunity

- [Getting started with ActionScript 3.0 \(Začínáme s jazykem ActionScript 3.0\) \(CS3\) \(3:25\)](#)
- [Optimizing animations and FLA files \(Optimalizace animací a souborů FLA\) \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Creating a Document class using ActionScript 3.0 \(Vytvoření třídy dokumentu v jazyce ActionScript 3.0\) \(CS3\) \(2:38\)](#)
- [Creating an effective workflow between design and development \(Vytváření efektivních pracovních postupů při návrhu a vývoji\) \(CS3\) \(3:41\)](#)
- [Using components \(Používání komponent\) \(CS3\) \(1:47\)](#)
- [Seznam kanálů o ActionScriptu na webu YouTube.com](#)

Následující **články a výukové lekce** obsahují další podrobné informace o používání jazyka ActionScript:

- [Introduction to ActionScript 3.0 \(Úvod do jazyka ActionScript 3.0\) \(Slepx.com\)](#)
- [ActionScript 3 migration table \(Tabulka migrace na ActionScript 3\) \(Adobe.com\)](#)

[Na začátek stránky](#) ¹³

Panel Akce

Hledáte referenční příručky k jazyku?

Chcete-li najít referenční dokumentaci pro určitý element jazyka ActionScript, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete [referenční příručku jazyka ActionScript 3.0](#) a vyhledejte daný element jazyka.
- (Zastaralé v aplikaci Animate CC) Otevřete [referenční příručku jazyka ActionScript 2.0](#) a vyhledejte daný element jazyka.
- Zadejte element jazyka v panelu Akce, vyberte ho a pak stiskněte F1. (Klávesu F1 je třeba stisknout, jinak se otevře toto téma.)

Poznámka: Pokud chcete místo nápovědy komunity otevřít nápovědu ve webovém prohlížeči, přečtěte si tento článek: http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

Jak se naučit jazyk ActionScript

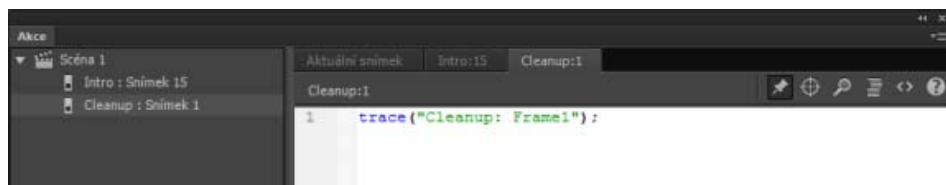
Informace o psaní skriptů ActionScript naleznete v následujících zdrojích:

- [Jak se naučit jazyk ActionScript 3.0](#)
- [Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho součástí](#)
- [Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate](#)
- [Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0](#)

Poznámka: Jazyky ActionScript 3.0 a 2.0 nejsou vzájemně kompatibilní. V každém souboru FLA, který vytváříte, je nutné používat pouze jednu verzi.

Přehled panelu Akce

Chcete-li vytvořit skripty vložené v souboru FLA, zadejte ActionScript přímo do panelu Akce (Okno > Akce nebo stiskněte klávesu F9).



Panel Akce

Panel Akce se skládá ze dvou podoken:

Dílní panel Skript Umožňuje psát kód ActionScript, který je přiřazen aktuálně vybranému snímku.

Procházení skriptů Zobrazuje seznam skriptů v dokumentu Animate a umožňuje mezi nimi rychle přecházet. Kliknutím na položku v navigátoru skriptů zobrazíte vybraný skript na stejnojmenném panelu.

Na panelu **Akce** se zobrazují funkce pro pomoc s psaním kódu, které vám usnadní a urychlí programování v ActionScriptu.

- **Spustit skript:** Spustí zvolený skript.
- **Přidršet skript:** Umožňuje připínat skripty ke kartám jednotlivých skriptů na panelu Skript a podle potřeby je přesouvat. Tato funkce se hodí, když v rámci souboru FLA nemáte všechny kód uspořádaný do jednoho centrálního umístění anebo pokud používáte více skriptů najednou. Přidržením skriptu uložíte aktuální umístění kódu na panelu Akce a budete moci přepínat mezi různými otevřenými skripty. To se hodí zejména při ladění.
- **Vložit cestu a název instance:** Nastaví u akce ve skriptu absolutní nebo relativní cílovou cestu.
- **Hledat:** Slouží k hledání a nahrazování textu ve skriptu.
- **Formátovat kód:** Umožňuje formátovat kód.
- **Fragmenty kódu:** Otevře panel Fragmenty kódu, na kterém se zobrazují dostupné fragmenty kódu.

Nápověda: Zobrazí referenční informace o prvku jazyka ActionScript, který máte vybraný v podokně Skript. Například když kliknete na nějaký příkaz sloužící k importu a pak kliknete na Nápověda, zobrazí se na panelu Nápověda referenční informace k importu.

(Ve verzi Animate CC vyřazeno) Tisk ActionScriptu

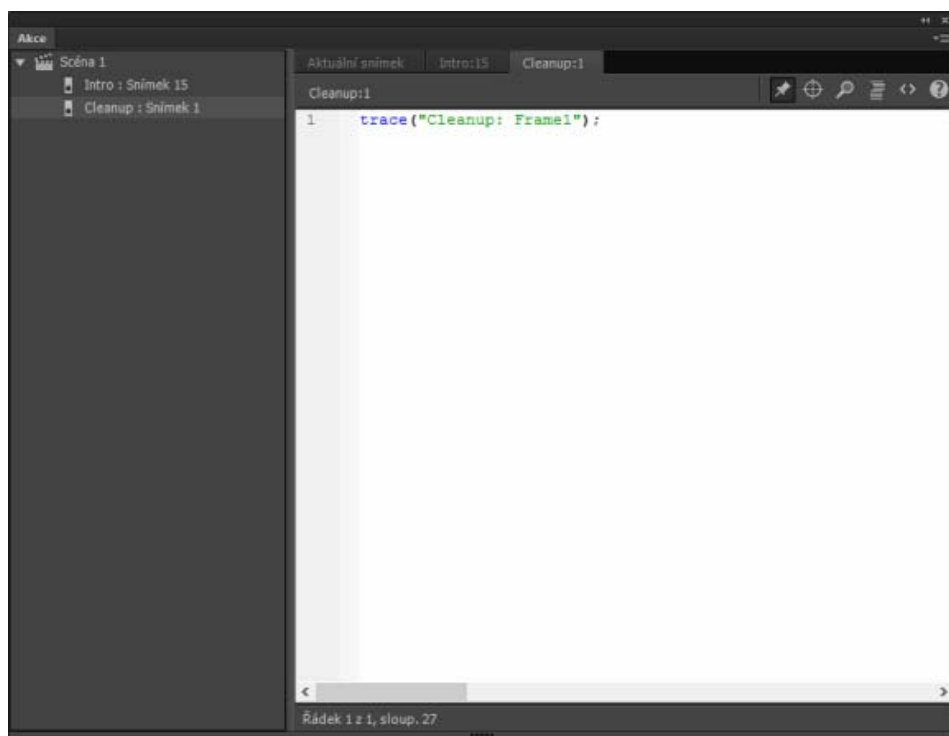
1. Z rozbalovací nabídky panelu Akce vyberte Tisknout.
2. Vyberte možnost Volby a klikněte na položku Tisk.

Protože tištěná kopie nezahrnuje informace o zdrojovém souboru, měli byste takové informace, jako je název souboru FLA, zahrnout do položky `comment` ve skriptu.

[Na začátek stránky](#)

Přehled okna Skript

V okně Skript můžete vytvářet soubory externích skriptů, které pak importujete do své aplikace. Tyto skripty mohou být soubory jazyka ActionScript nebo soubory jazyka JavaScript pro aplikaci Animate.



Okno Skript

Pokud máte otevřeno více externích souborů, jména souborů se zobrazují na záložkách nahoře v okně Skript.

V okně Skript můžete používat následující funkce: Přidržení skriptu, hledání a nahrazení, barevné zvýrazňování syntaxe, formátování kódu, návrhy při psaní kódu, komentáře v kódu, sbalení kódu, možnosti ladění (pouze soubory ActionScript) a zalamování řádků. V okně Skript můžete zobrazit také čísla řádků a skryté znaky.

Vytvoření externího souboru v okně Skript

1. Zvolte Soubor > Nový.

2. Vyberte typ externího souboru, který chcete vytvořit (soubor jazyka ActionScript nebo soubor jazyka JavaScript pro aplikaci Animate).

Úpravy existujícího souboru v okně Skript

- Chcete-li otevřít existující skript, vyberte Soubor > Otevřít a pak otevřete existující soubor AS.
- Chcete-li upravit skript, který je už otevřený, klepněte na záložku dokumentu, na které je uveden název skriptu.

[Na začátek stránky](#)

Nástroje v panelu Akce a v okně Skript

Panel Akce nabízí přístup k funkcím nápovědy při psaní kódu, které zjednodušují a zefektivňují programování v jazyce ActionScript.

Hledat

Vyhledá a nahradí text ve skriptu.

Vložit cílovou cestu

(Pouze panel Akce) Pomáhá nastavit absolutní nebo relativní cílovou cestu pro akci ve skriptu.

Nápověda


Zobrazuje referenční informace o elementu jazyka ActionScript, který je vybraný v panelu Skript. Když například kliknete na příkaz `import` a pak kliknete na Nápověda, zobrazí se v panelu Nápověda referenční informace pro `import`.

Fragmenty kódu

Slouží k otevření panelu Fragmenty kódu, kde se zobrazují ukázkové fragmenty kódu.

[Na začátek stránky](#)

Přístup ke kontextově závislé nápovědě z panelu Akce

1. Chcete-li vybrat určitou položku jako referenční, proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte termín jazyka ActionScript v okně panelu nástrojů v panelu Akce (na levé straně panelu Akce).
 - Vyberte některý výraz jazyka ActionScript v okně Skript v panelu Akce.
 - Před některý výraz jazyka ActionScript v okně Skript v panelu Akce umístěte textový kurzor.
2. Chcete-li otevřít referenční stránku panelu Nápověda pro vybranou položku, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Stiskněte F1.
 - Klepněte na položku pravým tlačítkem a vyberte Zobrazit nápovědu.
 - Nad oknem Skript klikněte na tlačítko Nápověda .

[Na začátek stránky](#)

Nastavení předvoleb jazyka ActionScript

Můžete nastavit nebo upravit jen jednu sadu předvoleb bez ohledu na to, jestli upravujete kód na panelu

Akce nebo v okně Skript.

1. Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac) a v seznamu Kategorie vyberte Editor kódu.
2. Nastavte libovolný počet těchto předvoleb:

Automatické odsazení Když je zapnuté automatické odsazování, text, který zadáte za počáteční kulatou závorkou (nebo počáteční složenou závorkou {, se automaticky odsadí podle nastavení Velikost tabulátoru.

Velikost tabulátoru Určuje počet znaků odsazení nového řádku.

Rady při psaní kódu Zapne na panelu Skript rady při psaní kódu.

Zpoždění Určuje zpoždění (v sekundách) před zobrazením rad při psaní kódu. Tato možnost je v aplikaci Animate CC zastaralá.

Písmo Určuje písmo použité pro skript.

Otevřít/importovat Určuje kódování znaků, které se používá k otevírání nebo importu souborů ActionScriptu.

Uložit/exportovat Určuje kódování znaků, které se používá k ukládání nebo exportu souborů ActionScriptu.

Znovu načíst změněné soubory Určuje, co se má stát, když je soubor skriptu upraven, přesunut nebo odstraněn. Vyberte Vždy, Nikdy nebo Dotaz.

Vždy Nezobrazí se žádné upozornění a soubor se automaticky znovu načte.

Nikdy Nezobrazí se žádné upozornění a soubor zůstane v aktuálním stavu.

Dotaz (Výchozí) Zobrazí se upozornění a vy můžete zvolit, zda chcete soubor znovu načíst.

Když vytváříte aplikace s externími skripty, pomáhá tato předvolba zabránit přepsání skriptu, který člen týmu upravil v době, kdy máte otevřenou aplikaci, nebo zabraňuje publikování aplikace se staršími verzemi skriptů. Upozornění vám umožňuje automaticky zavřít skript a znovu otevřít novější upravenou verzi.

Barvy syntaxe Určuje barevné zvýraznění kódu ve skriptech.

Nastavení ActionScriptu 3.0 Tato tlačítka otevírají dialogová okna Nastavení jazyka ActionScript, která slouží k nastavení zdrojové cesty, cesty knihovny a cesty externí knihovny pro jazyk ActionScript 3.0.

Společnost Adobe také doporučuje

- [Symboly a ActionScript](#)
- [Časové osy a ActionScript](#)
- [Zvuk a ActionScript](#)
- [Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript](#)
- [Vícejazyčný text a ActionScript](#)
- [Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript](#)
- [Uspořádání skriptu jazyka ActionScript v aplikaci](#)
- [Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)

- Přidržení skriptů na panelu Akce
- Psaní a správa skriptů
- Psaní a správa skriptů
- [Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)
- Import a export skriptů
- Formátování kódu
- Používání rad při psaní kódu



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

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

Osvědčené postupy – Pravidla usnadnění přístupu

[O pravidlech usnadnění přístupu](#)

[Vytváření přístupných webových míst](#)

[Odkrývání struktury a navigace v souboru SWF](#)

[Řízení popisů a opakování](#)

[Používání barev](#)

[Pořadí čtení, procházení polí pomocí tabulátoru, a klávesnice](#)

[Zpracování zvuku, videa a animace](#)

[Usnadnění přístupu a rozšíření Animate](#)

[Testování souborů a provádění změn](#)

[Na začátek stránky](#) 

O pravidlech usnadnění přístupu

Programy pro čtení z obrazovky jsou složité; snadno se můžete setkat s neočekávanými výsledky v souborech FLA vyvinutých pro použití se čtečkami obrazovky, což je software, který po spuštění čte uživatelům se zrakovým postižením webová místa nahlas. Text se čte nahlas s použitím speciálně navrženého softwaru. Program pro čtení z obrazovky může interpretovat pouze textový obsah. Ale všechny popisy, které přidáte do celého souboru SWF, k filmovým klipům, obrazům nebo dalšímu grafickému obsahu, se také čtou nahlas. Napište popisy důležitých obrazů a animací, aby program pro čtení z obrazovky mohl interpretovat také tyto datové zdroje v příslušném souboru SWF. To je v případě souboru SWF ekvivalentní textu *alt* používanému ve webové stránce HTML.

Poznámka: Aplikace Animate se v systému Windows mohou zobrazovat jen v aplikaci Internet Explorer, protože podpora MSAA (Microsoft Active Accessibility) je omezená jen na tento prohlížeč.

Flash Player používá pro zpřístupnění obsahu čtečkám obrazovky rozhraní MSAA (Microsoft Active Accessibility). MSAA je technologie založená na systému Windows, která poskytuje standardizovanou platformu pro výměnu informací mezi asistenčními technologiemi, například programy pro čtení z obrazovky, a jinými aplikacemi. Události (například změna v aplikaci) a objekty jsou viditelné pro programy pro čtení z obrazovky s použitím MSAA.

Poznámka: Flash Player 7 (a novější) nespolupracuje se všemi technologiemi programů pro čtení z obrazovky. Poskytovatel dalšího softwaru musí zpracovat informace, které dodává MSAA.

[Na začátek stránky](#) 

Vytváření přístupných webových míst

Změna webového místa na přístupné se týká několika různých kritérií:

Zpřístupnění informací programům pro čtení z obrazovky

Změna textu nebo obrazů na rozpoznatelné Někteří návštěvníci mohou mít obtíže se čtením malého textu nebo rozpoznáním malých grafik. Umožněte uživatelům v souborech SWF využít vektorového formátu SWG (scalable vector graphics) ke zvětšování těchto prvků.

Poskytování zvukového komentáře Pro uživatele používající čtečky obrazovky nebo v situacích, kdy by

čtečky obrazovky nemusely fungovat (například u videí), zvažte poskytnutí zvukového komentáře.

Zadejte popisky pro zvukové komentáře Někteří návštěvníci nemusejí být schopni slyšet zvukový komentář vašeho webového místa nebo videa. Zvažte možnost poskytování titulků pro tyto návštěvníky.

Při sdělování informací nespolehejte na barvu Mnozí návštěvníci mohou být barvoslepi. Pokud při sdělování informací spoléháte na barvu (například: Klepnutím na zelené tlačítko přejděte na stránku 1, klepnutím na červené tlačítko přejděte na stránku 2), vložte textové nebo zvukové ekvivalenty.

Mnoho existujících online prezentací (například videa) poskytuje alternativní způsoby, pomocí kterých návštěvníci se zrakovým postižením získávají přístup k obsahu, například textový popis videa. Animate však předává textové informace přímo čtečce obrazovky. Obvykle to znamená, že musíte provést dodatečné nastavení nebo vložit ActionScript do souboru FLA, nemusíte ale vytvářet zcela samostatné verze.

Části příslušného souboru SWF se mohou zpřístupňovat programům pro čtení z obrazovky. Textové prvky (například textová pole, statický text a dynamický text), tlačítka, filmové klipy, komponenty a celý soubor SWF je možné interpretovat prostřednictvím programů pro čtení z obrazovky kompatibilních s MSA.

Článek 508 je zákon Spojených států amerických, který upravuje pravidla pro zpřístupňování informací zdravotně postiženým lidem. Článek 508 specificky řeší požadavek, aby byla webová místa přístupná několika způsoby. Některá webová místa, včetně všech federálních webových míst, musí tato pravidla splňovat. Pokud soubor SWF nepředává všechny informace programu pro čtení z obrazovky, tento soubor SWF již nevyhovuje článku 508. Další informace najdete na webovém místě s článkem 508.

Mnoho národů má určená pravidla, podle kterých se má postupovat při vytváření přístupných webových míst, případně se drží předpisů stanovených jinými organizacemi. Další informace o usnadnění přístupu a webových standardech najdete na webovém místě iniciativy Web Accessibility Initiative sdružení W3C (World Wide Web Consortium). Tyto standardy a pravidla popisují, jakými faktory se musíte zabývat při vytváření přístupných webů HTML, a některé z těchto informací se vztahují i na aplikaci Animate.

[Na začátek stránky](#)

Odkrývání struktury a navigace v souboru SWF

Z důvodu vizuální povahy některých souborů SWF může být rozvržení a navigace na stránce složitým problémem a pro programy pro čtení z obrazovky může být obtížné je překládat. U souboru SWF je důležité předávat spolu s celkovým popisem také informace o jeho struktuře a o způsobu navigace strukturou webového místa. Tento popis můžete určit po kliknutí na vymezenou plochu zadáním příslušného popisu do panelu Usnadnění přístupu. Můžete také vytvořit samostatnou oblast webového místa a tam zadat tento popis nebo přehled.

Poznámka: Pokud zadáte popis pro hlavní soubor SWF, tento popis se přečte při každém obnovení souboru SWF. Tomuto nadbytečnému opakování se můžete vyhnout vytvořením samostatné informační stránky.

Informujte uživatele o všech navigačních prvcích, které se mění v souboru SWF. Například se přidá další tlačítko nebo se změní text na tlačítku a program pro čtení z obrazovky tuto změnu hlasitě přečte. Flash Player 7 a novější podporují aktualizaci těchto vlastností s použitím jazyka ActionScript. Informace usnadnění přístupu můžete v aplikacích aktualizovat, pokud se obsah změní při běhu.

[Na začátek stránky](#)

Řízení popisů a opakování

Návrháři a vývojáři mohou přiřadit popisy k animacím, obrazům a grafikám v souboru SWF. Zadejte názvy pro grafiky, aby je program pro čtení z obrazovky mohl interpretovat. Pokud grafika nebo animace nepředává rozhodující informace do souboru SWF (jsou-li takové informace například dekorativní nebo opakované) nebo jste popsali prvek v celkovém popisu souboru SWF, samostatný popis pro tento prvek již nezadávejte. Vložení nadbytečných popisů může být matoucí pro uživatele, kteří používají programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Pokud v souborech SWF dělíte text nebo používáte pro text obrazy, zadejte pro tyto prvky název nebo popis.

Pokud máte několik vložených filmových klipů, které slouží jedinému účelu nebo vyjadřují jedinou myšlenku,

nezapomeňte provést následující úkony:

- Seskupte tyto prvky v souboru SWF.
- Zadejte popis pro nadřazený filmový klip.
- Změňte všechny podřízené filmové klipy na nepřístupné.

To je mimořádně důležité, jinak se program pro čtení z obrazovky pokouší popisovat všechny nepodstatné vložené filmové klipy, což může uživatele mást, takže uživatel vaše webové místo opustí. Toto rozhodnutí je nutno udělat vždy, když máte v souboru SWF více než jeden objekt, například mnoho filmových klipů. Pokud se celková zpráva nejlépe předává s použitím jediného popisu, zadejte příslušný popis na jeden z objektů a všechny ostatní objekty změňte na nepřístupné pro program pro čtení z obrazovky.

Opakování souborů SWF a aplikací způsobuje, že programy pro čtení z obrazovky se budou neustále obnovovat, neboť program pro čtení z obrazovky detekuje nový obsah na stránce. Protože program pro čtení předpokládá, že je obsah aktualizovaný, vrátí se na začátek webové stránky a začne číst obsah znovu. Všechny opakující se nebo obnovující se objekty, které není nutné opakovaně číst, změňte na nepřístupné pro programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Do pole *Popis* na panelu *Uspřádání přístupu* nezadávejte popis těch instancí, které čtečka obrazovky čte nahlas (například text).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Používání barev

Musíte se rozhodnout o používání barev v přístupném souboru. Při předávání určitých informací nebo instrukcí uživatelům se nesmíte spoléhat pouze na barvu. Barvoslepý uživatel nemůže používat stránku, která ho požádá, aby kliknutím na modré pole otevřel novou stránku nebo kliknutím na červené pole spustil přehrávání hudby. Chcete-li změnit své webové místo na přístupné, nabídněte textové ekvivalenty na příslušné stránce nebo v alternativní verzi. Chcete-li zvýšit čitelnost, zkontrolujte také, že mezi barvou popředí a pozadí je výrazný kontrast. Pokud umístíte světle šedý text na bílé pozadí, uživatelé ho nemohou snadno přečíst. Podobně, malý text se mnoha návštěvníkům čte velmi obtížně. Použití vysokého kontrastu a velkého textu nebo textu s měnitelnou velikostí přináší prospěch většině uživatelů, i uživatelům bez zdravotního postižení.

[Na začátek stránky](#) ¹²

Pořadí čtení, procházení polí pomocí tabulátoru, a klávesnice

Pořadí čtení a procházení polí pomocí tabulátoru jsou důležité prvky, které je třeba při vytváření přístupných webů pomocí Animate zvážit. Při návrhu rozhraní nemusí pořadí, ve kterém se instance objevují na stránce, odpovídat pořadí, ve kterém program pro čtení z obrazovky každou instanci popisuje. V souboru SWF můžete nastavit a testovat pořadí čtení a také nastavit procházení polí pomocí tabulátoru.

Nastavení pořadí čtení

Výchozí pořadí čtení není předvídatelné a ne vždy odpovídá umístění vašich datových zdrojů nebo vizuálnímu rozvržení stránky. Zachování jednoduchého rozvržení může pomoci logickému pořadí čtení bez použití jazyka ActionScript. Pokud ale použijete ActionScript a otestujete pořadí čtení ve svých souborech SWF, máte větší kontrolu nad pořadím čtení.

Poznámka: Při sestavování pořadí ve svém souboru SWF nepřehlédněte ani jedinou instanci, jinak se pořadí čtení obnoví na výchozí (a nepředvídatelné) pořadí čtení.

Nastavení obsahu a procházení polí pomocí tabulátoru

Návštěvníci, kteří se spoléhají na to, že jim program pro z obrazovky popíše obsah webového místa, obvykle

k procházení operačního systému a webových stránek používají tabulátor a ovládací prvky na klávesnici, protože použití myši není vhodné pro někoho, kdo nevidí obrazovku. Chcete-li nabídnout inteligentní nastavení procházení polí pomocí tabulátoru v přístupných souborech SWF, použijte vlastnosti `tabIndex` a `tabEnabled` s instancemi filmového klipu, tlačítka, textového pole nebo komponenty. Kromě procházení polí pomocí tabulátoru můžete k procházení souborem SWF použít libovolnou akci stisknutí klávesy, ale musíte tuto informaci sdělit pomocí panelu Usnadnění přístupu. Třída `Key` se používá v jazyku ActionScript k přidávání skriptů pro stisknutí klávesy do souboru SWF. Vyberte objekt, pro který chcete použít skript pro stisknutí klávesy, a v poli Zkratka na panelu Usnadnění přístupu přidejte klávesovou zkratku. Přidejte klávesové zkratky k základním a používaným tlačítkům příslušného souboru SWF.

Poznámka: V jazyce ActionScript 3.0 představují `tabIndex` a `tabEnabled` vlastnosti třídy `InteractiveObject`. V jazyce ActionScript 2.0 nevyžadují odkaz na třídu.

Poznámka: V přístupných souborech SWF nepoužívejte neviditelná tlačítka, protože programy pro čtení z obrazovky tato tlačítka nerozpoznávají (neviditelná tlačítka jsou ta, pro která definujete pouze oblast klepnutí).

Mnoho souborů SWF má rychlý sled informací a programy pro čtení z obrazovky jejich tempo často nestačí sledovat. Do souborů SWF vkládejte ovládací prvky umožňující uživateli používat tlačítka k procházení souboru jeho vlastním tempem, protože takto může v případě potřeby přehrávání pozastavit.

[Na začátek stránky](#)

Zpracování zvuku, videa a animace

Pokud vložíte zvukové komentáře nebo video obsahující řeč, vložte také popisky pro uživatele, kteří neslyší. V Animate můžete používat textová pole, importovat video obsahující titulky nebo použít soubor XML s titulky. Můžete použít startovací body videa a s jejich pomocí určit, kdy by mělo textové pole při běhu aktualizovat textové informace.

Informace o používání komponent Hi-Caption SE a Hi-Caption Viewer najdete na webu [s doplňky Adobe Add-ons](#). Tato rozšiřující nástavba od jiného výrobce umožňuje kromě jiných vespělých ovládacích prvků vytvářet popisky, které uložíte v souboru XML a načítáte do souboru SWF při běhu. Nebo můžete k zobrazení informací popisku použít startovací body a textové pole.

[Na začátek stránky](#)

Usnadnění přístupu a rozšíření Animate

Pomocí vrstvy rozšiřitelnosti v aplikaci Animate mohou vývojáři vytvářet různá rozšíření, která umožňují pokročilou tvorbu dokumentů. To poskytuje možnost jiným společnostem vyvíjet rozšíření, která se budou týkat usnadnění přístupu. Máte několik možností ověřování souborů SWF nebo přidávání popisků.

Například nástroj ověření může zjišťovat, zda ve vašem souboru SWF nechybějí popisy. Tento nástroj kontroluje, zda jste vložili popis pro určitou skupinu instancí nebo zda má text popis pro příslušnou instanci, a informuje vás o všech problémech. Nástroj také zkoumá pořadí čtení v příslušném souboru SWF a hledá všechny instance, u kterých je nutné ho určit. Pořadí čtení můžete určit s použitím dialogového okna po provedení analýzy souboru SWF.

Informace o aktuálně dostupných rozšířeních od jiných výrobců najdete na stránce [s doplňky Adobe Add-ons](#)

[Na začátek stránky](#)

Testování souborů a provádění změn

Testujte všechny soubory SWF, které jsou určeny k použití s programy pro čtení z obrazovky. Soubory SWF testujte při vydání každé nové verze přehrávače Flash Player, včetně vedlejších čísel verzí, a testujte je následujícími způsoby:

- Pomocí programů pro čtení z obrazovky Window Eyes a JAWS for Windows. Tyto programy zpracovávají soubory SWF různými způsoby, proto můžete získat různé výsledky.

- V prohlížeči bez programu pro čtení z obrazovky a procházením příslušným webovým místem bez použití myši.
- Vypněte svůj monitor a k procházení svým webovým místem použijte pouze program pro čtení z obrazovky.
- Pokud používáte zvukový komentář, otestujte své webové místo bez reproduktorů.
- Pomocí několika uživatelů, kteří budou představovat cílové návštěvníky webu.

Poznámka: *Není nutné testovat různé prohlížeče, protože technologie použité pro zpřístupňování souborů SWF programům pro čtení z obrazovky (MSAA) je podporovaná pouze programem Internet Explorer pro Windows.*

Při poslouchání souboru SWF s použitím programu pro čtení z obrazovky kontrolujte následující body:

- Je pořadí čtení správné?
- Máte ve svém souboru SWF popisy pro klávesové zkratky?
- Máte dostatečné a úplné popisy pro prvky v příslušném rozhraní?
- Máte dostatečné popisy pro procházení struktury webového místa?
- Nechte se obsah souboru SWF po své aktualizaci nebo obnovení?
- Pokud změníte kontext libovolných prvků ve vymezené ploše (například tlačítka, které se mění z Přehrát na Pozastavit), ohlásí tuto změnu program pro čtení z obrazovky?

Na rozdíl od ověřování HTML není pro ověřování souborů SWF k dispozici žádný oficiální nástroj. Existují ale některé nástroje od jiných výrobců, které vám mohou při ověřování souboru pomoci. Další informace o těchto doplňcích najdete na webu [s doplňky Adobe Add-ons](#).

Společnost Adobe také doporučuje

- Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript
- Použití aplikace Animate k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky
- Usnadnění přístupu pro uživatele s vadami sluchu



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

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

Usnadnění přístupu v pracovním prostoru aplikace Animate

O usnadnění přístupu

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

Vybírání vymezené plochy nebo objektů na ní pomocí klávesových zkratk

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

Práce s položkami knihoven pomocí klávesových zkratk

Pracovní plocha aplikace Adobe Animate CC (dříve Flash Professional CC) je uživatelům, kteří mají potíže s používáním myši, přístupná prostřednictvím klávesnice.

Poznámka: Úplná aktualizovaná nápověda je k dispozici na webu. Aplikace nezjistila připojení k internetu. Úplnou verzi tohoto tématu načtete kliknutím na níže uvedený odkaz. Můžete také prohledat úplnou nápovědu k aplikaci Animate CC.

Pracovní plocha aplikace Adobe Animate je uživatelům, kteří mají potíže s používáním myši, přístupná prostřednictvím klávesnice.

Viz také diskuse o přístupnosti pracovní plochy Animate v nápovědě na webu, kde jsou informace o pohybu uživatelským rozhraním bez pomoci myši.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O usnadnění přístupu

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

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

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

- Chcete-li skrýt všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4. Chcete-li zobrazit všechny panely i inspektor Vlastnosti, stiskněte F4 znovu.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Výběr ovládacích prvků v panelu pomocí klávesových zkratk

K postupnému přesměrování vstupu na ovládací prvky panelu, když je vstup přesměrován na panel nebo inspektor Vlastnosti, použijte klávesu Tab. Chcete-li aktivovat nabídku, na kterou je právě přesměrován vstup, použijte mezerník (to znamená, že stisknutí mezerníku má stejný účinek jako kliknutí na nabídku v panelu). Aplikace Animate nepodporuje přesouvání mezi panely pomocí klávesy tabulátoru.

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

- Abyste mohli vybrat ovládací prvek v panelu klávesou Tab, musí být panel, na který je právě přesměrovaný vstup, rozbalený. Pokud je panel sbalený, nemá stisknutí klávesy Tab žádný účinek.
- Chcete-li zobrazit položky nabídky Panel, když je na ni přesměrovaný vstup, stiskněte mezerník.
- Přesměrovat vstup na ovládací prvek panelu lze jen tehdy, když je ovládací prvek aktivní. Pokud je ovládací prvek ztlumený (neaktivní), nelze ho aktivovat pro vstup.

Přesunování vstupu na jednotlivé položky v nabídce Panel určitého panelu

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

Přesměřování vstupu na jednotlivé ovládací prvky v panelu

1. Stiskněte Tab, když je nabídka Panel aktivovaná pro vstup. Chcete-li postupně přesměřovávat vstup na jednotlivé ovládací prvky v panelu, opakovaně tiskněte Tab.
2. Chcete-li aktivovat aktuálně vybranou nabídku v panelu, stiskněte klávesu Enter nebo Return.
3. Chcete-li upravit číselnou hodnotu aktivního textu, zadejte číslo a stiskněte klávesu Enter nebo Return.

[Na začátek stránky](#) 

Procházení ovládacích prvků dialogových oken pomocí klávesových zkratk

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

[Na začátek stránky](#) 

Vybírání vymezené plochy nebo objektů na ní pomocí klávesových zkratk

Výběr vymezené plochy pomocí klávesové zkratky je rovnocenný klepnutí na vymezenou plochu.

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

K výběru objektů ve vymezené ploše použijte následující postupy:

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

Poznámka: Pokud právě píšete do textového pole, nemůžete vybrat objekt pomocí klávesových zkratk pro přesměrování vstupu. Je nutné nejprve stisknout klávesu ESC a potom vybrat objekt.

[Na začátek stránky](#) 

Procházení stromových struktur pomocí klávesových zkratk

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

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

[Na začátek stránky](#) 

Práce s položkami knihoven pomocí klávesových zkratk

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

Při vyjímání, kopírování a vkládání položek používejte následující techniky:

- Vyjměte nebo zkopírujte jednu položku nebo více položek.
- Vyjměte nebo zkopírujte položku z panelu Knihovna a vložte je na vymezenou plochu nebo do jiné knihovny, případně vložte do jiné knihovny celou složku.
- Do knihovny nelze vložit tvar z vymezené plochy.
- Položku knihovny nemůžete vložit do společné knihovny, protože společné knihovny nelze modifikovat. Můžete ale vytvořit společnou knihovnu.
- Když položku knihovny vložíte na vymezenou plochu, položka se vystředí.

- Pokud vložíte složku, vloží se všechny položky, které složka obsahuje.
- Chcete-li vložit položku knihovny do složky v cílové knihovně, klepněte před vložením na požadovanou složku.
- Položku knihovny můžete v rámci knihovny, ze které pochází, vložit na jiné místo.
- Pokud se pokusíte vložit položku knihovny do místa, které obsahuje jinou položku se stejným názvem, zvolte, zda se má existující položka nahradit.

Společnost Adobe také doporučuje

- [Klávesové zkratky v aplikaci Animate](#)
- Práce se společnými knihovnami



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

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

Psaní a správa skriptů

[Formátování kódu](#)

[Zakomentování částí kódu](#)

[Používání barevného zvýraznění syntaxe](#)

[Použití seznamu identifikátorů a klíčových slov za běhu](#)

[Používání čísel řádků a zalamování řádků](#)

[Zobrazení skrytých znaků](#)

[Hledání textu ve skriptu](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Animate CC\) Kontrola syntaxe a interpunkce](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Animate CC\) Import a export skriptů](#)

[\(Zastaralé v aplikaci Animate CC\) Kódování importovaných a exportovaných skriptů](#)

[Přidržení skriptů na panelu Akce](#)

[Vkládání cílových cest](#)


[Používání rad při psaní kódu](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

Formátování kódu


Kód, který píšete, můžete formátovat a odsazovat automaticky. Pokud používáte dynamické mapování písma, zkontrolujte, že se pro vícejazyčný text používají správná písma.

Nastavení voleb automatického formátování

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu  (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Předvolby.
 - V okně Skript vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac).
2. V dialogovém okně Předvolby vyberte Automaticky formátovat.
3. Vyberte libovolné z voleb automatického formátování.

Když nastavíte volby automatického formátování, nastavení se automaticky aplikují u kódu, který napíšete, avšak nikoli u již existujícího kódu; u existujícího kódu musíte nastavení aplikovat ručně.

Formátování kódu podle nastavení automatického formátování

- Klikněte na Automaticky formátovat  na panelu Akce nebo na panelu nástrojů okna Skript.
- Z nabídky panelu (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte Automaticky formátovat.
- Stiskněte Ctrl+Shift+F (Windows) nebo Command+Shift+F (Mac).
- V okně Skript vyberte Nástroje > Automaticky formátovat.

Použití dynamického mapování písma

- Chcete-li zapnout nebo vypnout dynamické mapování písma, vyberte nebo odznačte Použít dynamické mapování písma v dialogovém okně Předvolby.

Dynamické mapování písma je standardně vypnuté, protože prodlužuje provádění při skriptování. Pokud pracujete s vícejazyčným textem, dynamické mapování písma zapněte, protože pomáhá zajistit použití správných písem.

Používání automatického odsazení

- Chcete-li zapnout nebo vypnout automatické odsazování, vyberte nebo odznačte Automatické odsazení v dialogovém okně Předvolby.

Když je automatické odsazování zapnuté, text, který zadáváte za počáteční kulatou závorkou „(“ nebo počáteční složenou závorkou „{“, se automaticky odsazuje podle nastavení Velikost tabulátoru v předvolbách ActionScriptu.

V skriptu můžete odsadit řádek tím, že ho vyberete a stisknete klávesu tabulátoru. Chcete-li odsazení odstranit, vyberte řádek a stiskněte Shift+Tab.

[Na začátek stránky](#)

Zakomentování částí kódu

Komentáře jsou části kódu, který kompilátor jazyka ActionScript ignoruje. Pomocí řádek s komentáři můžete vysvětlit, co daný kód dělá, anebo dočasně deaktivovat kód, který nechcete odstranit. Řádek kódu zakomentujete, když na začátek řádku napíšete dvě lomítka (//). Kompilátor ignoruje na dané řádce celý text za dvěma lomítky. Zakomentovat můžete také větší bloky kódu, když na začátek bloku umístíte lomítko a hvězdičku (/*) a na konec bloku hvězdičku a lomítko (*//).

Tyto značky komentáře můžete zapsat ručně, nebo je můžete přidat pomocí tlačítek nahoře v panelu Akce nebo v okně Skript.

Zakomentování řádku kódu

1. Umístíte textový kurzor na začátek řádku nebo před znak, kde má komentář začínat.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Komentář. Můžete použít klávesové zkratky Ctrl + M (Windows) či Apple + M nebo přejít do nabídky Úpravy > Přidat poznámku k výběru.

V místě kurzoru se vloží dvě lomítka (//).

Zakomentování více řádků kódu

1. Vyberte řádky, které chcete zakomentovat. (První a poslední řádek výběru mohou být vybrané jen částečně.)
2. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Komentář. Můžete použít klávesové zkratky Ctrl + M (Windows) či Apple + M nebo přejít do nabídky Úpravy > Přidat poznámku k výběru.

Znaky bloku komentáře se umístí na začátek (/*) a konec (*//) výběru.

Poznámka: Pokud se komentáře nachází mezi vybranými řádky textu, bude na všechny vybrané řádky použit řádkový komentář.

Odstranění komentáře

1. Umístíte kurzor do řádku, který obsahuje komentář, nebo vyberte blok kódu, který je zakomentovaný.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Odebrat poznámku. Můžete použít klávesové zkratky Ctrl + Shift + M (Windows) či Apple + Shift + M nebo přejít do nabídky Úpravy > Odebrat poznámku u výběru.

[Na začátek stránky](#)

Používání barevného zvýraznění syntaxe

V jazyce ActionScript, jako v každém jazyce, je *syntaxe* způsob skládání elementů dohromady, aby výsledek měl význam. Pokud použijete nesprávnou syntaxi ActionScriptu, skripty nebudou fungovat.

Chcete-li zvýraznit syntaktické chyby, nastavte barevná označení pro části skriptů. Předpokládejme například, že jste nastavili předvolby barevného zvýrazňování syntaxe tak, aby se klíčová slova zobrazovala modře.

Když napíšete `var`, slovo `var` se zobrazí modře. Když ale chybně napíšete `vae`, slovo `vae` zůstane černé a to značí, že jste udělali překlep.

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac), klikněte na Editor kódu v seznamu Kategorie a určete nastavení pro Barevné zvýraznění syntaxe.
- S textovým kurzorem v dílčím panelu Skript stiskněte Ctrl-U (Windows) nebo Command-U (Mac).

Poznámka: Když píšete skripty v panelu Akce, příkazy, které nejsou podporované cílovou verzí přehrávače, se v panelu nástrojů Akce zobrazují žlutě. Pokud je například v souboru Flash Player SWF nastavená verze na Flash 7, ActionScript, který je podporován pouze v přehrávači Flash Player 8, se v panelu nástrojů Akce zobrazuje žlutě.

[Na začátek stránky](#)

Použití seznamu identifikátorů a klíčových slov za běhu

Při spuštění aplikace Animate jsou ze zdrojového souboru načteny seznamy identifikátorů a klíčových slov a uloženy do mezipaměti. Kromě čtení výchozích seznamů ze zdroje také vyhledává další seznamy klíčových slov a identifikátorů ve složce předvoleb. Další klíčová slova a identifikátory lze přidat přidáním souborů TXT do následujících složek:

- C:\Users\<Jméno uživatele>\[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Users\<Jméno uživatele>\[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<Jméno uživatele>\[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<Jméno uživatele>\[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptIdentifiers]\

[Na začátek stránky](#)

Používání čísel řádků a zalamování řádků

Když upravujete nebo měníte kód, čísla řádků usnadňují rolování a analýzu. Zalamování řádků pomáhá vyhnout se potřebě vodorovného posouvání dlouhých řádků kódu (zvláště při používání vývojového prostředí nebo při malém rozlišení obrazovky).

Zapnutí nebo vypnutí čísel řádků

- V okně Skript vyberte příkaz Zobrazení > Čísla řádků.
- Stiskněte Ctrl+Shift+L (Windows) nebo Command+Shift+L (Mac).

Zvýraznění určitého řádku

- V okně Skript vyberte Úpravy > Přejít na řádek.

Zapnutí nebo vypnutí zalamování řádků

- V okně Skript vyberte příkaz Zobrazení > Zalamování řádků.
- Stiskněte Ctrl+Shift+W (Windows) nebo Command+Shift+W (Mac).

[Na začátek stránky](#)

Zobrazení skrytých znaků

Znaky jako mezery, tabulátory a konce řádků jsou v kódu jazyka ActionScript skryté. Může se stát, že budete potřebovat tyto znaky zobrazit, například budete muset najít a odstranit dvoubytové mezery, které nejsou součástí řetězcové hodnoty, protože způsobují chyby kompilátoru.

- Stiskněte Ctrl+Shift+8 (Windows) nebo Command+Shift+8 (Mac).

K zobrazení skrytých znaků slouží následující symboly.

Skrytý znak	Symbol
Jednobytová mezera	.
Dvoubytová mezera	
Tabulátor	>>
zalomení řádku	¶


[Na začátek stránky](#)

Hledání textu ve skriptu


Nástroj Hledat umožňuje hledat a nahrazovat textové řetězce ve skriptech.

Poznámka: Pokud chcete hledat text ve všech skriptech dokumentu Animate, použijte průzkumníka filmu.


Hledání textu

1. V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na Hledat  nebo stiskněte Ctrl+F (Windows) nebo Command+F (Mac).
2. Zadejte hledaný řetězec.
3. Klikněte na Hledat další.

Hledání a nahrazování textu ve skriptu

1. V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na Hledat  nebo stiskněte Ctrl+F (Windows) nebo Command+F (Mac).
2. Zadejte hledaný řetězec.
3. Do pole Nahradit zadejte nový řetězec.
4. Klikněte na Hledat další.
5. Chcete-li řetězec nahradit, klikněte na Nahradit, chcete-li nahradit všechny výskyty řetězce, klikněte na Nahradit vše.

(Zastaralé v aplikaci Animate CC) Opakování hledání na panelu Akce

- Z nabídky panelu  (v pravém horním rohu panelu Akce) vyberte možnost Hledat znovu.

(Zastaralé v aplikaci Animate CC) Opakování hledání v okně Skript

- Vyberte možnost Úpravy > Hledat znovu.

[Na začátek stránky](#) 

(Zastaralé v aplikaci Animate CC) Kontrola syntaxe a interpunkce

Můžete provést rychlou kontrolu kódu ActionScriptu bez publikování souboru FLA.


Když kontrolujete syntaxi, kontroluje se aktuální skript. Pokud aktuální skript volá třídy jazyka ActionScript, budou tyto třídy také zkontrolovány. Ostatní skripty, které mohou být v souboru FLA, zkontrolovány nebudou.

U souborů jazyka ActionScript 2.0 spustí příkaz Zkontrolovat syntaxi kód v kompilátoru, který vygeneruje chyby syntaxe a kompilátoru.

U souborů jazyka ActionScript 3.0 zkontroluje příkaz Zkontrolovat syntaxi pouze chyby syntaxe. Chcete-li vygenerovat chyby kompilátoru, například překlepy, nesprávné návratové hodnoty a chyby v názvech proměnných nebo metod, je třeba použít příkaz Ovládání > Testovat.

Kontrola syntaxe

Kontrolu syntaxe provedete tímto postupem:

- V panelu Akce nebo v okně Skript klikněte na Zkontrolovat syntaxi .
- Klikněte v panelu Skript a poté stiskněte tlačítka Ctrl+T (Windows) nebo Command+T (Mac). Panel Skript bude aktivní, pokud v něm kliknete nebo začnete psát. Pokud je aktivní objekt na ploše, je místo tohoto panelu otevřen panel Transformace.

Seznam syntaktických chyb se zobrazí v panelu Chyby kompilátoru.

Poznámka: V souboru externích tříd jazyka ActionScript v okně Skript ovlivňuje kontrolu syntaxe nastavení globální cesty pro třídy (AS2) nebo zdrojové cesty (AS3). I když jsou globální cesta pro třídy nebo zdrojová cesta nastaveny správně, můžete vygenerovat chyby, protože kompilátor nemá informace o tom, že je kompilována tato třída.

Kontrola párovosti interpunkce

1. Klikněte mezi složené závorky {}, hranaté závorky [] nebo kulaté závorky () ve skriptu.
2. Ve Windows stiskněte Ctrl+' (apostrof), na Macu stiskněte Command+' (apostrof). Text mezi složenými, hranatými nebo kulatými závorkami se zvýrazní a vy můžete zkontrolovat, zda počáteční závorka má odpovídající koncovou závorku.

[Na začátek stránky](#)

(Zastaralé v aplikaci Animate CC) Import a export skriptů

Skript můžete importovat do panelu Akce nebo do okna Skript. Skripty může také exportovat z panelu Akce do externích souborů ActionScript. (Když používáte okno Skript, export není nezbytný, protože místo toho můžete soubor AS uložit.)

Pokud text ve skriptech nevypadá po otevření nebo importu souboru podle očekávání, změňte předvolbu importu kódování.

Importování externího souboru AS

1. V panelu Skript umístíte textový kurzor do místa, kam chcete umístit první řádek externího skriptu.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Akce vyberte z nabídky panelu Importovat skript nebo stiskněte Ctrl+Shift+I (Windows) nebo Command+Shift+I (Mac).
 - V okně Skript vyberte příkaz Soubor > Importovat skript nebo stiskněte klávesy Ctrl+Shift+I (v systému Windows) nebo Command+Shift+I (na počítačích Mac).

Exportování skriptu z panelu Akce

1. Vyberte skript, který chcete exportovat. Pak z nabídky panelu Akce vyberte Exportovat skript, nebo stiskněte Ctrl+Shift+X (Windows) nebo Command+Shift+X (Mac).
2. Uložte soubor jazyka ActionScript (AS).

Nastavení voleb kódování textu

1. Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac) a v seznamu Kategorie vyberte ActionScript.
2. Nastavte libovolné z těchto voleb:

Otevřít/importovat Vyberte kódování UTF-8, chcete-li otevírat nebo importovat pomocí kódování Unicode, nebo vyberte Výchozí kódování, chcete-li otevírat nebo importovat pomocí kódování, které právě používá váš systém.

Uložit/exportovat Vyberte kódování UTF-8, chcete-li ukládat nebo exportovat pomocí kódování Unicode, nebo vyberte Výchozí kódování, chcete-li ukládat nebo exportovat pomocí kódování, které právě používá váš systém.

Zapnutí nebo vypnutí upozornění na kódování při exportu

1. Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac) a vyberte Upozornění v seznamu Kategorie.
2. Vyberte nebo odznačte Upozornit na konflikty kódování při exportu souborů ActionScript.

[Na začátek stránky](#)

(Zastaralé v aplikaci Animate CC) Kódování importovaných a exportovaných skriptů

Chcete-li určit typ kódování, který se má používat při importu nebo exportu souborů ActionScript, můžete nastavit předvolby jazyka ActionScript. Kódování UTF-8 je 8-bitový formát Unicode, který umožňuje vložit do souboru text ve více jazycích; Výchozí kódování je kódování podporované jazykem, který právě váš systém používá, a které se také nazývá *tradiční kódová stránka*.

Poznámka: Když používáte jinou než anglickou aplikaci na anglickém systému, příkaz Testovat film skončí chybou, pokud libovolná část cesty souboru SWF obsahuje znaky, které nelze vyjádřit pomocí schématu kódování vícebytových znakových sad (MBCS-Multibyte Character Sets). Například cesty s japonštinou, které fungují na japonském systému, nebudou fungovat na anglickém systému. Na anglických systémech používejte pouze názvy cest s anglickými písmeny. Toto omezení platí pro všechny části aplikace, které používají testovací přehrávač filmů.

[Na začátek stránky](#)

Přidržení skriptů na panelu Akce

Pomocí funkce Přidržet skript můžete připínat skripty ke kartám jednotlivých skriptů na panelu Skript a podle potřeby je přesouvat. Tato funkce se hodí, když v rámci souboru FLA nemáte všechny kód uspořádaný do jednoho centrálního umístění anebo pokud používáte víc skriptů najednou.

Přidržením skriptu uložíte aktuální umístění kódu na panelu Akce a budete moci přepínat mezi různými otevřenými skripty. To se hodí zejména při ladění.

Můžete připínat a uvolňovat jednotlivé skripty nebo je pomocí panelu Akce připnout či uvolnit všechny najednou.

V následujícím obrázku je skript přiřazený aktuální poloze v časové ose umístěn ve snímku Frame 1 vrstvy s názvem Cleanup. (Záložka zcela vlevo vždy uvádí vaši polohu na časové ose.) Tento skript je také přidržený (zobrazuje se v záložce zcela vpravo). Následující dva skripty jsou přidržené:

- Na snímku 1
- Na snímku 12 ve vrstvě nazvané Intro

Mezi připnutými skripty můžete přepínat kliknutím na záložky nebo pomocí klávesových zkratk. Přepínání mezi jednotlivými přidrženými skripty nemění aktuální polohu na časové ose. Když v navigátoru skriptů na panelu Akce vyberete nový skript, přepne se zobrazení na první snímek, tj. snímek 1.

Pokud se obsah panelu Skript nemění podle místa vybraného na časové ose, nejspíš to znamená, že na panelu Skript je zobrazen přidržený skript. Kliknutím na záložku aktuálního snímku v levé horní části panelu Skript zobrazíte skript spojený s daným místem na časové ose.



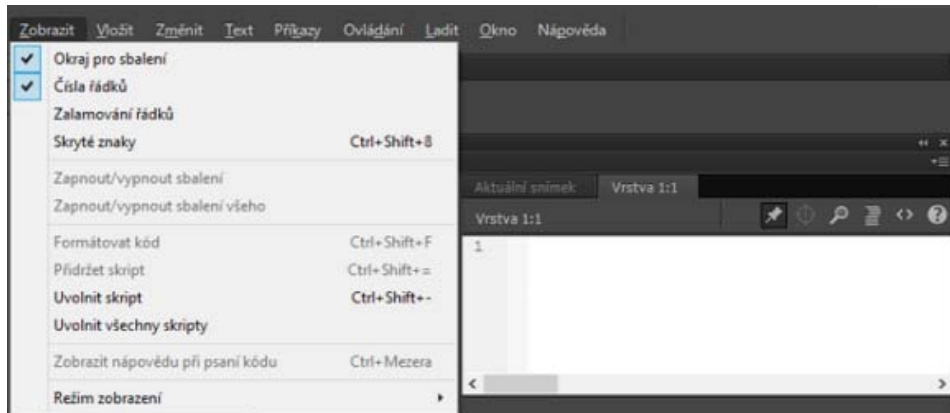
Přidržený skript

Přidržení skriptu

1. Klikněte na **časovou osu**, čímž na záložce aktuálního snímku v levé horní části podokna **Skript** na panelu **Akce** zobrazíte příslušný skript.
2. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Klikněte na ikonu přepínačku vpravo od záložky.
 - Volbou **Vybrat > Přidržet skript** aktivujete přidržení skriptu.

Uvolnění všech skriptů

1. Na panelu Akce vyberte přidržený skript.
2. Volbou **Zobrazení > Uvolnit skript** uvolníte vybraný skript z panelu Akce.
3. Volbou **Zobrazení > Uvolnit všechny skripty** uvolníte všechny skripty z panelu Akce.



Možnosti uvolnění


Klávesové zkratky pro přidržené skripty

Když je textový kurzor v panelu Skript, můžete pro práci s přidrženými skripty používat následující klávesové zkratky.

Akce	Windows	Mac
Přidržet skript	Control+Shift+= (znaménko rovná se)	Command+Shift+=
Uvolnit skript	Ctrl+Shift+- (znaménko mínus)	Command+Shift+-

Vkládání cílových cest

Mnoho akcí ve skriptech je určeno k ovlivňování filmových klipů, tlačítek a jiných instancí symbolů. V kódu se můžete na tyto instance symbolů v časové ose odkazovat vložením *cílové cesty*, neboli adresy instance, kterou chcete zpracovat. Můžete nastavit buď absolutní, nebo relativní cílovou cestu. Absolutní cesta obsahuje celou adresu instance. Relativní cesta obsahuje pouze část adresy, která se liší od adresy samotného skriptu v souboru FLA, a nebude fungovat, pokud skript přesunete do jiného místa.

1. V panelu Akce klepněte na akci ve skriptu.
2. Klikněte na Cílová cesta .
3. Zadejte cestu k cílové instanci nebo vyberte cíl ze seznamu.
4. Vyberte volbu cesty buď Absolutní nebo Relativní.

[Na začátek stránky](#) 

Používání rad při psaní kódu

Když pracujete v panelu Akce nebo v okně Skript, software může zjistit, jakou akci zadáváte, a zobrazit *radu při psaní kódu*. Existují dva druhy rad při psaní kódu: rozbalovací popisy, které obsahují úplnou syntaxi pro danou akci, a rozbalovací nabídky, které obsahují přehled možných elementů jazyka ActionScript, jako jsou názvy metod nebo vlastností (někdy zmiňované jako forma *doplňování kódu*).

Rady při psaní kódu jsou standardně zapnuté. Nastavením předvoleb můžete rady při psaní kódu vypnout nebo určit, jako rychle se mají zobrazovat. I když jsou rady při psaní kódu v předvolbách vypnuté, můžete ručně zobrazit radu při psaní kódu pro určitý příkaz.

Poznámka: *Když se vám nedaří zobrazit rady při psaní kódu pro určitou proměnnou nebo objekt vytvořený v ActionScriptu 2.0, ale přitom v předvolbách ActionScriptu jsou rady při psaní kódu povolené, zkontrolujte, jestli jste proměnnou nebo objekt nazvali správnou příponou nebo jestli jste pro proměnnou nebo objekt nastavili přísné typování.*

Zapnutí rad při psaní kódu

Rady při psaní kódu můžete spouštět různými způsoby.

Přísné typování objektů

Když používáte ActionScript 2.0 a přísné typování pro proměnnou, která je odvozená od vestavěné třídy (jako je Button, Array apod.), zobrazí se pro proměnnou v panelu Skript rady při psaní kódu. Předpokládejme například, že jste zadali následující dva řádky kódu:

```
var foo:Array = new Array();  
foo.
```

Jakmile zapíšete tečku (.), aplikace Animate zobrazí v rozbalovací nabídce seznam metod a vlastností dostupných pro objekty Array, protože jste proměnnou zadali jako pole.

Přípony a rady při psaní kódu

Pokud použijete ActionScript 1.0 nebo pokud chcete zobrazit rady při psaní kódu pro objekty bez přísného typování, přidejte při vytváření každého objektu k jeho názvu příponu. Například přípona, která vyvolá radu při psaní pro třídu Camera, je `_cam`. Předpokládejme, že jste zadali následující kód: `var my_array = new Array(); var my_cam = Camera.get();`

Když zadáte `my_cam` a za tím tečku, zobrazí se rady při psaní kódu pro objekt Camera.

Pro objekty, které se zobrazují ve vymezené ploše, použijte příponu v poli Název instance v inspektoru Vlastností. Chcete-li například zobrazit rady při psaní kódu pro objekty MovieClip, pomoci inspektoru

Vlastnosti přiřadíte příponu `_mc` k názvům všech instancí objektů MovieClip. Pokaždé, když pak napíšete název instance a za ním tečku, zobrazí se rady při psaní kódu.

```
var my_array = new Array();  
var my_cam = Camera.get();
```

Přestože přípony nejsou pro zobrazení rad při psaní kódu nutné, když pro objekt použijete přísné typování, jejich důsledné používání zlepšuje srozumitelnost kódu.

V následující tabulce je seznam přípon, které spouštějí rady při psaní kódu v ActionScriptu 2.0:

Typ objektu	Přípona proměnné
Array	<code>_array</code>
Button	<code>_btn</code>
Camera	<code>_cam</code>
Color	<code>_color</code>
ContextMenu	<code>_cm</code>
ContextMenuItem	<code>_cmi</code>
Date	<code>_date</code>
Error	<code>_err</code>
LoadVars	<code>_lv</code>
LocalConnection	<code>_lc</code>
Microphone	<code>_mic</code>
MovieClip	<code>_mc</code>
MovieClipLoader	<code>_mcl</code>
PrintJob	<code>_pj</code>
NetConnection	<code>_nc</code>
NetStream	<code>_ns</code>
SharedObject	<code>_so</code>
Sound	<code>_sound</code>
String	<code>_str</code>
TextField	<code>_txt</code>
TextFormat	<code>_fmt</code>
Video	<code>_video</code>
XML	<code>_xml</code>
XMLNode	<code>_xmlnode</code>

XMLSocket	_xmlsocket
-----------	------------

Komentáře a rady při psaní kódu

Chcete-li určit třídu objektu pro rady při psaní kódu, můžete použít také komentáře jazyka ActionScript. V následujícím příkladu poznámka říká jazyku ActionScript, že třída instance `theObject` je `Object` a tak dále.

```
// Object theObject; // Array theArray; // MovieClip theMC;
```

Když pak následně zapíšete `theMC` a za tím tečku, zobrazí se rady při psaní kódu, která uvádí přehled metod a vlastností pro `MovieClip`. Když zapíšete `theArray` a za tím tečku, zobrazí se rady při psaní kódu, která uvádí přehled metod a vlastností pro `Array` a tak dále.

Místo tohoto postupu ale Adobe doporučuje použití přísného typování nebo přípon, protože tyto postupy povolují rady při psaní kódu automaticky a zlepšují srozumitelnost kódu.

Nastavení předvoleb pro automatické rady při psaní kódu

- Na panelu Akce nebo v okně Skript vyberte položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac), klikněte na Editor kódu v seznamu Kategorie a pak povolte nebo zakažte Rady při psaní kódu.

(Zastaralé v aplikaci Animate CC) Nastavení zpoždění rad při psaní kódu

- V panelu Akce nebo v okně Skript vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Mac).
- V seznamu Kategorie klikněte na ActionScript.
- Pomocí jezdcy nastavte požadovanou dobu zpoždění v sekundách.

Používání rozbalovacích popisů rad při psaní kódu

- Radu při psaní kódu můžete zobrazit zapsáním počáteční závorky „(“ za element, který vyžaduje uvozovky (například za název metody nebo příkazu, jako je `if` nebo `do...while` a podobně).

```
if (
  1 z 2 if ( podmínka ) {
}

my_array.splice(
  Array.splice( index, počet, element1, ..., elementN )
```

Počáteční závorka vyvolá rady při psaní kódu

- Zadejte hodnotu parametru.

Pro více parametrů oddělte hodnoty čárkou. Pro funkce nebo příkazy, jako je `for` opakovat, oddělte parametry středníkem.

U přetížených příkazů (funkce nebo metody, které mohou být vyvolány s různými sadami parametrů), jako jsou `gotoAndPlay()` nebo `for`, se zobrazí indikátor, který umožňuje vybrat parametr, který chcete nastavit. Parametr vyberte klepnutím na některou z malých šipek nebo stiskem klávesové zkratky Ctrl+šipka vlevo nebo Ctrl+šipka vpravo.

```
for (
  1 z 2 for ( výchozí podmínka; další ) {
}

for (
  2 z 2 for ( iterátors in Objekty ) {
}
```

Rada při psaní kódu s více sadami parametrů

3. Chcete-li radu při psaní kódu zrušit, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zapište koncovou závorku „)“.
- Klepněte mimo příkaz.
- Stiskněte Esc.

Používání rozbalovacích nabídek rad při psaní kódu:

1. Radu při psaní kódu můžete zobrazit zapsáním tečky za název proměnné nebo objektu.



Rozbalovací nabídka rad při psaní kódu

2. Chcete-li procházet rady při psaní kódu, použijte klávesy se šipkou dolů a nahoru.

3. Chcete-li vybrat položku v nabídce, stiskněte klávesu Enter nebo klávesu tabulátoru, nebo na položku dvakrát klikněte.

4. Chcete-li radu při psaní kódu zrušit, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte jednu z položek nabídky.
- Klepněte nad nebo pod okno nabídky.
- Pokud jste již zapsali počáteční závorku „(“, zapište koncovou závorku „)“.
- Stiskněte Esc.

Ruční zobrazení rady při psaní kódu

1. Klikněte do místa v kódu, kde se rada při psaní kódu může zobrazit, například do následujících míst:

- Za tečku (.) následující za instrukcí nebo příkazem, kde se musí zadat vlastnost nebo metoda
- Mezi závorky [()] za názvem metody

2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li rady při psaní kódu povolit ručně, vyberte položky Zobrazit > Zobrazit radu při psaní kódu.
- Stiskněte klávesy Ctrl+mezerník (Windows) nebo Command+mezerník (Mac).

Rady při psaní kódu u vlastních tříd

Když vytváříte vlastní třídy jazyka ActionScript 3.0, aplikace Animate tyto třídy analyzuje a určí v nich obsažené objekty, vlastnosti a metody. Aplikace Animate pak může při psaní kódu poskytovat rady odkazující

na vlastní třídy. Dokončování kódu vlastních tříd se automaticky provádí u všech tříd, které pomocí příkazu `import` provázete s jiným kódem.

Díky radům při psaní kódu mohou vývojáři pracovat rychleji, protože si nemusí pamatovat všechny objekty, metody a vlastnosti, které ta která třída používá. Návrháři zase mohou pracovat s třídami, které sami nenapsali, protože není nutné, aby měli přímé znalosti postupů práce s konkrétní třídou.

Rady při psaní kódu obsahují tyto funkce:

- Rady při psaní kódu pro vnořené odkazy na třídy

Při psaní vložených odkazů vám budou rady při psaní kódu neustále pomáhat.

- Rady při psaní kódu pro výraz „this“

Když v souboru třídy zadáte výraz „this“, zobrazí se rady při psaní kódu na stejnou třídu.

- Rady při psaní kódu pro výraz „new+<mezera>“

Když zadáte výraz „new+<mezera>“, aplikace Animate zobrazí seznam dostupných tříd a balíčků.

- Rady při psaní kódu pro výraz „import“

Když zadáte výraz „import+ <mezera>“, aplikace Animate zobrazí seznam všech zabudovaných i vlastních balíčků.

- Rady při psaní kódu pro knihovny SWC

Když k cestě knihovny přidáváte knihovnu SWC nebo cestu externí knihovny, povolí aplikace Animate rady při psaní kódu pro všechny třídy obsažené v tomto souboru SWC.

Společnost Adobe také doporučuje

- Nastavení předvoleb jazyka ActionScript
- Používání Průzkumníku filmu
- [Třídy pro kompilaci a export \(ActionScript 2.0\)](#)
- [Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)



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

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

Povolení podpory vlastních platforem

Tento článek vysvětluje vývojářům zásuvných modulů, jak v aplikaci Animate CC 2015.1 (aktualizace z února 2016) vytvářet zásuvné moduly Animate a tím umožňovat podporu vlastních platforem. Předchozí verze tohoto dokumentu:

Verze 1.2 (2015)

Verze 1.1 (2014.2)

Verze 1.0 (2014)

Vývojáři, kteří chtějí vytvářet zásuvné moduly pro podporu vlastních platforem, si musejí z následujícího umístění stáhnout vývojovou sadu pro podporu vlastních platforem:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Vývojová sada pro podporu vlastních platforem

Stáhněte si z následujícího umístění ukázkový zásuvný modul a použijte ho jako referenci při vytváření vlastního zásuvného modulu pro podporu platforem:

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Ukázkový zásuvný modul

Zásuvný modul sestává z následujících prvků:

- Prvek DocType přidává do aplikace Animate nový typ dokumentu pro vlastní platformy a slouží k ovládání tvůrčích funkcí.
- Prvek Vydavatel slouží ke konfiguraci publikačních nastavení a umožňuje publikovat dokument ve vlastní platformě.

Přehled funkce Podpora vlastních platforem najdete v tématu Podpora vlastních platforem.

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem v aplikaci Animate

[Softwarové požadavky](#)

[Referenční dokumentace API pro vývojáře zásuvných modulů](#)

[Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem](#)

[Zabalení zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem](#)

[Distribuce zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem](#)

[Hlášení chyb a žádosti o nové funkce](#)

[Na začátek stránky](#) 

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem v aplikaci Animate

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete vytvořit pomocí jedné z následujících metod:

- Zásuvný modul vytvořte pomocí rozhraní API ve vývojové sadě pro podporu vlastních platforem.
- Přizpůsobte si nastavení ukázkového zásuvného modulu z vývojové sady, aby vyhovoval vašim požadavkům.

Zásuvné moduly pro podporu vlastních platforem jsou zabalené jako soubory .zxp, které lze instalovat pomocí

aplikace Animate CC. Zásuvný modul můžete hostovat na stránkách [Adobe Add-ons](#), odkud si ho uživatelé mohou stáhnout a nainstalovat pomocí aplikace Creative Cloud, nebo ho můžete distribuovat jako balíčky .zxp k instalaci pomocí nástroje Správa rozšíření.

Softwarové požadavky

K vytvoření zásuvného modulu pomocí vývojové sady pro podporu vlastních platforem potřebují vývojáři následující software:

- Microsoft Windows 7 nebo Apple Mac OS 10.8 a novější
- Microsoft Visual Studio 2012 (pro Windows) nebo XCode 4.5.2 (pro Mac)
- Animate CC 2015
- Eclipse IDE pro vývojáře C/C++
- Adobe Extension Builder 3.0
- Nástroj Správa rozšíření

Referenční dokumentace API pro vývojáře zásuvných modulů

Vývojová sada pro podporu vlastních platforem obsahuje následující prvky:

- FCM (Flash Component Model): Soubory záhlaví obsažené v sadě pro vývoj definuje systém nazvaný FCM, který zodpovídá za správu zásuvného modulu.
- DocType: Obsahuje sadu rozhraní, která vám pomůže přidat na úvodní stránku aplikace Animate nový typ dokumentu a umožní vám u tohoto vlastního typu dokumentu zapnout nebo vypnout jednotlivé funkce.
- DOM (Document Object Model): Obsahuje sadu rozhraní, která vám umožní přistupovat k obsahu dokumentů Animate ve formátu DOM.
- Vydavatel: Obsahuje sadu rozhraní s háčky pro pracovní postupy publikování.

Úplné informace o rozhraních API pro podporu vlastních platforem a příklady toho, jak pomocí nich vytvářet vlastní zásuvné moduly, najdete v tématu **Rozhraní API pro podporu vlastních platforem**.

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete vytvořit takto:

1. Stáhněte si **vývojovou sadu pro podporu vlastních platforem**.
2. Rozbalte obsah sady do svého počítače.
3. Otevřete nový projekt v aplikaci Visual Studio nebo Xcode a přidejte do svého softwarového projektu soubory záhlaví z vývojové sady. Pokud chcete začít rychle vytvářet zásuvný modul pro podporu vlastních platforem, můžete jako základní kód projektu zásuvného modulu použít následující ukázkový zásuvný modul dostupný v adresáři SampleCreateJSPlatform.

Soubory zásuvného modulu SampleCreateJS jsou například ve složce
SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\

4. Proved'te nezbytné změny pro cílovou platformu.
5. Zkompilujte kód ke generování zásuvného modulu (.dll nebo .plug-in).

Zabalení zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Distribuovatelný balíček zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem můžete generovat následujícím

postupem:

1. Otevřete ukázkový soubor Eclipse nebo v průvodci novým projektem Eclipse vytvořte nový projekt rozšíření aplikace. Zadejte název projektu a klikněte na tlačítko Další.
2. Na panelu Nový projekt rozšíření aplikace Adobe vyberte jako cílovou aplikaci Adobe Animate a klikněte na tlačítko Další.
3. Změňte přípony souborů zásuvných modulů, které jste vytvořili, z .dll na .fcm ve Windows a z .plug-in na .fcm.plugin na Macu a přidejte soubory zásuvného modulu do projektu (ExtensionContent/plugins/lib/win ve Windows a ExtensionContent/plugins/lib/mac na Macu).
4. Úpravou souboru manifest.xml své rozšíření nakonfigurujte. Soubor manifestu otevřete tak, že pravým tlačítkem kliknete na rozšíření v průzkumníku projektů, vyberete Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor a poté vyberte záložku manifestu v nástroji Bundle Manifest Editor v EclipseProject\staged-extension\CSXS.
5. Úpravu souboru manifest.xml povolíte tak, že pravým tlačítkem kliknete do okna a pak kliknete na příkaz Open with > XML editor (Otevřít v aplikaci > Editor XML). Dva důležité tagy, na které je potřeba se zaměřit, jsou : ExtensionList a DispatchInfoList:
Typický tag ExtensionList vypadá následovně:

<ExtensionList>

```
<Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
<Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

</ExtensionList>

Tento tag obsahuje seznam rozšíření v konečném balíčku ZXP, ve kterém má každé rozšíření jedinečný řetězec ID. V tomto případě je v rozšíření zahrnut soubor s příponou .dll nebo .plugin vytvořený v předchozí části. Druhé rozšíření se používá ke konfiguraci uživatelského rozhraní Nastavení publikování ve Vydavateli. V této ukázce v tagu ExtensionList rozšíření s ID PluginID obsahuje soubor .dll/.plugin a rozšíření s ID PublishSettingsID konfiguruje uživatelské rozhraní pro nastavení publikování vydavatele.

6. Tag DispatchInfoList obsahuje podrobnosti o jednotlivých rozšíření zmíněných v tagu ExtensionList. Níže je uveden příklad tagu DispatchInfoList:

<DispatchInfoList>

```
<Extension Id="PluginID">
  <DispatchInfo >
    <Resources>
      <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
    </Resources>
    <Lifecycle>
      <AutoVisible>true</AutoVisible>
    </Lifecycle>
    <UI>
      <Type>ModalDialog</Type>
      <Menu>CreateJS</Menu>
      <Geometry>
        <Size>
          <Height>200</Height>
          <Width>200</Width>
        </Size>
      </Geometry>
    </UI>
  </DispatchInfo>
</Extension>
```

```

<Extension Id="PublishSettingsID">
  <DispatchInfo >
    <Resources>
      <MainPath>./index.html</MainPath>
    </Resources>
    <Lifecycle>
      <AutoVisible>true</AutoVisible>
    </Lifecycle>
    <UI>
      <Type>ModalDialog</Type>
      <Menu>Publish Settings</Menu>
      <Geometry>
        <Size>
          <Height>170</Height>
          <Width>486</Width>
        </Size>
      </Geometry>
    </UI>
  </DispatchInfo>
</Extension>
</DispatchInfoList>

```

7. Pro přílohu obsahující soubor .dll nebo .plugin můžete ignorovat všechny tagy kromě tagu `MainPath`. Tag `MainPath` obsahuje cestu k souboru `fcm.xml`, která je relativní ke složce `ExtensionContent`. Je nutné přejmenovat soubor .dll na .fcm a umístit jej do složky `win` vedle souboru `fcm.xml`. Podobně je nutné v prostředí Mac přejmenovat soubor .plugin na .fcm.plugin a umístit jej do složky `mac` vedle souboru `fcm.xml`.
8. HTML rozšíření pro konfiguraci uživatelského rozhraní Nastavení publikování se v aplikaci Animate bere jako HTML rozšíření. Další informace o HTML rozšířeních pro aplikaci Animate najdete v tématu Vytvoření rozšíření HTML.
9. Přesvědčte se, že nejnižší hodnota atributu verze v tagu `Host` je 15.1, což je nejnižší (interní) verze aplikace Animate CC, která obsahuje funkci Podpora vlastních platforem.

```

<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="15.1" />
</HostList>
.
.
</ExecutionEnvironment>

```

10. Přejděte do zobrazení Script Explorer (Prohlížeč skriptů), klikněte pravým tlačítkem na svůj projekt a vyberte příkaz Export (Exportovat) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Rozšíření aplikace). Zobrazí se průvodce exportem.
11. Musíte mít k dispozici certifikát, abyste mohli balíček rozšíření podepsat. Vyhledejte stávající certifikát nebo klikněte na položku Create (Vytvořit) a vytvořte nový.
12. Kliknutím na tlačítko Finish (Dokončit) vytvořte projekt. Eclipse generuje soubor zásuvného modulu s příponou .zxp, který můžete hostovat na webu Adobe Add-ons.

[Na začátek stránky](#)

Distribuce zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete distribuovat hostováním na stránce Adobe Add-ons, kde ho můžete také zpeněžit. Váš balíček zásuvného modulu projde před uvedením na stránce procesem kontroly a schválení společnosti Adobe. Zásuvný modul můžete hostovat následujícím způsobem:

1. Přihlaste se na stránku [Adobe Add-ons](#) svým Adobe ID a heslem.
2. Na levém panelu klikněte v části Become a producer (Staňte se vývojářem) na odkaz [Go to the producer portal](#) (Přejít na portál pro vývojáře).
3. Pokud zatím nejste registrovaní jako vývojář, klikněte na tlačítko Sign-up (Zaregistrovat se).
4. Podrobné pokyny k tomu, jak se přihlásit jako vývojář a hostovat zásuvné moduly, najdete v tématu [Začínáme s portálem pro vývojáře](#).
5. V pracovním postupu na portálu pro vývojáře proveďte následující kroky, jak jsou popsány na stránce [Začínáme](#):
 - a. Zabalte produkt do jednoho souboru.
 - b. Zadejte informace o produktu a nahrajte soubor.
 - c. Přidejte marketingové materiály.
 - d. Zobrazte náhled produktu.
 - e. Odešlete produkt ke schválení.
6. Po schválení bude váš zásuvný modul uveden v kategorii produktů Animate na stránce Add-ons.

Poznámka:

- Pokud jste uživatel, který chce zásuvný modul nainstalovat, vytvořte dokument vlastní platformy a publikujte ho pomocí aplikace Animate. Viz téma [Práce se zásuvným modulem pro podporu vlastních platforem](#).
- Úplné informace o správě rozšíření Adobe najdete v tématu [Stažení a instalace rozšíření](#).

[Na začátek stránky](#) 

Hlášení chyb a žádosti o nové funkce

Chcete-li produktovému týmu aplikace Animate poslat nějaký dotaz, stížnost, hlášení o chybách produktu nebo žádosti o nové funkce, vyplňte tento formulář:

[Formulář společnosti Adobe pro hlášení chyb a žádosti o nové funkce](#)

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

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

Povolení podpory vlastních platforem

V tomto článku si mohou vývojáři zásuvných modulů přečíst, jak vytvářet zásuvné moduly aplikace Animate, které pomocí Animate CC 2014.2 umožňují podporu vlastních platforem. Pokud používáte Animate CC 2014.1 (aktualizace z října 2014), přečtěte si předchozí verzi tohoto dokumentu.

Vývojáři, kteří chtějí vytvářet zásuvné moduly pro podporu vlastních platforem, si musejí z následujícího umístění stáhnout vývojovou sadu pro podporu vlastních platforem:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Vývojová sada pro podporu vlastních platforem

Stáhněte si z následujícího umístění ukázkový zásuvný modul a použijte ho jako referenci při vytváření vlastního zásuvného modulu pro podporu platforem:

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Ukázkový zásuvný modul

Zásuvný modul sestává z následujících prvků:

- Prvek `DocType` přidává do aplikace Animate nový typ dokumentu pro vlastní platformy a slouží k ovládání tvůrčích funkcí.
- Prvek `Vydavatel` slouží ke konfiguraci publikačních nastavení a umožňuje publikovat dokument ve vlastní platformě.

Přehled funkce Podpora vlastních platforem najdete v tématu Podpora vlastních platforem.

Novinky v aplikaci Animate CC 2015:

- **Možnost dotázat se na typ symbolu v knihovně:** V případě symbolů vrátí příkaz `ILibraryItem::GetProperties()` další záznam s klíčem `kLibProp_SymbolType_DictKey`. Klíč může mít tyto hodnoty: `kLibProp_SymbolType_Button`, `kLibProp_SymbolType_MovieClip` nebo `kLibProp_SymbolType_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 Animate CC 2015 bylo přidáno rozhraní, které podporuje instance tlačítek. Pokud instance `IMovieClip` implementuje i rozhraní `IButton`, považuje se 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 tlačítek naleznete v souboru `IButton.h`.
- **Nové rozhraní API určené k získání ohraničení objektů `IClassicText`:** Funkce `AddClassicText` rozhraní `ITimelineBuilder` teď vrací objekt `CLASSIC_TEXT_INFO_2` (místo starého objektu `CLASSIC_TEXT_INFO`), který obsahuje nové pole „`bounds`“ (ohraničení), představující ohraničení objektu `IClassicText`.
- Ukázkový zásuvný modul byl modifikován tak, aby znovu využíval bitmapy použité jako výplně tvarů.
- Do ukázkového zásuvného modulu byl integrován webový server `Mongoose`.

Poznámka: Nový nástroj `Kost IK`, který je dostupný v Animate CC 2015, je v dokumentech typu `Vlastní platforma` vypnutý. Když do dokumentu určeného pro vlastní platformy vložíte obsah inverzní kinematiky (IK), Animate ho převede na animaci po snímcích.

Aktualizace z února 2015: Podpora masek ve službě `IFrameCommandGenerator` – tato verze podporuje masky ve službě `IFrameCommandGenerator`. Nové rozhraní `ITimelineBuilder2`, které je založené na původním rozhraní `ITimelineBuilder`, obsahuje funkce, které musí zásuvný modul implementovat, aby

tato funkce fungovala. Další informace o novém rozhraní [ITimelineBuilder2](#) najdete v dokumentaci k rozhraní API pro podporu vlastních platform.

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platform v aplikaci Animate

Softwarové požadavky

Referenční dokumentace API pro vývojáře zásuvných modulů

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platform

Zabalení zásuvného modulu pro podporu vlastních platform

Distribuce zásuvného modulu pro podporu vlastních platform

Hlášení chyb a žádosti o nové funkce

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platform v aplikaci Animate

Zásuvný modul pro podporu vlastních platform můžete vytvořit pomocí jedné z následujících metod:

- Zásuvný modul vytvořte pomocí rozhraní API ve vývojové sadě pro podporu vlastních platform.
- Přizpůsobte si nastavení ukázkového zásuvného modulu z vývojové sady, aby vyhovoval vašim požadavkům.

Zásuvné moduly pro podporu vlastních platform jsou zabalené jako soubory .zxp, které lze instalovat pomocí aplikace Animate CC. Zásuvný modul můžete hostovat na stránkách [Adobe Add-ons](#), odkud si ho uživatelé mohou stáhnout a nainstalovat pomocí aplikace Creative Cloud, nebo ho můžete distribuovat jako balíčky .zxp k instalaci pomocí aplikace Adobe Extensions Manager.

Softwarové požadavky

K vytvoření zásuvného modulu pomocí vývojové sady pro podporu vlastních platform potřebují vývojáři následující software:

- Microsoft Windows 7 nebo Apple Mac OS 10.8 a novější
- Microsoft Visual Studio 2012 (pro Windows) nebo XCode 4.5.2 (pro Mac)
- Animate CC 2014.1 nebo novější
- Eclipse IDE pro vývojáře C/C++
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

Referenční dokumentace API pro vývojáře zásuvných modulů

Vývojová sada pro podporu vlastních platform obsahuje následující prvky:

- FCM (Flash Component Model): Soubory záhlaví obsažené v sadě pro vývoj definuje systém nazvaný FCM, který zodpovídá za správu zásuvného modulu.
- DocType: Obsahuje sadu rozhraní, která vám pomůže přidat na úvodní stránku aplikace Animate nový typ dokumentu a umožní vám u tohoto vlastního typu dokumentu zapnout nebo vypnout jednotlivé funkce.
- DOM (Document Object Model): Obsahuje sadu rozhraní, která vám umožní přistupovat k obsahu dokumentů Animate ve formátu DOM.
- Vydavatel: Obsahuje sadu rozhraní s háčky pro pracovní postupy publikování.

Úplné informace o rozhraních API pro podporu vlastních platform a příklady toho, jak pomocí nich vytvářet vlastní zásuvné moduly, najdete v tématu [Rozhraní API pro podporu vlastních platform](#).

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete vytvořit takto:

1. Stáhněte si **vývojovou sadu pro podporu vlastních platforem**.
2. Rozbalte obsah sady do svého počítače.
3. Otevřete nový projekt v aplikaci Visual Studio nebo Xcode a přidejte do svého softwarového projektu soubory záhlaví z vývojové sady. Pokud chcete začít rychle vytvářet zásuvný modul pro podporu vlastních platforem, můžete jako základní kód projektu zásuvného modulu použít následující ukázkový zásuvný modul dostupný v adresáři SampleCreateJSPlatform.

Soubory zásuvného modulu SampleCreateJS jsou například ve složce SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\
4. Proveďte nezbytné změny pro cílovou platformu.
5. Zkompilujte kód ke generování zásuvného modulu (.dll nebo .plug-in).

Zabalení zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Distribuatelný balíček zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem můžete generovat následujícím postupem:

1. Otevřete ukázkový soubor Eclipse nebo v průvodci novým projektem Eclipse vytvořte nový projekt rozšíření aplikace. Zadejte název projektu a klikněte na tlačítko Další.
2. Na panelu Nový projekt rozšíření aplikace Adobe vyberte jako cílovou aplikaci Adobe Animate a klikněte na tlačítko Další.
3. Změňte přípony souborů zásuvných modulů, které jste vytvořili, z .dll na .fcm ve Windows a z .plug-in na .fcm.plugin na Macu a přidejte soubory zásuvného modulu do projektu (ExtensionContent/plugins/lib/win ve Windows a ExtensionContent/plugins/lib/mac na Macu).
4. Úpravou souboru manifest.xml své rozšíření nakonfigurujte. Soubor manifestu otevřete tak, že pravým tlačítkem kliknete na rozšíření v průzkumníku projektů, vyberete Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor a poté vyberte záložku manifestu v nástroji Bundle Manifest Editor v EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Úpravu souboru manifest.xml povolíte tak, že pravým tlačítkem kliknete do okna a pak kliknete na příkaz Open with > XML editor (Otevřít v aplikaci > Editor XML). Dva důležité tagy, na které je potřeba se zaměřit, jsou : ExtensionList a DispatchInfoList:
Typický tag ExtensionList vypadá následovně:

```
<ExtensionList>
```

```
<Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
<Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Tento tag obsahuje seznam rozšíření v konečném balíčku ZXP, ve kterém má každé rozšíření jedinečný řetězec ID. V tomto případě je v rozšíření zahrnut soubor s příponou .dll nebo .plugin vytvořený v předchozí části. Druhé rozšíření se používá ke konfiguraci uživatelského rozhraní Nastavení publikování ve Vydavateli. V této ukázce v tagu ExtensionList rozšíření s ID PluginID obsahuje soubor .dll/.plugin a rozšíření s ID PublishSettingsID konfiguruje uživatelské rozhraní pro nastavení publikování vydavatele.

6. Tag `DispatchInfoList` obsahuje podrobnosti o jednotlivých rozšíření zmíněných v tagu `ExtensionList`. Níže je uveden příklad tagu `DispatchInfoList`:

```
<DispatchInfoList>
  <Extension Id="PluginID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>CreateJS</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>200</Height>
            <Width>200</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
  <Extension Id="PublishSettingsID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./index.html</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>Publish Settings</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>170</Height>
            <Width>486</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
</DispatchInfoList>
```

7. Pro přílohu obsahující soubor `.dll` nebo `.plugin` můžete ignorovat všechny tagy kromě tagu `MainPath`. Tag `MainPath` obsahuje cestu k souboru `fcm.xml`, která je relativní ke složce `ExtensionContent`. Je nutné přejmenovat soubor `.dll` na `.fcm` a umístit jej do složky `win` vedle souboru `fcm.xml`. Podobně je nutné v prostředí `Mac` přejmenovat soubor `.plugin` na `.fcm.plugin` a umístit jej do složky `mac` vedle souboru `fcm.xml`.
8. HTML rozšíření pro konfiguraci uživatelského rozhraní Nastavení publikování se v aplikaci `Animate` bere jako HTML rozšíření. Další informace o HTML rozšířeních pro aplikaci `Animate` najdete v tématu `Vytvoření rozšíření HTML`.
9. Přesvědčte se, že nejnižší hodnota atributu `verze` v tagu `Host` je `14.1`, což je nejnižší (interní) verze aplikace `Animate CC`, která obsahuje funkci `Podpora vlastních platforem`.

```
<ExecutionEnvironment>
```

```
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="15.0" />
</HostList>
.
.
</ExecutionEnvironment>
```

10. Přejděte do zobrazení Script Explorer (Prohlížeč skriptů), klikněte pravým tlačítkem na svůj projekt a vyberte příkaz Export (Exportovat) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Rozšíření aplikace). Zobrazí se průvodce exportem.
11. Musíte mít k dispozici certifikát, abyste mohli balíček rozšíření podepsat. Vyhledejte stávající certifikát nebo klikněte na položku Create (Vytvořit) a vytvořte nový.
12. Kliknutím na tlačítko Finish (Dokončit) vytvořte projekt. Eclipse generuje soubor zásuvného modulu s příponou .zxp, který můžete hostovat na webu Adobe Add-ons.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Distribuce zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete distribuovat hostováním na stránce Adobe Add-ons, kde ho můžete také zpeněžit. Váš balíček zásuvného modulu projde před uvedením na stránce procesem kontroly a schválení společnosti Adobe. Zásuvný modul můžete hostovat následujícím způsobem:

1. Přihlaste se na stránku [Adobe Add-ons](#) svým Adobe ID a heslem.
2. Na levém panelu klikněte v části Become a producer (Staňte se vývojářem) na odkaz [Go to the producer portal](#) (Přejít na portál pro vývojáře).
3. Pokud zatím nejste registrovaní jako vývojář, klikněte na tlačítko Sign-up (Zaregistrovat se).
4. Podrobné pokyny k tomu, jak se přihlásit jako vývojář a hostovat zásuvné moduly, najdete v tématu [Začínáme s portálem pro vývojáře](#).
5. V pracovním postupu na portálu pro vývojáře proveďte následující kroky, jak jsou popsány na stránce [Začínáme](#):
 - a. Zabalte produkt do jednoho souboru.
 - b. Zadejte informace o produktu a nahrajte soubor.
 - c. Přidejte marketingové materiály.
 - d. Zobrazte náhled produktu.
 - e. Odešlete produkt ke schválení.
6. Po schválení bude váš zásuvný modul uveden v kategorii produktů Animate na stránce Add-ons.

Poznámka:

- Pokud jste uživatel, který chce zásuvný modul nainstalovat, vytvořte dokument vlastní platformy a publikujte ho pomocí aplikace Animate. Viz téma [Práce se zásuvným modulem pro podporu vlastních platforem](#).
- Úplné informace o správě rozšíření Adobe najdete v tématu [Stažení a instalace rozšíření](#).

[Na začátek stránky](#) ¹²

Hlášení chyb a žádosti o nové funkce

Chcete-li produktovému týmu aplikace Animate poslat nějaký dotaz, stížnost, hlášení o chybách produktu nebo žádosti o nové funkce, vyplňte tento formulář:

[Formulář společnosti Adobe pro hlášení chyb a žádosti o nové funkce](#)



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

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

Reference k rozhraní API pro podporu vlastních platforem

Vývojová sada pro podporu vlastních platforem obsahuje sadu souborů záhlaví, ukázkových zásuvných modulů a projektových souborů, které můžete použít k sestavení zásuvného modulu pro aplikaci Animate.

Aplikace Animate nabízí jednotný způsob integrace různých vydavatelů a typů dokumentů do vývojového prostředí Animate. Vydavatele a typy dokumentů, vyvinuté externími vývojáři, můžete do pracovních postupů tvorby dokumentu a publikování nebo testování filmu aplikace Animate přidat jako zásuvné moduly pomocí předem definovaných rozhraní C++.

Rozhraní API nebo soubory v záhlaví C++ v sadě pro vývoj definují komponenty Document Object Model (DOM) a Flash Component Model (FCM), které můžete používat k vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastní platformy.

Podrobná referenční dokumentace rozhraní API je k dispozici v následujícím umístění:

[Reference k rozhraní API podporujícího vlastní platformy](#)

Zdroje informací

- Přehled podpory vlastních platforem
- Povolení podpory vlastních platforem
- Práce se zásuvnými moduly podporujícími vlastní platformy



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

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

Vytváření přístupného obsahu

O přístupném obsahu

Použití aplikace Animate k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky

Určení dalších voleb usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky

Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript

[Na začátek stránky](#) 

O přístupném obsahu

Přehled usnadnění přístupu

Pomocí funkcí pro usnadnění přístupu, které aplikace Adobe Animate poskytuje v uživatelském rozhraní vývojového prostředí, a s využitím výhod jazyka ActionScript® navrženého pro implementaci usnadnění přístupu můžete vytvářet obsah přístupný pro všechny uživatele, včetně zdravotně postižených. Při navrhování přístupných aplikací Animate uvažujte o tom, jak budou uživatelé zřejmě s obsahem interaktivně pracovat, a dodržujte doporučené postupy navrhování a vývoje aplikací.

Celosvětové standardy pro usnadnění přístupu

Mnoho zemí přijalo standardy pro usnadnění přístupu založené na standardech vyvinutých sdružením W3C (World Wide Web Consortium). W3C vydává *Web Content Accessibility Guidelines*, (Zásady přístupnosti webového obsahu), což je dokument preferující postupy, které by měli návrháři dodržovat, aby byl webový obsah přístupný. Informace o iniciativě za přístupný web najdete na webovém místě W3C na adrese w3.org.

Zákon, který ve Spojených Státech upravuje přístupnost, se obecně označuje jako Článek 508 a je dodatkem zákona USA proti diskriminaci.

Další informace o Článku 508 najdete na následujících webových místech:

- Webové místo sponzorované vládou USA na adrese section508.gov
- Web Adobe věnovaný přístupnosti na adrese www.adobe.com/accessibility/

Pochopení technologie programů pro čtení z obrazovky

Programy pro čtení z obrazovky jsou softwarové aplikace, které mohou uživatelé se zrakovým postižením používat k procházení webu a k hlasitému čtení webového obsahu. Chcete-li povolit programu pro čtení z obrazovky, aby četl v příslušné aplikaci i netextové objekty, například vektorové grafiky a animace, musíte pomocí panelu Usnadnění přístupu přiřadit k danému objektu název a popis. Klávesové zkratky, které definujete, mohou uživatelům usnadnit procházení daného dokumentu pomocí programu pro čtení z obrazovky.

Chcete-li odkrýt grafické objekty, pomocí panelu Usnadnění přístupu nebo ActionScriptu zadejte popis.

Chování programů pro čtení z obrazovky nemůžete jako vývojář ovládat. Můžete pracovat pouze s obsahem, který ve svých aplikacích Animate označíte tak, abyste zpřístupnili příslušný text a zajistili, že uživatelé

programu pro čtení z obrazovky budou moci aktivovat ovládací prvky. Vy rozhodujete, které objekty v aplikaci Animate se zpřístupní programům pro čtení z obrazovky, zadáte jejich popisy a určíte pořadí, ve kterém se budou programům pro čtení z obrazovky zpřístupňovat. Není možné zajistit, aby programy pro čtení z obrazovky četly určitý text v určité době, ani určit způsob, jakým se bude tento obsah číst. Chcete-li zaručit, že vaše aplikace budou fungovat podle vašeho očekávání, otestujte je s co největším počtem programů pro čtení z obrazovky.

Zvuk je nejdůležitější médium pro většinu uživatelů programů pro čtení z obrazovky. Berte v úvahu, jak se vzájemně ovlivňuje libovolný zvuk ve vašem dokumentu s textem, který čtou nahlas programy pro čtení z obrazovky. Pokud aplikace Animate obsahuje hlasité zvuky, je pravděpodobné, že pro uživatele programu pro čtení z obrazovky bude obtížné rozpoznat, co jim program předčítá.

Požadavky platformy

Obsah Animate navržený pro použití s programy pro čtení z obrazovky můžete vytvářet pouze na platformě Windows. Uživatelé, kteří si chtějí prohlížet obsah Animate, potřebují přehrávač Macromedia Flash® Player 6 společnosti Adobe nebo novější a aplikaci Internet Explorer v systému Windows 98 nebo novějším.

Animate a služba Microsoft Active Accessibility (pouze Windows)

Flash Player je optimalizovaný pro službu Microsoft Active Accessibility (MSAA), která poskytuje popisný a standardizovaný způsob pro komunikaci mezi aplikacemi a programy pro čtení z obrazovky. MSAA je k dispozici pouze pro operační systémy Windows. Další informace o technologii Microsoft Accessibility získáte na webu Microsoft Accessibility na adrese www.microsoft.com/enable/default.aspx.

Flash Player 6 ve verzi ovladače Windows ActiveX (zásuvný modul Internet Exploreru) podporuje MSAA, ale Netscape pro Windows a samostatné přehrávače pro Windows tuto službu nepodporují.

Poznámka: Služba MSAA v současnosti není podporovaná v režimech neprůhledné bez okna a průhledné bez okna (tyto režimy jsou volby v panelu Nastavení publikování HTML a jsou k dispozici v Internet Exploreru 4.0 nebo novějším ve verzi pro Windows s ovladačem Animate ActiveX). Chcete-li obsah Animate zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky, tyto režimy nepoužívejte.

Flash Player poskytuje programům pro čtení z obrazovky, které používají standard MSAA, informace o následujících typech objektů usnadnění přístupu.

Dynamický nebo statický text Základní vlastností textového objektu je jeho název. Aby byly splněny konvence MSAA, musí být název stejný jako obsah textového řetězce. Textový objekt může mít rovněž přiřazený popisný řetězec. Animate používá statický nebo dynamický text bezprostředně nad vstupním textovým polem nebo vlevo od něj jako popis pro toto pole.

Poznámka: Jakýkoli text, který slouží jako popis, se nepředává programu pro čtení z obrazovky, ale používá se jako název objektu, který popisuje. Popisy se nikdy nepřikazují k tlačítkům nebo textovým polím, jejichž názvy zadal autor.

Vstupní textová pole Mají hodnotu, volitelný název, popisný řetězec a řetězec klávesové zkratky. Název objektu vstupního textu může vycházet z textového objektu, který je umístěn nad ním nebo vlevo od něj.

Tlačítka Mají stav (stisknuté nebo nestisknuté), podporují programovou výchozí akci, která způsobí dočasné stisknutí tlačítka a volitelně mají název, popisný řetězec a řetězec klávesové zkratky. Libovolný text plně obsažený uvnitř tlačítka používá Animate jako popis pro toto tlačítko.

Poznámka: Filmové klipy použité jako tlačítka s tlačítkem ovladače událostí, například *onPress*, považuje Flash Player pro účely usnadnění přístupu za tlačítka, ne za filmové klipy.

Komponenty Zajišťují speciální implementaci usnadnění přístupu.

Filmové klipy Zpřístupňují se programům pro čtení z obrazovky jako grafické objekty, když neobsahují žádné jiné přístupné objekty nebo když použijete panel Usnadnění přístupu k zadání názvu nebo popisu pro

filmový klip. Když filmový klip obsahuje jiné přístupné objekty, samotný klip se ignoruje a objekty uvnitř něj se zpřístupní pro programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Všechny objekty videa aplikace Animate se považují za jednoduché filmové klipy.

Základní podpora usnadnění přístupu v přehrávači Flash Player

Následující objekty se standardně definují jako přístupné ve všech dokumentech Animate a jsou zahrnuté do informací, které Flash Player poskytuje programu pro čtení z obrazovky. Tato obecná podpora pro dokumenty, které nepoužívají žádné funkce usnadnění přístupu, obsahuje následující prvky:

Dynamický nebo statický text Text se přenáší do programu pro čtení z obrazovky jako název, ale bez popisu.

Vstupní textová pole Text se přenáší do programu pro čtení z obrazovky. Nepřenášejí se žádné názvy s výjimkou případu, kdy jsou pro vstupní text nalezeny popisovací vztahy, například statické textové pole umístěné v blízkosti vstupního textového pole. Nepřenášejí se žádné řetězce popisů nebo klávesových zkratk.

Tlačítka Stav tlačítka se přenáší do programu pro čtení z obrazovky. Nepřenášejí se žádné názvy s výjimkou případu, kdy jsou nalezeny popisovací vztahy, a nepřenášejí se žádné řetězce popisů nebo klávesových zkratk.

Dokumenty Stav dokumentu se přenáší do programu pro čtení z obrazovky, ale bez názvu nebo popisu.

Usnadnění přístupu pro uživatele s vadami sluchu

Začlenění titulků pro zvukový obsah, který je nezbytný pro porozumění materiálu. Video určitého proslovu může například vyžadovat titulky pro usnadnění přístupu, ale rychlý zvuk přiřazený k tlačítku je vyžadovat pravděpodobně nebude.

Mezi metody přidávání titulků do dokumentu Animate patří:

- Přidávání textu jako titulků, což zajistí, že titulky budou synchronizované se zvukem v časové ose.
- Využití prohlížeče Hi-Caption Viewer, komponenty nabízené společností Hi Software, která spolupracuje s Hi-Caption SE a s aplikací Animate. Technická zpráva *Captioning Macromedia Animate Movies with Hi-Caption SE* (Titulkování filmů Macromedia Animate pomocí Hi-Caption SE) vysvětluje, jak použít nástroje Hi-Caption SE a Animate k vytvoření dokumentu s titulky.

Usnadnění přístupu pomocí animace pro uživatele se zrakovým postižením

Během přehrávání souboru SWF můžete měnit vlastnost přístupného objektu. Jako příklad může sloužit případ, kdy chcete označit změny, které se provádějí v klíčovém snímku animace. Programy pro čtení z obrazovky různých výrobců ale zpracovávají nové objekty ve snímcích rozdílně. Některé programy pro čtení z obrazovky mohou přečíst pouze nový objekt, zatímco jiné programy pro čtení z obrazovky mohou znovu přečíst celý dokument.

Chcete-li snížit možnost, že program pro čtení z obrazovky bude zbytečně „upovídaný“, což může uživatele obtěžovat, vyvarujte se ve svém dokumentu animování textu, tlačítek a vstupních textových polí. Také se vyhněte opakování obsahu.

Flash Player nedokáže pro animaci textu určit skutečný textový obsah některých funkcí, například Rozdělit text. Programy pro čtení z obrazovky dokážou správně usnadnění přístupu ke grafice obsahující informace, například k ikonám nebo posunkové animaci, poskytnout pouze tehdy, když zadáte názvy a popisy pro tyto

objekty ve svém dokumentu nebo pro celou aplikaci Animate. Do svého dokumentu můžete také přidat doplňkový text nebo přesunout důležitý obsah z grafiky do textu.

1. Vyberte objekt, pro který chcete změnit vlastnosti usnadnění přístupu.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. Změňte vlastnosti pro daný objekt.

Případně pomocí jazyka ActionScript zaktualizujte vlastnosti usnadnění přístupu.

Testování přístupného obsahu

Při testování svých aplikací Animate s ohledem na přístupnost dodržujte tato doporučení:

- Stáhněte několik programů pro čtení z obrazovky a testujte svou aplikaci přehráváním v prohlížeči se zapnutým programem pro čtení z obrazovky. Zkontrolujte, zda se program pro čtení z obrazovky nepokouší ve vašem dokumentu „převyprávět obsah“ v místech, kam jste vložili samostatný zvuk. Některé aplikace pro čtení z obrazovky nabízejí předváděcí verzi softwaru pro bezplatné stažení; pokud chcete zajistit kompatibilitu s různými programy pro čtení z obrazovky, otestujte jich co nejvíce.
- Otestujte interaktivní obsah a ověřte, zda mohou uživatelé efektivně procházet váš obsah pouze pomocí klávesnice. Různé programy pro čtení z obrazovky pracují při zpracování vstupu z klávesnice různými způsoby; váš obsah Animate možná nebude přijímat stisknuté klávesy tak, jak jste zamýšleli. Otestujte všechny klávesové zkratky.

[Na začátek stránky](#)

Použití aplikace Animate k zadávání informací usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky

Animate pro programy pro čtení z obrazovky a usnadnění přístupu

Programy pro čtení z obrazovky čtou nahlas popis obsahu, čtou text a pomáhají uživatelům procházet uživatelským rozhraním tradičních aplikací, například nabídkami, panely nástrojů, dialogovými okny a poli pro zadávání textu.

Následující objekty se standardně definují jako přístupné ve všech dokumentech Animate a jsou zahrnuty do informací, které Flash Player poskytuje programu pro čtení z obrazovky.

- Dynamický text
- Vstupní textová pole
- Tlačítka
- Filmové klipy
- Celé aplikace Animate

Flash Player automaticky poskytuje názvy pro statické a dynamické textové objekty, které jsou obsahem textu. Pro každý z těchto přístupných objektů můžete nastavit popisné vlastnosti, které mají programy pro čtení z obrazovky číst nahlas. Můžete také určit, jakým způsobem má Flash Player rozhodovat, které objekty se mají zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky – například můžete určit, že se programům pro čtení z obrazovky určité přístupné objekty nebudou poskytovat vůbec.

Panel Usnadnění přístupu v aplikaci Animate

Panel Usnadnění přístupu v aplikaci Animate (Okna > Další panely > Usnadnění přístupu) umožňuje poskytovat informace důležité pro usnadnění přístupu programům pro čtení z obrazovky a nastavit volby usnadnění přístupu pro jednotlivé objekty nebo celé aplikace Animate.

Poznámka: Pro zadání informací usnadnění přístupu můžete případně použít kód ActionScriptu.

Pokud vyberete objekt ve vymezené ploše, můžete změnit daný objekt na přístupný a určit volby a pořadí polí pro tento objekt. U filmových klipů můžete určit, zda se informace o podřízeném objektu mají předávat programu pro čtení z obrazovky (což je výchozí nastavení při změně objektu na přístupný).

Ujistěte se, že nemáte ve vymezené ploše vybrány žádné objekty, a v panelu Usnadnění přístupu přiřadte volby usnadnění přístupu pro celou aplikaci Animate. Můžete zpřístupnit celou aplikaci nebo jen podřízené objekty, nechat aplikaci Animate automaticky vytvářet popisy objektů a sami objektům přidělovat konkrétní názvy a popisy.

Chcete-li u objektů v dokumentech Animate používat volby usnadnění přístupu, musejí mít všechny tyto objekty názvy instancí. Názvy instancí pro objekty můžete vytvořit v inspektoru vlastností. Název instance se používá k odkazování na objekt v ActionScriptu.

V panelu Usnadnění přístupu jsou k dispozici následující volby:

Usnadnit přístup k objektu (Výchozí nastavení) Dává pokyn Flash Playeru, aby program pro čtení z obrazovky předal informace usnadnění přístupu pro daný objekt. Když je tato volba vypnutá, informace usnadnění přístupu pro daný objekt se programům pro čtení z obrazovky nepředávají. Vypnutí této volby může být užitečné při testování obsahu pro usnadnění přístupu, protože některé objekty mohou být nadbytečné nebo jen dekorativní a jejich změna na přístupné by mohla vést k dezorientujícím výsledkům v programu pro čtení z obrazovky. V tom případě můžete na objekt s popisem aplikovat název ručně a skrýt text popisu zrušením zaškrtnutí políčka Usnadnit přístup k objektu. Když je volba Usnadnit přístup k objektu vypnutá, jsou vypnuté i všechny ostatní ovládací prvky na panelu Usnadnění přístupu.

Změnit podřízené objekty na přístupné (Pouze filmové klipy; výchozí nastavení) Dává pokyn Flash Playeru, aby program pro čtení z obrazovky předal informace podřízeného objektu. Vypnutí této volby pro filmový klip způsobí, že se tento filmový klip zobrazuje ve stromu přístupných objektů jako jednoduchý klip, i když obsahuje text, tlačítka a další objekty. Všechny objekty ve filmovém klipu jsou pak skryté ve stromu objektů. Tato volba je užitečná hlavně pro skrývání nadbytečných objektů před programy pro čtení z obrazovky.

Poznámka: Pokud se filmový klip používá jako tlačítko – má k sobě přiřazené zpracování události tlačítka, například *onPress* nebo *onRelease* – volba Usnadnit přístup k podřízenému objektu se ignoruje, protože s tlačítky se vždy pracuje jako s jednoduchými klipy a jejich podřízené položky se nikdy nekontrolují, s výjimkou popisů.

Automatický popis Dává aplikaci Animate pokyn objekty ve vymezené ploše s přiřazeným textem automaticky opatřit popisy.

Název Určuje název objektu. Programy pro čtení z obrazovky identifikují objekty hlasitým přečtením těchto názvů. Když přístupné objekty nemají určené názvy, program pro čtení z obrazovky může číst obecná slova, například *Tlačítko*, což může být matoucí.

Poznámka: Rozlišujte názvy objektů, které se určují v panelu Usnadnění přístupu, a názvy instancí zadávané v inspektoru vlastností. Přidělení názvu určitému objektu v panelu Usnadnění přístupu mu nepřidělí název instance.

Popis Umožňuje zadat popis objektu do programu pro čtení z obrazovky. Program pro čtení z obrazovky čte tento popis.

Zkratka Popisuje klávesové zkratky uživateli. Program pro čtení z obrazovky čte text v tomto textovém poli. Zadání textu klávesové zkratky do tohoto pole nevytvoří klávesovou zkratku pro vybraný objekt. Pro vytvoření klávesových zkratk musíte poskytnout ovladače klávesnice ActionScriptu.

Pořadové číslo (pouze) Vytvoří pořadí polí neboli posloupnost, v níž uživatel aktivuje objekty, když stiskne klávesu tabulátoru. Funkce pořadového čísla funguje pro navigaci pomocí kláves na stránce, ale ne pro

pořadí čtení programu pro čtení z obrazovky.

Výběr názvů pro tlačítka, textová pole a celé aplikace SWF

Chcete-li přiřadit názvy tlačítkům a vstupním textovým polím tak, aby je mohl program pro čtení z obrazovky správným způsobem rozpoznat, vyberte si jeden z následujících způsobů použití panelu Usnadnění přístupu:

- Pomocí funkce automatického popisu přiřadte jako popis sousední text nebo text v objektu.
- Zadejte určitý popis v poli názvu panelu Usnadnění přístupu.

Aplikace Animate jako textový popis automaticky použije název, který jste umístili těsně nad tlačítko nebo textové pole, do něj nebo do jeho blízkosti. Popisy pro tlačítka se musí zobrazovat uvnitř ohraničujícího tvaru tlačítka. U tlačítka v následujícím příkladu by většina programů pro čtení z obrazovky nejprve četla slovo *tlačítko* a pak textový popis *Home*. Uživatel může aktivovat tlačítko stiskem klávesy Return nebo Enter.



Formulář by mohl obsahovat vstupní textové pole, do kterého uživatelé zadávají svá jména. Statické textové pole s textem *Název* se zobrazuje vedle vstupního textového pole. Když Flash Player zjistí takové uspořádání, předpokládá, že statický textový objekt slouží jako popis pro vstupní textové pole.

Když se například vyskytne následující část formuláře, program pro čtení z obrazovky přečte „Enter your name here“ (Sem zadejte své jméno).

Enter your name here

A

B

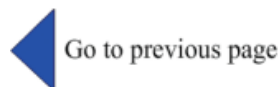
Pokud pro váš dokument není automatické popisování vhodné, vypněte ho v panelu Usnadnění přístupu. Automatické popisování můžete také vypnout pro určité objekty v daném dokumentu.

Zadání názvu pro příslušný objekt

Automatické popisování můžete vypnout pro část aplikace a zadat názvy pro objekty v panelu Usnadnění přístupu. Pokud máte automatické popisování zapnuté, můžete vybrat určité objekty a zadat názvy pro tyto objekty v textovém poli Názvy v panelu Usnadnění přístupu; tento název se pak použije namísto textového popisu objektu.

Pokud tlačítko nebo vstupní textové pole nemá textový popis nebo je-li tento popis umístěn tam, kde ho Flash Player nemůže vypátrat, můžete pro tlačítko nebo textové pole určit název. Můžete také určit název, pokud je textový popis v blízkosti tlačítka nebo textového pole, ale nechcete, aby se tento text použil jako název objektu.

V následujícím příkladu se text, který popisuje tlačítko, zobrazuje mimo tlačítko a vpravo od něj. V tomto umístění Flash Player text nedetekuje a program pro čtení z obrazovky ho nepřečte.



Chcete-li tuto situaci napravit, otevřete panel Usnadnění přístupu, vyberte příslušné tlačítko a zadejte název a popis. Pokud chcete zabránit opakování, změňte textový objekt na nepřístupný.

Poznámka: Název objektu pro usnadnění přístupu nesouvisí s názvem instance ActionScriptu nebo s názvem proměnné ActionScriptu přiřazeným k danému objektu (tyto informace platí obecně pro všechny objekty). Informace o tom, jakým způsobem zpracovává jazyk ActionScript názvy instancí a proměnných v

textových polích, najdete v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_cz.*

Určení názvu pro tlačítko, textové pole nebo celou aplikaci SWF

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zadat název pro tlačítko nebo textové pole, vyberte objekt ve vymezené ploše.
 - Chcete-li zadat název pro celou aplikaci Animate, zrušte výběr všech objektů ve vymezené ploše.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. Zaškrtněte buď možnost Změnit objekt na přístupný (pro tlačítka nebo textová pole), nebo výchozí volbu Usnadnit přístup k filmu (pro celé aplikace Animate).
4. Zadejte název a popis pro tlačítko, textové pole nebo aplikaci Animate.

Definování usnadnění přístupu pro vybraný objekt v aplikaci SWF

1. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud chcete objekt zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky a zapnout další volby v panelu, vyberte Změnit objekt na přístupný (výchozí nastavení).
 - Pokud chcete objekt skryt před programy pro čtení z obrazovky a vypnout ostatní volby v panelu, odznačte Změnit objekt na přístupný.
3. Podle potřeby zadejte název a popis pro vybraný objekt:

Dynamický text Chcete-li zadat popis pro statický text, musíte ho převést na dynamický text.

Vstupní textová pole nebo tlačítka Zadejte klávesovou zkratku.

Filmové klipy Chcete-li programům pro čtení z obrazovky odkrýt objekty uvnitř filmového klipu, vyberte Změnit podřízené objekty na přístupné.

Poznámka: Pokud můžete popsat svou aplikaci jednoduchou frází, kterou program pro čtení z obrazovky zvládne snadno tlumočit, vypněte volbu Změnit podřízené objekty na přístupné a zadejte vhodný popis.

Změna celé aplikace SWF na přístupnou

Jakmile je dokument Animate dokončen a připraven k publikování nebo exportu, změřte celou aplikaci Animate na přístupnou.

1. Odznačte všechny prvky v dokumentu.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. Pokud chcete dokument zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky, vyberte Usnadnit přístup k filmu (výchozí nastavení).
4. Pokud chcete programům pro čtení z obrazovky libovolné přístupné objekty v dokumentu zpřístupnit nebo je naopak vynechat, vyberte nebo odznačte Změnit podřízené objekty na přístupné.

5. Pokud jste v kroku 2 vybrali Usnadnit přístup k filmu, podle potřeby zadejte název a popis pro dokument.
6. Pokud chcete používat textové objekty jako automatické popisy pro přístupná tlačítka nebo vstupní textová pole obsažená v dokumentu, vyberte Automatický popis (výchozí nastavení). Odznačte tuto volbu, pokud chcete vypnout automatické popisování a zpřístupnit textové objekty programům pro čtení z obrazovky jako textové objekty.

Zobrazení a vytváření pořadí polí a pořadí čtení

Dva aspekty týkající se číselného pořadí polí jsou *pořadí polí*, ve kterém uživatel prochází webovým obsahem, a *pořadí čtení*, ve kterém program pro čtení z obrazovky čte jednotlivé prvky.

Flash Player používá pořadí polí zleva doprava a shora dolů. Pořadí polí i pořadí čtení můžete přizpůsobit s použitím vlastnosti `tabIndex` v jazyku ActionScript (v jazyku ActionScript je vlastnost `tabIndex` synonymem pořadí čtení).

Poznámka: Flash Player již nevyžaduje, abyste přidávali všechny objekty v souboru FLA do seznamu hodnot pořadových čísel. I když neurčíte pořadové číslo pro všechny objekty, program pro čtení z obrazovky přečte každý objekt správně.

Pořadí polí Pořadí, ve kterém se objekty aktivují pro vstup, když uživatel stiskne klávesu tabulátoru. Pro tvorbu pořadí polí použijte skript jazyka ActionScript, případně – pokud máte aplikaci Adobe Animate – panel Usnadnění přístupu. Pořadové číslo, které přiřadíte v panelu Usnadnění přístupu, nemusí nutně určovat pořadí čtení.

Pořadí čtení Pořadí, ve kterém program pro čtení z obrazovky čte informace o daném objektu. Chcete-li vytvořit pořadí čtení, pomocí ActionScriptu přiřadte každé instanci pořadové číslo. Pořadí polí vytvořte pro každý přístupný objekt, ne pouze pro aktivovatelné objekty. Například dynamický text musí mít pořadová čísla, i když se uživatel nemůže na dynamický text tabulátorem přepnout. Pokud nevytvoříte pořadové číslo pro každý přístupný objekt v daném snímku, Flash Player ignoruje všechna pořadová čísla pro tento snímek vždy, když je přítomen program pro čtení z obrazovky, a místo toho použije výchozí pořadí polí.

Vytvoření pořadí polí pro navigaci pomocí kláves v panelu Usnadnění přístupu

V panelu Usnadnění přístupu můžete vytvořit vlastní pořadí polí pro navigaci pomocí kláves pro následující objekty:

- Dynamický text
- Vstupní text
- Tlačítka
- Filmové klipy včetně kompilovaných filmových klipů
- Komponenty
- Obrazovky

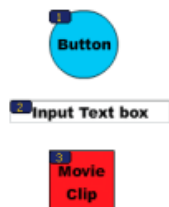
Poznámka: K vytvoření pořadí polí pro navigaci pomocí kláves můžete použít také kód jazyka ActionScript.

Jednotlivá pole se aktivují tabulátorem v číselném pořadí, počínaje nejnižším pořadovým číslem. Jakmile se pomocí tabulátoru aktivuje pro vstup pole s nejvyšším pořadovým číslem, přesměruje se vstup znovu na pole s nejnižším pořadovým číslem.

Pokud přesunete objekty s uživatelsky definovaným pořadovým číslem v rámci svého dokumentu nebo do jiného dokumentu, zachová aplikace Animate atributy pořadí. Zkontrolujte, zda nedošlo ke konfliktu pořadových čísel (například dva různé objekty ve vymezené ploše se stejným pořadovým číslem). Pokud ano, konflikty vyřešte.

Poznámka: Pokud má dva nebo více objektů v libovolném snímku stejné pořadové číslo, aplikace Animate použije pořadí, ve kterém byly objekty umístěny na vymezenou plochu.

1. Vyberte objekt, ve kterém chcete přiřadit pořadí polí.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. Pokud zadáváte pořadové číslo pouze pro vybraný objekt, v textovém poli Pořadové číslo zadejte kladné celé číslo (do 65535), které vyjadřuje pořadí, ve kterém by se měl vybraný objekt aktivovat pro vstup.
4. Chcete-li zobrazit pořadí polí, vyberte Zobrazení > Zobrazit pořadí polí. Pořadová čísla pro jednotlivé objekty se zobrazují v levém horním rohu objektu.



Pořadová čísla

Poznámka: Pořadová čísla vytvořená s využitím kódu ActionScriptu se ve vymezené ploše nezobrazují, když je zapnutá volba Zobrazit pořadí polí.

[Na začátek stránky](#)

Určení dalších voleb usnadnění přístupu pro programy pro čtení z obrazovky

Vypnutí automatického popisování a určení názvu objektu pro programy pro čtení obrazovky

1. Ve vymezené ploše vyberte tlačítko nebo vstupní textové pole, pro které chcete nastavit popisování.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. Vyberte Usnadnit přístup k objektu (výchozí nastavení).
4. Zadejte název pro daný objekt. Název se přečte jako popis pro tlačítko nebo textové pole.
5. Chcete-li vypnout usnadnění přístupu pro automatický popis (a skrýt ho před programy pro čtení z obrazovky), vyberte textový objekt ve vymezené ploše.
6. Pokud je příslušný textový objekt statický text, převedte ho na dynamický text (vyberte v inspektoru vlastností volbu Typ textu > Dynamický text).
7. Zrušte zaškrtnutí políčka Usnadnit přístup k objektu.

Skrutí objektu před programem pro čtení z obrazovky

Vybraný objekt můžete před programy pro čtení z obrazovky skrýt, případně můžete určit, že se mají skrýt přístupné objekty, které jsou obsaženy uvnitř filmového klipu nebo aplikace Animate a zpřístupnit programům pro čtení z obrazovky pouze filmový klip nebo aplikaci Animate.

Poznámka: Skrývejte pouze objekty, které se opakují nebo nenesou žádný obsah.

Když je objekt skrytý, program pro čtení z obrazovky tento objekt ignoruje.

1. Na vymezené ploše vyberte tlačítko nebo vstupní textové pole, které chcete skrýt před programem pro čtení z obrazovky.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. V panelu Usnadnění přístupu proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud je příslušný objekt filmový klip, tlačítko, textové pole nebo jiný objekt, odznačte volbu Změnit objekt na přístupný.
 - Pokud je příslušný objekt podřízenou položkou filmového klipu, odznačte volbu Změnit podřízené objekty na přístupné.

Vytvoření klávesové zkratky objektu pro programy pro čtení obrazovky

Pro objekt, například pro tlačítko, můžete vytvořit klávesovou zkratku, aby na ně uživatelé mohli přejít, aniž by poslouchali obsah celé stránky. Klávesovou zkratku můžete vytvořit například pro nabídku, panel nástrojů, následující stránku nebo tlačítko pro odeslání.

Chcete-li vytvořit klávesovou zkratku, napište pro daný objekt kód ActionScriptu. Pokud zadáte klávesovou zkratku pro vstupní textové pole nebo tlačítko, musíte zároveň použít třídu Key jazyka ActionScript k detekci klávesy, kterou uživatel během přehrávání obsahu Animate stiskne. Viz téma Key v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0). Další informace o zachycování stisků kláves najdete v dokumentu *Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_cz.

Vyberte objekt a přidejte do panelu Usnadnění přístupu název klávesové zkratky, aby ji program pro čtení z obrazovky mohl přecházet.

Otestujte svůj obsah Animate s několika programy pro čtení z obrazovky. Funkčnost klávesových zkratek také závisí na použitém programu pro čtení z obrazovky. Kombinace kláves Ctrl+F je například vyhrazená klávesová zkratka jak pro prohlížeč, tak pro program pro čtení z obrazovky. Program pro čtení z obrazovky si vyhrazuje klávesy se šipkami. Pro klávesové zkratky obvykle můžete používat klávesy 0 až 9 na klávesnici, programy pro čtení z obrazovky ale stále větší měrou používají i tyto klávesy.

Vytvoření klávesové zkratky

1. Ve vymezené ploše vyberte tlačítko nebo vstupní textové pole, pro které chcete vytvořit klávesovou zkratku.
2. Vyberte Okna > Další panely > Usnadnění přístupu.
3. V poli Zkratka napište název klávesové zkratky a přitom dodržte následující konvence:
 - Vypisujte názvy kláves, například Ctrl nebo Alt.
 - Pro abecední znaky používejte velká písmena.
 - Mezi názvy kláves vkládejte znaménko plus (+) bez mezer (například Ctrl+A).

Poznámka: Aplikace Animate neověřuje, zda byl vytvořen skript jazyka ActionScript, který kóduje danou klávesovou zkratku.

Mapování klávesové zkratky instance tlačítka Ctrl+7 k instanci myButton

1. Vyberte objekt ve vymezené ploše, zobrazte panel Usnadnění přístupu a v poli Zkratka zadejte kombinaci kláves zkratky. Například Ctrl+7.
2. V panelu Akce zadejte následující kód jazyka ActionScript 2.0:

Poznámka: V tomto příkladu je klávesová zkratka Ctrl + 7.

```

function myOnPress() {
    trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
        Selection.setFocus(myButton);
        myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();

```

Poznámka: Příklad přiřazuje klávesovou zkratku **Ctrl+7** tlačítku s názvem instance **myButton** a předává informace o zkratce programům pro čtení z obrazovky. V tomto příkladu funkce **myOnPress** zobrazí při stisknutí kláves **Ctrl+7** v panelu **Výstup text** „hello“. Další informace najdete v části **addListener** (metoda **IME.addListener**) v *Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0* na adrese http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

[Na začátek stránky](#)

Usnadnění přístupu pomocí skriptu jazyka ActionScript

O ActionScriptu a usnadnění přístupu

Přístupné dokumenty můžete vytvořit pomocí kódu jazyka ActionScript®. U vlastností usnadnění přístupu, které platí pro celý dokument, můžete vytvořit nebo upravit globální proměnnou **_accProps**. Další informace naleznete v části věnované vlastnosti **_accProps** v *Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

U vlastností, které se vztahují na specifický objekt, můžete použít syntaxi **instancename._accProps**. Hodnota **_accProps** je objekt, který může zahrnovat kteroukoli z následujících vlastností:

Vlastnost	Typ	Ekvivalentní výběr v panelu Usnadnění přístupu	Vztahuje se na
.silent	Booleovská hodnota	Usnadnit přístup k filmu/Změnit objekt na přístupný (inverzní logika)	Celé dokumenty Tlačítka Filmové klipy Dynamický text Vstupní text
.forceSimple	Booleovská hodnota	Změnit podřízené objekty na přístupné (inverzní logika)	Celé dokumenty Filmové klipy
.name	řetězec	Název	Celé dokumenty

			Tlačítka Filmové klipy Vstupní text
.description	řetězec	Popis	Celé dokumenty Tlačítka Filmové klipy Dynamický text Vstupní text
.shortcut	řetězec	Zkratka	Tlačítka Filmové klipy Vstupní text

Poznámka: U inverzní logiky hodnota `true` v jazyku `ActionScript` odpovídá zaškrtnutému poli, které není vybrané v panelu *Usnadnění přístupu*, a hodnota `false` v jazyku `ActionScript` odpovídá vybranému zaškrtnutému poli v panelu *Usnadnění přístupu*.

Samotná změna proměnné `_accProps` se nijak neprojeví. Metodu `Accessibility.updateProperties` musíte použít také v případě, že chcete uživatele programu pro čtení z obrazovky informovat o změnách obsahu `Animate`. Volání metody způsobí, že `Flash Player` znovu přezkoumá všechny vlastnosti usnadnění přístupu, zaktualizuje popisy vlastností pro program pro čtení z obrazovky a v případě potřeby odešle do programu pro čtení z obrazovky události, které indikují provedení změn.

Při aktualizaci vlastností usnadnění přístupu pro více objektů najednou zahrňte do `Accessibility.updateProperties` pouze jediné volání (příliš časté aktualizování může způsobit, že některé programy pro čtení z obrazovky budou příliš upovídané).

Další informace naleznete v části věnované metodě `Accessibility.updateProperties` v *Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Implementace zjišťování programu pro čtení z obrazovky pomocí metody `Accessibility.isActive()`

Chcete-li vytvořit obsah `Animate`, který se chová určitým způsobem, pokud je aktivní program pro čtení z obrazovky, použijte metodu jazyka `ActionScript` `Accessibility.isActive()`, která vrací hodnotu `true`, pokud je k dispozici program pro čtení z obrazovky; v opačném případě vrací hodnotu `false`. Pak můžete navrhnout obsah `Animate` tak, aby jeho fungování bylo kompatibilní s použitím programu pro čtení z obrazovky (například skrytím podřízených prvků před programem pro čtení z obrazovky). Další informace naleznete v části o metodě `Accessibility.isActive` v *Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Metodu `Accessibility.isActive()` byste například mohli použít k rozhodnutí, zda máte zahrnout nevyžádanou animaci. Nevyžádaná animace se odehrává bez jakékoli akce programu pro čtení z obrazovky, což může být pro programy pro čtení z obrazovky matoucí.

Metoda `Accessibility.isActive()` zajišťuje asynchronní komunikaci mezi obsahem `Animate` a `Flash Playerem`. Mezi okamžikem volání metody a okamžikem aktivace `Flash Playeru` se může v reálném čase vyskytnout mírná prodleva, která může vést k vrácení nesprávné hodnoty `false`. Chcete-li zajistit správné volání této metody, proveďte jeden z následujících kroků:

- Namísto použití metody `Accessibility.isActive()` v případě, kdy se obsah `Animate` přehrává poprvé, ji volejte vždy, když potřebujete učinit rozhodnutí o usnadnění přístupu.
- Na začátek dokumentu vložte krátkou prodlevu o délce jedné až dvou sekund, která poskytne obsahu `Animate` dostatečný čas ke kontaktování `Flash Playeru`.

Například můžete použít událost `onFocus` k připojení této metody k tlačítku. Tento přístup obvykle poskytne souboru `SWF` dostatečný čas k načtení a vy můžete předpokládat, že uživatel programu pro čtení z obrazovky přejde pomocí tabulátoru na první tlačítko nebo objekt na vymezené ploše.

Použití ActionScriptu pro vytvoření pořadí polí pro přístupné objekty

Chcete-li vytvořit pořadí polí pomocí kódu jazyka `ActionScript®`, přiřaďte k následujícím objektům vlastnost `tabIndex`:

- Dynamický text
- Vstupní text
- Tlačítka
- Filmové klipy včetně kompilovaných filmových klipů
- Snímky časové osy
- Obrazovky

Zadejte úplné pořadí polí pro všechny přístupné objekty. Pokud vytvoříte pořadí polí pro snímek a neurčíte pořadí polí pro přístupný objekt ve snímku, `Flash Player` ignoruje všechna vlastní přiřazení pořadí polí. Kromě toho všechny objekty přiřazené do pořadí polí s výjimkou snímků musí mít název instance určený v textovém poli `Název instance` inspektoru vlastností. Také položky, které nefungují jako zarážky tabulátoru, například text, musejí být zahrnuté v pořadí polí, pokud se mají v tomto pořadí číst.

Protože statický text není možné přiřadit k názvu instance, nelze ho zahrnout do seznamu hodnot vlastnosti `tabIndex`. To má za následek, že jediná instance statického textu kdekoli v souboru `SWF` způsobí, že se pořadí čtení vrátí zpět k výchozímu nastavení.

Chcete-li určit pořadí polí, přiřaďte pořadové číslo k vlastnosti `tabIndex`, jak to ukazuje následující příklad:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Další informace najdete v části o vlastnosti `tabIndex` v částech `Button`, `MovieClip` a `TextField` v *Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Chcete-li přiřadit vlastní pořadí polí, můžete použít také metodu `tabChildren()` nebo `tabEnabled()`. Další informace najdete v částech o vlastnostech `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` a `TextField.tabEnabled` v *Referenční příručce jazyka ActionScript 2.0* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.

Použití přístupných komponent

Základní sada komponent uživatelského rozhraní urychluje vytváření přístupných aplikací. Tyto komponenty automatizují mnohé z nejběžnějších postupů usnadnění přístupu souvisejících s popisováním, usnadněním přístupu z klávesnice a testováním, a pomáhají zajišťovat konzistentní uživatelské prostředí v mnoha obsahově bohatých aplikacích. `Animate` obsahuje následující sadu přístupných komponent:

- `SimpleButton`
- `CheckBox`

- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

U každé přístupné komponenty povolte přístupnou část komponenty pomocí příkazu `enableAccessibility()`. Tento příkaz během kompilace dokumentu zahrne do komponenty objekt usnadnění přístupu. Protože neexistuje žádný jednoduchý způsob odstranění objektu po jeho přidání do komponenty, jsou tyto volby standardně vypnuté. Proto je důležité, abyste povolili usnadnění přístupu pro každou komponentu. Tento krok provedte pro každou komponentu pouze jednou; nemusíte povolovat usnadnění přístupu pro každou instanci komponenty u daného dokumentu. Další informace najdete v částech „Komponenta Button“, „Komponenta CheckBox“, „Komponenta ComboBox“, „Komponenta Label“, „Komponenta List“, „Komponenta RadioButton“ a „Komponenta Window“ v dokumentu *Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0 a jeho komponent* na adrese www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_cz.



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

Povolení podpory vlastních platformem

Tento článek vysvětluje vývojářům zásuvných modulů, jak v aplikaci Animate vytvářet zásuvné moduly Animate a tím umožňovat podporu vlastních platformem. Vývojáři, kteří chtějí vytvářet zásuvné moduly pro podporu vlastních platformem, si musejí z následujícího umístění stáhnout vývojovou sadu pro podporu vlastních platformem:

Stáhněte si z následujícího umístění ukázkový zásuvný modul a použijte ho jako referenci při vytváření vlastního zásuvného modulu pro podporu platformem:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Vývojová sada pro podporu vlastních platformem

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Ukázkový zásuvný modul

Zásuvný modul sestává z následujících prvků:

- Prvek DocType přidává do aplikace Animate nový typ dokumentu pro vlastní platformy a slouží k ovládání tvůrčích funkcí.
- Prvek Vydavatel slouží ke konfiguraci publikačních nastavení a umožňuje publikovat dokument ve vlastní platformě.

Přehled funkce Podpora vlastních platformem najdete v tématu Podpora vlastních platformem.

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platformem v aplikaci Animate

Softwarové požadavky

Referenční dokumentace API pro vývojáře zásuvných modulů

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platformem

Zabalení zásuvného modulu pro podporu vlastních platformem

Distribuce zásuvného modulu pro podporu vlastních platformem

Hlášení chyb a žádosti o nové funkce

[Na začátek stránky](#) 

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platformem v aplikaci Animate

Zásuvný modul pro podporu vlastních platformem můžete vytvořit pomocí jedné z následujících metod:

- Zásuvný modul vytvořte pomocí rozhraní API ve vývojové sadě pro podporu vlastních platformem.
- Přizpůsobte si nastavení ukázkového zásuvného modulu z vývojové sady, aby vyhovoval vašim požadavkům.

Zásuvné moduly pro podporu vlastních platformem jsou zabalené jako soubory .zxp, které lze instalovat pomocí aplikace Animate CC. Zásuvný modul můžete hostovat na stránkách [Adobe Add-ons](#), odkud si ho uživatelé mohou stáhnout a nainstalovat pomocí aplikace Creative Cloud, nebo ho můžete distribuovat jako balíčky .zxp k instalaci pomocí aplikace Adobe Extensions Manager.

Softwarové požadavky

K vytvoření zásuvného modulu pomocí vývojové sady pro podporu vlastních platforem potřebují vývojáři následující software:

- Microsoft Windows 7 nebo Apple Mac OS 10.8 a novější
- Microsoft Visual Studio 2012 (pro Windows) nebo XCode 4.5.2 (pro Mac)
- Animate CC 2014.1 (říjen)
- Eclipse IDE pro vývojáře C/C++
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

Referenční dokumentace API pro vývojáře zásuvných modulů

Vývojová sada pro podporu vlastních platforem obsahuje následující prvky:

- FCM (Flash Component Model): Soubory záhlaví obsažené v sadě pro vývoj definuje systém nazvaný FCM, který zodpovídá za správu zásuvného modulu.
- DocType: Obsahuje sadu rozhraní, která vám pomůže přidat na úvodní stránku aplikace Animate nový typ dokumentu a umožní vám u tohoto vlastního typu dokumentu zapnout nebo vypnout jednotlivé funkce.
- DOM (Document Object Model): Obsahuje sadu rozhraní, která vám umožní přistupovat k obsahu dokumentů Animate ve formátu DOM.
- Vydavatel: Obsahuje sadu rozhraní s háčky pro pracovní postupy publikování.

Úplné informace o rozhraních API pro podporu vlastních platforem a příklady toho, jak pomocí nich vytvářet vlastní zásuvné moduly, najdete v tématu **Rozhraní API pro podporu vlastních platforem**.

Vytvoření zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete vytvořit takto:

1. Stáhněte si **vývojovou sadu pro podporu vlastních platforem**.
2. Rozbalte obsah sady do svého počítače.
3. Otevřete nový projekt v aplikaci Visual Studio nebo Xcode a přidejte do svého softwarového projektu soubory záhlaví z vývojové sady. Pokud chcete začít rychle vytvářet zásuvný modul pro podporu vlastních platforem, můžete jako základní kód projektu zásuvného modulu použít následující ukázkový zásuvný modul dostupný v adresáři SampleCreateJSPlatform.

Soubory zásuvného modulu SampleCreateJS jsou například ve složce
SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\

4. Proveďte nezbytné změny pro cílovou platformu.
5. Zkompilujte kód ke generování zásuvného modulu (.dll nebo .plug-in).

Zabalení zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Distribuovatelný balíček zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem můžete generovat následujícím postupem:

1. Otevřete ukázkový soubor Eclipse nebo v průvodci novým projektem Eclipse vytvořte nový projekt rozšíření aplikace. Zadejte název projektu a klikněte na tlačítko Další.
2. Na panelu Nový projekt rozšíření aplikace Adobe vyberte jako cílovou aplikaci Adobe Animate a klikněte na tlačítko Další.
3. Změňte přípony souborů zásuvných modulů, které jste vytvořili, z .dll na .fcm ve

Windows a z .plug-in na .fcm.plugin na Macu a přidejte soubory zásuvného modulu do projektu (ExtensionContent/plugins/lib/win ve Windows a ExtensionContent/plugins/lib/mac na Macu).

4. Úpravou souboru manifest.xml své rozšíření nakonfigurujte. Soubor manifestu otevřete tak, že pravým tlačítkem kliknete na rozšíření v průzkumníku projektů, vyberete Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor a poté vyberte záložku manifestu v nástroji Bundle Manifest Editor v EclipseProject\staged-extension\CSXS.
5. Úpravu souboru manifest.xml povolíte tak, že pravým tlačítkem kliknete do okna a pak kliknete na příkaz Open with > XML editor (Otevřít v aplikaci > Editor XML). Dva důležité tagy, na které je potřeba se zaměřit, jsou : ExtensionList a DispatchInfoList:
Typický tag ExtensionList vypadá následovně:

<ExtensionList>

```
<Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
<Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

</ExtensionList>

Tento tag obsahuje seznam rozšíření v konečném balíčku ZXP, ve kterém má každé rozšíření jedinečný řetězec ID. V tomto případě je v rozšíření zahrnut soubor s příponou .dll nebo .plugin vytvořený v předchozí části. Druhé rozšíření se používá ke konfiguraci uživatelského rozhraní Nastavení publikování ve Vydavateli. V této ukázce v tagu ExtensionList rozšíření s ID PluginID obsahuje soubor .dll/.plugin a rozšíření s ID PublishSettingsID konfiguruje uživatelské rozhraní pro nastavení publikování vydavatele.

6. Tag DispatchInfoList obsahuje podrobnosti o jednotlivých rozšíření zmíněných v tagu ExtensionList. Níže je uveden příklad tagu DispatchInfoList:

<DispatchInfoList>

```
<Extension Id="PluginID">
  <DispatchInfo >
    <Resources>
      <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
    </Resources>
    <Lifecycle>
      <AutoVisible>true</AutoVisible>
    </Lifecycle>
    <UI>
      <Type>ModalDialog</Type>
      <Menu>CreateJS</Menu>
      <Geometry>
        <Size>
          <Height>200</Height>
          <Width>200</Width>
        </Size>
      </Geometry>
    </UI>
  </DispatchInfo>
</Extension>
<Extension Id="PublishSettingsID">
  <DispatchInfo >
    <Resources>
      <MainPath>./index.html</MainPath>
    </Resources>
    <Lifecycle>
      <AutoVisible>true</AutoVisible>
```



```

        </Lifecycle>
        <UI>
            <Type>ModalDialog</Type>
            <Menu>Publish Settings</Menu>
            <Geometry>
                <Size>
                    <Height>170</Height>
                    <Width>486</Width>
                </Size>
            </Geometry>
        </UI>
    </DispatchInfo>
</Extension>
</DispatchInfoList>

```

- Pro přílohu obsahující soubor .dll nebo .plugin můžete ignorovat všechny tagy kromě tagu `MainPath`. Tag `MainPath` obsahuje cestu k souboru `fcml.xml`, která je relativní ke složce `ExtensionContent`. Je nutné přejmenovat soubor .dll na .fcm a umístit jej do složky `win` vedle souboru `fcml.xml`. Podobně je nutné v prostředí Mac přejmenovat soubor .plugin na .fcm.plugin a umístit jej do složky `mac` vedle souboru `fcml.xml`.
- HTML rozšíření pro konfiguraci uživatelského rozhraní Nastavení publikování se v aplikaci Animate bere jako HTML rozšíření. Další informace o HTML rozšířeních pro aplikaci Animate najdete v tématu Vytvoření rozšíření HTML.
- Přesvědčte se, že nejnižší hodnota atributu verze v tagu `Host` je 14.0, což je nejnižší (interní) verze aplikace Animate CC, která obsahuje funkci Podpora vlastních platforem.

```

<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="14.0" />
</HostList>
.
.
</ExecutionEnvironment>

```

- Přejděte do zobrazení Script Explorer (Prohlížeč skriptů), klikněte pravým tlačítkem na svůj projekt a vyberte příkaz Export (Exportovat) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Rozšíření aplikace). Zobrazí se průvodce exportem.
- Musíte mít k dispozici certifikát, abyste mohli balíček rozšíření podepsat. Vyhledejte stávající certifikát nebo klikněte na položku Create (Vytvořit) a vytvořte nový.
- Kliknutím na tlačítko Finish (Dokončit) vytvořte projekt. Eclipse generuje soubor zásuvného modulu s příponou .zxp, který můžete hostovat na webu Adobe Add-ons.

[Na začátek stránky](#)

Distribuce zásuvného modulu pro podporu vlastních platforem

Zásuvný modul pro podporu vlastních platforem můžete distribuovat hostováním na stránce Adobe Add-ons, kde ho můžete také zpeněžit. Váš balíček zásuvného modulu projde před uvedením na stránce procesem kontroly a schválení společnosti Adobe. Zásuvný modul můžete hostovat následujícím způsobem:

- Přihlaste se na stránku [Adobe Add-ons](#) svým Adobe ID a heslem.
- Na levém panelu klikněte v části Become a producer (Staňte se vývojářem) na odkaz [Go to the producer portal](#) (Přejít na portál pro vývojáře).
- Pokud zatím nejste registrovaní jako vývojář, klikněte na tlačítko Sign-up (Zaregistrovat se).
- Podrobné pokyny k tomu, jak se přihlásit jako vývojář a hostovat zásuvné moduly, najdete v tématu [Začínáme s portálem pro vývojáře](#).

5. V pracovním postupu na portálu pro vývojáře proveďte následující kroky, jak jsou popsány na stránce [Začínáme](#):
 - a. Zabalte produkt do jednoho souboru.
 - b. Zadejte informace o produktu a nahrajte soubor.
 - c. Přidejte marketingové materiály.
 - d. Zobrazte náhled produktu.
 - e. Odešlete produkt ke schválení.
6. Po schválení bude váš zásuvný modul uveden v kategorii produktů Animate na stránce Add-ons.

Poznámka:

- Pokud jste uživatel, který chce zásuvný modul nainstalovat, vytvořte dokument vlastní platformy a publikujte ho pomocí aplikace Animate. Viz téma [Práce se zásuvným modulem pro podporu vlastních platforem](#).
- Úplné informace o správě rozšíření Adobe najdete v tématu [Stažení a instalace rozšíření](#).

[Na začátek stránky](#) 

Hlášení chyb a žádosti o nové funkce

Chcete-li produktovému týmu aplikace Animate poslat nějaký dotaz, stížnost, hlášení o chybách produktu nebo žádosti o nové funkce, vyplňte tento formulář:

[Formulář společnosti Adobe pro hlášení chyb a žádosti o nové funkce](#)



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

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

Práce se zásuvným modulem pro podporu vlastní platformy

Zásuvné moduly pro podporu vlastní platformy rozšiřují funkčnost Animate na platformy, které tato aplikace nepodporuje ve výchozím nastavení. Instalace zásuvného modulu pro podporu vlastní platformy vám umožní vytvářet v aplikaci Animate grafiku a animace a publikovat je ve formátu, který zásuvný modul podporuje. Výkonné nástroje pro grafiku a animace v aplikaci Animate vám pomohou vytvořit práci na jakékoli platformě, kterou si vyberete. Stačí vám jen zásuvný modul podporující danou platformu. Funkci vám zpřístupní instalace zásuvného modulu pro danou platformu spolu s aplikací Animate. Použijte k tomu jeden z následujících postupů:

- Stáhněte si zásuvný modul ze stránky [Adobe Add-ons](#) a nainstalujte ho pomocí aplikace Creative Cloud.
- Pokud máte zásuvný modul ve formě balíčku ZXP, nainstalujte ho pomocí aplikace Adobe Extension Manager.

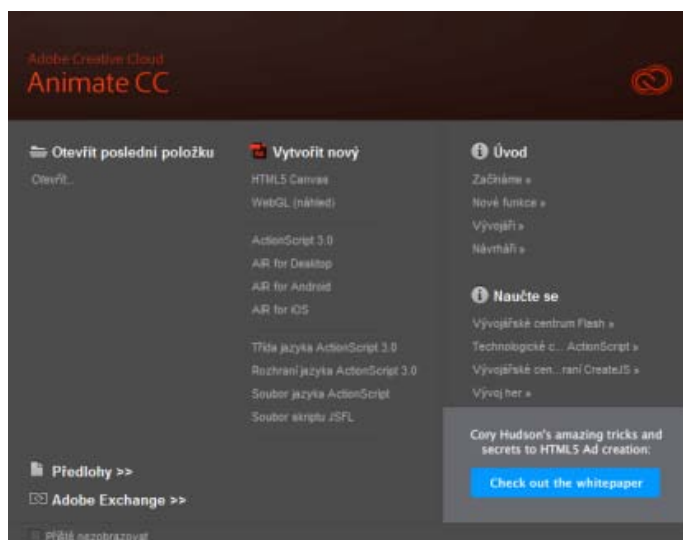
Po instalaci přidá zásuvný modul do aplikace Animate nový typ dokumentu. K tvorbě můžete použít sadu nástrojů, které zásuvný modul pro platformu aktivuje. Při publikování používá aplikace Animate nastavení nakonfigurovaná pro vlastní platformu.

[Na začátek stránky](#) 

Instalace zásuvného modulu pro podporu vlastní platformy ze stránky Add-ons

Zásuvný modul pro podporu vlastní platformy můžete získat na webu Adobe Add-ons a instalovat ho takto:

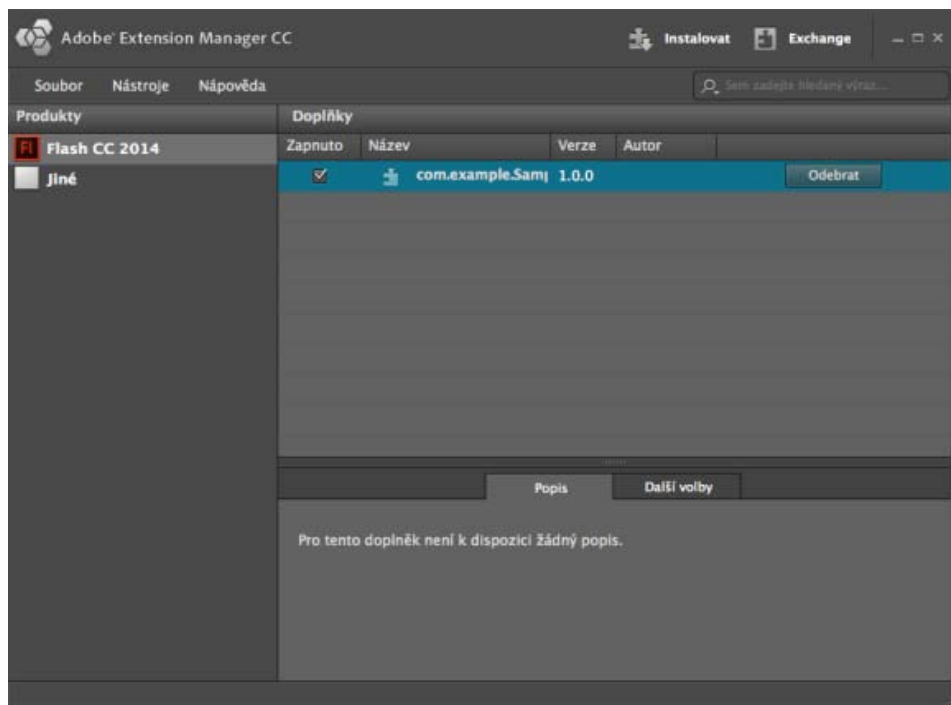
1. Nainstalujte a spusťte aplikaci Adobe Creative Cloud.
2. Přihlaste se na stránku [Adobe add-ons](#) pomocí svého Adobe ID a hesla.
3. V levém panelu klikněte na možnost Animate. Zobrazí se seznam doplňků aplikace Animate dostupných k zakoupení nebo stažení.
4. Chcete-li zobrazit podrobnosti, jako jsou podporované funkce a kompatibilita, vyberte požadovaný zásuvný modul na podporu vlastní platformy.
5. Na stránce podrobností doplňku si zásuvný modul zakupte nebo stáhněte. Zásuvný modul se zobrazí v aplikaci Adobe Creative Cloud v počítači. Oznámení vás upozorní, že instalace proběhla úspěšně.
6. Spusťte aplikaci Animate. Na úvodní stránce se vlastní platforma zobrazí jako jeden z typů dokumentů.



Instalace souboru zásuvného modulu ZXP

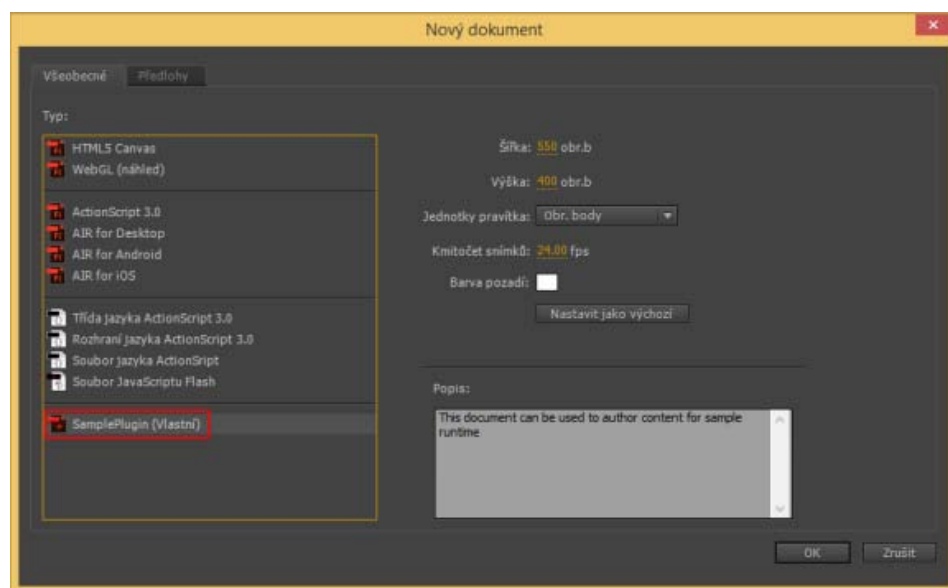
Pokud máte zásuvný modul v podobě souboru ZXP, nainstalujte ho pomocí následujícího postupu:

1. Ujistěte se, že máte nainstalovanou aplikaci Animate CC 2014.1 nebo novější.
2. Stáhněte si ze stránky [Adobe Exchange](#) zásuvný modul Adobe Extension Manager CC a nainstalujte ho do počítače.
3. Dvakrát klikněte na soubor <plug-in>.zxp. Otevře se okno Adobe Extension Manager.
4. Pokud se zásuvný modul úspěšně nainstaluje, aplikace Adobe Extension Manager ho zobrazí v části Rozšíření.



Dokument pro vlastní platformu vytvoříte a publikujete takto:

1. Zvolte příkaz Soubor > Nový.
2. V dialogovém okně Nový dokument vyberte typ nového dokumentu přidáný zásuvným modulem pro vlastní platformu a klikněte na tlačítko OK. Mohou se zobrazit následující změny:
 - Zobrazí se název dokumentu <název-dokumentu>(Vlastní)
 - Na panelu Vlastnosti se zobrazuje název zásuvného modulu s nastavením a vlastnostmi pro publikování.
 - Na panelu nástrojů se zobrazují nástroje, které zásuvný modul povoluje.
3. Obsah animace vytvoříte pomocí nástrojů pro tvorbu v aplikaci Animate.
4. Pokud chcete zobrazit nebo změnit nastavení publikování pro vlastní platformu, vyberte možnosti Soubor > Nastavení publikování.
5. Dokument publikujte výběrem možnosti Soubor > Publikovat.



Poznámka:

- Pokud jste vývojáři a chcete v aplikaci Animate vytvářet zásuvné moduly pro podporu vlastní platformy, prostudujte si úplnou dokumentaci k sadě pro vývoj podpory vlastní platformy.
- Úplné informace o správě rozšíření Adobe najdete v tématu Stažení a instalace rozšíření.

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

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

Ladění jazyka ActionScript 3.0

[O debuggeru jazyka ActionScript 3.0](#)

[Zapnutí ladicího režimu](#)

[Nastavení a odstranění bodů přerušení](#)

[Krokování řádků kódu](#)

[Zobrazení a kontrola skriptů v zásobníku volání](#)

[Zobrazení a úpravy hodnot proměnných](#)

[Nastavení upozornění kompilátoru](#)

[Navigace mezi chybami v kódu](#)

[Ladění vzdáleného SWF souboru ActionScript 3.0](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

O debuggeru jazyka ActionScript 3.0

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace o ladění jazyka ActionScript 3.0:

[Na začátek stránky](#) ¹

Zapnutí ladicího režimu

Způsob, jakým spustíte relaci ladění, závisí na typu souboru, se kterým pracujete. Během relace ladění Animate přeruší provádění ActionScriptu, když narazí na bod přerušení nebo na běhovou chybu.

Když Animate spustí relaci ladění, přidá do souboru SWF, který pro relaci exportuje, speciální informace. Tyto informace umožní debuggeru uvádět čísla řádků kódu, kde došlo k chybám.

Tyto speciální ladicí informace můžete zahrnout do všech souborů SWF vytvořených z určitého souboru FLA v Nastavení publikování. To vám umožní ladit soubor SWF, i když explicitně nespustíte relaci ladění. Tyto ladicí informace soubor SWF trochu zvětší.

Volba výchozího prostředí ladění

- Vyberte položky Ladit > Ladit film a pak zvolte jednu z následujících možností:
 - Animate
 - AIR Debug Launcher (pro stolní počítače)
 - AIR Debug Launcher (pro mobilní zařízení)
 - v zařízení přes port USB (pouze CS5.5)

Všechny relace ladění budou probíhat v prostředí, které zvolíte. Výchozí prostředí můžete kdykoli změnit.

Spuštění ladění ze souboru FLA

- Vyberte možnost Ladit > Ladit.

(Verze CS6 a starší) Vyberte Ladiť > Ladiť film > Ladiť.

Spuštění ladění ze souboru AS jazyka ActionScript 3.0

1. Se souborem jazyka ActionScript otevřeným v okně Skript vyberte soubor FLA, se kterým má být soubor jazyka ActionScript zkompilován, v nabídce Cíl nahoře v okně Skript. Aby se v této nabídce zobrazil i soubor FLA, musíte ho mít otevřený.
2. Vyberte možnost Ladiť > Ladiť.

(Verze CS6 a starší) Vyberte Ladiť > Ladiť film > Ladiť.

Přidání ladicích informací do všech souborů SWF vytvořených ze souboru FLA

1. S otevřeným souborem FLA vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. V dialogovém okně Nastavení publikování klikněte na kartu (CS5) nebo na kategorii (CS5.5).
3. Vyberte Povolit ladění.

Ukončení režimu ladění

- V konzole ladění klepněte na tlačítko Ukončit relaci ladění.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení a odstranění bodů přerušení

Přidejte body přerušení do kódu ActionScript, chcete-li přerušit provádění kódu. Když se provádění přeruší, můžete kód krokovat a provádět ho řádek po řádku, zobrazovat různé části ActionScriptu, prohlížet si hodnoty proměnných a výrazů a upravovat hodnoty proměnných.

Poznámka: Body přerušení nemůžete přidávat do souborů ASC (ActionScript for Communication) nebo JSFL (Flash JavaScript).

Nastavení bodu přerušení

- V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte do levého okraje vedle řádku kódu, kde chcete, aby se bod přerušení objevil.

Odstranění bodu přerušení

- V panelu Akce nebo v okně Skript klepněte na bod přerušení, který chcete odstranit.

[Na začátek stránky](#)

Krokování řádků kódu

Pokud dojde při provádění příkazu ActionScript k přerušení v bodě přerušení nebo chybě běhu, můžete kódem procházet řádek po řádku. Můžete přejít k volání funkcí nebo je vynechat. Můžete také zvolit, že chcete pokračovat v provádění kódu bez krokování.

Krokování dovnitř kódu řádek po řádku

- V konzole ladění klepněte na tlačítko Krok dovnitř.

Krokování přes volání funkce

- V konzole ladění klepněte na tlačítko Krok přes.

Krokování ven z volání funkce

- V konzole ladění klepněte na tlačítko Krok ven.

Pokračování v normálním provádění kódu

- V konzole ladění klepněte na tlačítko Pokračovat.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Zobrazení a kontrola skriptů v zásobníku volání

Když se provádění kódu v debuggeru zastaví, můžete si v konzole ladění prohlédnout zásobník volání a zobrazit skripty, které obsahují funkce ze zásobníku volání. Zásobník volání obsahuje aktuální seznam vnořených volání funkcí, které čekají na dokončení provádění.

Můžete si zobrazit jednotlivé skripty, které obsahují funkce.

- V konzole ladění poklepejte na název skriptu v zásobníku volání.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Zobrazení a úpravy hodnot proměnných

Prohlédněte si a upravte hodnoty proměnných a vlastností v panelu Proměnné.

Zobrazení hodnoty proměnné

1. V panelu Proměnné vyberte z nabídky panelu typy proměnných, které chcete zobrazit.
 - Zobrazit konstanty zobrazí hodnoty konstant (proměnné, které mají pevnou hodnotu).
 - Zobrazit statické zobrazí proměnné, které patří ke třídě, a ne k instancím třídy.
 - Zobrazit nepřístupné členské proměnné zobrazí proměnné, které nejsou přístupné jiným třídám nebo jmenným prostorům. To zahrnuje proměnné, které jsou chráněné, soukromé nebo interní (protected, private, internal) ve jmenném prostoru.
 - Zobrazit přídatné hexadecimální zobrazení přidá hexadecimální hodnoty, kdekoliv jsou zobrazené decimální hodnoty. To je užitečné hlavně pro barevné hodnoty. Hexadecimální hodnoty se nezobrazují pro desítkové hodnoty od 0 do 9.
 - Zobrazit kvalifikované názvy zobrazí typy proměnných s názvem balíčku i s názvem třídy.
2. Rozbalujte strom zobrazení struktury objektu FLA, dokud neuvídníte požadovanou proměnnou.

Úprava hodnoty proměnné

1. V panelu Proměnné poklepejte na hodnotu proměnné.
2. Zadejte novou hodnotu proměnné a stiskněte klávesu Enter. Nová hodnota se použije pro další provádění kódu.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Nastavení upozornění kompilátoru

Můžete ovládat typy upozornění kompilátoru, která kompilátor jazyka ActionScript generuje do panelu Chyby kompilátoru. Když kompilátor ohlásí chybu, dvakrát na ni klikněte, čímž přejdete na řádek kódu, který chybu způsobil.

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Klikněte na Animate.
3. Klikněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript.
4. Vyberte některou z možností Chyby:
 - V přísném režimu se varování oznamují jako chyby, což znamená, že pokud takové chyby existují, kompilace se nezdaří.
 - V režimu výstrah se zobrazují zvláštní varování, která jsou užitečná pro odhalení nekompatibilit při aktualizování kódu v jazyce ActionScript 2.0 na kód v jazyce ActionScript 3.0.

[Na začátek stránky](#)

Navigace mezi chybami v kódu

Když Animate narazí na chybu v kódu ActionScript, ať už během kompilace, nebo během provádění, oznámí tuto chybu v panelu Chyby kompilátoru. Z panelu Chyby kompilátoru přejděte na řádek kódu, který způsobil chybu.

- Dvakrát klikněte na chybu v panelu Chyby kompilátoru.

[Na začátek stránky](#)

Ladění vzdáleného SWF souboru ActionScript 3.0

S jazykem ActionScript 3.0 můžete vzdálený soubor SWF ladit pomocí ladicího Flash Playeru v samostatné verzi, ve verzi ActiveX, nebo ve verzi zásuvného modulu, který najdete v adresáři *cesta k instalaci Animate/Players/Debug/*. V debuggeru jazyka ActionScript 3.0 je však vzdálené ladění omezené na soubory umístěné na stejném místním hostiteli (localhost), jako se nachází vývojová aplikace Animate, a přehrávání probíhá v samostatném ladicím přehrávači, v ovladači ActiveX nebo v zásuvném modulu.

Chcete-li povolit vzdálené ladění souboru, povolte ladění v Nastavení publikování. Soubor můžete také publikovat s heslem pro ladění, abyste zajistili, že ho mohou ladit pouze důvěryhodní uživatelé.

Stejně jako v JavaScriptu nebo HTML mohou uživatelé vidět proměnné jazyka ActionScript na straně uživatele. Chcete-li proměnné ukládat bezpečně, odešlete je do aplikace na straně serveru namísto jejich uložení do souboru. Jako vývojář ale můžete mít další obchodní tajemství, například struktury filmového klipu, které nechcete odhalit. K ochraně své práce můžete použít heslo pro ladění.

Povolení vzdáleného ladění souboru SWF a nastavení hesla pro ladění

V souborech FLA jazyka ActionScript 3.0 nemůžete ladit kód ve skriptech rámců. V debuggeru jazyka ActionScript 3.0 můžete ladit pouze kód v externích souborech AS.

1. Otevřete soubor FLA.
2. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
3. V dialogovém okně Nastavení publikování klikněte na kartu (CS5) nebo na kategorii (CS5.5) a pak vyberte možnost Povolit ladění.
4. Zavřete dialogové okno Nastavení publikování a vyberte jeden z následujících příkazů:
 - Soubor > Exportovat > Exportovat film
 - Soubor > Publikovat

5. Nechte soubor SWF v místním počítači, abyste mohli spustit vzdálenou ladící relaci na localhostu, nebo pošlete soubor na webový server.

Soubor SWF neobsahuje informace o bodech přerušení, proto když pošlete soubor na vzdálený server, nebudete moci kód krokovat. Chcete-li provádět tuto úlohu, použijte localhost.

6. V Animate vyberte příkaz Ladění > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.

Animate otevře debugger jazyka ActionScript 3.0 a počká na připojení ladicího přehrávače Flash Player. Na spuštění ladicího přehrávače Flash Player máte 2 minuty. Pokud uplynou více než 2 minuty, zopakujte tento krok.

7. Otevřete soubor SWF v ladicí verzi přehrávače Flash Player ve formě zásuvného modulu, ovladače ActiveX, nebo samostatného přehrávače. Ladicí samostatný přehrávač se nachází v adresáři *cesta k instalaci Animate/Players/Debug/*. Nepřipojujte se k souboru na jiném počítači, protože debugger pak nebude moci získat informace o bodech přerušení.

Relace ladění začne, když se ladicí přehrávač připojí k panelu Debugger jazyka ActionScript 3.0.

Poznámka: Vzdálené ladění nefunguje, pokud vyberete možnost *Výchozí Síťové rozhraní pro prostředí AIR 3.4*. Místo toho vyberte možnosti pro zadání názvu síťového rozhraní a adresy IP systému.

Aktivace debuggeru ze vzdáleného umístění

1. Pokud ještě nemáte otevřenou vývojovou aplikaci Animate, otevřete ji.
2. Vyberte příkaz Ladění > Zahájit relaci vzdáleného ladění > ActionScript 3.0.
3. V prohlížeči nebo v ladicí verzi samostatného přehrávače otevřete publikovaný soubor SWF ze vzdáleného umístění.

Pokud se dialogové okno Vzdálené ladění neobjeví, klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) v souboru SWF zobrazte kontextovou nabídku a vyberte Debugger.

4. V dialogovém okně Vzdálené ladění vyberte Localhost a vyberte soubor, který chcete otevřít.

V debuggeru se objeví seznam zobrazení ze souboru SWF. Pokud se soubor SWF nepřehrává, může být ladění pozastaveno, proto klikněte na tlačítko Pokračovat, abyste ho spustili.



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

Pracovní plocha a pracovní postupy

Používání Creative Cloud knihoven v Adobe Animate CC

[O Creative Cloud knihovnách](#)

[Používání Creative Cloud knihoven](#)

[Vytvoření nové CC knihovny](#)

[Sdílení knihoven a datových zdrojů](#)

[O službě Adobe Stock](#)

[Používání služby Adobe Stock v aplikaci Animate CC.](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

O Creative Cloud knihovnách

Creative Cloud knihovny zajistí dostupnost vašich datových zdrojů, ať jste kdekoli. Vytvářejte obrázky, barvy, štětce a další v aplikacích Photoshop a Illustrator a v mobilních aplikacích jako Adobe Capture CC a potom k nim jednoduše přecházejte z jiných počítačových a mobilních aplikací a využívejte je k plynulé kreativní práci.

Aplikace Animate CC (dříve Flash Professional) se dodává s integrovanými CC knihovnami. CC knihovny vám pomáhají sledovat všechny vaše datové zdroje v oblasti návrhů. Když vytvoříte grafické datové zdroje a uložíte je do knihoven, budete je moci používat v dokumentech aplikace Animate. Datové zdroje návrhu jsou automaticky synchronizovány a lze je sdílet s kýmkoli, kdo má účet služby Creative Cloud. Když váš kreativní tým k práci využívá počítačové a mobilní aplikace Adobe, vaše sdílené datové zdroje knihovny jsou stále aktuální a připravené k použití kdekoli. Tato předběžná verze podporuje možnosti importu z knihoven a opakované používání grafiky. V aplikaci Animate jsou podporovány následující typy datových zdrojů.

- Barvy a barevné motivy
- Štětce
- Grafika
- Vektorové štětce

Další informace najdete v článku [Creative Cloud knihovny](#).

Používání barev, štětců a tvarů vytvořených pomocí mobilních aplikací v dokumentu aplikace Animate

Datové zdroje grafiky a návrhu vytvořené pomocí mobilních aplikací Adobe, jako je Adobe Capture CC,

můžete použít v dokumentu aplikace Animate pomocí nového panelu CC knihovna. Barvy, barevné motivy, tvary a štětce, které jste vy a vaši spolupracovníci vytvořili v CC knihovnách, můžete ukládat a sdílet, abyste je mohli používat v jakékoli jiné aplikaci společnosti Adobe, která CC knihovny podporuje, jako je například Animate.

Adobe Capture CC je mobilní aplikace od společnosti Adobe, která umožňuje následující úlohy:

- Vytvářejte vlastní štětce z fotografií, které zachytíte na svůj iPhone, iPad nebo zařízení se systémem Android, a začněte je ihned používat v aplikaci Adobe Animate. Pokud chcete použít štětce, které jste zachytili pomocí aplikace Štětce, je nutné uložit je v CC knihovně.
- Zachyťte tvary svým iPhonem, iPadem nebo zařízením se systémem Android a převádějte je na vektory, které můžete použít v návrzích. Uložte je do Creative Cloud knihoven, abyste k nim měli rychlý přístup z aplikací Adobe, a knihovny sdílejte se svým kreativním týmem.
- Zachyťte barevné kombinace, kdykoli přijde inspirace, pomocí Adobe Color CC a svého iPhone, iPadu nebo zařízení se systémem Android. Vaše barevné motivy se automaticky ukládají do Creative Cloud knihoven, odkud je můžete používat z aplikací pro stolní počítače i mobilní zařízení nebo je sdílet se svým týmem.

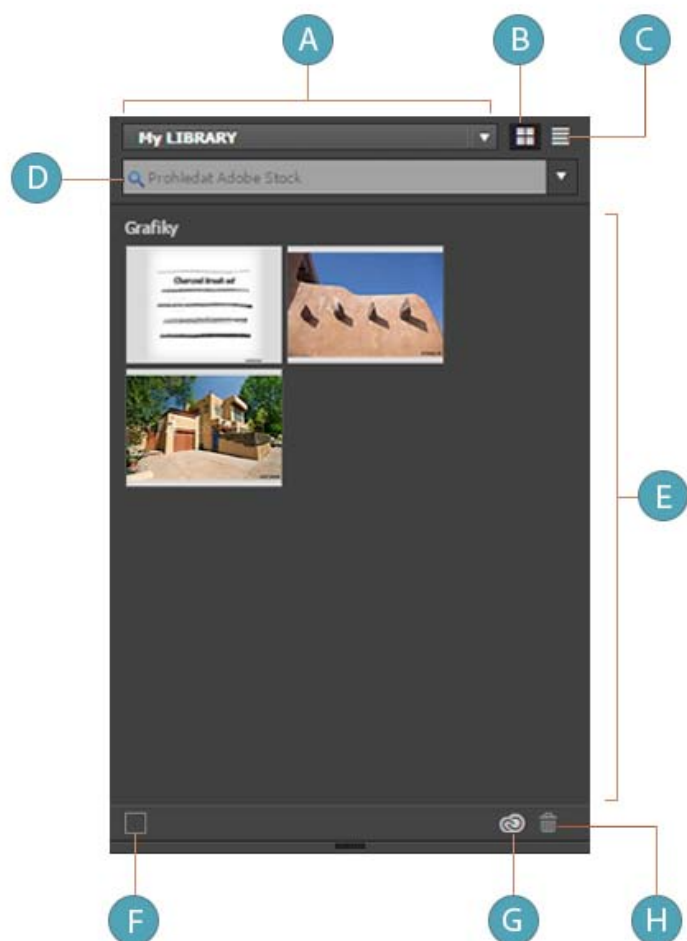
Další informace o vytváření vektorů, štětců, tvarů a barev pro použití v aplikaci Animate CC najdete v tématu <http://www.adobe.com/cz/products/capture.html>

[Na začátek stránky](#) 

Používání Creative Cloud knihoven

Na panelu Creative Cloud knihovna aplikace Animate CC je uveden seznam všech kreativních datových zdrojů, které máte uložené v knihovnách, s datovými zdroji, které s vámi nasdíleli ostatní.

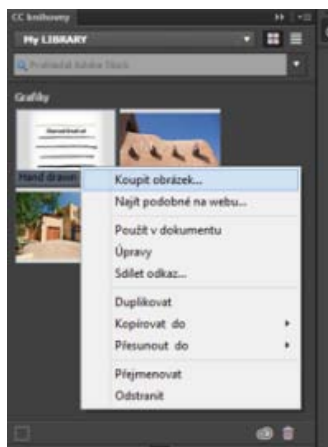
Následující obrázek popisuje panel CC knihovna podrobněji.



A. Složka CC knihovna **B.** Zobrazení položek jako ikon **C.** Zobrazení položek jako seznamu **D.** Vyhledávání obrázků ve službě Adobe Stock **E.** Panel obsahu CC knihovny **F.** Přidání barvy **G.** Synchronizace CC knihoven **H.** Odstranění položky z knihovny

Používání CC knihoven

1. Panel CC knihovny spustíte kliknutím na možnosti Okno > CC knihovny. Všechny datové zdroje, které máte v CC knihovně uložené, můžete zobrazit.
2. Můžete provádět následující činnosti:
 - Přetažení datového zdroje z knihovny na plochu.
 - Kliknutí na barevný motiv, aby byl použit u objektu na ploše.
 - Kliknutí na vektorový štětec v knihovně, abyste ho mohli použít na ploše.



Změna datových zdrojů v CC knihovně a jejich použití v dokumentu aplikace Animate

Umístění datových zdrojů CC knihovny na ploše

Vaše datové zdroje ve službě Creative Cloud jsou synchronizovány s adresářem na ploše. Umístění v systému Windows může být například C:\Users\<Jméno uživatele>\Creative Cloud Files

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření nové CC knihovny

Můžete vytvořit novou knihovnu, ve které budete uchovávat své kreativní datové zdroje online. Do knihovny lze umístit až 1 000 datových zdrojů a je možné vytvořit neomezený počet knihoven. Datové zdroje, které do knihovny uložíte, jsou uloženy místně, ale synchronizují se se službou Creative Cloud.

[Na začátek stránky](#)

Sdílení knihoven a datových zdrojů

Můžete spolupracovat s ostatními uživateli a sdílet složku nebo knihovnu ze svého účtu služby Creative Cloud s určenými uživateli služby Creative Cloud. Všichni pozvaní uživatelé pak mohou spolupracovat na datových zdrojích ve sdílené složce nebo knihovně. Spolupracovníci mají možnost prohlížet, upravovat, přejmenovávat, přesouvat nebo odstraňovat obsah sdílené složky nebo knihovny. Další informace o spolupráci pomocí CC knihoven najdete v tématu Spolupráce v knihovnách.

Pokud chcete sdílet veřejné odkazy na soubory a složky s ostatními (sdílet datové zdroje s přístupem pouze ke čtení), získáte informace v tématu Sdílení souborů a složek.

Další informace o knihovnách ve službě Creative Cloud najdete v tématu Creative Cloud knihovny.

Video: Používání Creative Cloud knihoven v aplikaci Adobe Animate CC

Poskytl centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

[Na začátek stránky](#)

O službě Adobe Stock

Podrobné informace o tom, jak službu Adobe Stock používat, najdete na stránce nápovědy služby Adobe Stock na adrese <https://helpx.adobe.com/cz/stock/help/using-adobe-stock.html>.

Poznámka: Služba Adobe Stock je momentálně k dispozici pouze v následujících zemích: USA, Kanada, Mexiko, Velká Británie, Irsko, Jižní Afrika, Nový Zéland, Austrálie, Japonsko, Nizozemsko, Norsko, Dánsko, Švédsko, Belgie, Švýcarsko, Finsko, Lucembursko, Německo, Francie, Itálie, Rakousko, Španělsko, Portugalsko, Řecko, Polsko, Česká republika, Bulharsko, Estonsko, Lotyšsko, Litva, Maďarsko, Malta, Rumunsko, Slovinsko, Slovensko a Kypr.

Podrobnější informace najdete v tématu <https://helpx.adobe.com/cz/stock/faq.html>

[Na začátek stránky](#)

Používání služby Adobe Stock v aplikaci Animate CC.

Pomocí možnosti Prohledat Adobe Stock na panelu CC knihovna můžete vyhledávat obrázky ve službě Adobe Stock, zobrazit náhled obrázku v knihovně, koupit si obrázek a potom ho přidat do dokumentu. Obrázky, které přidáte na plochu, je možné následně animovat.

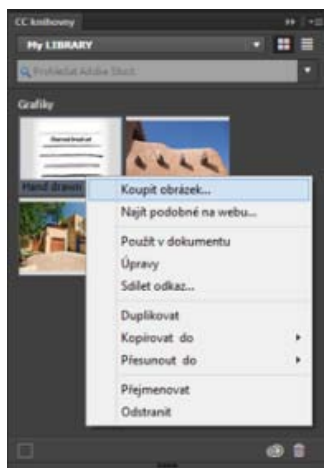
Vyhledání a import obrázků ze služby Adobe Stock

1. Klikněte na položky Okno > CC knihovny. Otevře se panel CC knihovna.



Vyhledávání obrázků ve službě Adobe Stock

2. Do pole Prohledat Adobe Stock zadejte hledané klíčové slovo a stiskněte klávesu Enter. Výsledky hledání se zobrazí v podokně obsahu panelu Knihovna.
3. Umístěte kurzor na obrázek, který chcete použít v dokumentu aplikace Animate. Zobrazí se následující možnosti:
 - Buy and Save to My Library (Koupit a uložit do mé knihovny): Pomocí této možnosti si můžete obrázek koupit. Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na obrázek a vybrat možnost Buy Image (Koupit obrázek).
 - Save Preview to My Library (Uložit náhled do mé knihovny): Uloží do vaší CC knihovny vodoznakem označený náhled obrázku.



4. Pomocí možností místní nabídky můžete u obrázku ze služby Stock provádět tyto úkoly:

- Zakoupení vybraného obrázku
- Vyhledání podobných obrázků na webu
- Použití obrázku v dokumentu aplikace Animate jeho přidáním na plochu
- Sdílení odkazu na obrázek
- Vytvoření duplicitní kopie obrázku
- Zkopírování nebo přesunutí obrázku do složky v CC knihovně
- Přejmenování obrázku
- Odstranění obrázku z knihovny

Video: Používání datových zdrojů služby Adobe Stock v aplikaci Animate CC

Poskytl centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

Zdroje informací

- Video: Používání obrázků služby Adobe Stock v aplikaci Animate
- Návod ke Creative Cloud knihovnám
- Začínáme s Creative Cloud knihovnami



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

Používání vymezené plochy a panelu nástrojů v Animate

[Používání vymezené plochy](#)

[Používání pravítek](#)

[Používání vodítek](#)

[Používání mřížky](#)

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

[Používání panelu nástrojů](#)

[Použití kontextových nabídek](#)

[Na začátek stránky](#)

Používání vymezené plochy


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





Časová osa a vymezená plocha s obsahem.

Zvětšení nebo zmenšení zobrazení vymezené plochy

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

- Chcete-li nějaký prvek zvětšit, vyberte v panelu nástrojů lupu  a na daný prvek klepněte. Chcete-li nástroj lupa přepnout z režimu zvětšení na režim zmenšení a naopak,

použijte modifikátor Zvětšit zobrazení  nebo Zmenšit zobrazení  (v oblasti voleb panelu nástrojů, když je vybraný nástroj lupa) nebo klepněte s klávesou Alt.

- Chcete-li zvětšit zobrazení tak, aby určitá část kresby vyplnila celé okno, nástrojem lupa vytvořte tažením ve vymezené ploše obdélníkový výběr.
- Chcete-li zvětšit nebo zmenšit zobrazení celé vymezené plochy, zvolte Zobrazení > Zvětšit zobrazení nebo Zobrazení > Zmenšit zobrazení.
- Chcete-li změnit měřítko zobrazení o určitou procentuální hodnotu, zvolte Zobrazení > Zvětšení a vyberte požadovanou hodnotu z podnabídky nebo v ovládacím prvku Zvětšení v pravém horním rohu okna dokumentu.
- Chcete-li změnit velikost zobrazení vymezené plochy tak, aby vyplnila celé okno aplikace, zvolte položky Zobrazení > Zvětšení > Do celého okna.
- Chcete-li zobrazit obsah aktuálního snímku, zvolte Zobrazení > Zvětšení > Zobrazit vše, nebo vyberte Zobrazit vše v ovládacím prvku Zvětšení v pravém horním rohu okna aplikace. Pokud je scéna prázdná, zobrazí se celá vymezená plocha.
- Chcete-li zobrazit celou vymezenou plochu, zvolte Zobrazení > Zvětšení > Zobrazit snímek nebo vyberte Zobrazit snímek v ovládacím prvku Zvětšení v pravém horním rohu okna dokumentu.
- Chcete-li zobrazit pracovní plochu kolem vymezené plochy nebo si prohlédnout prvky ve scéně, které jsou částečně nebo úplně 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.

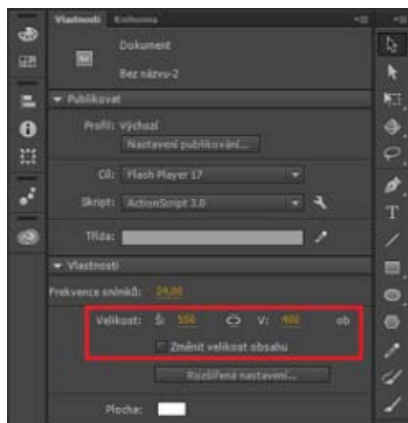
Posouvání zobrazené části vymezené plochy

Když je vymezená plocha zvětšená, možná ji neuvidíte 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 klikněte na daný nástroj v panelu nástrojů.

Změna velikosti obsahu tak, aby odpovídal vymezené ploše

Možnost **Změnit velikost obsahu** v PI umožňuje měnit velikost obsahu na ploše podle velikosti plochy. Když je tato možnost zaškrtnutá, pak se po změně velikosti plochy změní velikost obsahu ve stejném poměru jako plocha.



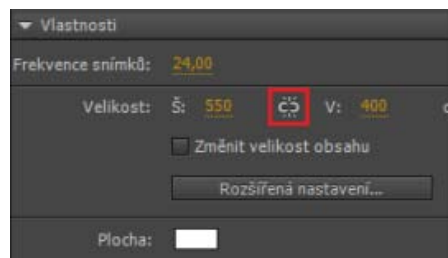
Možnost Změnit velikost obsahu v PI

Velikost měřítka vymezené plochy

Možnost Změnit velikost obsahu v pokročilých nastaveních je nyní přímo přístupná z PI. Když je tato možnost zaškrtnutá, pak se po změně velikosti plochy změní velikost obsahu ve stejném poměru jako plocha.

PI a dialogové okno Nastavení dokumentu obsahuje možnost Propojit, která slouží k poměrnému zvětšení rozměrů vymezené plochy. Ve výchozím nastavení nejsou vlastnosti výšky a šířky propojené. Pokud kliknete na tlačítko Propojit a povolíte propojování, při změně hodnoty vlastnosti výšky nebo šířky se změní poměrně i hodnota druhé vlastnosti.

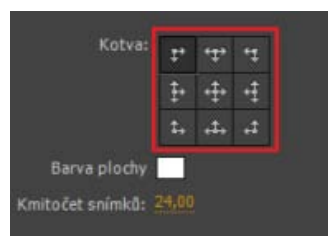
Pokud vyberete možnost Změnit velikost obsahu, rozměry vymezené plochy se automaticky propojí a deaktivují. Důvodem je, že změna velikosti obsahu dává smysl, pokud jsou poměrně změněny rozměry vymezené plochy.



Tlačítko Propojit k poměrnému nastavení měřítka velikosti vymezené plochy.

Měřítka vymezené plochy na základě vybrané kotvy

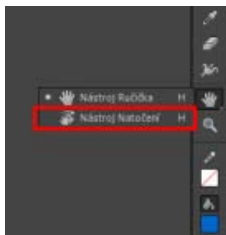
V okně Nastavení dokumentu můžete vybrat kotevní bod, určit výšku a šířku a nastavit měřítko vymezené plochy podle odpovídajících rozměrů. Když je možnost Změnit velikost obsahu vypnutá, vymezená plocha se rozšíří ve směrech podle vybraného kotevního bodu, jak podrobně znázorňují následující obrázky.



Kotevní body, na jejichž základě je možné měnit měřítko vymezené plochy

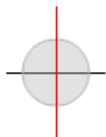
Nastavení měřítka vymezené plochy: příklad

V následujícím příkladu je měřítko vymezené plochy 550x400 poměrně změněno na 750x600 z kotevního bodu v pravém dolním rohu vymezené plochy:



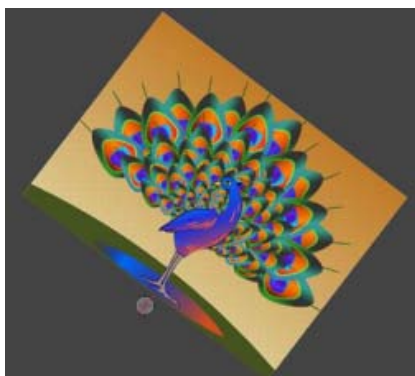
Nástroj Natočení na panelu nástrojů

- Po výběru nástroje Natočení se na obrazovce objeví otočný bod, který je označený nitkovým křížem. Polohu otočného bodu můžete změnit kliknutím na požadované místo.




Nitkový kříž otočného bodu

- Po nastavení otočného bodu můžete přetažením myši otočit zobrazení plochy kolem tohoto bodu.



Natočená plocha

- Pomocí nástroje Natočení plochy můžete dočasně natočit vymezenou plochu. Aktuální úhel otočení je vyznačený červenou čarou na nitkovém kříži otočného bodu.
- Pokud chcete obnovit výchozí zobrazení plochy, klikněte na tlačítko Středová scéna .

[Na začátek stránky](#) 

Používání pravítek

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

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

[Na začátek stránky](#) 

Používání vodítek

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

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

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

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

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

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

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

- Chcete-li vodítko posunout, klikněte 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. Klikněte na tlačítko OK.

Používání mřížky

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

Zobrazení nebo skrytí mřížky kresby

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

Zapnutí nebo vypnutí přitahování na mřížku

- Zvolte Zobrazení > Přitahování > Přitahovat na mřížku.

Nastavení předvoleb mřížky

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

[Na začátek stránky](#)

O hlavním panelu nástrojů a panelu úprav

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

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

[Na začátek stránky](#)

Používání panelu nástrojů

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

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

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

Vybírání nástrojů

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klikněte 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 Animate > 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.

Použití kontextových nabídek

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

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

Společnost Adobe také doporučuje

- Přitahování kreseb na místo
- Symboly, instance a datové zdroje knihovny
- Práce se scénami
- Vytváření a úpravy kreseb
- Výběr objektů



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

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

Pracovní postupy a pracovní plocha aplikace Animate

[Co je aplikace Animate CC?](#)

[Obecný pracovní postup s aplikací Animate](#)

[Pracovní plocha – přehled](#)

[Správa oken a panelů](#)

[Uložení a přepnutí pracovních prostorů](#)

[Na začátek stránky](#) 

Obecný pracovní postup s aplikací Animate

Při vytváření aplikace v aplikaci Animate CC 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 obrázky, 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 úkosity), prolnutí a další speciální efekty.

Použití jazyka ActionScript pro řízení chování

Napište kód v jazyce ActionScript®, který určuje, jak se multimediální prvky chovají a 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 Animate a v nástrojích AIR Debug Launcher

Publikujte soubor FLA (Soubor > Publikovat) jako soubor SWF, který lze zobrazit na webové stránce a přehrát pomocí přehrávače Flash Player®.

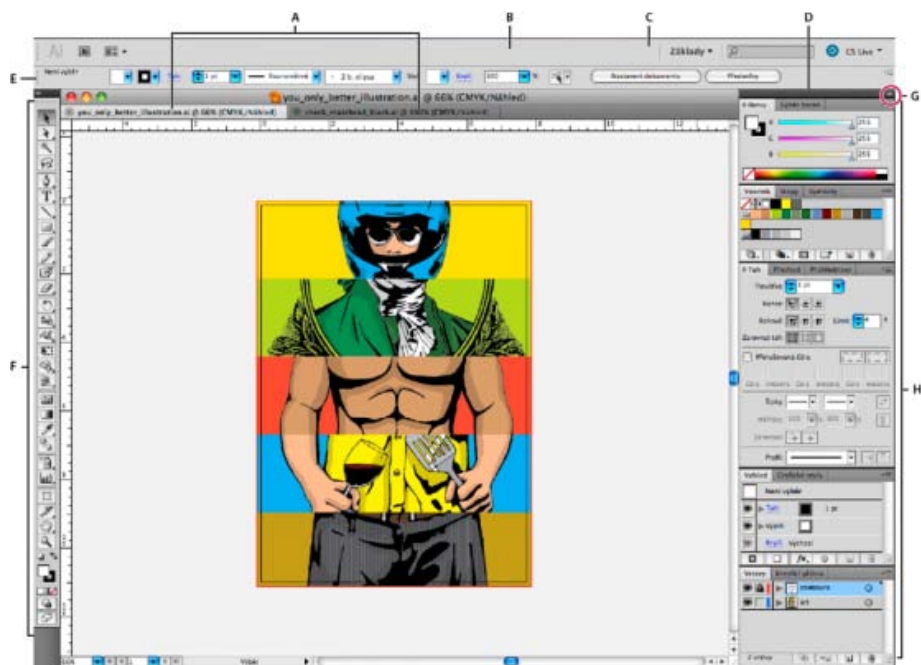
Pracovní plocha – přehled

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

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

- *Aplikační pruh* v horní části obsahuje přepínač pracovního prostoru, nabídky (Pouze systém Windows) a další ovladače aplikace. Na počítačích Macintosh můžete u některých produktů zobrazení nebo skrytí provádět pomocí nabídky Okna.
- *Panel Nástroje* obsahuje nástroje pro vytváření a úpravu obrázků, uměleckých děl, prvků na stránce atd. Související nástroje jsou seskupeny.
- Na *panelu Nástroje* se zobrazují možnosti pro aktuálně vybraný nástroj. V aplikaci Illustrator se na panelu Nástroje zobrazují možnosti pro aktuálně vybraný objekt. (V aplikaci Adobe Photoshop® je známý jako pruh voleb. V aplikacích Adobe Animate®, 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 Animate, panel Štětce 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 kliknutí 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 Animate v systému Macintosh je snímek Aplikace neustále zapnutý. Aplikace Dreamweaver pro systém Macintosh nepoužívá snímek Aplikace.)



Výchozí pracovní prostor aplikace Illustrator

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

Skrytí nebo zobrazení všech panelů

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, včetně panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte tabulátor.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely kromě panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte kombinaci kláves SHIFT + TAB.
Tip: 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 najedťe ukazatelem nad zobrazený pruh.
- (Animate, Dreamweaver, Fireworks) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, stiskněte klávesu F4.

Volby panelu Zobrazení

- Klikněte na ikonu nabídky panelu  v pravém horním rohu panelu.

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

Tip: 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 Animate.)

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

- Klikněte na dvojitou šipku nahoře v panelu nástrojů.

[Na začátek stránky](#) ¹³

Správa oken a panelů

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

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

Okna dokumentu můžete volně měnit, ukotvit nebo mohou být plovoucí

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

- 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 kliknutím na položky Okna > Uspořádat > Plovoucí v okně nechat plovoucí jediné okno Dokument nebo kliknutím na Okna > Uspořádat > Vše plovoucí v oknech nechat okna Dokument všechna plovoucí. Další informace viz technická poznámka [kb405298](#).*

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver nepodporuje ukotvování a zrušení ukotvení oken Dokument. K vytvoření plovoucích oken použijte tlačítko Minimalizovat v okně Dokument (Windows) nebo okna Dokument srovnejte vedle sebe kliknutím na položky Okna > Dlaždicově svisle. Více informací o této problematice naleznete vyhledáním tématu „Dlaždicově svisle“ v nápovědě aplikace Dreamweaver. Pracovní postupy se v případě použití aplikace v počítačích Macintosh mírně liší.*

- Chcete-li okno Dokument ukotvit v samostatné skupině oken Dokument, přetáhněte ho 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 funkci nepodporují. V nabídce Okno však vaše aplikace může mít umístěny příkazy Kaskáda a Dlaždice, které pomáhají rychle uspořádat dokumenty.*

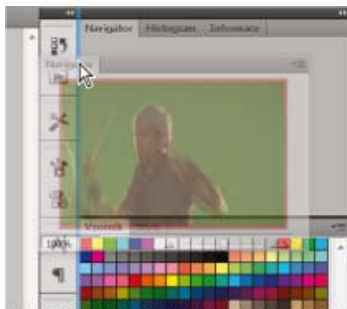
- Chcete-li se během přetahování výběru přepnout do jiného dokumentu ve skupině se záložkami, přetáhněte výběr na chvíli nad záložku daného dokumentu.

Poznámka: *Některé produkty tuto funkci nepodporují.*

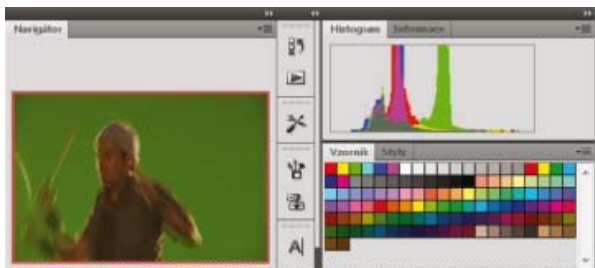
Ukotvení panelů a zrušení ukotvení

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

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



Panel Navigátor přetahovaný do nové zásuvky, označené modrým svislým zvýrazněním



Panel Navigátor nyní ve vlastní zásuvce

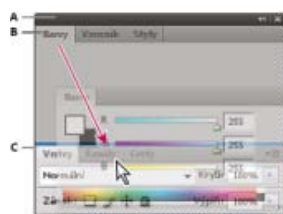
Můžete zabránit, aby panely vyplnily celý prostor v ukotvení. Táhněte dolní okraj ukotvení směrem nahoru, aby se přestal dotýkat okraje pracovní plochy.

Přemísťování panelů

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

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

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



Úzká modrá cílová zóna přetažení označuje, že ovládací panel se samostatně ukotví nad skupinou panelů Vrstvy.

A. Titulní pruh **B.** Tabulátor **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.

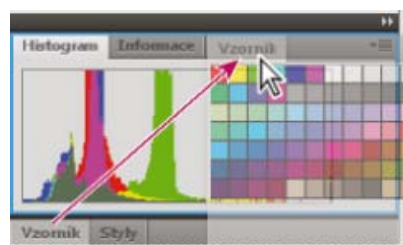
Přidání a odebrání panelů

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, klikněte na něj pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte stisknutou klávesu Control (Mac) a klikněte 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.



panelu do skupiny panelů

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

Svázání plovoucích panelů

Když přetahujete panel mimo ukotvení, ale jinam než do cílové zóny přetažení, panel volně plave. Plovoucí

panel lze umístit kdekoli na pracovní ploše. Plovoucí panely nebo skupiny panelů můžete svázat, aby se při přetažení horního titulního pruhu pohybovaly jako jeden celek.



Svázané plovoucí panely

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

Poznámka: Záložku musíte uvolnit nad úzkou cílovou zónou přetažení mezi panely, nikoli nad širokou cílovou zónou v 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

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

Sbalení a rozbalení ikon panelu

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



Panely sbalené do ikon



Panely rozbalené z ikon

- Chcete-li sbalit nebo rozbalit všechny ikony panelů ve sloupci, klikněte na dvojitou šipku nahore v ukotvení.
- Chcete-li rozbalit ikonu jednoho panelu, klikněte 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, klikněte na jeho záložku, ikonu nebo na dvojitou šipku v titulním pruhu panelu.

Tip: Pokud v některých produktech vyberete volbu *Automaticky sbalit panely ikon* v předvolbách *Rozhraní* nebo *Volby uživatelského rozhraní*, rozbalený panel se automaticky sbalí v okamžiku, kdy kliknete 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).

[Na začátek stránky](#)

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) Klikněte na položky *Okna > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu*.
 - (Photoshop, Illustrator, InCopy) Klikněte na položky *Okna > Pracovní plocha > Nový pracovní prostor*.
 - (Dreamweaver) Zvolte možnosti *Okno > Rozvržení pracovního prostoru > Nový pracovní prostor*.
 - (Animate) Zvolte možnost *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 položkou *Zachytit* vyberte jednu nebo více voleb:

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

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

Nabídky nebo Přizpůsobení nabídky Uloží současnou sadu nabídek.

Zobrazení nebo přepínání mezi pracovními plochami

- V přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace vyberte pracovní prostor.

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

Odstranění vlastní pracovní plochy

- V přepínači pracovní plochy v pruhu Aplikace vyberte položku Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a klikněte 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 klikněte na ikonu Odstranit.
- (Photoshop, InDesign) Klikněte na položky Okna > Pracovní plocha > Odstranit pracovní plochu, vyberte pracovní plochu a klikněte na tlačítko Odstranit.

Obnovení výchozího pracovního prostoru

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

Poznámka: Výchozí pracovní plocha aplikace Dreamweaver je Návrhář.

- 2.
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, klikněte na položky Okna > Pracovní plocha > Obnovit *název pracovní plochy*.
- Chcete-li obnovit všechny pracovní plochy nainstalované v aplikaci Photoshop, klikněte v předvolbách Rozhraní na možnost Obnovení výchozího pracovního prostoru.

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



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

Používání webových písem Typekit v dokumentech HTML5 Canvas

Práce s webovými písmi Typekit

Používání webových písem Typekit v dokumentu HTML5 Canvas

[Na začátek stránky](#)

Práce s webovými písmi Typekit

V dokumentech HTML5 Canvas jsou teď v Adobe Animate CC k dispozici webová písma Adobe Typekit.

Integrací písem Typekit do Animate CC získáváte přístup k tisícům prvotřídních písem od kvalitních typografů, která můžete ve zlomku vteřiny používat ve svých dokumentech HTML5 Canvas.

Omezený výběr písem z knihovny Typekit můžete vyzkoušet s jakoukoli úrovní plánu Creative Cloud. Pokud máte předplacený plán, budete mít přístup do celé knihovny obsahující tisícovky písem.

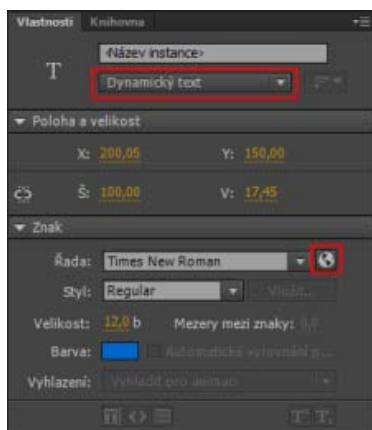
Další informace o plánech předplatného pro službu Typekit najdete v tématu **Plány hostování webových písem ze služby Typekit**.

Na rozdíl od webových písem s vlastním hostováním je služba Typekit hostitelem písem, která můžete používat v hostovaném obsahu. Pokud si vyberete písma z knihovny Typekit a pak dokument publikujete na webu, služba Typekit bude tato písma automaticky hostovat a propojí váš účet Typekit s obsahem na webu.

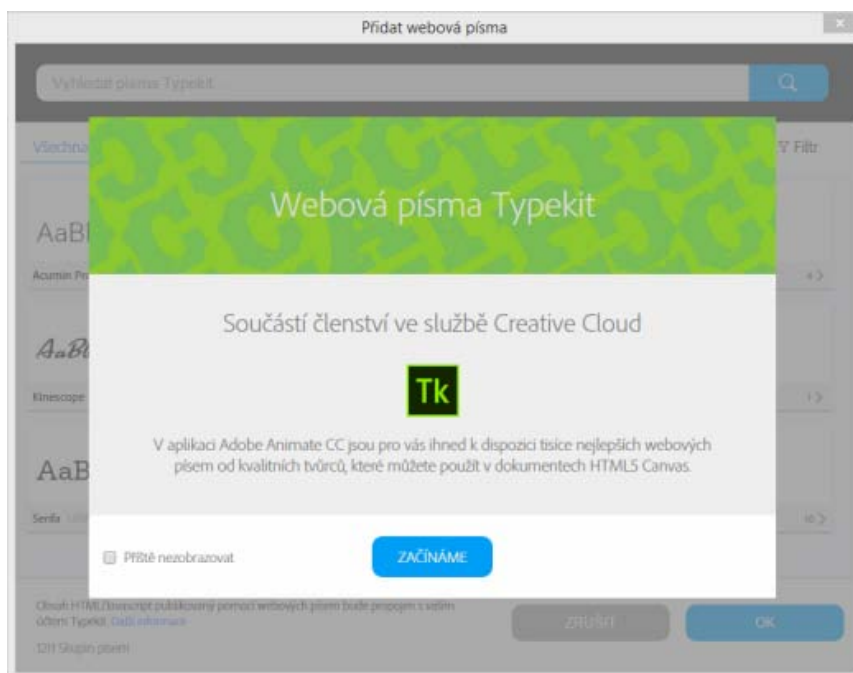
Přístup ke knihovně Typekit získáváte v rámci předplatného služby Creative Cloud. Další informace najdete na webu <https://typekit.com/>.

Používání webových písem Typekit v dokumentu HTML5 Canvas

1. Otevřete dokument HTML5 Canvas a na panelu Nástroje vyberte nástroj Text.
2. Na panelu Vlastnosti vyberte **Dynamický text** a vedle rozevíracího pole **Rodina písma** klikněte na tlačítko Přidat webová písma.



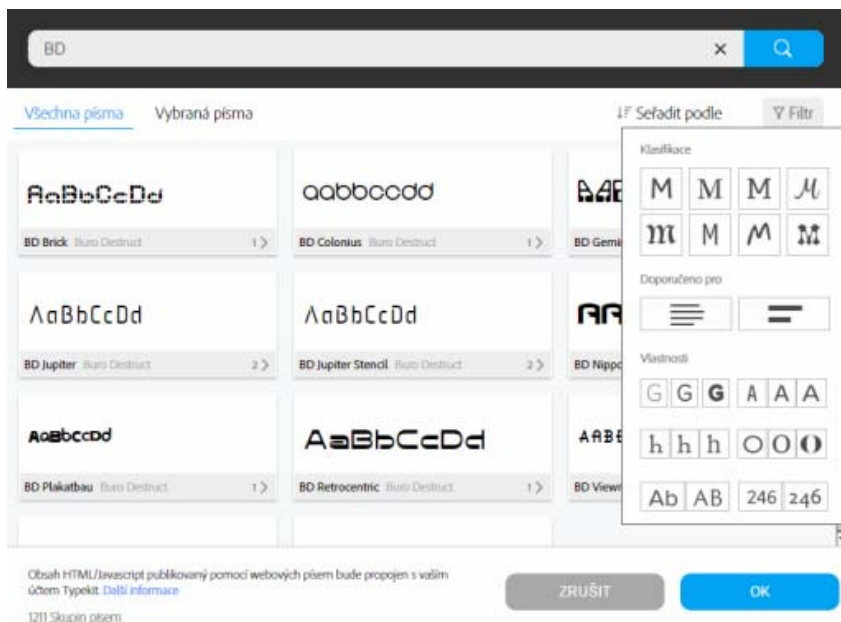
3. V zobrazeném okně **Přidat webová písma** klikněte na tlačítko **Začínáme**.



4. V dialogovém okně Webová písma je uveden seznam všech webových písem Typekit dostupných pro vaše předplatné Creative Cloud. Teď si můžete vybrat písmo, které vám nejvíce vyhovuje. Písma můžete procházet, vyhledávat je podle názvu nebo můžete filtrovat podle vlastností písma.

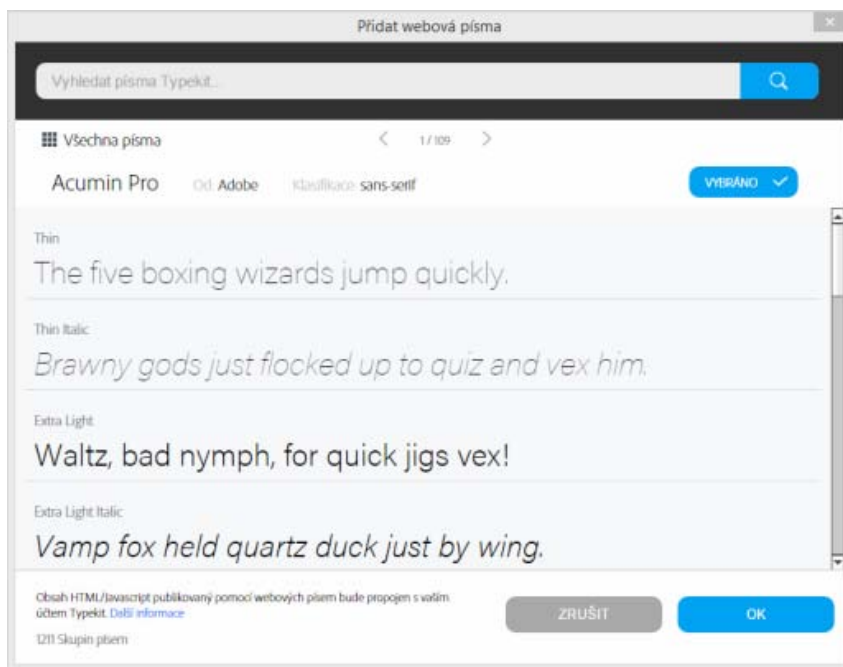
Kliknutím na možnost Filtr můžete zobrazit a používat libovolné z následujících filtrů:

- Klasifikace: Písma Typekit můžete filtrovat na základě klasifikací, jako je Serif, Sans Serif a Skript.
- Doporučeno pro: Filtrování písem na základě doporučení služby Typekit pro odstavce nebo nadpisy.
- Vlastnosti: Filtrování na základě vlastností, jako je tloušťka, šířka a výška.

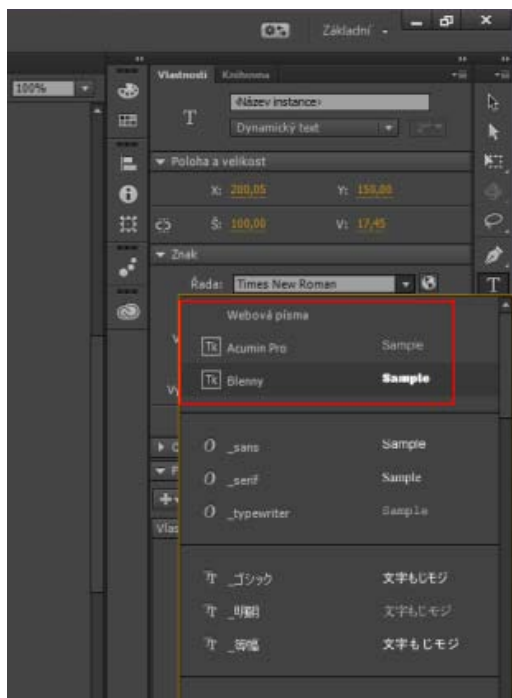


5. Až najdete písmo, které chcete použít, jednoduše na něj klikněte. Vedle vybraného písma se zobrazí znak zaškrtnutí. Můžete vybrat více písem a přidat je najednou. Na panelu Vybraná písma se zobrazují všechna písma, která jste vybrali.

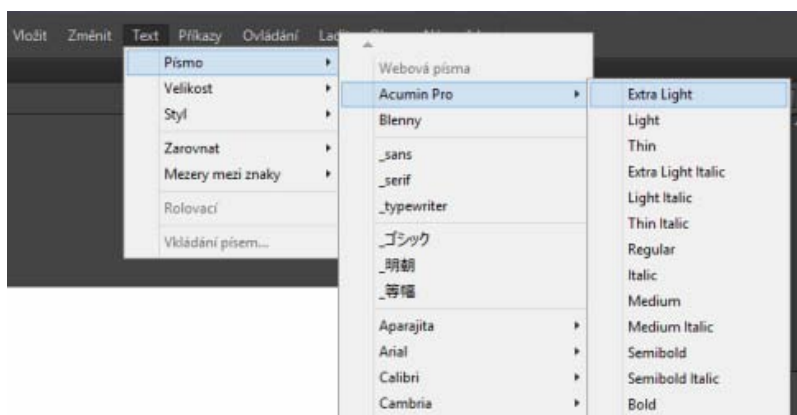
Kliknutím do zápatí **Náhled písma** si můžete zobrazit všechny jeho variace, například tenkou, tučnou nebo kurzívu.



Kliknutím na tlačítko **OK** přidáte vybraná písma do nabídky **Text > Písmo** a do rozvíracího pole **Rodina písma** v kategorii **Webová písma**.

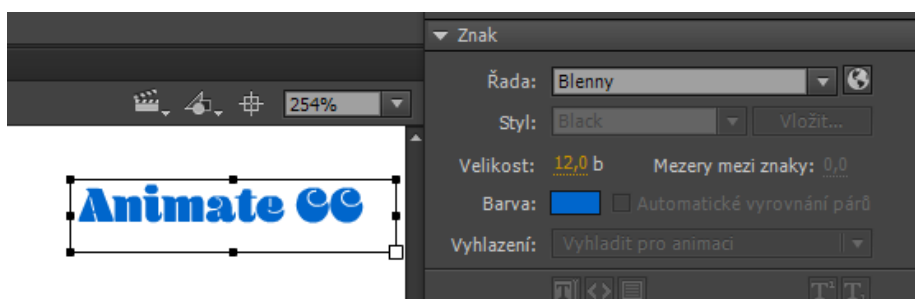


Vybrané webové písmo v nabídce Rodina písma



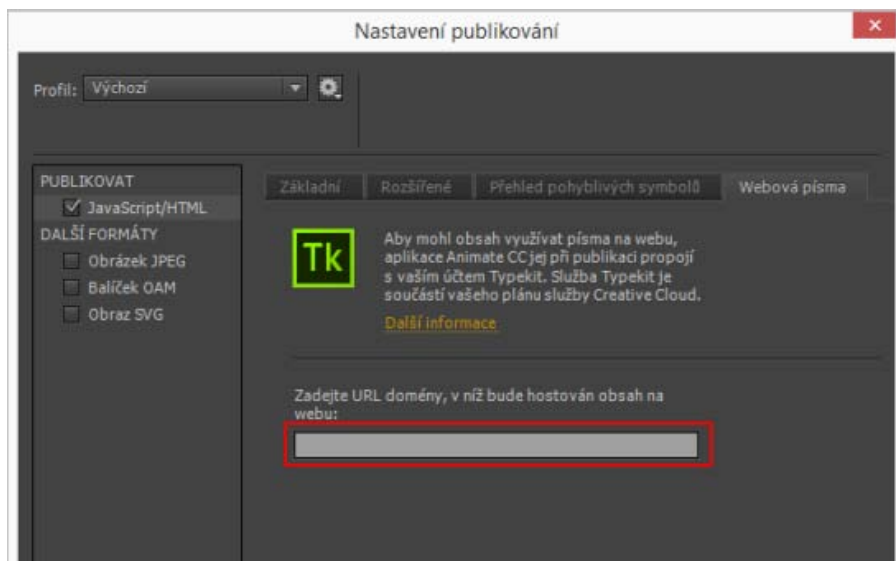
Vybrané webové písmo v nabídce Písmo

6. Přidané webové písmo teď vyberte a můžete ho začít používat ve svém dokumentu HTML5 Canvas.



Použití vybraného písma v dokumentu

7. Ještě než svůj obsah publikujete na webu, otevřete okno **Nastavení publikování**, klikněte na kartu **Webová písma** a zadejte adresu URL stránky, na které bude váš obsah HTML5 hostován. Například www.adobe.com/cz. Můžete zadat i více adres oddělených čárkou.



Pole Adresa URL webového písma v dialogu Nastavení publikování

Poznámka:

- Webová písma ze služby Typekit se načtou pouze pro názvy domén definované v nastavení publikování. Jestliže písma nefungují nebo se na vaší webové stránce zobrazí chyba 403 ze služby Typekit, přesvědčte se, že jste do seznamu zahrnuli příslušnou webovou doménu a znovu projekt publikujte.
- "Výstup vygenerovaný pomocí funkce Testovací film je určen pouze pro náhled. Výstup pro finální použití vygenerujte pomocí funkce Soubor > Publikovat.



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

[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.

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.

Chcete-li se naučit, jak ovládat časovou osu pomocí skriptu jazyka ActionScript, přečtěte si diskuzi o časových osách a skriptu jazyka ActionScript ve webové nápovědě.

[Na začátek stránky](#) ¹

Absolutní cesty

Absolutní cesta začíná názvem úrovně, do které je dokument načten, a pokračuje seznamem zobrazení až po cílovou instanci. Můžete použít zástupce `_root`, který odkazuje na nejvrchnější časovou osu aktuální úrovně. Například akce ve filmovém klipu `california`, která odkazuje na filmový klip `oregon` by mohla použít absolutní cestu `_root.westCoast.oregon`.

První dokument otevřený v přehrávači Flash Player se načte do úrovně 0. Každému dalšímu načtenému dokumentu musíte přidělit číslo úrovně. Když v jazyce ActionScript použijete absolutní odkazování na načtený dokument, mělo by mít formu `_levelX`, kde `X` je číslo úrovně, do které je dokument načtený. Například první dokument otevřený v přehrávači Flash Player se jmenuje `_level0` a dokument načtený do třetí úrovně se jmenuje `_level3`.

Aby mezi sebou mohly komunikovat dokumenty na různých úrovních, musíte v cílové cestě použít název úrovně. Následující příklad ukazuje, jak by instance `portland` adresovala instanci `atlanta` umístěnou ve filmovém klipu s názvem `georgia` (`georgia` je na stejné úrovni jako `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Můžete použít zástupce `_root`, který odkazuje na hlavní časovou osu aktuální úrovně. Pro hlavní časovou osu zástupce `_root` zastupuje `_level0`, když na ni míří odkaz filmového klipu, který je také na úrovni `_level0`. Pro dokument načtený do úrovně `_level5` je zástupce `_root` totéž jako `_level5`, když na něj míří odkaz filmového klipu, který je také na úrovni 5. Pokud například načtete filmové klipy `southcarolina` a `florida` oba na stejnou úroveň, akce vyvolaná z instance `southcarolina` by mohla použít následující absolutní cestu k odkazu na instanci `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Na začátek stránky](#) ¹

Relativní cesty

Relativní cesta závisí na vztahu mezi řídící časovou osou a cílovou časovou osou. Relativní cesty mohou adresovat cíle jen v rámci své vlastní úrovně v přehrávači Flash Player. Nemůžete například použít relativní cestu v akci na úrovni `_level0`, která míří na časovou osu na úrovni `_level5`.

V relativní cestě použijte klíčové slovo `this` k odkazu na aktuální časovou osu v aktuální úrovni; zástupce `_parent` použijte k označení rodičovské časové osy aktuální časové osy. Zástupce `_parent` můžete použít opakovaně k přechodu o jednu úroveň výš v hierarchii filmových klipů v rámci téže úrovně přehrávače Flash Player. Například `_parent._parent` řídí filmový klip v hierarchii o dvě úrovně výš. Nejvyšší časová osa na libovolné úrovni v přehrávači Flash Player je jedinou časovou osou s hodnotou `_parent`, která je nedefinovaná.

Akce v časové ose instance `charleston`, umístěné o jednu úroveň níž než `southcarolina`, by mohla k odkazování na instanci `southcarolina` použít následující cílovou cestu:

```
_parent
```

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

```
_parent._parent
```

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

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Relativní cesty jsou užitečné pro opakované používání skriptů. K filmovému klipu například můžete připojit následující skript, který zvětší svého rodiče o 150 %:

```
onClipEvent (load) { _parent._xscale  
= 150; _parent._yscale = 150;  
}
```

Tento skript lze opakovaně použít tak, že ho připojíte k libovolné instanci klipu.

Poznámka: *Flash Lite 1.0 a 1.1 podporují připojování skriptů pouze k tlačítkům. Připojování skriptů k filmovým klipům není podporováno.*

Ať už použijete absolutní nebo relativní cestu, označujete proměnnou v časové ose nebo vlastnost objektu tečkou (`.`), za kterou následuje název proměnné nebo vlastnosti. Například následující příkaz nastavuje proměnnou `name` v instanci `form` na hodnotu `"Gilbert"`:

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

[Na začátek stránky](#)

Používání absolutních a relativních cílových cest

Pomocí ActionScriptu lze zasílat zprávy od jedné časové osy jiné časové ose. Časové ose obsahující akci se říká *řídící časová osa* a časové ose, která akci přijímá, se říká *cílová časová osa*. Například v posledním snímku jedné časové osy by mohla být akce, která říká jiné časové ose, aby se spustila. Chcete-li vytvořit odkaz na cílovou časovou osu, musíte použít cílovou cestu, která udává umístění filmového klipu v seznamu zobrazení.

Následující příklad ukazuje hierarchii dokumentu s názvem `westCoast` na úrovni 0, která obsahuje tři filmové klipy: `california`, `oregon` a `washington`. Každý z těchto filmových klipů obsahuje dva další filmové klipy.

```
_level0  
  westCoast  
    california  
      sanfrancisco  
      bakersfield
```

oregon
 portland
 ashland
washington
 olympia
 ellensburg

Stejně jako na webovém serveru i v aplikaci Animate je možné k adresování každé časové osy použít dva způsoby: absolutní cestu nebo relativní cestu. Absolutní cesta instance je vždy úplnou cestou od názvu úrovně bez ohledu na to, která časová osa akci vyvolá; například absolutní cesta k instanci `california` je `_level0.westCoast.california`. Relativní cesta se liší při vyvolání z různých míst; například relativní cesta k instanci `california` z instance `sanfrancisco` je `_parent`, ale z instance `portland` to je `_parent._parent.california`.

[Na začátek stránky](#)


Určování cílových cest

Chcete-li řídit filmový klip, načtený soubor SWF nebo tlačítko, musíte zadat cílovou cestu. Můžete ji zadat ručně v dialogovém okně Vložit cílovou cestu nebo vytvořit výraz, který vyhodnotí 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. Klikněte na pole parametru nebo místo ve skriptu, kam chcete vložit cílovou cestu.
4. Nad podoknem Skript klikněte na tlačítko Vložit cílovou cestu .
5. Jako režim cílové cesty vyberte Absolutní nebo Relativní.
6. Ze seznamu zobrazení Vložit cílovou cestu vyberte filmový klip a klikněte 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. Klikněte 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 dvakrát klikněte na funkci `targetPath`. Funkce `targetPath` převede odkaz na filmový klip do podoby řetězce.
 - Klepnutím vložte do skriptu textový kurzor. Pak v kategorii Funkce v panelu nástrojů Akce vyberte funkci `eval`. Funkce `eval` převede řetězec do podoby odkazu na filmový klip, jehož pomocí lze vyvolávat metody, jako je `play`.

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

```
i = 1; x = eval("mc"+i); x.play(); // toto je ekvivalent  
mc1.play();
```

Funkci `eval` také můžete použít k přímému volání metod. Je to vidět v následujícím příkladu:

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

Společnost Adobe také doporučuje

- Strukturování souborů FLA
- Uspořádání skriptu jazyka ActionScript v aplikaci



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

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

Práce s více časovými osami

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Na začátek stránky](#)

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Když v Animate vytvoříte instanci filmového klipu, bude mít tento 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.

Když v dokumentu Animate vytvoříte filmový klip nebo ho vnoříte do jiného filmového klipu, stane se tento klip dceřinou položkou daného dokumentu nebo klipu, a ten se naopak stane rodičovskou položkou. 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 (neboli složku) a podadresáře. Kořenový adresář je obdoba hlavní (neboli kořenové) časové osy dokumentu Animate: je nadřazenou položkou všeho ostatního. Podadresáře jsou obdobou jednotlivých filmových klipů.

Pomocí hierarchie filmových klipů můžete v Animate uspořádávat vzájemně příbuzné objekty. Můžete například vytvořit dokument Animate obsahující auto, které jede přes vymezenou plochu. Můžete použít symbol filmového klipu, který představuje auto, a nakonfigurovat doplnění pohybu přes vymezenou plochu.

Chcete-li přidat kola, která se otáčejí, můžete vytvořit filmový klip kola automobilu a z něho vytvořit dvě instance, které pojmenujete `frontWheel` a `backWheel`. Tato kola pak můžete umístit na časovou osu filmového klipu auta – ne na hlavní časovou osu. Jakožto potomky `car` se na `frontWheel` a `backWheel` vztahují veškeré změny, které aplikujete na `car`; kola se tedy pohybují spolu s autem, které se díky doplněnému pohybu přesouvá přes vymezenou plochu.

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

Společnost Adobe také doporučuje

- Symboly, instance a datové zdroje knihovny

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

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

Nastavení předvoleb

Nastavení předvoleb

Nastavení všeobecných předvoleb

Předvolby synchronizace nastavení

Nastavení předvoleb Editoru kódu

Nastavení předvoleb souborů skriptu

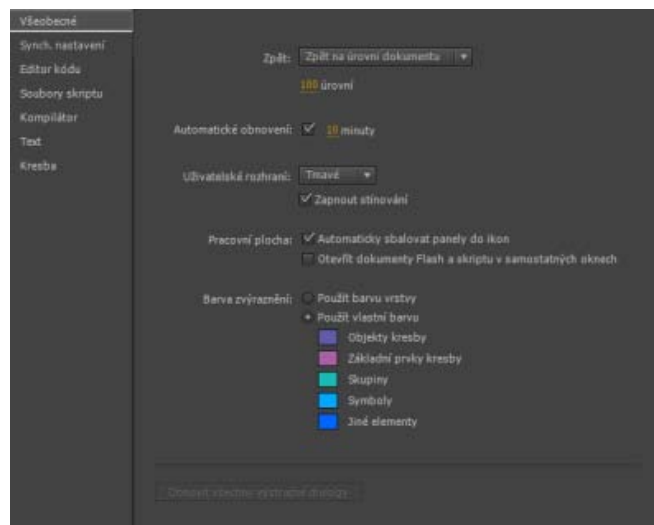
Nastavení předvoleb kompilátoru

Nastavení předvoleb textu

Nastavení předvoleb kreslení

Obnovení všech předvoleb na výchozí nastavení

Předvolby můžete nastavit pro obecné operace aplikace, úpravy, operace s kódem a operace kompilátoru, dále pro synchronizaci a možnosti kreslení a psaní.



Kategorie Všeobecné v dialogovém okně Předvolby.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Nastavení předvoleb

1. Vyberte Úpravy > Předvolby (ve Windows) nebo Animate > Předvolby (na Macu).
2. Proveďte výběr v seznamu Kategorie a vyberte požadované z příslušných voleb.

[Na začátek stránky](#) ¹²

Nastavení všeobecných předvoleb

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

Kroky zpět na úrovni dokumentu nebo na úrovni objektu Kroky zpět na úrovni dokumentu se zaznamenávají do jednoho seznamu všech provedených akcí pro celý dokument Animate. 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.

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.

Automatické obnovení Je-li toto nastavení zapnuté (výchozí nastavení), budou se kopie každého otevřeného souboru ukládat v zadaném časovém intervalu do stejné složky jako původní soubory. Pokud jste soubor ještě neuložili, bude Animate ukládat kopie do své složky Temp. Názvy souborů jsou stejné jako původní, pouze se na začátek názvu přidá „RECOVER_“. Pokud se Animate neočekávaně ukončí, zobrazí se při restartování dialogové okno umožňující otevřít soubor automatického obnovení. Když Animate ukončíte normálně, soubory automatického obnovení se smažou.

Od verze Animate CC 2015 dále už Animate nevytváří nadbytečné soubory automatického obnovení. Soubor automatického obnovení se vytvoří jen tehdy, když po vytvoření posledních souborů automatického obnovení dojde ke změně dokumentu. Soubor automatického obnovení se odebere jen po úspěšně provedené operaci uložení. Aby se zabránilo nepřetržitému automatickému obnovování, které by trvalo jen krátce, vytváří se v intervalu automatického obnovování snímky všech souborů změněných od posledního automatického obnovení. Další časovač automatického obnovení se spustí až po dokončení tohoto procesu.

Uživatelské rozhraní Vyberte styl uživatelského rozhraní, kterému dáváte přednost: tmavý nebo světlý. Pokud chcete mít prvky uživatelského rozhraní stínované, vyberte možnost Zapnout stínování.

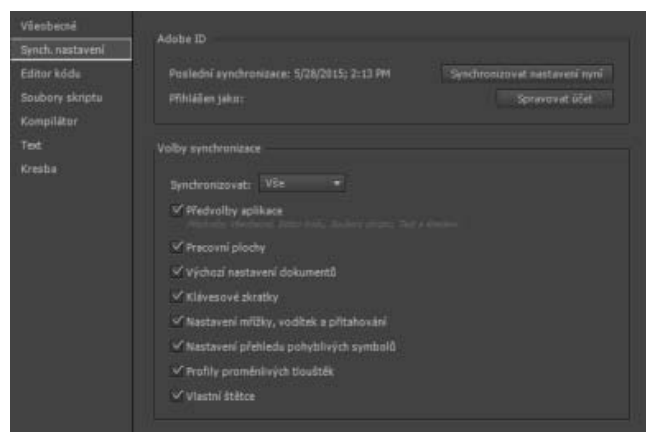
Pracovní plocha Pokud chcete, aby se panely v režimu ikon automaticky sbalovaly, když klepnete mimo ně, vyberte možnost Automaticky sbalovat panely do ikon. Pokud chcete, aby se příkaz Ovládání > Testovat otevřel v samostatném okně, vyberte možnost Otevřít dokumenty Animate a skriptu v samostatných oknech. Ve výchozím nastavení se testovací film otevírá ve svém vlastním okně.

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

[Na začátek stránky](#)

Předvolby synchronizace nastavení

Na kartě Synchronizovat nastavení si můžete nastavit synchronizaci aplikace Animate s vaším účtem a knihovnami Creative Cloud.



Karta Synchronizovat nastavení v dialogovém okně Předvolby

Adobe ID Zde se zobrazuje Adobe ID používané při přihlášení k účtu služby Creative Cloud a datum a čas poslední synchronizace s účtem služby Creative Cloud.

- Pokud chcete zobrazit svůj profil a knihovny služby Creative Cloud nebo chcete k přihlášení použít jiné Adobe ID, klikněte na [Spravovat účet](#).
- Pokud chcete synchronizovat nastavení, klikněte na možnost [Synchronizovat nastavení](#) nyní.

Volby synchronizace Zde se zobrazují nastavené možnosti synchronizace mezi aplikací Animate a vaším účtem služby Creative Cloud. Synchronizovat můžete předvolby aplikace, pracovní plochy, výchozí nastavení dokumentů, klávesové zkratky, mřížku, vodítka, nastavení přitahování, nastavení přehledu pohyblivých symbolů, profily proměnlivých tlouštěk a vlastní štětce.

- **Synch.:** Nastavte předvolby synchronizace. Můžete vybrat Vše (synchronizovat všechna nastavení), Vlastní (synchronizovat jen nastavení, která jste vybrali v možnostech zobrazených dole) nebo Zakázáno (zakáže veškerou synchronizaci).
- Pokud chcete nastavení synchronizovat s nastavením služby Creative Cloud, klepněte na možnost [Synchronizovat nastavení](#) nyní.

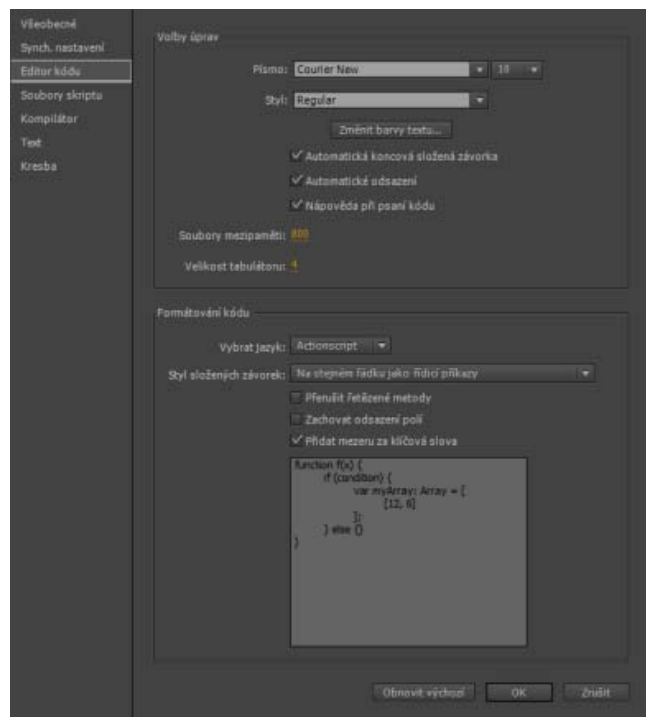
Další informace o synchronizaci předvoleb se službou Creative Cloud a o synchronizaci mezi různými počítači naleznete v článku [Synchronizace předvoleb aplikace Animate se službou Creative Cloud](#)

Další informace o práci s Creative Cloud knihovnami naleznete v článku [Creative Cloud knihovny](#).

[Na začátek stránky](#)

Nastavení předvoleb Editoru kódu

Na kartě Editor kódu si můžete nastavit, jak se má v aplikaci Animate zobrazovat kód.



Karta Editor kódu v dialogovém okně Předvolby

V části **Volby úprav** můžete změnit výchozí hodnoty následujících položek:

- **Písmo:** Slouží k nastavení písma a jeho velikosti.
- **Styl:** Zvolte normální písmo, kurzívu, tučné písmo nebo tučnou kurzívu.
- **Změna barev textu:** Kliknutím na tlačítko nastavíte barvu popředí, pozadí, klíčových slov, komentářů, identifikátorů a řetězců.
- **Automatická koncová složená závorka:** Ve výchozím nastavení je volba zapnutá. Všechny závorky jsou v kódu ve výchozím nastavení zavřené.
- **Automatické odsazení:** Ve výchozím nastavení je volba zapnutá. Pokud nechcete kód odsazovat, vypněte ji.
- **Rady při psaní kódu:** Ve výchozím nastavení je volba zapnutá. Pokud při psaní kódu nechcete zobrazovat rady, zrušte zaškrtnutí políčka.
- **Soubory mezipaměti:** Nastavte limit pro soubory mezipaměti. Výchozí hodnota je 800.
- **Velikost tabulátoru:** Výchozí velikost tabulátoru v kódu je 4. Pokud budete chtít velikost tabulátoru změnit, zadejte jinou hodnotu.

V části **Formátovat kód** můžete nastavit následující předvolby a v podokně náhledu si prohlédnout změnu kódu:

- **Skriptovací jazyk:** Jako výchozí skriptovací jazyk můžete vybrat ActionScript nebo JavaScript. Při výběru některé možnosti se zobrazí ukázka kódu.
- **Styl složených závorek:** Vyberte preferovaný tvar složených závorek. Buď na stejném řádku jako řídicí příkazy, nebo na samostatném řádku, případně jen koncové složené závorky na samostatném řádku.
- **Přerušit řetězené metody:** Když tuto volbu vyberete, budou řádky kódu logicky rozdělené.
- **Zachovat odsazení polí:** Pokud chcete pole logicky odsazovat, vyberte tuto volbu.
- **Přidat mezeru za klíčová slova:** Ve výchozím nastavení je možnost vybraná. Pokud nechcete mít za každým klíčovým slovem mezeru, změňte nastavení.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení předvoleb souborů skriptu

Na kartě Soubory skriptu můžete nastavit možnosti importu, které se pak budou používat pro soubory skriptů:

Otevřít: Pokud chcete při otevření nebo importu souboru použít kódování Unicode, vyberte kódování UTF-8. Pokud chcete při otevření nebo importu použít kódovací formulář jazyka, který právě používá systém, vyberte Výchozí kódování.

Znovu načíst změněné soubory: Určuje, co se má stát, když soubor skriptu upravíte, přesunete nebo odstraníte. Vyberte některou možnost: Vždy, Nikdy nebo Dotaz.

- **Vždy:** Upozornění se nezobrazí a soubor se automaticky načte.
- **Nikdy:** Upozornění se nezobrazí a soubor zůstane v aktuálním stavu.
- **Dotaz (výchozí hodnota):** Zobrazí se upozornění a vy můžete zvolit, jestli chcete soubor znovu načíst.

Když vytváříte aplikace s externími skripty, pomáhá tato předvolba zabránit přepsání skriptu, který člen týmu upravil v době, kdy máte otevřenou aplikaci, nebo zabraňuje publikování aplikace se staršími verzemi skriptů. Upozornění vám umožňuje automaticky zavřít skript a znovu otevřít novější upravenou verzi.

Editor tříd: Vyberte editor pro úpravu tříd. Na výběr jsou možnosti Animate, Flash Builder a Zobrazit dotaz.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení předvoleb kompilátoru

V dialogovém okně Předvolby na kartě Kompilátor můžete pro vybraný jazyk nastavit následující předvolby kompilátoru. Můžete přejít k cestě nebo souboru SWC, případně zadat novou cestu:

- **Cesta SDK:** Cesta ke složce, která obsahuje binární soubory, rámce, knihovny a jiné složky.
- **Zdrojová cesta:** Cesta ke složce, která obsahuje soubory třídy ActionScript.

- **Cesta knihovny:** Cesta k souborům SWC nebo složkám obsahujícím tyto soubory.
- **Cesta externí knihovny:** Cesta k souborům SWC používaným jako knihovny, které jsou sdílené za běhu.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení předvoleb textu

Na kartě Text můžete nastavit následující předvolby zobrazení textu:

- Výchozí písmo mapování
- Styl
- Zobrazit názvy písem v angličtině
- Zobrazit náhled písma
- Velikost písma náhledu

[Na začátek stránky](#)

Nastavení předvoleb kreslení

Nástroj pero: Umožňuje nastavit možnosti nástroje Pero. Vyberte možnost Zobrazovat náhled pera a zobrazte čáru náhledu od posledního bodu kliknutí do stávajícího umístění ukazatele. Vyberte Zobrazovat plné body a zobrazte řídicí body jako malé plné čtverečky namísto nevyplněných čtverečků. Vyberte Zobrazit přesné kurzory a zobrazte nitkový kříž namísto ikony nástroje Pero, když používáte tento nástroj. Tato možnost umožňuje snadněji sledovat přesný cíl kliknutí.

Nástroj Kost IK: Pro nástroj Kost se automaticky vybere možnost Automaticky nastavit bod transformace.

Spojit čáry: Určuje, jak blízko musí být konec kreslené čáry k segmentu jiné existující čáry, aby se koncový bod přitáhl k nejbližšímu bodu druhé čáry. Toto nastavení také určuje rozpoznávání vodorovných a svislých čar – tedy nakolik musí být kreslená čára vodorovná nebo svislá, aby ji aplikace Animate změnila na přesně vodorovnou nebo svislou. Když je zapnutá volba Přitahovat na objekty, určuje toto nastavení, jak blízko musí být objekty k sobě, aby se na sebe přitáhly.

Vyhladit křivky: Určuje míru vyhlazování použitou u křivých čar kreslených nástrojem Tužka, když je režim kreslení nastavený na Narovnat nebo Vyhladit. (Snadněji se mění tvar plynulejších křivek, ale ostřejší křivky zase více odpovídají původním tahům.)

Poznámka: Chcete-li existující zakřivené segmenty ještě více vyhladit, použijte příkaz Změnit > Tvar > Optimalizovat.

Rozeznávat přímky: Definuje, do jaké míry se segment čáry kreslený nástrojem tužka musí blížit rovné čáře, aby ho aplikace Animate rozpoznala jako přímku a nakreslila ho zcela rovně. Pokud je při kreslení volba Rozoznávat přímky vypnutá, můžete čáry narovnat později tím, že vyberete jeden nebo více segmentů čáry a zvolíte Změnit > Tvar > Narovnat.

Rozeznávat tvary: Určuje, jak přesně se musí kreslit kružnice, elipsy, čtverce, obdélníky a oblouky zakřivené o 90 nebo 180 stupňů, aby byly rozeznány jako tyto geometrické tvary a přesně překresleny. Volby jsou Vypnuto, Přesné, Normální a Tolerantní. Volba Přesné vyžaduje co nejpřesnější kresbu tvaru; volba Tolerantní znamená, že tvar může být nakreslen jen zhruba a Animate ho překreslí. Pokud je při kreslení volba Rozeznávat tvary vypnutá, můžete čáry narovnat později tím, že vyberete jeden nebo více tvarů (například spojené segmenty čáry) a zvolíte příkaz Změnit > Tvar > Narovnat.

Přesnost kliknutí: Určuje, jak blízko k určité položce musí ukazatel být, aby aplikace Animate položku rozeznala.

[Na začátek stránky](#)

Obnovení všech předvoleb na výchozí nastavení

- V dialogovém okně Předvolby klikněte na možnost Obnovit na výchozí, případně při spouštění aplikace Animate podržte klávesy Ctrl+Alt+Shift (Windows) nebo Cmd+Alt+Shift (Mac OS).

Společnost Adobe také doporučuje

- Předvolby kreslení
- Změna vzhledu časové osy
- O časové ose
- Předvolby nástroje pero



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

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

Používání vývojových panelů v Animate CC

Vývojové panely aplikace Animate

[O inspektoru Vlastnosti](#)

[O panelu Knihovna](#)

[O panelu Akce](#)

[Používání Průzkumníku filmu \(V aplikaci Animate CC zastaralé\)](#)

[O komponentách aplikace Animate a panelu Komponenty](#)

[O panelu Webové služby](#)

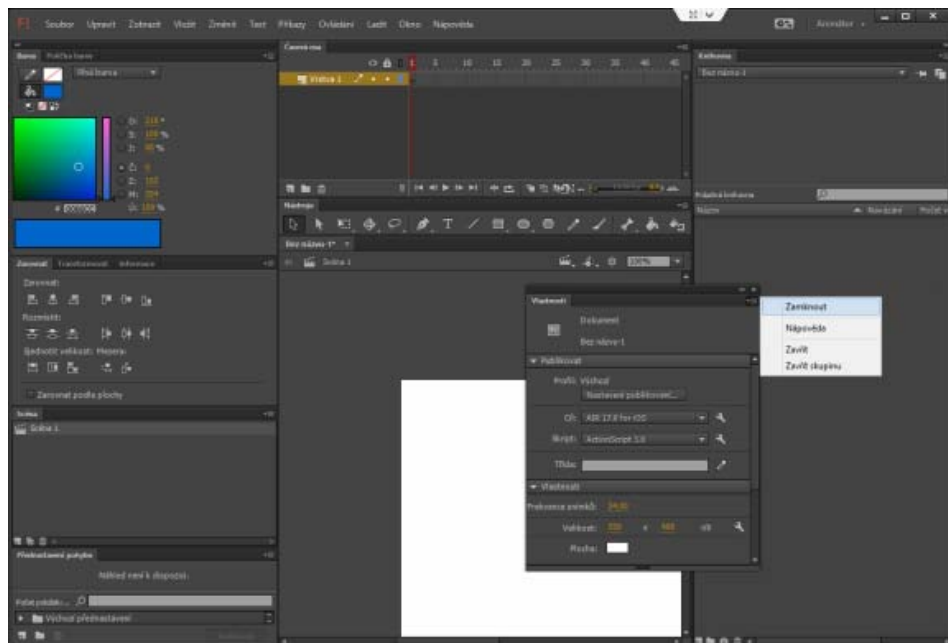
Videa a výukové lekce

- Video: [The Panels \(Panely\)](#) (délka = 11:15, Peachpit.com)

[Na začátek stránky](#)

Vývojové panely aplikace Animate

Vývojové panely v pracovním prostoru aplikace Animate obsahují vývojové a publikační ovládací prvky, které můžete uspořádat tak, jak potřebujete. Jakýkoli panel také můžete přetáhnout z původního místa, změnit jeho velikost a umístit ho na jiné místo na obrazovce, abyste k němu měli snadno přístup. Rozevírací nabídky aplikace Animate také umožňují zamknout panel na určitém místě na obrazovce, aby se nepohnul, když ho při práci omylem přetáhnete.



Panely aplikace Animate s možností uzamčení

[Na začátek stránky](#)

O inspektoru Vlastnosti

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

Podle toho, co je právě vybráno, se v inspektoru Vlastnosti zobrazují informace a nastavení pro aktuální dokument, text, symbol, tvar, bitmapu, video, skupinu, snímek nebo nástroj. Pokud jsou 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).

[Na začátek stránky](#)

O panelu Knihovna

Panel Knihovna (Okna > Knihovna) slouží k ukládání a uspořádání symbolů vytvořených v aplikaci Animate 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 navázání skriptu ActionScript®. Když například do knihovny importujete animovaný soubor GIF, vytvoří se v kořenové složce nová složka s názvem GIF, do které se soubor vloží. Panel Knihovna také můžete použít k vyhledávání. Do vyhledávacího pole zadejte název symbolu nebo navázání a nastavte vlastnosti pro většinu vícenásobných výběrů.

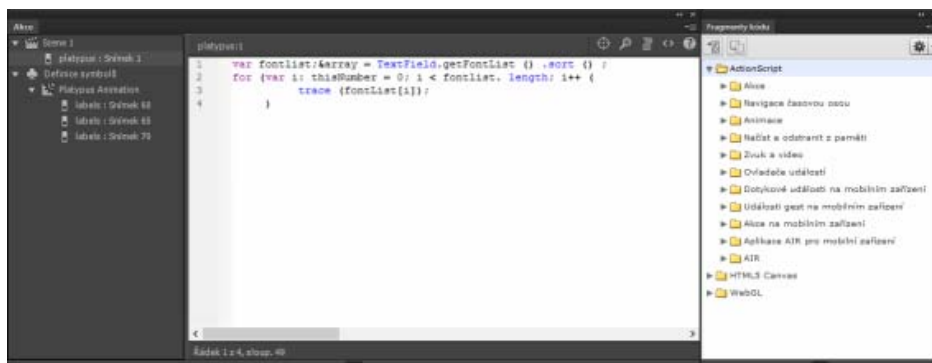


Panel Knihovna s vybraným zvukovým klipem

[Na začátek stránky](#)

O panelu Akce

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



Panel Akce se zobrazenu akci stop() ve snímku.

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

[Na začátek stránky](#)

Používání Průzkumníku filmu (V aplikaci Animate CC zastaralé)

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

Průzkumník filmu slouží k provádění následujících akcí:

- Filtrování kategorií položek v dokumentu, které se mají zobrazit v Průzkumníku filmu.
- Zobrazení vybraných kategorií ve formě scén, definic symbolů, případě v obou formách.
- Rozbalování a sbalování navigačního stromu.
- Vyhledávání prvku v dokumentu podle názvu.
- Seznamte se se strukturou dokumentu aplikace Animate, který vytvořil jiný vývojář.
- 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, klikněte na jedno nebo více filtrovacích tlačítek vpravo od volby Zobrazit. Chcete-li přizpůsobit výběr položek, které se mají zobrazit, klikněte 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: Volby *Elementy filmu* a *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

- Klikněte na položku v navigačním stromu. Kliknutím 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 Průzkumníku 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. (Aplikace Animate otevře panel Knihovna, pokud není zobrazený.)

Přejmenovat Umožňuje zadat nový název vybraného prvku.

Upravit na místě Slouží k úpravě vybraného symbolu na ploše.

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

Zobrazit elementy 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.

Vymout, 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.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O komponentách aplikace Animate a panelu Komponenty

Komponenta představuje v aplikaci Animate opakovaně použitelný sbalený modul, který dokumentu Animate přidává určitou možnost. Komponenty mohou obsahovat grafiku i kód. Jsou to vlastně předem připravené funkce, které lze snadno vkládat do projektů aplikace Animate. 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 aplikace Animate 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 Animate používáte.

Zadání parametrů součástí pomocí Inspektoru součástí

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

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

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.

Společnost Adobe také doporučuje

- Práce s knihovnami
- Panel Akce – přehled
- Okno Skript – přehled



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

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

Vytváření vrstev časové osy v Animate CC

Vytváření a organizace vrstev

Zobrazování vrstev a složek vrstev

(Pouze Animate CC) Nastavení vlastností několika vrstev

[Na začátek stránky](#)

Vytváření a organizace vrstev

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 aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC), obsahuje jen jednu vrstvu. Abyste mohli uspořádat kresby, animace a další prvky v dokumentu, přidejte do něho další vrstvy. Vrstvy také můžete skrýt, zamknout nebo změnit jejich pořadí. Počet vrstev, které lze vytvořit, je omezen pouze velikostí paměti vašeho počítače, přičemž vrstvy velikost publikovaného souboru SWF nezvětšují. Velikost souboru zvětšují pouze objekty, které do vrstev vložíte.

Abyste mohli vrstvy lépe spravovat, vytvořte si složky vrstev a do nich umístěte jednotlivé vrstvy. V časové ose můžete složky vrstev rozbalovat a sbalovat bez ovlivnění toho, co vidíte ve vymezené ploše. Používejte samostatné vrstvy nebo složky pro zvukové soubory, ActionScript, popisy snímků a komentáře snímků. Budete je tak moci rychleji vyhledat, až je budete chtít upravit.

Abyste mohli lépe vytvářet složité efekty, používejte speciální vrstvy vodítek, které usnadňují kreslení a úpravy, a také vrstvy masek.

V aplikaci Animate existuje pět druhů vrstev, které můžete používat:


- Normální vrstvy obsahují většinu kreseb v souboru FLA.
- Vrstvy masek obsahují objekty používané jako masky k ukrytí vybraných částí vrstev pod nimi. Další informace viz [Používání vrstev masek](#).
- Maskované vrstvy jsou vrstvy pod vrstvou masek, které přiřazujete k vrstvě masek. Viditelná je pouze část maskované vrstvy, která není zakryta maskou. Další informace viz [Používání vrstev masek](#).
- Vrstvy vodítek obsahují tahy, které mohou být použity jako vodítko k uspořádání objektů v jiných vrstvách nebo k animacím klasického doplnění v jiných vrstvách. Další informace naleznete v tématech [Vrstvy vodítek](#) a [Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty](#).
- Vodicí vrstvy jsou vrstvy přiřazené k vrstvě vodítek. Objekty na vodicích vrstvách mohou být uspořádány nebo animovány podél tahů ve vodicí vrstvě. Vodicí vrstvy mohou obsahovat statické kresby a klasická doplnění, nikoli však doplnění pohybu.
- Vrstvy doplnění pohybu obsahují objekty animované doplněním pohybu. Další informace viz [O doplňované animaci](#).
- Vrstvy armatur obsahují objekty s připojenými inverzními kinematickými kostmi. Další informace naleznete v části [Použití nástroje Kost k animaci inverzní kinematiky](#).

Normální vrstvy, vrstvy masek, maskované vrstvy a vrstvy vodítek mohou obsahovat doplnění pohybu nebo


inverzní kinematické kosti. Pokud se tyto položky nacházejí v jedné z uvedených vrstev, existují omezení typů obsahu, který je možné do vrstvy přidat. Další informace naleznete v částech [Doplnění pohybu](#) a [Použití nástroje Kost k animaci inverzní kinematiky](#).

Vytvoření vrstvy

Když vytvoříte novou vrstvu, zobrazí se nad vybranou vrstvou. Nově přidaná vrstva se stane aktivní vrstvou.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Dole na časové ose klikněte na tlačítko Nová vrstva .
 - Zvolte Vložit > Časová osa > Vrstva.
 - Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) 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 (Mac) na název vrstvy v časové ose a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vložit složku. Nová složka se zobrazí nad vybranou vrstvou nebo složkou.
 - Dole na časové ose klikněte 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 (Mac) 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.

Proveďte jeden z následujících úkonů:

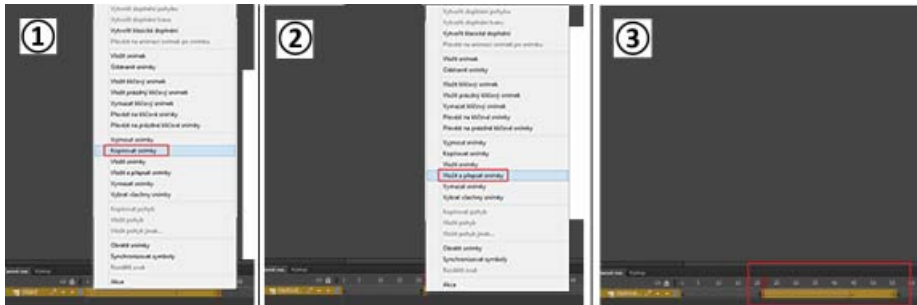
- Poklepejte na název vrstvy nebo složky v časové ose a zadejte nový název.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) na název vrstvy nebo složky a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vlastnosti. Zadejte nový název do pole Název a klepněte na tlačítko OK.
- V časové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

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na název vrstvy nebo složky v časové ose.
 - Klepněte na libovolný snímek v časové ose vrstvy, kterou chcete vybrat.
 - Vyberte ve vymezené ploše objekt, který je umístěn ve vrstvě, kterou chcete vybrat.
 - Chcete-li vybrat 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 Command (Mac).

Kopírování snímků z jedné vrstvy

1. Vyberte rozsah snímků ve vrstvě. Chcete-li vybrat celou vrstvu, klikněte na její název v časové ose.
2. Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky.
3. Klikněte na snímek, od kterého chcete začít vkládat další snímky, a vyberte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky. Pokud chcete na cílovou časovou osu vložit přesný počet kopírovaných snímků a nahradit je, použijte možnost Vložit a přepsat snímky.



Pracovní postup vložení a přepsání snímků

A. Vyberte snímky a zkopírujte je. **B.** Pravým tlačítkem myši klikněte na snímek, do kterého chcete snímky vložit, a vyberte Vložit a přepsat snímky. **C.** Vložené snímky přepíšou přesný počet snímků na časové ose.

Kopírování snímků ze složky vrstev

1. Složku sbalte (kliknutím na trojúhelník vlevo od názvu složky v časové ose) a kliknutím 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. Klikněte na novou složku a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Odstranění vrstvy nebo složky

1. Chcete-li vybrat vrstvu nebo složku, klikněte na její název v časové ose nebo na libovolný snímek v dané vrstvě.

2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V časové ose klepněte na tlačítko Odstranit vrstvu.
- Přetáhněte vrstvu nebo skupinu na tlačítko Odstranit vrstvu.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) 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, klikněte 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 kliknutím se stisknutou klávesou Shift. Nesousedící vrstvy lze vybrat klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac).
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

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, klikněte 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, klikněte 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 dvakrát klikněte na ikonu vrstvy (vlevo od názvu vrstvy).
- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) na název vrstvy a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.
- V časové ose vyberte vrstvu a zvolte Změnit > Časová osa > Vlastnosti vrstvy.

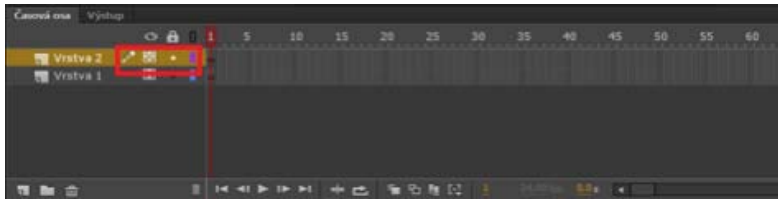
2. V dialogovém okně Vlastnosti vrstvy klepněte na pole Barva obrysu, vyberte novou barvu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Barvu obrysu vrstvy používají také cesty pohybu na vrstvě.

Nastavení průhlednosti vrstev

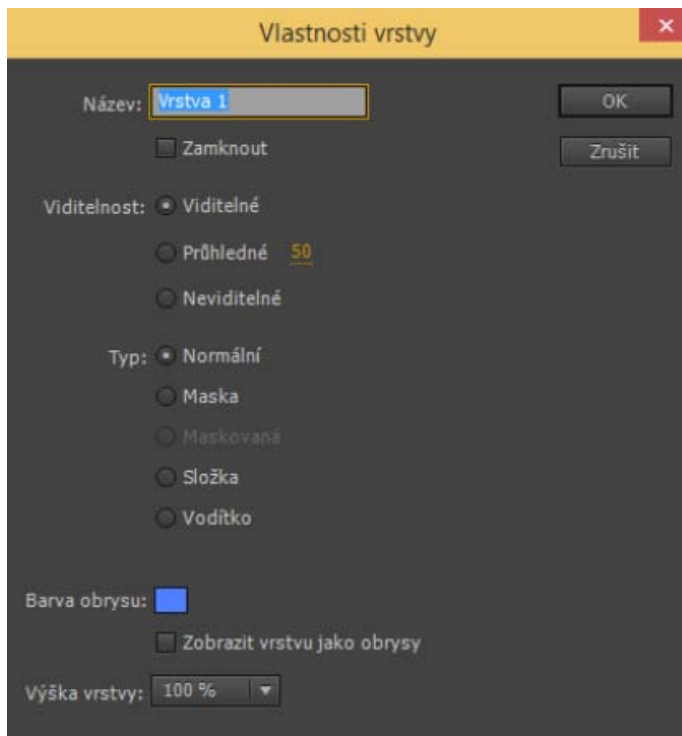
1. V aplikaci Animate CC vytvořte nový soubor FLA nebo otevřete některý ze stávajících souborů.
2. S podrženou klávesou Shift klikněte na sloupec oka na časové ose, čímž viditelnost nastavíte na průhlednou.

Poznámka: Kliknutí na skryté vrstvy s podrženou klávesou Shift nemá žádný efekt.



3. Průhlednost nastavíte některým z těchto způsobů:

- Klikněte na vrstvu pravým tlačítkem a v kontextové nabídce vyberte **Vlastnosti**. V dialogovém okně Vlastnosti vrstvy zvolte **Viditelnost > Průhledná**.
- Klikněte pravým tlačítkem na kteroukoli vrstvu a zvolte **Zobrazovat ostatní průhledně**



Vlastnosti vrstvy

4. Klikněte na tlačítko OK.

Poznámka: Průhlednost vrstev se nijak neprojevuje na skrytých vrstvách.

[Na začátek stránky](#)

(Pouze Animate CC) Nastavení vlastností několika vrstev

1. V aplikaci Animate CC vytvořte nový soubor FLA nebo otevřete některý ze stávajících souborů.
2. Vyberte vrstvy, jejichž vlastnosti chcete změnit, klikněte na ně pravým tlačítkem a zvolte Vlastnosti.
3. V dialogovém okně Vlastnosti vrstvy změňte požadované vlastnosti.
4. Klikněte 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, klikněte 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, klikněte 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 dvakrát klikněte na ikonu vrstvy (vlevo od názvu vrstvy).
- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) 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.

Společnost Adobe také doporučuje

- Změna vzhledu časové osy

 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 grafických souborů do jednoho souboru umožníte aplikaci Animate a dalším používat tuto grafiku, aniž by bylo nutné načítat víc než jeden soubor. 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 rámeček 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:

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.

K dispozici jsou tyto možnosti exportu:

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 tím, že z každého snímku symbolů, který je součástí přehledu, ořízne nepoužívané obrazové body.

Vrstvit snímky Výběrem této možnosti zabráníte tomu, aby se duplicitní snímky uvnitř vybraných symbolů duplikovaly i ve výsledném přehledu pohyblivých symbolů.

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



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

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

Přemísťování a kopírování objektů

[Přesunutí objektů přetažením](#)

[Přemísťování objektů pomocí kláves se šípkami](#)

[Přemísťování objektů pomocí Inspektoru vlastností](#)

[Přemísťování objektů pomocí panelu Informace](#)


[Přesouvání a kopírování objektů vkládáním](#)

[Kopírování objektů pomocí schránky](#)

[Kopírování transformovaných objektů](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Přesunutí objektů přetažením

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Vyberte nástroj pro výběr , umístěte ukazatel na objekt a udělejte jednu z následujících věcí:
 - Chcete-li objekt přemístit, přetáhněte ho do nové polohy.
 - Chcete-li objekt zkopírovat a kopii přemístit, táhněte se stisknutou klávesou Alt.
 - Tažením se stisknutou klávesou Shift omezíte pohyb objektu na násobky 45 stupňů.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Přemísťování objektů pomocí kláves se šípkami

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Proved'te jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li výběr posouvat po jednotlivých obrazových bodech, tiskněte opakovaně klávesu se šípkou tím směrem, kterým chcete objekt posunout.
 - Chcete-li výběr posouvat po 10 obrazových bodech, podržte při použití klávesy se šípkou stisknutou klávesu Shift.

Poznámka: Když je vybraná volba *Přitahovat na obr. body*, posouvají klávesy se šípkami objekty po krocích na mřížce obrazových bodů dokumentu, ne po obrazových bodech na obrazovce.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Přemísťování objektů pomocí Inspektoru vlastností

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Pokud není Inspektor vlastností zobrazený, vyberte možnost Okno > Vlastnosti.
3. Zadejte hodnoty souřadnic x a y určujících požadované umístění levého horního rohu výběru.

Vzdálenosti se udávají vzhledem k levému hornímu rohu vymezené plochy.

Poznámka: Inspektor vlastností používá jednotky určené ve volbě *Jednotky pravítka* v dialogovém okně *Vlastnosti dokumentu*.

Přemísťování objektů pomocí panelu Informace

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Pokud není panel Informace viditelný, zvolte Okna > Informace.
3. Zadejte hodnoty souřadnic x a y určujících požadované umístění levého horního rohu výběru.

Vzdálenosti se udávají vzhledem k levému hornímu rohu vymezené plochy.

Přesouvání a kopírování objektů vkládáním

Chcete-li přemísťovat nebo kopírovat objekty mezi vrstvami, scénami nebo soubory Animate, použijte funkci vložení. Objekt můžete vložit do libovolné polohy vzhledem k jeho původní poloze.

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Zvolte Úpravy > Vyjmout nebo Úpravy > Kopírovat.
3. Vyberte jinou vrstvu, scénu nebo soubor a pak příkazem Úpravy > Vložit na stejné místo výběr vložte do stejné polohy ve vymezené ploše. Příkazem Úpravy > Vložit doprostřed můžete výběr vložit do středu pracovní plochy.

Kopírování objektů pomocí schránky

U prvků zkopírovaných do schránky se použije vyhlazení, aby v jiných aplikacích vypadaly stejně dobře jako v aplikaci Animate. Tato funkce je užitečná u snímků, které obsahují bitmapové obrazy, přechody, průhlednost nebo vrstvu masky.

Grafika vložená z jiných dokumentů Animate nebo z jiných programů se umístí do aktuálního snímku v aktuální vrstvě. Způsob vložení grafického prvku do scény Animate závisí na jeho typu, zdroji a nastavených předvolbách:

- Z textu pocházejícího z textového editoru se stane jeden textový objekt.
- Z vektorové grafiky pocházející z libovolného kreslicího programu se stane skupina, kterou lze rozdělit a upravit.
- Z bitmap se stane jeden seskupený objekt stejně jako v případě importovaných bitmap. Vložené bitmapy můžete rozdělit nebo je převést na vektorové grafiky.

Poznámka: Než vložíte grafiku z Illustratoru do aplikace Animate, převedte v Illustratoru barvy do RGB.

Kopírování transformovaných objektů

Můžete vytvořit kopii objektu, která má jinou velikost nebo je pootočená nebo zkosená.

1. Vyberte objekt.
2. Zvolte Okna > Transformovat.
3. Zadejte hodnoty změny velikosti, pootočení nebo zkosení.



4. Na panelu Transformace klepněte na tlačítko Duplikovat výběr a transformaci .



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

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

Synchronizace předvoleb aplikace Animate se službou Creative Cloud

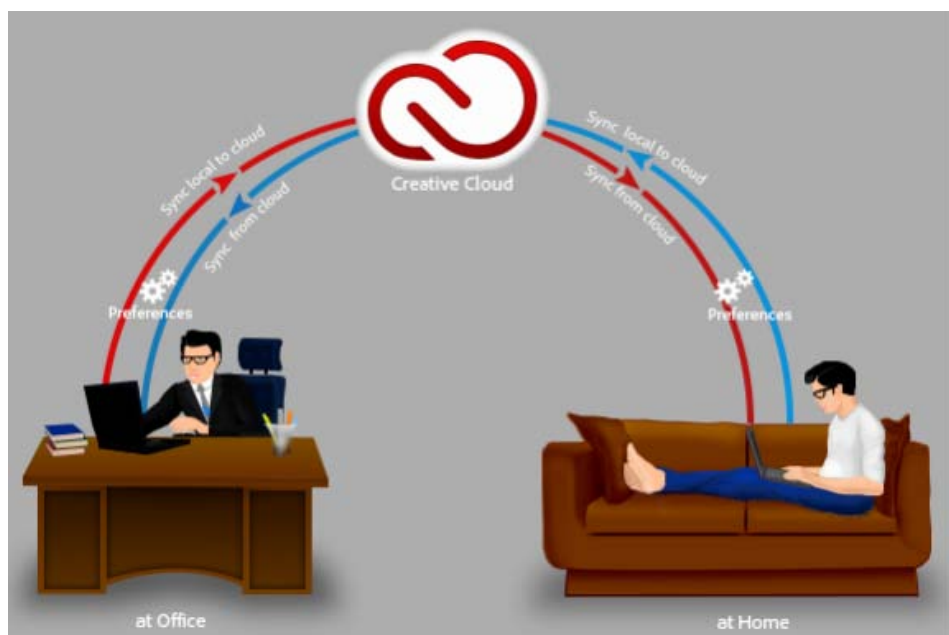
Aplikace Animate je nyní plně integrována do služby Creative Cloud. Umožňuje synchronizovat předvolby nejprve se službou Creative Cloud a poté s dalšími zařízeními (maximálně dvěma). Funkce synchronizace předvoleb umožňuje, kromě uchovávání zálohy ve službě Creative Cloud, předvolby obnovit a opětovně je použít i po přeinstalování aplikace Animate.

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
 - Synchronizace nastavení
 - Editor kódu
 - Soubory skriptu
 - Kompilátor
 - 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:** Volby mřížky, zarovnání, obrazových bodů, objektů, vodítek a přitahování zadané v nabídce Zobrazit v Animate 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.

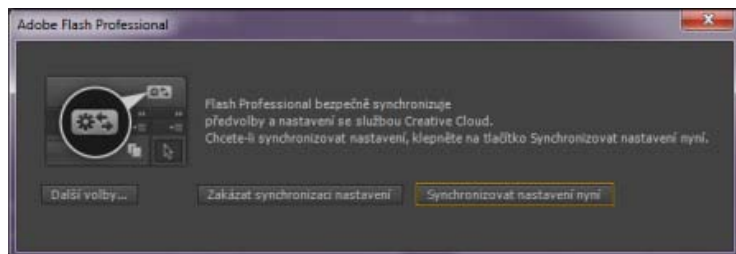


[Na začátek stránky](#)

Synchronizace předvoleb aplikace Animate se službou Creative Cloud

1. Spustíte aplikaci Animate CC.

2. Při prvním spuštění aplikace Animate CC se zobrazí dialogové okno Adobe Animate.
 - a. **Zahájení synchronizace:** Kliknutím na tlačítko Synchronizovat nastavení nyní zahájíte synchronizaci předvoleb aplikace Animate 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 Animate se službou Creative Cloud.
3. Chcete-li provést synchronizaci se službou Creative Cloud, můžete kdykoli kliknout na tlačítko  v titulním pruhu aplikace Animate CC a pak kliknout 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.



[Na začátek stránky](#)


Stažení předvoleb ze služby Creative Cloud

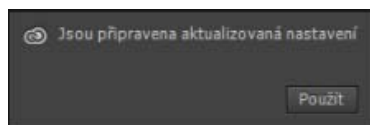
Předvolby aplikace Animate lze synchronizovat ve dvou systémech. To znamená, že lze předvolby na počítači změnit, tyto upravené předvolby synchronizovat se službou Creative Cloud a poté je stáhnout do jiného počítače.

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.

Při změně předvoleb bez synchronizace se službou Creative Cloud ale může dojít ke konfliktu. 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 Animate CC.
2. V aplikaci Animate 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 Animate ukončíte před použitím stažených předvoleb, budou tyto předvolby použity automaticky při opětovném spuštění aplikace.


[Na začátek stránky](#)

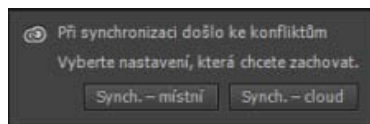
Řešení konfliktů

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 Animate 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 nastavení ve službě 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.

[Na začátek stránky](#) 

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 přiřazena 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:**
 - **Připojení k internetu není k dispozici:** Není-li k dispozici připojení k internetu, aplikace Animate CC vrátí chybu, a nastavení synchronizace nepůjde ze služby Creative Cloud načíst ani stáhnout. Zkontrolujte, zda je systém připojen k funkčnímu internetovému připojení.
 - **Server je zaneprázdněn:** Pokud je server služby Creative Cloud zaneprázdněn, aplikace Animate CC vrátí chybu, a předvolby nebude možné synchronizovat se službou Creative Cloud.
 - **Nedostatek místa na disku:** Pokud má místní systém málo místa na disku, vrátí aplikace Animate CC chybu a nestáhne předvolby ze služby Creative Cloud.



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

Práce s panelem Adobe Color

Adobe® Color® je webová aplikace, která se používá k vytváření a sdílení barevných motivů používaných v projektu a k experimentování s nimi. V aplikaci Animate CC (dříve Flash Professional CC) je integrován panel Barvy, který umožňuje prohlížet a používat barevné motivy vytvořené v aplikaci Adobe Color nebo označené jako oblíbené. Další informace o produktu Adobe Color zobrazíte pomocí [tohoto odkazu](#).

[Na začátek stránky](#) ¹

Panel Barvy

V aplikaci Animate CC se na panelu Adobe Color (Windows > Rozšíření > Motivy Adobe Color) zobrazují následující položky:

- Vytvořené motivy se synchronizují s vaším účtem na webu Adobe Color (color.adobe.com).
- Veřejné motivy, které na webu Adobe Color označíte jako oblíbené.

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

Poznámka: Pokud přihlašovací údaje používané v aplikaci Animate CC nemají přiřazeno ID barvy, vytvoří se automaticky pomocí přihlašovacích údajů aplikace Animate. Pro přístup k webovým stránkám Adobe Color použijte přihlašovací údaje Adobe ID.

[Na začátek stránky](#) ¹

Používání panelu Barvy

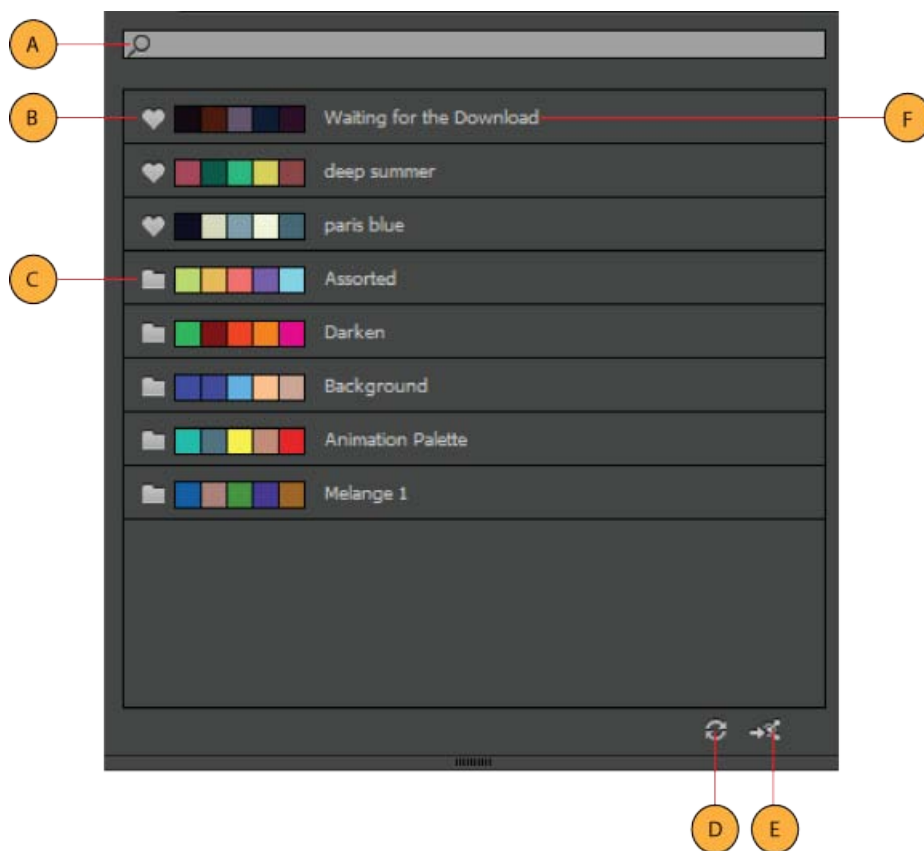
Poznámka: Aby panel Barvy fungoval, je při spuštění aplikace Animate nutné připojení k internetu. Pokud nejste připojeni k internetu, nemůžete panel Barvy použít.

Políčka barev a barevné motivy dostupné na panelu Barvy jsou pouze ke čtení. Políčko barvy či motiv můžete ve své kresbě použít přímo z panelu Barvy. Pokud chcete políčka barev nebo barevné motivy upravit, nejprve je přidejte na panel Políčka barev.

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

Na panelu Barevné motivy jsou zobrazeny všechny motivy, které jsou v účtu Adobe Color dostupné při spuštění aplikace Animate.

2. Pokud jste na panel Barvy přidali motiv po spuštění aplikace Animate, klikněte na panelu Barvy na možnost Obnovit, abyste přidali nejnovější motiv.



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

Poznámka: Na panelu Barvy jsou 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, když kliknete na ikonu složky motivu 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.

Předlohy

[O předlohách](#)
[Použití předlohy](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

O předlohách

Předlohy aplikace Animate představují snadno použitelný výchozí bod, ze kterého můžete začít nejčastější projekty. Dialogové okno Nový soubor poskytuje náhled a popis jednotlivých předloh. Existuje šest kategorií předloh:

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

Poznámka k reklamním předlohám

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

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

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

[Na začátek stránky](#) ¹

Použití předlohy

1. Zvolte Soubor > Nový.
2. V dialogovém okně Nový soubor klikněte na záložku Předlohy.
3. Vyberte z jedné kategorie předlohu a klikněte na tlačítko OK.
4. Do otevřeného souboru FLA přidejte obsah.

5. Soubor uložte a publikujte.



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

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

Příkaz Hledat a nahradit v v aplikaci Animate

[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](#)

[Na začátek stránky](#) ¹³

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 při hledání symbolu použijete Živé úpravy, otevře aplikace Animate 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.

[Na začátek stránky](#) ¹⁴

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.

Regulární výrazy Vyhledává text v regulárních výrazech v ActionScriptu. Výraz je jakýkoli příkaz, který může aplikace Flash Professional vyhodnotit a který vrátí nějakou hodnotu.

Obsah textových polí Prohledává obsah textových polí.

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

Řetězce v jazyce ActionScript Prohledává řetězce (text v uvozovkách) v jazyce 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.

[Na začátek stránky](#)

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.

[Na začátek stránky](#)

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 aplikace 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, klikněte 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.

[Na začátek stránky](#) 

Hledání a nahrazování symbolů

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

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

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

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

[Na začátek stránky](#) 

Hledání a nahrazování zvukových souborů, souborů videa a bitmapových souborů

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.



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

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

Vrácení akce, její zopakování a panel Historie

[Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat](#)

[Používání panelu Historie](#)

[Vracení kroků pomocí panelu Historie](#)

[Opakované přehrání kroků pomocí panelu Historie](#)

[Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty](#)

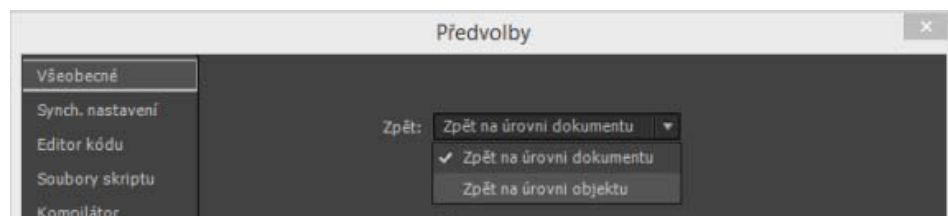
[Na začátek stránky](#)

Příkazy Zpět, Znovu a Opakovat

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

Chcete-li vybrat možnost vracení akcí na úrovni objektu nebo dokumentu, postupujte takto:

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



Upozorňujeme, že po použití příkazu Zpět na úrovni objektu nelze některé akce vrátit zpět. Platí to například o přepínání do nebo z režimu úprav; výběru, úpravě a přesouvání položek knihoven a o 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 Animate standardně podporuje 100 kroků pro nabídku příkazu Zpět. V předvolbách aplikace Animate můžete vybrat 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 nainportujete 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

Na Panelu Historie (**Okno > Historie**) se zobrazuje seznam kroků, které jste v aktivním dokumentu provedli

od jeho vytvoření nebo otevření, až po stanovený 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, protože z panelu zmizí.

- Ve výchozím nastavení podporuje aplikace Animate na panelu Historie 100 kroků pro příkaz Zpět. V předvolbách aplikace Animate můžete vybrat 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](#) ¹⁴

Vracení kroků pomocí panelu Historie

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

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

Poznámka: Posunutí jezdce na určitý krok (a výběr následujících kroků) je jiné než výběr jednotlivého kroku. Chcete-li posunout jezdce na určitý krok, klikněte vlevo od požadovaného kroku.

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

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 klikněte 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 jezdce; táhněte od textového popisu jednoho kroku k textovému popisu jiného kroku.)

Vyberte první krok a pak s klávesou Shift klepněte na poslední krok; nebo vyberte poslední krok a pak s klávesou Shift klepněte na první krok.

2. Klepněte na Přehrát znovu. Kroky se postupně přehrají a v panelu Historie se zobrazí nový krok s označením Přehrát kroky znovu.

Opakované přehrání nesousedních kroků

1. V panelu Historie vyberte jeden krok a pak postupně kliknutím s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vyberte další kroky. Chcete-li některý krok odznačit, klikněte na něj s klávesou Ctrl nebo Apple.
2. Klikněte 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 jazyka 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

- Nastavení předvoleb v aplikaci Animate
- Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy

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

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

Klávesové zkratky

[Kopírování aktuální skupiny zkratk do schránky](#)

[Vytváření změny vlastních klávesových zkratk](#)

[Na začátek stránky](#) ¹³

Kopírování aktuální skupiny zkratk do schránky

1. Vyberte položky Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Animate > 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.

[Na začátek stránky](#) ¹⁴

Vytváření změny vlastních klávesových zkratk

V aplikaci Animate můžete vytvářet a upravovat klávesové zkratky.

Přizpůsobení klávesových zkratk

1. Vyberte položky (Windows) Upravit > Klávesové zkratky nebo (Macintosh) Animate > 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 rozevíracího seznamu nebo libovolnou vlastní sadu, kterou si 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, klikněte 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 Vráť poslední nastavenou zkratku příkazu.

Kopírovat do schránky Slouží ke zkopírování celého seznamu klávesových zkratk do schránky operačního systému.

Přejít na konflikt Umožňuje přechod na konfliktní příkaz. V případě konfliktu při nastavení zkratky se zobrazí varovná zpráva.

Uložit zkratky jako přednastavení Umožňuje uložení celé sady zkratk do přednastavení. Přednastavení lze poté vybrat z rozevíracího seznamu Přednastavení rozvržení klávesnice.

Odstranit zkratku Slouží k odstranění vybrané zkratky.

Poznámka: Jednotlivé klávesy jako Delete nebo Page Up nebo klávesy, které jsou předem definovány pro určité obecné úlohy, jako například mazání obsahu, posunování stránky atd., použít nelze.

3. Klikněte na tlačítko OK.

Odebrání zkratky od příkazu

1. Z rozevírací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz.
2. Klikněte na značku X vedle zkratky.

Přidání zkratky k příkazu

1. Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů a vyberte požadovaný příkaz.
2. Klikněte 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. Kliknutím na tlačítko Přejít na konflikt lze rychle přejít ke konfliktnímu příkazu a zkratku změnit.

4. Klikněte na tlačítko OK.

Upravení existující zkratky

1. Z rozevírací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů, ze seznamu Příkazy vyberte příkaz.
2. Dvakrát klikněte 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. Kliknutím na tlačítko Přejít na konflikt lze rychle přejít ke konfliktnímu příkazu a zkratku změnit.

Používání časové osy v Animate

O časové ose

[Změna vzhledu časové osy](#)

[Změna velikosti časové osy](#)

[Průsvitky](#)

[Přesunutí přehrávací hlavy](#)

[Na začátek stránky](#)

O časové ose

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.



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

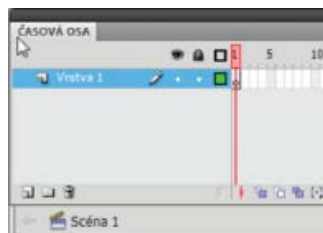
Ovládací prvky v části časové osy pro práci s vrstvami umožňují skrýt, zamykat nebo odemykat vrstvy a také zobrazit obsah vrstev jako obrysy. Snímky časové osy lze přetáhnout do nového umístění ve stejné vrstvě nebo do jiné vrstvy.

[Na začátek stránky](#)

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 ukotvíte 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.

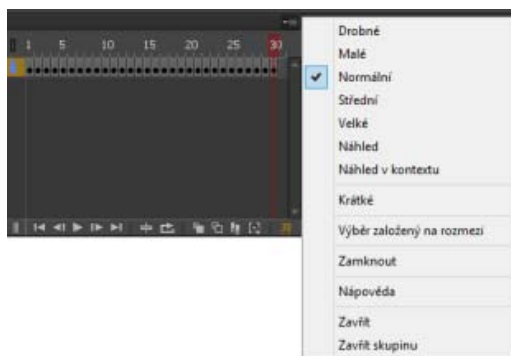


Přetažení časové osy

- 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 na panelu časové osy, přetáhněte pruh oddělující názvy vrstev od částí snímků na časové ose.

Změna zobrazení snímků na časové ose

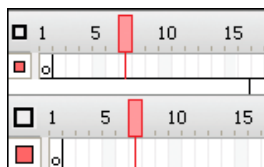
1. Chcete-li zobrazit rozbalovací nabídku Zobrazení snímků, klikněte na Zobrazení snímků v pravém horním rohu časové osy.



Rozbalovací nabídka Zobrazení snímků.

2. Vyberte některou z následujících voleb:

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



Volby zobrazení snímků Nízké a Normální.

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

osy na výchozí úroveň, která se nachází vedle posuvníku snímku.

Změna výšky vrstvy na časové ose

1. Provedte jeden z následujících úkonů:

- V časové ose dvakrát klikněte na ikonu vrstvy (vlevo od názvu vrstvy).
- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) 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 klikněte na tlačítko OK.

Nastavení průhlednosti vrstev

Provedte jeden z následujících úkonů:

- S podrženou klávesou Shift klikněte na sloupec oka na časové ose, čímž viditelnost nastavíte na průhlednou.
- Na časové ose dvakrát klikněte na ikonu vrstvy (vlevo od názvu vrstvy).
- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s podrženou klávesou Ctrl (Mac) na název vrstvy a v kontextové nabídce vyberte Vlastnosti. V dialogovém okně Vlastnosti vrstvy zvolte **Viditelnost > Průhledná**.
- Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) na název vrstvy a zvolte **Zobrazit ostatní průhledně**.

[Na začátek stránky](#)



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 (Mac).

[Na začátek stránky](#)

Průsvitky

Provedte jeden z následujících úkonů:

- V časové ose klikněte na ikonu Průsvitky  (vlevo od ikony nástroje Smyčka). Všechny snímky mezi značkami První průsvitka a Poslední průsvitka (v záhlaví časové osy) jsou na sobě navrstvené jako jeden snímek v okně dokumentu.
- Kliknutím na  zobrazíte snímky na průsvítkách jako obrysy.

[Na začátek stránky](#)

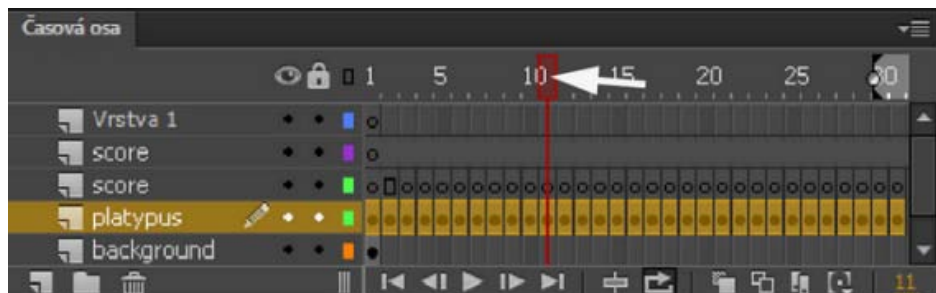
Přesunutí přehrávací hlavy

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, klikněte na jeho umístění v záhlaví časové osy nebo přetáhněte přehrávací hlavu do požadované polohy.
- Chcete-li časovou osu vystředit podle aktuálního snímku, klikněte v dolní části časové osy na tlačítko Vystředit snímek.
- Když budete mít na časové ose zapnutou možnost smyčky, můžete nyní opakovat streamování zvuku na řadě snímků spolu s ostatními animacemi.



Posunutí přehrávací hlavy

Společnost Adobe také doporučuje

- Práce s časovými osami
- Doplnění pohybu



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

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

Vytvoření rozšíření HTML

Vytvoření rozšíření HTML

Ladění rozšíření v aplikaci Animate CC

Export rozšíření

Instalace rozšíření do aplikace Animate CC

Doplňování možností interakce do rozšíření HTML

Aplikaci Animate CC je možné doplňovat o rozšíření HTML. K vytváření rozšíření HTML pro aplikaci Animate CC slouží nástroj Adobe Extension Builder 3. V minulosti bylo možné v aplikaci Animate používat pouze rozšíření SWF. Adobe Extension Builder 3 však umožňuje vytvářet rozšíření HTML pro aplikace Creative Cloud. Nejprve si musíte stáhnout a nainstalovat prostředí Eclipse a nástroj Extension Builder 3.0. Další informace získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

[Na začátek stránky](#) 

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 Adobe Animate. Klikněte na Další.
4. Ke konfiguraci rozšíření použijte dostupné možnosti:
 - a. **Bundle ID (ID kompletu)** jednoznačně identifikuje rozšíření.
 - b. **Menu name (Název v nabídce)** je zobrazovaný název rozšíření. Tento název se v aplikaci Animate 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 dalších obrazovkách můžete dále upravit referenční knihovny svého 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 komunikační centrum služby Creative Cloud.

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

[Na začátek stránky](#) 

Ladění rozšíření v aplikaci Animate CC

Rozšíření můžete spustit přímo v prostředí Eclipse:

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

[Na začátek stránky](#)

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 Animate na 13.0.

[Na začátek stránky](#)

Instalace rozšíření do aplikace Animate CC

Rozšíření HTML lze nainstalovat do aplikace Animate CC pomocí nástroje Adobe Extension Manager. Rozšíření HTML mohou usnadnit doplňování funkcí a možností aplikace Animate. K instalaci rozšíření použijte tento odkaz.

[Na začátek stránky](#)

Doplňování možností interakce do rozšíření HTML

Rozšíření HTML můžete vytvořit tak, aby spolupracovalo s aplikací Animate – přidáním ovládacích prvků a definováním chování – a získávalo informace o hostitelském prostředí (zahrnuje Animate 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 jazyce JSFL získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

Infrastruktura CEP v aplikaci Animate nabízí kromě skriptů JSFL také následující události, které lze používat pouze na panelech HTML:

- Událost **com.adobe.events.flash.documentChanged** se spouští při změně aktuálního aktivního dokumentu.
- Událost **com.adobe.events.flash.timelineChanged** se spouští, když uživatel provede změnu na časové ose aktuálního aktivního dokumentu.

Událost **com.adobe.events.flash.documentSaved** se spouští, když uživatel uloží aktuální dokument.

- Událost **com.adobe.events.flash.documentOpened** se spouští, když uživatel otevře nový dokument.
- Událost **com.adobe.events.flash.documentClosed** se spouští, když uživatel zavře aktuální aktivní dokument.
- Událost **com.adobe.events.flash.documentNew** se spouští, když uživatel vytvoří nový dokument.
- Událost **com.adobe.events.flash.layerChanged** se spouští, když uživatel vybere jinou vrstvu.
- Událost **com.adobe.events.flash.frameChanged** se spouští, když uživatel vybere jiný snímek.
- Událost **com.adobe.events.flash.selectionChanged** se spouští, když uživatel vybere jiný objekt na ploše.
- Událost **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



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

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

Animace a interaktivita

Používání animací nástroje Kost v Animate CC

O inverzní kinematice

[Přidání kostí do symbolů](#)

[Přidání kostí do tvarů](#)

[Ovládací prvky na ploše](#)

[Úpravy armatur a objektů IK](#)

[Omezení pohybu kostí IK](#)

[Přidání pružnosti ke kostem](#)

[Animace armatury](#)

[Skrytí ovládacích prvků pro úpravy během animace](#)

[Animace armatury v časové ose](#)

[Úpravy umístění pozic v armatuře](#)

[Použití dodatečných doplňovaných efektů k vlastnostem objektu IK](#)

[Příprava armatury k animaci za běhu pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0](#)

[Přidávání náběhu/doběhu do animace IK](#)

[Na začátek stránky](#)

O inverzní kinematice

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 připojené kosti..

Inverzní kinematika umožňuje snadno vytvářet přirozený pohyb. Při animaci pomocí inverzní kinematiky stačí zadat počáteční a koncové pozice kostí na časové ose. Aplikace Animate 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.

Animace vytvořená nástrojem Kost

Styly kostí

Aplikace Animate může nakreslit kosti ve vymezené ploše čtyřmi způsoby:

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

Styl kosti můžete nastavit tak, že na časové ose vyberete rozmezí inverzní kinematiky a potom z nabídky Styl v oddílu Volby na panelu Vlastnosti vyberete požadovaný styl.

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

Vrstvy pozice

Když k instancím symbolů nebo ke tvarům přidáte nějaké kosti, Animate jim na časové ose vytvoří novou vrstvu. Této nové vrstvě se říká vrstva pozice. Aby bylo zachováno předchozí pořadí objektů na vymezené ploše, přidá Animate vrstvu pozice do časové osy mezi existující vrstvy.

[Na začátek stránky](#)

Přidání kostí do symbolů

Kosti inverzní kinematiky můžete přidávat do filmových klipů, grafik a instancí tlačítek. Pokud chcete použít text, převedte ho nejprve na symbol. Před přidáním kostí se instance symbolů mohou nacházet v různých vrstvách. Aplikace Animate je přidá do vrstvy pozice.

Poznámka: Text také můžete rozdělit na jednotlivé tvary (Změnit > Rozdělit) a potom použít kosti pro jednotlivé tvary zvlášť.

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

1. Vytvořte ve vymezené ploše instance symbolů. Abyste později ušetřili čas, uspořádejte instance tak, aby přibližně odpovídaly požadovanému rozmístění v prostoru.
2. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Kost.



Nástroj Kost na panelu nástrojů

3. Klikněte na instanci symbolu, který chcete nastavit jako kořenovou kost armatury. Klikněte na bod, ve kterém chcete kost připojit k symbolu.

Ve výchozím nastavení Animate vytvoří kost v místě kliknutí. Pokud chcete kost umístit přesněji, vypněte u nástroje Kost IK volbu Automaticky nastavit bod transformace (Úpravy > Předvolby > Výkres). Při vypnuté volbě Automaticky nastavit bod transformace se kost po kliknutí z jednoho symbolu na další přichytí k bodu transformace symbolu.

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

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

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klikněte na hlavici existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvořte první kost této nové větve.

Armatura může obsahovat tolik větví, kolik je potřeba.

Poznámka: Větev se nemůže k jiné větvi připojit jinde než v kořenu.

7. Chcete-li změnit polohu prvků dokončené armatury, přetáhněte buď kosti nebo samotné instance.

- Přetažením kosti přemístíte přidruženou instanci, aniž by se instance vzhledem ke své kosti otáčela.
- Přetažením instance můžete instanci přesouvat i otáčet vzhledem k její kosti.
- Přetažení instance ve středu větve způsobí, že se nadřazené kosti propojí s otáčením spoje. Podřízená kost se bude přesouvat bez otáčení spoje.

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

[Na začátek stránky](#)

Přidání kostí do tvarů

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

Po přidání kostí do tvaru má tvar následující omezení:

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

1. Vytvořte ve vymezené ploše jeden nebo více vyplněných tvarů.

Tyto tvary mohou obsahovat více barev i tahů. Tvary upravte, aby se co nejvíce přiblížily své výsledné podobě. Po přidání kostí do tvaru jsou možnosti úprav tohoto tvaru omezenější.

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

2. Ve vymezené ploše vyberte celý tvar.

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

3. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Kost.

4. Nástrojem Kost klikněte dovnitř tvaru a přetáhněte do jiného umístění uvnitř tvaru.

5. Chcete-li přidat další kost, přetáhněte zadní část první kosti do jiného umístění uvnitř tvaru.

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

6. Chcete-li vytvořit větvenou armaturu, klikněte na hlavičku existující kosti v místě, kde má větev začínat. Přetažením vytvoříte první kost této nové větve.

Armatura může obsahovat tolik větví, kolik je potřeba.

Poznámka: Větev se nemůže k jiné větvi připojit jinde než v kořenu.

7. Chcete-li armaturu přemístit, vyberte pomocí nástroje Výběr objekt tvaru IK a potom přesuňte libovolné kosti přetažením.

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

- Daný tvar již dále nelze transformovat (změnit jeho velikost nebo jej zkosit).
- Do tvaru nelze přidat nové tahy. Je nadále možné přidávat a odebírat řídicí body z existujících tahů tvaru.

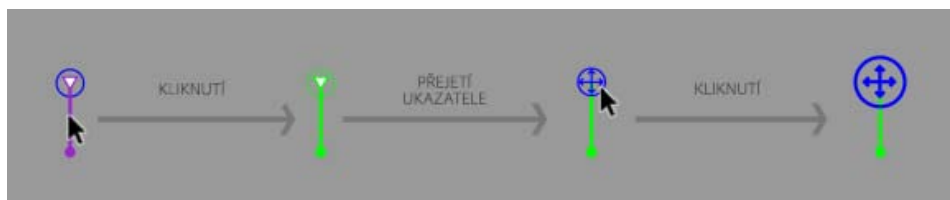
- Daný tvar nelze upravovat na místě (poklepáním na něj na vymezené ploše).
- Tvar má svůj vlastní vztažný bod, transformační bod i ohraničovací rámeček.

Ovládací prvky na ploše

Ovládací prvky na ploše umožňují snadné úpravy prostřednictvím otáčení a převodů přímo na ploše pomocí vodítek, která znázorňují rozsah otočení a přesné ovládání. Díky stavovým ovládacím prvky můžete pokračovat v práci na ploše, aniž byste se museli vracet k Inspektoru vlastností a upravovat v něm otočení.



Průvodce používáním ovládacích prvků na ploše



Ovládací prvky nástroje Kost na ploše (popsané na obrázku) fungují následujícím způsobem:

1. Pokud chcete začít pracovat s ovládacími prvky na ploše, vyberte kost a použijte její hlavici.
2. Pokud chcete zobrazit ovládací prvky na obrazovce, umístěte ukazatel myši na hlavici kosti. Hlavice se změní na šipky ve čtyřech směrech nebo symbol plus (osa X a Y) uvnitř kruhu. Šipky představují atributy převodu a kroužek představuje atributy otáčení.
3. Klikněte na hlavici kosti a vyberte kroužek, pokud chcete upravit otočení, nebo vyberte znak plus, pokud chcete upravit atributy převodu.
4. Pokud chcete kdykoli ověřit přítomnost interaktivních úchytů pro otočení a převod, umístěte ukazatel myši na hlavici kosti.
5. Po kliknutí na možnost otočení nebo převodu se na ploše zobrazí ovládací prvky pro nastavení omezení.

Použití ovládacích prvků otočení



Průvodce ovládacími prvky otočení

Pokud chcete pracovat s ovládacími prvky otočení, postupujte takto:

1. Kliknutím na hlavičce kosti zobrazte nástroje pro otočení a převod.
2. Přejděte ukazatelem myši na kroužek, který označuje nástroj otočení, a klikněte na něho. Kroužek se zbarví červeně.
3. Kliknutím na ikonu zámku povolte volné otáčení. Ikona zámku se změní na tečku.
4. Po přesunutí kurzoru ze středu se zobrazí jeden konec poloměru otáčení. Klikněte do

5. Dalším přesunutím kurzoru v kroužku vyberte druhý konec poloměru otáčení. Klikněte do místa, kam tento bod chcete umístit.
6. Potvrďte definici poloměru kliknutím do kroužku.

Použití ovládacích prvků pro převod



Ovládací prvky pro převod můžete používat takto:

- [Na začátek stránky](#)

Úpravy armatur a objektů IK

Pokud pouze měníte pozici armatury za účelem animace, můžete provést změny pozice v libovolném snímku vrstvy pozice. Aplikace Animate převede snímek na snímek pozice.

Výběr kostí a přiřazených objektů

- Chcete-li vybrat jednotlivou kost, klikněte na ni pomocí nástroje Výběr. Kliknutím se stisknutou klávesou Shift vyberete více kostí.
- Chcete-li výběr přesunout na sousedící kosti, klikněte v Inspektoru vlastností na tlačítka pro výběr nadřazené či podřizené kosti nebo další či předchozí kosti na stejné úrovni.
- Chcete-li vybrat všechny kosti v armatuře, dvakrát klikněte na kost.
- Chcete-li vybrat celou armaturu a zobrazit její vlastnosti i vrstvu pozice, klikněte na snímek ve vrstvě pozice, který tuto armaturu obsahuje.
- Chcete-li vybrat tvar IK, klikněte na tento tvar.
- Chcete-li vybrat instanci symbolu připojenou ke kosti, klikněte na tuto instanci.

Změna polohy kostí a přiřazených objektů

- Chcete-li změnit polohu lineární armatury, přetáhněte některou kost v armatuře. Pokud armatura obsahuje připojené instance symbolů, můžete také přetáhnout instanci. Tímto způsobem můžete otáčet instanci vzhledem k její kosti.

- Chcete-li změnit polohu větve armatury, přetáhněte některou kost ve větvi.
- Všechny kosti ve větvi se přesunou. Kosti v jiných větvích armatury nelze přesunovat.
- Chcete-li otočit kost i s podřízenými kostmi, aniž byste přesunuli nadřazenou kost, táhněte kostí se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li tvar IK přesunout do nového umístění ve vymezené ploše, vyberte tento tvar a změňte v inspektoru vlastností jeho vlastnosti X a Y. Můžete tvar také přetáhnout se stisknutou klávesou Alt.

Odstraňování kostí

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit jednotlivou kost a všechny její podřízené kosti, klikněte na tuto kost a stiskněte klávesu Delete.
- Více kostí pro odstranění vyberete kliknutím na jednotlivé kosti se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu v časové ose, klikněte pravým tlačítkem myši na rozmezí armatury IK v časové ose a z kontextové nabídky zvolte příkaz Odebrat armaturu.
- Chcete-li odstranit všechny kosti z tvaru IK nebo armatury symbolu ve vymezené ploše, vyberte všechny kosti poklepáním na jednu kost v armatuře. Potom stiskněte klávesu Delete. Tvary IK se vrátí na běžné tvary.

Přesun kostí vzhledem k přiřazenému tvaru nebo symbolu

- Chcete-li přesunout umístění libovolného konce kosti uvnitř tvaru IK, přetáhněte tento konec kosti nástrojem dílčí výběr.

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

- Chcete-li přesunout spoj, hlavicí nebo koncovou část kosti uvnitř instance symbolu, přesuňte transformační bod instance. Použijte nástroj Volná transformace. Kost se přesune s transformačním bodem.
- Chcete-li přesunout jednotlivou instanci symbolu a přitom nepřesunout žádné další propojené instance, přetáhněte instanci se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Command (Mac), případně ji přetáhněte pomocí nástroje Volná transformace. Kosti připojené k instanci se prodlouží nebo zkrátí, aby se přizpůsobily novému umístění instance.

Úprava tvaru IK

Řídicí body obrysu ve tvaru IK můžete přidávat, odstraňovat a upravovat pomocí nástroje dílčí výběr.

- Chcete-li změnit polohu kosti, aniž byste změnili tvar IK, přesuňte koncový bod kosti.
- Chcete-li zobrazit řídicí body hranice tvaru IK, klikněte na tah tvaru.
- Chcete-li přesunout řídicí bod, přetáhněte řídicí bod.
- Chcete-li přidat nový řídicí bod, klikněte na část tahu, která žádné řídicí body neobsahuje.
- Chcete-li odstranit existující řídicí bod, vyberte tento bod kliknutím a poté stiskněte klávesu Delete.

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

Vázání kostí k bodům tvarů

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

Můžete vázat více řídicích bodů k jedné kosti nebo více kostí k jednomu řídicímu bodu.

- Chcete-li zvýraznit řídicí body připojené ke kosti, klikněte na kost s nástrojem Vázat.

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

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

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

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

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

- Chcete-li zvýraznit kosti připojené k řídicím bodům, klikněte na řídicí bod s nástrojem Vázat.

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

- Chcete-li do vybraného řídicího bodu přidat jiné kosti, klikněte na kost se stisknutou klávesou Shift.

- Chcete-li z vybraného řídicího bodu kost odstranit, klikněte na žlutě zvýrazněnou kost se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Option (Macintosh)

[Na začátek stránky](#)

Omezení pohybu kostí IK

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

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

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

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

Příklady:

- U ruky můžete omezit počet stupňů otáčení lokte, aby jej nebylo možné otočit za normální rozsah pohybu předloktí.
- Chcete-li povolit přesunutí znaku na vymezené ploše, povolte na kořenové kosti posunutí X nebo Y. Při použití posunutí X a Y pro přesnější přesunutí vypněte otočení.

Když je vybrána jedna kost nebo více kostí, můžete tyto vlastnosti nastavit v inspektoru vlastností.

- Chcete-li povolit pohyb vybrané kosti podél osy x nebo y a měnit délku její nadřazené kosti, vyberte v oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Povolit.

Na spoji se objeví dvouhlová šipka kolmo ke kosti, která označuje povolený pohyb podél

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

- Chcete-li omezit míru pohybu podél osy x nebo y, vyberte v oddílu Spoj: Posunutí X nebo Spoj: Posunutí Y v inspektoru vlastností možnost Omezit a zadejte hodnotu minimální a maximální vzdálenosti, o kterou lze kost přesunout.
- Chcete-li otáčení vybrané kosti okolo spoje zakázat, odznačte políčko Povolit v oddílu Spoj: Otočení v inspektoru vlastností.

Toto políčko je ve výchozím nastavení zaškrtnuto.

- Chcete-li omezit otáčení kosti, zadejte v oddílu Spoj: Otočení v inspektoru vlastností minimální a maximální počet stupňů otáčení.

Stupně otáčení se vztahují k nadřazené kosti. Nad spojem kosti se zobrazí oblouk, který označuje stupně volnosti otáčení.

- Má-li být vybraná kost vzhledem ke své nadřazené kosti stacionární, zakažte otáčení a posun os x a y.

Kost se stane pevnou kostí a řídí se pohybem své nadřazené kosti.

- Chcete-li omezit rychlost pohybu vybrané kosti, zadejte v inspektoru vlastností hodnotu do pole Rychlost spoje.

Rychlost spoje kosti propůjčuje dojem hmotnosti. Maximální hodnota 100 % je rovna neomezené rychlosti.

[Na začátek stránky](#)

Přidání pružnosti ke kostem

K přidání pružnosti ke kostem IK lze používat dvě vlastnosti kostí. Vlastnosti kostí Síla a Tlumení začleňují do systému kostí IK dynamické fyzikální vlastnosti a poskytují jim reálný fyzický pohyb. Tyto vlastnosti umožňují snazší vytváření fyzikálně vylepšených animací. Vlastnosti Síla a Tlumení dodávají animaci kostí pohyblivost jako u skutečných kostí, kterou je možné výrazně upravit. Tyto vlastnosti je vhodné nastavit před přidáním pozice do vrstvy pozice.

Síla: Tuhost pružiny. Vyšší hodnoty vytváří tužší pružinový efekt.

Tlumení: Rychlost oslabování pružinového efektu. Vyšší hodnoty způsobují rychlejší oslabování pružnosti. Nulová hodnota způsobuje zůstatkovou pružnost v její plné síle v průběhu snímků vrstvy pozic.

Chcete-li zapnout pružnost, vyberte jednu nebo více kostí a v oddílu Pružina Inspektoru vlastností nastavte hodnoty Síla a Tlumení. Čím vyšší bude síla, tím méně bude pružina pružit. Tlumení určuje rychlost snižování síly efektu pružiny, takže čím vyšší hodnotu bude mít, tím rychleji animace skončí.

Jestliže chcete vlastnosti Síla a Tlumení vypnout, vyberte na časové ose vrstvu pozic a v oddílu Pružina Inspektoru vlastností zrušte zaškrtnutí políčka Zapnout. Tato možnost umožňuje zobrazení definovaných pozic na ploše ve vrstvě pozic, bez efektu vlastností pružnosti.

Následující faktor ovlivňuje konečný vzhled animace kostí, pokud pracujete s vlastnostmi pružení. Experimentujte s nastavením každé z těchto možností, dokud nedosáhnete požadovaného konečného vzhledu.

- Hodnota vlastnosti Síla.
- Hodnota vlastnosti Tlumení.
- Počet snímků mezi pozicemi ve vrstvě pozic.
- Celkový počet snímků ve vrstvě pozic.
- Počet snímků mezi koncovou pozicí a posledním snímkem vrstvy pozic.

[Na začátek stránky](#)

Animace armatury

Animace armatur IK se v Animate vytvářejí jinak než animace jiných objektů. U armatur vytvoříte klíčový

snímek jednoduše tak, že přidáte snímky do vrstvy pozice a změníte polohu armatury ve vymezené ploše. Klíčové snímky ve vrstvách pozice se nazývají pozice. Protože se armatury IK obvykle používají pro účely animací, chová se každá vrstva pozice automaticky jako vrstva doplnění.

Vrstvy pozice IK se ale od vrstev doplnění liší, protože jedinými vlastnostmi, které lze doplnit, je poloha kostí ve vrstvě pozice. Chcete-li doplnit jiné vlastnosti objektu IK, jako například umístění, transformaci, barevné efekty nebo filtry, uzavřete armaturu a její přidružené objekty do filmového klipu nebo grafického symbolu. Pak můžete tyto vlastnosti symbolu animovat pomocí příkazu Vložit > Doplnění pohybu a panelu Editor pohybu.

Také můžete armatury IK animovat pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0 za běhu. Pokud chcete armaturu animovat pomocí skriptu jazyka ActionScript, nelze ji animovat v časové ose. Armatura může mít pouze jednu pozici ve vrstvě pozice. Tato pozice musí být v prvním snímku, ve kterém se armatura ve vrstvě pozice objeví.

[Na začátek stránky](#) 

Skrytí ovládacích prvků pro úpravy během animace

Když všechny ovládací prvky na obrazovce necháte stále aktivované, může to vést k neúmyslné změně všech umístění a vlastností armatury. Po vytvoření kostí a armatury pro animaci můžete vypnout ovládací prvky pro úpravy armatury a typy výběrem možnosti skrytí ovládacích prvků pro úpravy armatur a zaškrtnutím políčka pro tipy v Inspektoru vlastností.

[Na začátek stránky](#) 

Animace armatury v časové ose

Armatury IK existují ve vrstvě pozice v časové ose. Chcete-li animovat armatury v časové ose, vložte pozice kliknutím pravým tlačítkem na snímek ve vrstvě pozice a vyberte možnost Vložit pozici. Změňte konfiguraci armatury pomocí nástroje výběr. Aplikace Animate automaticky interpoluje polohy kostí ve snímcích mezi pozicemi.

1. Abyste vytvořili prostor pro animaci, kterou chcete vytvořit, přidejte v případě potřeby v časové ose snímky do vrstvy pozice armatury.
Snímky přidáte kliknutím pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Option (Macintosh) na snímek ve vrstvě pozice vpravo od existujících snímků a volbou příkazu Vložit snímek. Snímky můžete přidat nebo odstranit kdykoli později.
2. Chcete-li do snímku ve vrstvě pozice přidat novou pozici, proveďte to některým z následujících způsobů:
 - Umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete pozici přidat, a poté změňte polohu armatury ve vymezené ploše.
 - Klikněte na snímek ve vrstvě pozice pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Option (Macintosh) a zvolte příkaz Vložit pozici.
 - Umístěte přehrávací hlavu do snímku, do kterého chcete pozici přidat, a poté stiskněte klávesu F6.

Aplikace Animate pozici vloží do vrstvy pozice v aktuálním snímku. Novou pozici ve snímku označuje značka pozice ve tvaru kosočtverce.

3. Dokončete animaci přidáním dalších pozic do jednotlivých snímků podle potřeby.
4. Chcete-li změnit délku animace v časové ose, umístěte kurzor myši nad poslední snímek armatury, aby se objevil kurzor Změnit velikost. Potom přidejte nebo odeberte snímky přetažením posledního snímku vrstvy pozice doprava nebo doleva.
Aplikace Animate přemístí snímky pozice úměrně ke změně v délce trvání vrstvy a interpoluje mezilehlé snímky. Chcete-li změnit velikost rozmezí armatury v časové ose bez ovlivnění umístění snímků pozice, přetáhněte poslední snímek rozmezí armatury se stisknutou klávesou Shift.

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

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

Úpravy umístění pozic v armatuře

Umístění pozic můžete upravit následujícími způsoby:

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

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

Použití dodatečných doplňovaných efektů k vlastnostem objektu IK

Chcete-li u vlastností objektu IK použít jiné doplňované efekty než je poloha kosti, je třeba tento objekt uzavřít do filmového klipu nebo grafického symbolu.

1. Vyberte armaturu IK a všechny její přidružené objekty.
U tvaru IK stačí jednoduše kliknout na tento tvar. U propojených sad instancí symbolů můžete kliknout na vrstvu pozice v časové ose nebo kolem všech propojených symbolů ve vymezené ploše přetáhnout výběrový rámeček.
2. Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) na výběr a z kontextové nabídky zvolte příkaz Převést na symbol.
3. V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název symbolu a z nabídky Typ vyberte možnost Filmový klip nebo Grafika. Klikněte na OK.
Aplikace Animate symbol vytvoří i s jeho vlastní časovou osou, která bude obsahovat vrstvu pozice pro armaturu.
4. Chcete-li nový symbol použít na hlavní časové ose svého souboru FLA, přetáhněte tento symbol z panelu Knihovna na vymezenou plochu.
Nyní lze k nové instanci symbolu ve vymezené ploše přidávat efekty doplnění pohybu.

Symboly obsahující armatury IK můžete vnořovat do tolika vrstev jiných vnořených symbolů, do kolika je potřebujete vnořit k vytvoření požadovaného efektu.

Příprava armatury k animaci za běhu pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0

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

Skriptem jazyka ActionScript lze ovládat pouze armatury s jedinou pozicí. Armatury s více než jednou pozicí lze ovládat pouze v časové ose.

1. Vyberte nástrojem Výběr snímek ve vrstvě pozice, který obsahuje armaturu.
2. V Inspektoru vlastností zvolte z nabídky Typ možnost Za běhu.

Nyní lze hierarchii pomocí skriptu jazyka ActionScript 3.0 ovládat za běhu.

Ve výchozím nastavení je název armatury v inspektoru vlastností stejný jako název vrstvy pozice. Při odkazování na armaturu ve skriptu jazyka ActionScript používejte tento název. Název můžete změnit v inspektoru vlastností.

[Na začátek stránky](#)

Přidávání náběhu/doběhu do animace IK

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

1. Vyberte snímek pozice nebo snímek mezi dvěma snímky pozice ve vrstvě pozice.
 - **Mezilehlý snímek:** Náběh/doběh má vliv na snímky mezi snímky pozice vlevo a vpravo od vybraného snímku.
 - **Snímek pozice:** Náběh/doběh má vliv na snímky mezi vybranou pozicí a další pozicí ve vrstvě.
2. Z nabídky Náběh/doběh v inspektoru vlastností vyberte typ náběhu/doběhu.
 - **Jednoduché náběhy/doběhy:** Čtyři náběhy/doběhy, které zpomalí pohyb na snímcích bezprostředně před vybraným snímkem nebo po něm.
 - **Náběhy/doběhy spuštění a zastavení:** Zpomalují pohyb na snímcích bezprostředně po předchozím snímku pozice a ve snímcích bezprostředně před následujícím snímkem pozice.

Poznámka: Při používání doplnění pohybu jsou v Editoru pohybu k dispozici ty samé typy náběhů/doběhů. Když je v časové ose vybráno doplnění pohybu, můžete křivku každého typu náběhu/doběhu vidět v Editoru pohybu.

3. V inspektoru vlastností zadejte hodnotu míry náběhu/doběhu.

Výchozí hodnota je 0, neboli žádný náběh/doběh. Maximální hodnota je 100 a platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky předcházející snímku pozice. Minimální hodnota je -100, která platí pro nejvýraznější efekt náběhu/výběhu pro snímky bezprostředně následující za předcházejícím snímkem pozice. Po dokončení můžete zobrazit náhled náběhu/doběhu pohybu na vymezené ploše. Přesouváním přehrávací hlavy po časové ose mezi dvěma snímky pozice lze sledovat použití náběhu/doběhu.



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

Vodítko animace

Přehled

Vodítko animace v aplikaci Adobe Animate CC (dříve Flash Professional CC) vám pomáhá vylepšovat animace definováním cesty pro animované objekty. To se hodí, 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 vodítcích animace najdete v tématu **Práce s animací klasického doplnění**

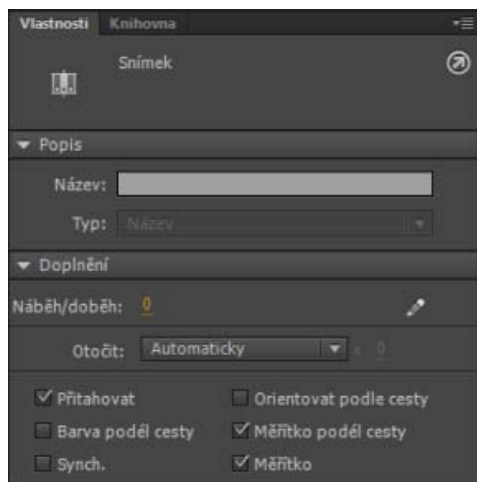
[Na začátek stránky](#)

Vodítko animace založené na proměnlivé šířce tahu

Objekt můžete animovat na základě proměnlivé tloušťky tahu, kterým nakreslíte cestu vodítka.

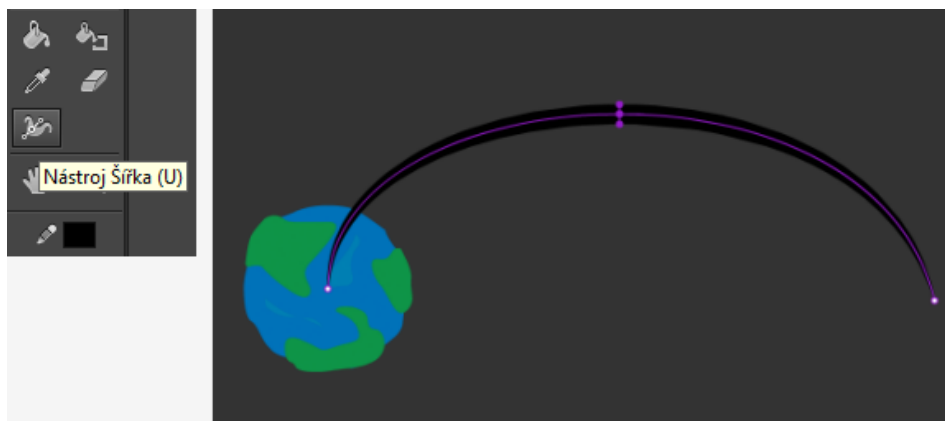
Kromě klíčových snímků pro počáteční a koncovou polohu objektu nepotřebujete k vyjádření proměnlivosti tloušťky tahu žádné jiné klíčové snímky.

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 v inspektoru vlastností zaškrtněte políčka Měřítka a Měřítka podél cesty. Objekt je teď připraven sledovat změny velikosti na základě tloušťky tahu.

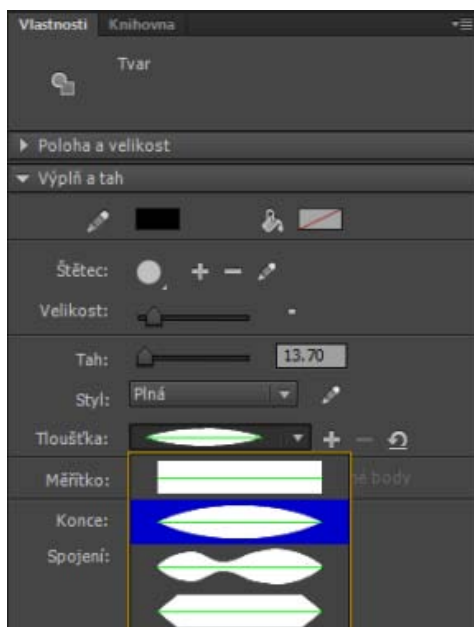


3. Tloušťku tahu definujte pomocí jedné z následujících metod:

- Na panelu nástrojů vyberte nástroj Šířka (U), klikněte na jakékoli místo na cestě a přetažením nastavte jinou tloušťku cesty.



- Na panelu nástrojů nebo v inspektoru vlastností vyberte nástroj Výběr (V), vyberte cestu a v rozevírací nabídce Šířka pak vyberte profil, který chcete pro tah použít.



Další informace o tahu proměnlivé šířky najdete v tématu **Tahy proměnlivé šířky**.

Až tah proměnlivé šířky definujete jako cestu a spustíte doplnění pohybu, možná si všimnete, 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 snímky, je během animace zohledněn profil šířky každého segmentu.

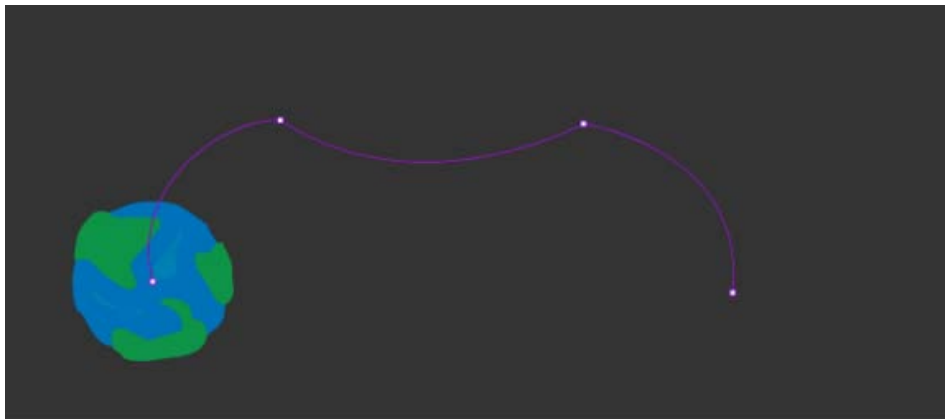


[Na začátek stránky](#)

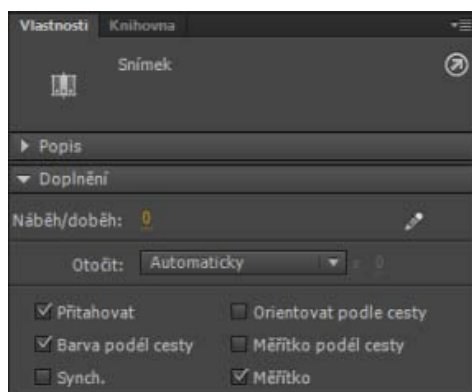
Vodítko animace založené na barvě tahu

Vodítko 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.

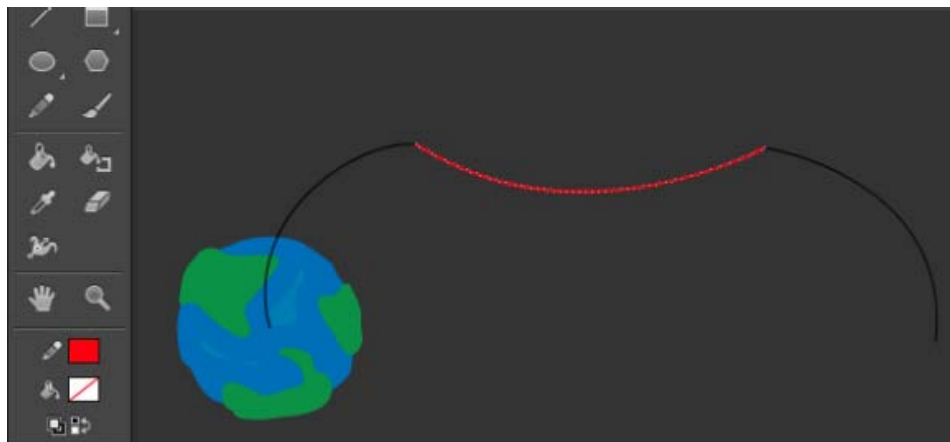
Kromě klíčových snímků pro počáteční a koncovou polohu objektu není nutné vytvářet k vyjádření proměnlivosti barvy tahu žádné další klíčové snímky.



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



2. Na panelu nástrojů zvolte nástroj Výběr (V), vyberte druhý segment cesty vodítka a zvolte jinou barvu. Stejný postup opakujte také pro třetí segment cesty.



Teď spusťte animaci a podívejte se, jak barva cesty vodítka ovlivňuje v průběhu doplnění samotný objekt. Můžete si všimnout, že vliv má nejenom barva, ale také hodnota alfa/krytí segmentu tahu v cestě vodítka. Následující příklad používá vodítko Animace s proměnlivou barvou:



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

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

Práce s animacemi klasických doplnění v Animate CC

O animacích klasických doplnění

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodiček

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

Vložení vlastností animace klasického doplnění

Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O animacích klasických doplnění

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

Klasická doplnění jsou starším způsobem vytváření animací v aplikaci Animate. Tato doplnění jsou podobná novějším *doplnění 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 těchto rozdílech viz téma Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními.

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 Animate. Novější a snadnější způsob je použití doplnění pohybu. Viz téma Animace doplnění pohybu.
- Klasickými doplněními nelze doplnit 3D vlastnosti.

Ukázky klasických doplňovaných animací najdete na stránce ukázek aplikace 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.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Vytváření a úpravy klíčových snímků pro animaci klasického doplnění

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření klíčových snímků pro starší klasická doplnění. Náповědu k vlastnostem klíčových snímků pro nová doplnění pohybu získáte v tématu Vytváření animace doplnění.

Změny v animaci klasického doplnění definuje klíčový snímek. V doplňované animaci definujete klíčové snímky ve významných bodech v animaci a aplikace Animate 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 aplikace Animate 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 snímek 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 Použití průsvitek.

Postup vytváření klíčových snímků

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte snímek v časové ose a vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
 - Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na snímek v časové ose a vyberte Vložit klíčový snímek.

Vkládání snímků na časovou osu

- Pokud chcete vložit nový snímek, vyberte možnosti Vložit > Časová osa > Snímek.
- Chcete-li vytvořit nový klíčový snímek, vyberte možnosti 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 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.

Odstranění nebo změna snímku nebo klíčového snímku

- Chcete-li odstranit snímek, klíčový snímek nebo sekvenci snímků, vyberte je a klikněte 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. Pokud chcete na cílovou časovou osu vložit přesný počet kopírovaných snímků a nahradit je, použijte možnost Vložit a přepsat snímky.
- Chcete-li klíčový snímek převést na běžný snímek, vyberte příslušný klíčový snímek a zvolte Změnit > Časová osa > Vymazat klíčový snímek, nebo na něj klikněte 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.

[Na začátek stránky](#)

Přidání animace klasického doplnění k instanci, skupině nebo textu.

Poznámka: Toto téma pojednává o vytváření starších klasických doplnění. Náповědu k vytváření novějších doplnění pohybu najdete v tématu Vytváření animace doplnění.

Chcete-li doplnit změny vlastností instancí, skupin a typu, můžete použít klasické doplnění. Aplikace Animate může doplnit polohu, velikost, natočení a zkosení instancí, skupin a textu. Kromě toho může 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 Animate snímky automaticky znovu doplní.

Vytvoření animace klasického doplnění

1. Kliknutím na název vrstvy změňte tuto vrstvu na aktivní a vyberte prázdný klíčový snímek ve vrstvě, ve které má animace začít. Tento snímek bude prvním snímkem klasického doplnění.
2. Chcete-li do tohoto prvního snímku klasického doplnění přidat obsah, proveďte jeden z následujících kroků:
 - Vytvořte grafický objekt pomocí nástroje pero, elipsa, obdélník, tužka nebo štětec a pak ho 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 Animate automaticky převede tento objekt na symbol a nazve ho *tween1*.

6. Pokud jste ve čtvrtém kroku změnil 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 učaři 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 Animate lze pracovat s klasickými doplněními jako se soubory XML. Aplikace Animate 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.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Vytvoření pohyblivé vrstvy vodítek

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

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

- Přetáhněte normální vrstvu na vrstvu vodítek. Toto převádí vrstvu vodítek do vrstvy vodítek pohybu a spoje normální vrstvu k nové vrstvě vodítek pohybu.

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

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Vytváření klasického doplnění pohybu podél cesty

Poznámka: Toto téma pojednává o práci se staršími klasickými doplněními. Nápravu pro novější doplnění pohybu pomocí cest pohybu uvádí téma Úpravy cesty pohybu animace doplnění.

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



V tomto příkladě jsou dva objekty v samostatných vrstvách připojené ke stejné cestě pohybu.

Vytvoření cesty pohybu pro klasickou doplňovanou animaci

1. Vytvořte sekvenci klasické doplňované animace.

Pokud v inspektoru vlastností vyberete volbu Orientovat podle cesty, účaří doplňovaného prvku se orientuje podle cesty pohybu. Pokud vyberete Přitahovat, vztažený bod doplňovaného prvku se přitahuje na cestu pohybu.

2. Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy, která obsahuje klasické doplnění, a zvolte příkaz Přidat vodítko klasického pohybu.

Aplikace Animate 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 už v časové ose vrstvu vodítka máte, můžete vrstvu obsahující klasické doplnění přetáhnout pod vrstvu vodítka a tím vrstvu vodítka převést na vodítko pohybu a svázat s ním klasické doplnění.



Vrstva vodítka pohybu nad vrstvou, která obsahuje klasické doplnění.

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

Také můžete do vrstvy vodítka pohybu vložit tah.

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



Obrázek auta přitáhnutý na počátek tahu vodítka

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

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

Při přehrávání animace skupina nebo symbol sleduje cestu pohybu.

Pokud se chcete dozvědět něco více o průvodci animací na základě tahu proměnlivé šířky a proměnlivé barvy, získáte informace v tématu **Vodítka animace**

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 Vodítka.

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.

[Na začátek stránky](#)

Vložení vlastností animace klasického doplnění

Poznámka: Toto téma pojednává o vkládání vlastností starších klasických doplnění. Návod pro vkládání vlastností novějších doplnění pohybu získáte v tématu Kopírování a vkládání vlastností doplnění pohybu.

Příkaz Vložit pohyb umožňuje klasické doplnění zkopírovat a vložit pouze určité vlastnosti, které chcete aplikovat na jiný objekt.

1. V časové ose vyberte snímky obsahující klasické doplnění, které chcete kopírovat. Snímky, které vyberete, musejí být obsaženy ve stejné vrstvě, nemusejí ale zahrnovat pouze klasické doplnění. Výběr může zahrnovat doplnění, prázdné snímky, případně dvě nebo více doplnění.
2. Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat pohyb.
3. Vyberte instanci symbolu, na který chcete uplatnit zkopírované klasické doplnění.
4. Vyberte položky Úpravy > Časová osa > Vložit pohyb jinak. Vyberte určité vlastnosti klasického doplnění, které chcete do instance symbolu vložit. Vlastnosti klasického doplnění jsou tyto:

Poloha X Vzdálenost, na kterou se objekt přemístí ve směru x.

Poloha Y Vzdálenost, na kterou se objekt přemístí ve směru y.

Vodorovné měřítko Poměr mezi aktuální velikostí objektu a jeho přirozenou velikostí ve vodorovném směru (X).

Svislé měřítko Určuje poměr mezi aktuální velikostí objektu a jeho přirozenou velikostí ve svislém směru (Y).

Natočení a zkosení Natočení a zkosení objektu. Tyto vlastnosti se musí na objekt aplikovat společně. Zkosení je hodnota natočení ve stupních, a když aplikujete natočení i zkosení, obě vlastnosti se navzájem ovlivňují.

Barva Na daný objekt se aplikují všechny hodnoty barvy, například Odstín, Jas a Alfa.

Filtry Všechny hodnoty a změny filtrů pro vybraný rozsah snímků. Pokud se na objekt aplikují filtry, vloží se filtr s veškerými hodnotami nedotčenými a jeho stav (povolený nebo zakázaný) se aplikuje na nový objekt také.

Režim prolnutí Aplikuje režim prolnutí objektu.

Nahradit vlastnosti měřítka cíle Pokud je tato volba nezaškrtnutá, znamená to, že všechny vlastnosti budou vloženy relativně vzhledem k cílovému objektu. Když je zaškrtnutá, změní tato volba vlastnosti měřítka cíle.

Nahradit vlastnosti otočení a zkosení cíle Pokud je tato volba nezaškrtnutá, znamená to, že všechny vlastnosti budou vloženy relativně vzhledem k cílovému objektu. Když je zaškrtnutá, vložené vlastnosti změní stávající vlastnosti otočení a velikosti objektu.

Potřebné informace snímků, doplnění a symbolů se vloží tak, aby tyto prvky odpovídaly původnímu, kopírovanému doplnění.

Chcete-li zkopírovat klasické doplnění symbolu do panelu Akce nebo je použít v jiném projektu jako kód jazyka ActionScript, použijte příkaz Kopírovat pohyb jako ActionScript 3.0.

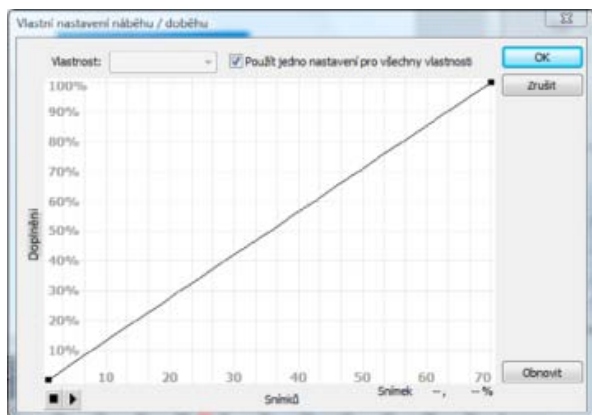
[Na začátek stránky](#)

Použití vlastního nastavení náběhu/doběhu u animace klasického doplnění

Poznámka: Toto téma pojednává o přidání náběhu/doběhu do starších klasických doplnění. Náповědu pro přidání náběhu/doběhu do novějších doplnění pohybu viz *Náběhy/doběhy 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 kliknutím na tlačítko Upravit v části Náběh/doběh v inspektoru vlastností.

Další ovládací prvky pro dialogové okno Vlastní nastavení náběhu/doběhu

Zaškrtnutí políčka 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. Nemá-li zaškrtnutí políčko zaškrtnuté, rozbalovací nabídka Vlastnosti je zapnutá a každá vlastnost má samostatnou křivku definující rychlost této vlastnosti.

Rozbalovací nabídka Vlastnosti Je zapnutá pouze tehdy, když není vybrané zaškrtnutí 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. Kliknutím na čtvercové táhlo řídicího bodu se tento řídicí bod vybere a na jeho obou stranách se zobrazí tangenciální body. Prázdné kroužky představují tangenciální body. Přetáhněte řídicí bod nebo jeho tangenciální body myší nebo k jejich přemístění použijte klávesy se šipkami.

Tip: Ve výchozím nastavení se řídicí body přitahují na mřížku. Přitahování můžete vypnout stiskem klávesy *X* při přetahování řídicího bodu.

Kliknutím na oblast křivky mimo všech řídicích bodů se do křivky v tomto bodě přidá nový řídicí bod, aniž by se změnil tvar křivky. Kliknutím mimo křivku a řídicí body se aktuálně vybraný řídicí bod odznačí.

Přidání vlastního náběhu/doběhu

1. V časové ose vyberte vrstvu, na kterou jste aplikovali klasické doplnění.
2. Klikněte na tlačítko Upravit vedle jezdce Náběh/doběh ve snímku inspektoru vlastností.

3. (Volitelně) Chcete-li zobrazit křivku pro určitou doplněnou vlastnost, označte možnost Použít jedno nastavení pro všechny vlastnosti a vyberte vlastnost v nabídce.
4. Chcete-li přidat řídicí bod, klikněte 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, klikněte 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 Animate.

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.

Společnost Adobe také doporučuje

- O animaci doplnění
- Vytváření symbolů
- Rozdělení textu modulu TLF
- O doplňované animaci

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

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

Jak vytvořit animaci doplnění pohybu

[O animaci doplnění](#)

[Použití přednastavení pohybu](#)

[Vytvoření animace doplnění](#)

[Úpravy cesty pohybu animace s doplněním](#)

[Úprava rozsahů doplnění animace na časové ose](#)

[Práce s doplněními pohybu uloženými jako soubory XML](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

O animaci doplnění

Na úvod

***Poznámka:** Podobně jako většina věcí v aplikaci Animate (dříve Flash Professional CC), nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.*

Než začnete vytvářet doplňované animace, je vhodné se seznámit s následujícími principy aplikace Animate:

- 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. Základní informace viz téma Snímky a klíčové snímky.
- Symboly a vlastnosti symbolů. Mezi typy doplnitelných symbolů patří filmové klipy, tlačítka a grafiky. Text je také doplnitelný.
- Vnořené symboly. Instance symbolů mohou být vnořeny v jiných symbolech.
- Volitelně: Úpravy Bézierových křivek pomocí nástrojů výběr a dílčí výběr. Tyto nástroje lze použít k úpravám cest doplnění pohybu. Další informace získáte v části Úpravy doplnění pohybu pomocí editoru pohybu.

Další informace o těchto pojmech najdete v seznamu odkazů na konci stránky.

Principy doplnění pohybu

Doplnění pohybu je animace, kterou vytvoříte určením odlišných hodnot pro vlastnosti objektu na různých snímcích. Aplikace Animate 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. Pokud vytvoříte doplnění, aplikace Animate vypočítá všechny polohy filmového klipu mezi nimi. Výsledkem je animace symbolu pohybujícího se zleva doprava od snímku 1 do snímku 20. V každém snímku mezi nimi aplikace Animate posune filmový klip po vymezené ploše o jednu dvacetinu celkové 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 spoustu dalších nástrojů aplikace Animate. Tyto hodnoty vlastností se zadávají do požadovaných snímků a aplikace Animate následně přidá do rozsahu doplnění požadované klíčové snímky vlastnosti. Aplikace Animate interpoluje hodnoty těchto vlastností ve snímcích mezi vytvořenými klíčovými snímky vlastnosti.

Poznámka: *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, převed'te daný text na symbol.

- Vlastnosti filtrů (filtry nelze aplikovat na grafické symboly)

Rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními

Aplikace Animate pro vytváření pohybu podporuje dva rozdílné typy doplnění. *Doplnění pohybu* jsou efektivní a jejich vytvoření je jednoduché. Doplnění pohybu umožňuje nejvyšší stupeň kontroly animace. *Klasická doplnění* obsahují všechna doplnění vytvořená v dřívějších verzích aplikace Animate a jejich vytváření je složitější. Zatímco doplnění pohybu umožňuje mnohem rozsáhlejší ovládání doplnění, klasická doplnění poskytují určité specifické možnosti, které mohou někteří uživatelé potřebovat.

Rozdíly mezi doplněním pohybu a klasickým doplněním zahrnují následující:

- Klasická doplnění používají klíčové snímky. Klíčové snímky jsou snímky, ve kterých se objeví nová instance objektu. K doplnění pohybu může být přiřazena pouze jedna instance objektu a namísto klíčových snímků používají klíčové snímky vlastnosti.
- Doplnění pohybu se v celém rozmezí doplnění skládá jen z jednoho cílového objektu. Klasické doplnění umožňuje doplňování mezi dvěma klíčovými snímky, jež obsahují instance stejných nebo různých symbolů.
- Doplnění pohybu a klasické doplnění umožňují pouze doplnění specifických typů objektů. Jestliže použijete doplnění pohybu u nepovolených typů objektů, nabídne aplikace Animate 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 Animate (Adobe.com)

- Průvodce migrací pohybu v aplikaci Animate (Adobe.com)
- Užitečný příspěvek o modelu pohybu v aplikaci Animate a rozdíly mezi doplněními pohybu a klasickými doplněními zveřejnila Jen DeHaan na svém blogu na webu Flashthusiast.com.

Použití přednastavení pohybu

Přednastavené pohyby jsou předkonfigurovaná doplnění pohybu, která můžete aplikovat na objekt ve vymezené ploše. Jednoduše vyberete objekt a kliknete na tlačítko Aplikovat na panelu Přednastavení pohybu.

Pomocí přednastavení pohybů se lze rychle naučit základy přidávání animace v aplikaci Animate. Jakmile pochopíte, jak přednastavení fungují, bude vytváření vlastních animací ještě jednodušší.

Můžete vytvářet a ukládat vlastní přednastavení. Mohou to být upravené stávající přednastavení pohybu i vlastní doplnění, která jste si sami vytvořili.

Panel Přednastavení pohybu umožňuje také import a export přednastavení. Přednastavení můžete sdílet se svými kolegy nebo využít přednastavení sdílená členy tvůrčí komunity návrhářů aplikace Animate.

Používání přednastavení může výrazně ušetřit čas při návrhu a vývoji projektů, zejména pokud často používáte podobné typy doplnění.

Poznámka: Přednastavení pohybu mohou obsahovat pouze doplnění pohybu. Klasická doplnění nelze ukládat jako přednastavení pohybu.

Zobrazení náhledu přednastavení pohybu

U každého přednastavení pohybu v aplikaci Animate je zahrnut náhled, který lze zobrazit v panelu Přednastavení pohybu. Náhled vám umožňuje vytvořit si představu o tom, jak animace vypadá, když ji aplikujete na objekt ve vašem dokumentu. 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 kliknutím na tlačítko Aplikovat. Na objekt lze aplikovat vždy pouze jedno přednastavení. Pokud na stejný objekt aplikujete druhé přednastavení, nahradí druhé přednastavení první.

Po aplikování přednastavení na objekt na vymezené ploše už mezi doplněním vytvořeným v časové ose a panelem Přednastavení pohybu není žádná vazba. Pokud v panelu Přednastavení pohybu odstraníte nebo přejmenujete přednastavení, nebude to mít žádný vliv na doplnění, která byla předtím s tímto přednastavením vytvořena. Pokud v panelu uložíte nové přednastavení přes stávající, nebude to mít žádný vliv na doplnění, která byla předtím s původním přednastavením vytvořena.

Každé přednastavení pohybu obsahuje určitý počet snímků. Když přednastavení aplikujete, rozsah doplnění vytvořený v časové ose obsahuje tento počet snímků. Pokud již bylo na cílový objekt aplikováno doplnění odlišné délky, rozsah doplnění se upraví tak, aby odpovídalo délce přednastavení pohybu. Po aplikování přednastavení můžete upravit délku rozsahu doplnění v časové ose.

Přednastavení pohybu, která obsahují 3D pohyb, lze aplikovat pouze na instance filmových klipů. Doplněné 3D vlastnosti nebudou aplikovány na grafické symboly, na symboly tlačítek ani na klasická textová pole. 2D nebo 3D přednastavení pohybu můžete aplikovat na libovolný 2D nebo 3D filmový klip.

Poznámka: Přednastavení pohybu, které animuje polohu osy ze 3D filmového klipu, způsobí, že filmový klip zdánlivě změní i svou polohu kolem os x a y. Je to z toho důvodu, že pohyb podél osy z se řídí neviditelnými přímkami perspektivy, které vychází ze 3D úběžného bodu (ten se nastavuje v inspektoru vlastností instance 3D symbolu) k okrajům vymezené plochy.

Aplikování přednastavení pohybu:

1. Na vymezené ploše vyberte doplňitelný objekt. Pokud aplikujete přednastavení pohybu na objekt, který nelze doplnit, zobrazí se dialogové okno umožňující převést tento objekt na symbol.
2. V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení.
3. Klepněte na panelu na tlačítko Aplikovat nebo zvolte z nabídky panelu příkaz Aplikovat v aktuálním umístění.

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

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

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

Uložení doplnění jako vlastního přednastavení pohybu

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

Uložení vlastního doplnění jako přednastavení:

1. Vyberte jednu z následujících položek:
 - Rozpětí doplnění v časové ose
 - Objekt na vymezené scéně, na který bylo aplikováno vlastní doplnění
 - Cestu pohybu na vymezené ploše
2. Klepněte na tlačítko Uložit výběr jako v panelu Přednastavení pohybu nebo v kontextové nabídce výběru zvolte příkaz Uložit jako přednastavení pohybu.

Nové přednastavení se objeví v panelu Přednastavení pohybu. Aplikace Animate přednastavení uloží jako soubor XML. Soubory se ukládají do následujících složek:

- Windows: <pevný disk>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Animate 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 Animate otevře soubor XML a přidá přednastavení pohybu do panelu.

Export přednastavení pohybu

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

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. Při odstranění přednastavení aplikace Animate odstraní soubor XML z disku. Přednastavení, která byste mohli ještě někdy potřebovat, doporučujeme nejprve exportovat.

1. V panelu Přednastavení pohybu vyberte přednastavení, které chcete odstranit.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V nabídce panelu zvolte položku Odstranit.
 - V panelu klepněte na tlačítko Odstranit položku.

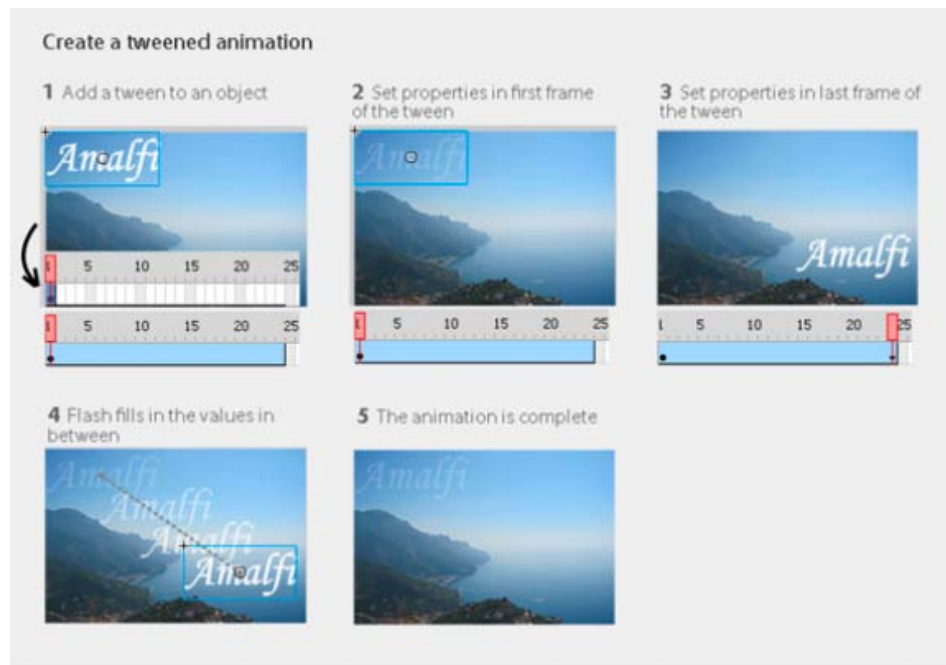
Vytvoření náhledu vlastního přednastavení

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 vytvořte ze souboru FLA soubor SWF.
4. Umístěte soubor SWF do stejné složky, ve které se nachází soubor XML vlastního přednastavení pohybu. Tyto soubory se ukládají do následujících složek:
 - Windows: <pevný disk>\Documents and Settings\<uživatel>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<jazyk>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <pevný disk>/Users/<uživatel>/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/<jazyk>/Configuration/Motion Presets/

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

Vytvoření animace doplnění



Kroky při vytváření doplňované animace.

Na úvod

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

Použití ActionScriptu není nutné. Podobně jako většina akcí v aplikaci Animate nevyžaduje animace žádný ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomoci ActionScriptu vytvořit.

Základy časové osy a úpravy vlastností. Než začnete pracovat s doplňními pohybu, seznámte se se základním použitím časové osy a úpravami vlastností. Základní informace viz 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 doplňních pohybu volitelné.

⊘ Editor pohybu je ve verzi Animate CC zastaralý.

Instance symbolů a pouze textová pole. Aplikace Animate doplňuje pouze instance symbolů a textová pole. Všechny ostatní typy objektů jsou při aplikování doplňní 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 doplňní je rozsah doplňní. Rozsah doplňní ve vrstvě doplňní může obsahovat pouze jednu instanci symbolu nebo textové pole. Instance symbolu se označuje jako cíl rozmezí doplňní. Jeden symbol však může obsahovat mnoho objektů.

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

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

Informace o doplňování pomocí inverzní kinematiky naleznete v tématu Animace armatury.

Jak se přidává doplnění na časovou osu

Přidáte-li k objektu ve vrstvě doplnění, aplikace Animate 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 Animate 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 Animate 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 Animate 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, umístěte je do samostatných vrstev.

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 Animate převedení výběru na symbol filmového klipu.

Pokud chcete výběr invertovat, klikněte na objekt pravým tlačítkem a vyberte Invertovat výběr.

2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte příkaz Vložit > Doplnění pohybu.
- Klepněte na výběr nebo aktuální snímek pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte příkaz Vytvořit doplnění pohybu.

Pokud se zobrazí dialogové okno „Převést výběr na symbol pro doplnění“, klepnutím na tlačítko OK převedete výběr na symbol filmového klipu.

Pokud byl tento doplňovaný objekt jedinou položkou vrstvy, převede aplikace Animate vrstvu s objektem na vrstvu doplnění. Pokud se ve vrstvě nachází jiné objekty, aplikace Animate vloží vrstvy, aby bylo zachováno pořadí překrývání vrstev. Aplikace Animate 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 najdete 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 Animate převedení výběru na symbol filmového klipu.

2. Vyberte příkaz Vložit > Doplnění pohybu.

Pokud se zobrazí dialogové okno „Převést výběr na symbol pro doplnění“, klepnutím na tlačítko OK převedete výběr na symbol filmového klipu.

Když doplnění aplikujete na objekt, který existuje pouze v jediném klíčovém snímku, přesune se přehrávací hlava na poslední snímek nového doplnění. V ostatních případech zůstává přehrávací hlava na stejném místě.

3. Umístěte přehrávací hlavu do snímku rozsahu doplnění, kde chcete určit hodnotu vlastnosti.

Přehrávací hlavu můžete umístit do kteréhokoli jiného snímku rozsahu doplnění. Doplnění začíná s hodnotami vlastností určenými v prvním snímku rozsahu doplnění, který je vždy klíčovým snímkem vlastnosti.

4. U vybraného objektu na vymezené ploše nastavte hodnotu nepolohové vlastnosti, například alfa (průhlednost), natočení nebo zkosení. Hodnotu lze nastavit pomocí inspektoru vlastností nebo pomocí jednoho z nástrojů na panelu Nástroje.

Z aktuálního snímku rozsahu se stane klíčový snímek 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.

Přidání dalšího doplnění do stávající vrstvy doplnění

Do stávající vrstvy doplnění lze přidat další doplnění. To umožňuje při vytváření obsahu Animate 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 doplnění pohybu můžete kopírovat do schránky v libovolném snímku rozsahu doplnění.

[Na začátek stránky](#) 

Úpravy cesty pohybu animace s doplněním

Cestu doplnění pohybu můžete upravit nebo změnit následujícími způsoby:

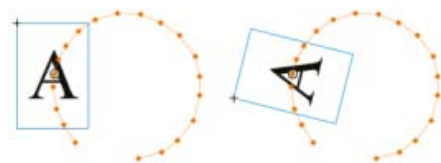
- změnou polohy objektu v libovolném snímku rozpětí doplnění,
- přesunutím celé cesty pohybu do jiného umístění na vymezené ploše,
- změnou tvaru nebo velikosti cesty pomocí nástrojů výběr, dílčí výběr nebo volná transformace,
- změnou tvaru nebo velikosti cesty pomocí panelu Transformace nebo inspektoru vlastností,
- použitím příkazů v nabídce Změnit > Transformovat,
- aplikováním vlastního tahu jako cesty pohybu,
- použitím Editoru pohybu.

Pomocí volby Vždy zobrazovat cesty pohybu můžete zobrazit všechny cesty pohybu ve všech vrstvách na vymezené ploše zároveň. Toto zobrazení může být užitečné, pokud navrhujete více animací na různých cestách pohybu, které se navzájem protínají. Když je vybrána cesta pohybu nebo rozsah doplnění, lze vybrat tuto volbu z nabídky voleb inspektoru vlastností.

Úpravy tvaru cesty pohybu nástroji výběr a dílčí výběr

Nástroje výběr a dílčí výběr můžete použít ke změně tvaru cesty pohybu. Pomocí nástroje výběr můžete přetažením změnit tvar segmentu. Klíčové snímky vlastností v doplnění se zobrazí na cestě jako řídicí body. Pomocí nástroje Dílčí výběr můžete na cestě zobrazit řídicí body a Bézierova táhla, které odpovídají jednotlivým klíčovým snímkům vlastnosti poloha. Tato táhla můžete použít ke změně tvaru cesty okolo klíčových snímků vlastnosti poloha.

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



Doplněné objekty neorientované v cestě pohybu (vlevo) a orientované v cestě pohybu (vpravo).

1. V panelu nástrojů klepněte na nástroj výběr.
2. Klepněte na 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 řídicí body Bézierovy křivky bodu klíčového snímku vlastnosti, klepněte na nástroj dílčí výběr a poté klepněte na cestu.

Body klíčových snímků vlastnosti se na cestě pohybu objeví jako malé řídicí body (kosočtverečky).
5. Chcete-li přesunout řídicí bod, přetáhněte ho nástrojem dílčí výběr.
6. Chcete-li upravit křivku cesty okolo řídicího bodu, přetáhněte táhla řídicího bodu Bézierovy křivky nástrojem dílčí výběr.

Pokud nedojde k rozšíření táhel, můžete táhla rozšířit přetáhnutím za řídicí bod se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Macintosh).
7. Chcete-li odstranit kotevní bod, klepněte na něj pomocí nástroje Odstranit kotevní bod. Většina kotevních bodů generovaných pomocí nástroje výběr jsou hladké body. Chcete-li kotevní bod změnit, klikněte 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.

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 ještě klíčový snímek vlastnosti neobsahuje, aplikace Animate ho do něj 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.
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.

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

Odstranění cesty pohybu z doplnění

1. Vyberte ve vymezené ploše cestu pohybu poklepáním nástrojem výběr.
2. Stiskněte klávesu Delete.

Kopírování cesty pohybu jako tahu

1. Vyberte ve vymezené ploše poklepáním cestu pohybu.

2. Zvolte položky Úpravy > Kopírovat.

Poté můžete vložit cestu do jiné vrstvy jako tak nebo jako cestu pohybu pro jiné doplnění pohybu.

Použití vlastního tahu jako cesty pohybu

Tah ze samostatné vrstvy nebo časové osy lze použít jako cestu pohybu doplnění.

1. Vyberte tah ve vrstvě oddělené od vrstvy doplnění a zkopírujte ho do schránky.

Tah nesmí být zavřený. Lze použít pouze nepřerušené tahy.

2. V časové ose vyberte rozsah doplnění.
3. Ponechejte rozsah doplnění vybraný a vložte tah.

Animate tah použije jako novou cestu vybraného rozsahu doplnění. Cílová instance doplnění se nyní bude přesouvat podél nového tahu.

4. Chcete-li obrátit cílový a koncový bod doplnění, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na rozsah doplnění a v kontextové nabídce rozsahu doplnění vyberte příkaz Cesta pohybu > Obrátit cestu.

Používání pohyblivých klíčových snímků vlastnosti

Pohyblivé klíčové snímky vlastnosti jsou klíčovými snímky, které nejsou spojeny se specifickým snímkem v časové ose. Aplikace Animate upraví 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 Animate nastaví jejich pozici 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 do doplnění vlastní cestu, aplikace Animate 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:

- Klikněte 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 viz [Úpravy křivek vlastností](#) v [Editoru pohybu](#).

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

Poznámka: Pokud povolíte pohyblivé klíčové snímky pro rozsah doplnění a pak je vypnete, klíčové snímky si uchovají své umístění v rozsahu, který je výsledkem povolení pohybu.



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



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

[Na začátek stránky](#)

Úprava rozsahů doplnění animace na časové ose

Když v aplikaci Animate vytváříte animaci, je často vhodné si nejdříve nastavit v časové ose rozsahy doplnění. Když si určíte úvodní uspořádání objektů ve vrstvách a snímcích, můžete pak doplnění dokončit změnou hodnot doplněných vlastností v inspektoru vlastností nebo Editoru pohybu.

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

- Chcete-li vybrat celý rozsah doplnění, klepněte na něj.
- Chcete-li vybrat více rozsahů doplnění, včetně nesousedních, přidržte klávesu Shift a klepněte na všechny požadované rozsahy.
- Chcete-li vybrat v rozmezí doplnění jeden snímek, klepněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) v rozmezí na tento snímek.
- Chcete-li v rozmezí vybrat více sousedních snímků, táhněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) v rozmezí.
- Chcete-li vybrat snímky z více rozmezí doplnění v různých vrstvách, táhněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) přes více vrstev.
- Chcete-li vybrat v rozmezí doplnění jeden klíčový snímek vlastnosti, klepněte se stisknutou kombinací kláves Ctrl+Alt (Windows) nebo Cmd+Alt (Macintosh) na příslušný klíčový snímek vlastnosti. Pak ho můžete přetáhnout do nového umístění.

Úplný seznam klávesových modifikátorů pro práci s rozsahy doplnění na časové ose je k dispozici na webu

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 Animate přidá snímky na konec rozsahu a tyto snímky nebude doplňovat.

Můžete také vybrat snímek za rozsahem doplnění ve stejné vrstvě a stisknout klávesu F6. Aplikace Animate rozšíří rozsah doplnění a do vybraného snímku přidá klíčový snímek vlastnosti pro všechny vlastnosti. Pokud stisknete klávesu F5, přidá Animate snímky, nepřidá ale k vybranému 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 klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky rozsahu zvolte příkaz Vložit klíčový snímek > typ vlastnosti. Aplikace Animate 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.
 - Pokud rozsah doplnění neobsahuje žádné 3D klíčové snímky vlastnosti, aplikace Animate je přidá ke každé stávající poloze X a Y a klíčovému snímku vlastnosti otočení. Pokud rozsah doplnění již obsahuje 3D klíčové snímky vlastnosti, aplikace Animate je odebere.

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.

Animate použije doplněné vlastnosti v cílovém rozsahu doplnění a upraví jeho délku 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 přidají pouze do snímků, které byly při vložení vlastností vybrány. Kopírované hodnoty vlastností barevných efektů, filtrů a 3D vlastností jsou vloženy pouze v případě, že na doplněné objekty v tomto snímku již byly tyto barevné efekty, filtry nebo 3D vlastnosti dříve aplikovány. Vlastnosti 2D polohy nelze vkládat do 3D doplnění.

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 klikněte na tlačítko OK.

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

Převod rozsahu doplnění mezi animací snímek 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 viz 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.

(V aplikaci Animate CC zastaralé) Kopírování pohybu pomocí skriptu v jazyce ActionScript 3.0

U dokumentů Animate, které používají skript jazyka ActionScript 3.0, můžete vlastnosti definující doplnění pohybu v časové ose zkopírovat jako ActionScript 3.0 a tento pohyb aplikovat na jiný symbol. Tuto akci můžete provést v panelu Akce nebo ve zdrojových souborech (například v souborech tříd).

Pomocí tříd `fl.motion` můžete skript jazyka ActionScript generovaný aplikací Animate přizpůsobit pro svůj konkrétní 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 Animate zkopíruje kód skriptu jazyka ActionScript 3.0, který popisuje vybrané doplnění pohybu, do vaší systémové schránky. Kód popisuje doplnění jako animaci snímek po snímku.

Chcete-li zkopírovaný kód použít, vložte ho do panelu Akce dokumentu Animate, který obsahuje instanci symbolu, do něhož 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*.

[Na začátek stránky](#)

Práce s doplněními pohybu uloženými jako soubory XML

V aplikaci Animate lze s doplněními pohybu pracovat jako se soubory XML. Aplikace Animate 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.

Viz také

- Práce s animací klasického doplnění
- Video: Vytváření animací v editoru pohybu
- Úpravy doplnění pohybu v editoru pohybu
- Základy animace
- Animace po jednotlivých snímcích
- Vytvoření animace postav v aplikaci Animate



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

Úpravy doplnění pohybu v editoru pohybu

Editor pohybu v aplikaci Animate 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. Editor pohybu nabízí přesné ovládání a jemné dělení. Můžete v něm své animace výrazně obohatit, aby věrně napodobovaly skutečné chování.

O editoru pohybu

[Proč používat editor pohybu?](#)

[Otevření panelu editoru pohybu](#)

[Křivky vlastností](#)

[Kotevní body](#)

[Řídicí body](#)

[Úpravy křivek vlastností](#)

[Úpravy křivek vlastností pomocí řídicích 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](#)

[Ovládání zobrazení v editoru pohybu](#)

[Klávesové zkratky](#)

[Na začátek stránky](#)

O editoru pohybu

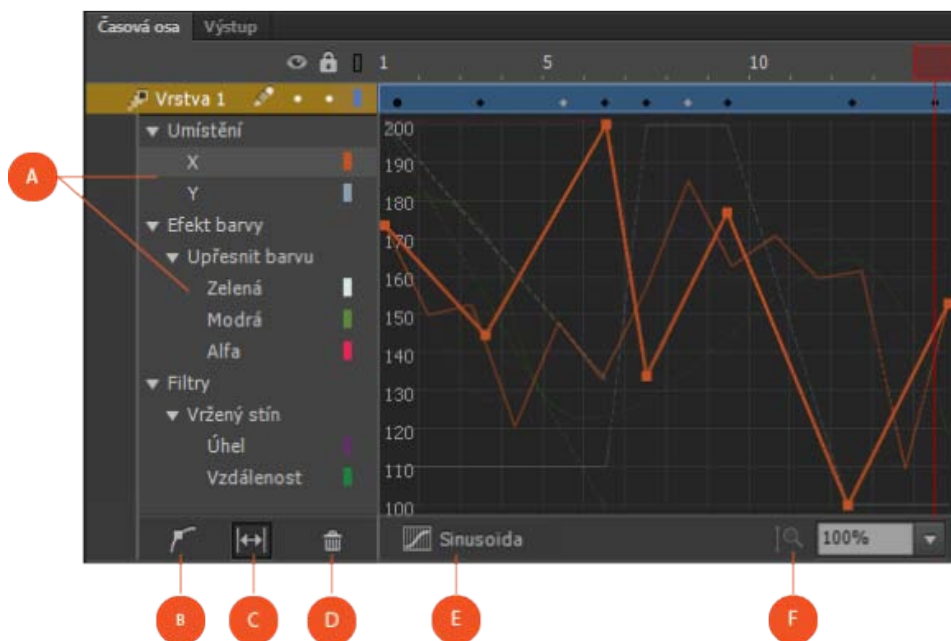
Editor pohybu je navržen tak, aby usnadňoval vytváření složitých doplnění. Umožňuje ovládat vlastnosti doplnění a manipulovat s nimi. Po vytvoření doplnění pohybu můžete pomocí editoru pohybu dané doplnění přesně doladit. Editor pohybu usnadňuje cílené úpravy doplnění tím, že umožňuje výběr a změny jednotlivých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

- **Snadný přístup a úpravy** všech vlastností použitých u doplnění v jediném panelu.
- **Přidání různých 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 skutečné chování objektů.

- **Výsledná křivka:** U jednotlivých vlastností můžete použít náběhy/doběhy a pomocí výsledné křivky sledovat účinky náběhů/doběhů v grafech jednotlivých vlastností. Výsledná křivka znázorňuje skutečné doplnění.
- **Kotevní body a řídicí body:** Kotevní a řídicí body umožňují izolovat a upravovat důležité oddíly doplnění.
- **Jemné animace:** Některé druhy animací, například vytvoření doplnění se zakřivenou cestou u jednotlivé vlastnosti úpravou křivky dané vlastnosti, je možné provádět jen v editoru pohybu.



(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 se předpokládá, že jste již vytvořili doplnění pohybu a k jeho upřesnění používáte editor pohybu. Informace o vytváření doplnění pohybu naleznete v článku Animace doplnění pohybu.

Editor pohybu otevřete tímto způsobem:

1. Na časové ose vyberte rozmezí doplnění pohybu, které chcete upřesnit, a **dvakrát klikněte** na rozmezí doplnění. Nebo můžete **pravým tlačítkem kliknout** 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). **Změna hodnoty vlastnosti** je znázorněna na svislé ose.

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 překrývající křivky vlastností (B) Křivka vlastnosti pro aktuálně vybranou vlastnost

Kotevní body

Kotevní body nabízejí větší kontrolu nad křivkami vlastností, protože umožňují podrobně 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. Každou část 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 Animate CC s vybraným rozmezím doplnění **klikněte pravým tlačítkem myši** a výběrem příkazu **Upřesnit doplnění** zobrazte editor pohybu (nebo prostě dvakrát klikněte na vybrané rozmezí doplnění).
2. Přejděte dolů a vyberte vlastnost, kterou chcete upravit. Pokud chcete výběr invertovat, klikněte pravým tlačítkem a vyberte možnost Invertovat výběr.
3. Se zobrazenou křivkou vybrané vlastnosti můžete provést následující akce:
 - a. Přidat kotevní bod kliknutím na tlačítko  a kliknutím na požadovaný snímek křivky vlastnosti. Kotevní bod lze přidat také poklikáním na křivku.
 - b. Vybrat a přesunout existující kotevní bod (v libovolném směru) na požadovaný snímek v mřížce. Pohyb ve svislém směru je omezen rozsahem hodnot dané vlastnosti.
 - c. Odebrat kotevní bod výběrem a stisknutím klávesy Ctrl + kliknutím (v systému MAC stisknutím klávesy Apple + kliknutím).

Úpravy křivek vlastností pomocí řídicích bodů

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

1. V aplikaci Animate s vybraným rozmezím doplnění **klikněte pravým tlačítkem myši** a výběrem příkazu **Upřesnit doplnění** zobrazte editor pohybu (nebo dvakrát klikněte na vybrané rozmezí doplnění).
2. Přejděte dolů a vyberte vlastnost, kterou chcete upravit. Pokud chcete výběr invertovat, klikněte pravým tlačítkem a vyberte možnost Invertovat výběr.
3. Se zobrazenou křivkou vybrané vlastnosti můžete provést následující akce:
 - a. Přidat kotevní bod kliknutím na tlačítko  a kliknutím na požadovaný snímek v mřížce. Kotevní bod lze přidat také poklikáním na křivku.

NEBO

- b. Vybrat existující kotevní bod v mřížce.
4. 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:

1. V aplikaci Animate s vybraným rozmezím doplnění **klikněte pravým tlačítkem myši** a výběrem příkazu **Upřesnit doplnění** zobrazte editor pohybu (nebo dvakrát klikněte na vybrané rozmezí doplnění).
2. Vyberte vlastnost, jejíž křivku chcete kopírovat, **klikněte pravým tlačítkem myši** a vyberte příkaz **Kopírovat** NEBO stiskněte kombinaci kláves Ctrl+C (v systému MAC kombinaci kláves Apple+C).
3. Pokud chcete vložit křivku s absolutními hodnotami, vyberte vlastnost, do které chcete kopírovanou křivku vlastnosti vložit, **klikněte pravým tlačítkem myši** a vyberte příkaz **Vložit** nebo stiskněte Ctrl+V (na počítači MAC je to Apple+V).
4. Pokud chcete vložit křivku přizpůsobenou rozsahu cílové křivky, vyberte vlastnost, do

které chcete kopírovanou křivku vlastnosti vložit, a klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit a přizpůsobit aktuálnímu rozsahu.

Obrácení křivky vlastnosti

Chcete-li obrátit křivku vlastnosti, postupujte takto:

1. V editoru pohybu vyberte vlastnost.
2. **Klikněte pravým tlačítkem myši** a vyberte příkaz **Obrátit**.

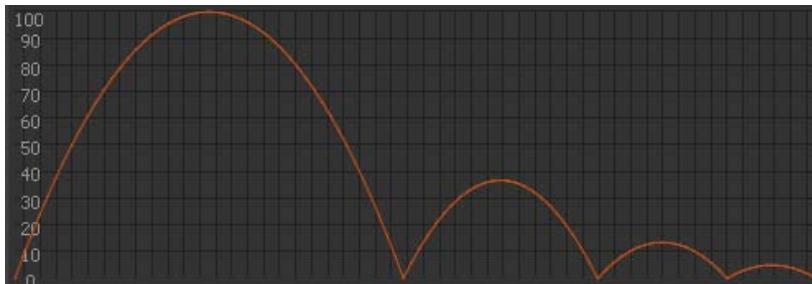
[Na začátek stránky](#)

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 Animate CC mění míru změny hodnoty vlastnosti podle použitého náběhu/doběhu.

Náběh/doběh může být jednoduchý nebo složitý. Aplikace Animate obsahuje celou řadu přednastavených náběhů/doběhů, které můžete použít k dosažení jednoduchých nebo složitých efektů. Náběhu/doběhu můžete rovněž přiřadit intenzitu a zvýšit tím vizuální efekt doplnění. V editoru pohybu také můžete vytvářet vlastní křivky náběhu/doběhu.

Křivky náběhu/doběhu v editoru pohybu mohou být složité, a proto s nimi můžete na vymezené ploše vytvořit složitý pohyb, aniž byste na ploše museli vytvářet jeho cesty. 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 (bez sklonu), rychlost je 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, u které chcete použít náběh/doběh, a kliknutím 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. Do pole Náběh/doběh zadejte hodnotu, která určí intenzitu náběhu/doběhu.
 - 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 kliknutím 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, u které chcete použít vlastní náběh/doběh. Kliknutím na tlačítko Přidat náběh/doběh zobrazíte 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 + kliknutím. Potom můžete tyto body přesunout na jakékoli požadované místo v mřížce.
 - b. Aktivovat řídicí body (Alt + kliknutí na kotevní bod) na kotevním bodu kvůli vyhlazení segmentů křivky na obou stranách kotevního bodu.
3. Zavřete panel Náběh/doběh kliknutím mimo tento panel. Všimněte si, že na tlačítku Přidat náběh/doběh je uvedeno Vlastní. To 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 u 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 (oproti tomu, který jste použili u skupiny).

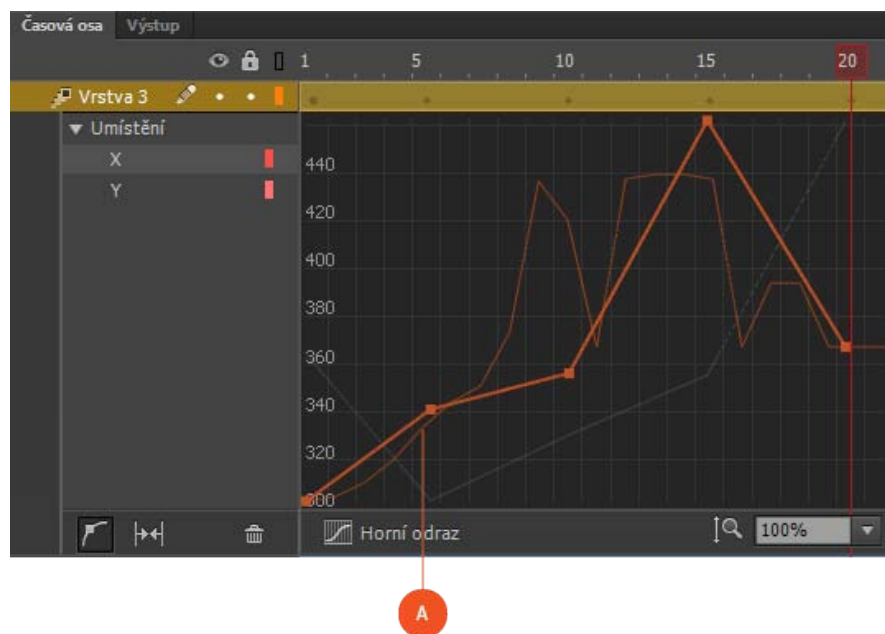
Pokud chcete náběh/doběh použít u více vlastností, postupujte následovně:

1. V editoru pohybu vyberte skupinu vlastností. 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](#)

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 pomůže snáze pochopit efekt, který vidíte 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](#)

Ovládání zobrazení v editoru pohybu

V editoru pohybu můžete určit, jaké křivky vlastností se budou zobrazovat pro úpravy, a jak velké budou jednotlivé zobrazené křivky vlastností. Větší křivky vlastností se snadněji upravují.

- Nový editor pohybu zobrazuje pouze ty vlastnosti, které jsou použity u doplnění.
- Přepínač přizpůsobení zobrazení () můžete použít k přizpůsobení editoru pohybu, aby odpovídal šířce časové osy.
- Velikost editoru pohybu lze upravit. Ovládací prvky pro zvětšení časové osy umožňují zvolit zobrazování více () nebo méně snímků (). K nastavení vhodného zobrazení editoru pohybu můžete použít také jezdce.
- Editor pohybu zahrnuje rovněž přepínač pro svislé zvětšení. Pomocí přepínače pro svislé zvětšení můžete v editoru pohybu zobrazit vhodný rozsah hodnot vlastností. Zvětšení můžete použít k cíleným a jemným úpravám křivky vlastnosti.
- Ve výchozím nastavení se vlastnosti v levém podokně editoru zobrazují rozbalené. Kliknutím 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+kliknutí na kotevní bod – deaktivace řídicích bodů (rohový bod)

Shift+přetažení – posunutí kotevního bodu v přímém směru

Apple/Ctrl+kliknutí – 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

Apple/Ctrl+rolování – zvětšení/zmenšení

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

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

Doplňování tvarů

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. Animate potom interpoluje přechodné tvary v mezilehlých snímcích a tím vytvoří animaci, ve které přechází jeden tvar do druhého.

Aplikace Animate umožňuje přidávat doplnění tvarů k rovnoměrným plným tahům i k nerovnoměrným ozdobným tahům. Doplnění tvarů lze rovněž přidávat k tahům vylepšeným pomocí nástroje Proměnlivá šířka. Experimentujte s tvary, které chcete použít pro stanovení výsledků. Použijte pomocné body tvaru k tomu, abyste aplikaci Animate sdělili, jaké body počátečního tvaru mají odpovídat konkrétním bodům koncového tvaru.

V rámci doplnění tvaru také můžete doplnit pozici a barvu tvarů.

Chcete-li aplikovat doplnění tvarů do skupin, instancí nebo bitmapových obrazů, tyto prvky rozdělte. Viz téma Rozdělení instance symbolu.

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

[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 jakékoliv části Časové osy, kterou si vyberete.

1. Ve snímku 1 vykreslete obdélník nástrojem Obdélník.
2. Zvolte snímek 30 ve stejné vrstvě a přidejte prázdný klíčový snímek vybráním položky Vložit > Časová osa > Prázdný klíčový snímek nebo stisknete klávesu F7.
3. Na Scéně nakreslete kruh nástrojem ovál do snímku 30.

Nyní byste měli mít klíčový snímek ve snímku 1 se čtvercem a klíčový snímek ve snímku 30 s kruhem.

4. V Časové ose vyberte jeden ze snímků mezi dvěma klíčovými snímky ve vrstvě obsahující dva tvary.
5. Zvolte Vložit > Doplnění tvaru.

Aplikace Animate 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.

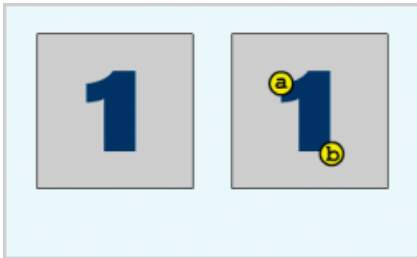
8. Chcete-li doplnit barvu tvaru, vytvořte tvar ve snímku 1 odlišné barvy, než jakou má tvar ve snímku 30.
9. Chcete-li přidat náběh/výběh k doplnění, vyberte jeden snímek mezi dvěma klíčovými a zadejte hodnotu do pole Náběh/výběh v Inspektoru vlastností.

Zadejte zápornou hodnotu a vytvořte náběh na počátku doplnění. Zadejte kladnou hodnotu a vytvořte výběh na konci doplnění.

[Na začátek stránky](#)

Řízení změn tvaru s použitím pomocných bodů tvaru

Chcete-li nastavit složitější nebo nepravděpodobné změny tvaru, můžete použít pomocné body tvaru. Pomocné body tvaru identifikují body, které by si měly odpovídat v počátečním a konečném tvaru. Pokud například doplňujete kresbu tváře, která mění výraz, můžete použít pomocný bod tvaru pro označení každého oka. Pak místo toho, aby se z tváře při změně tvaru stala beztvará změť, každé oko zůstane rozpoznatelné a během transformace se mění samostatně.



Pomocné body tvaru obsahují písmena (od a do z) pro identifikaci bodů, které si odpovídají v počátečním a koncovém tvaru. Můžete použít až 26 pomocných bodů tvaru.

Pomocné body tvaru jsou žluté v počátečním klíčovém snímku, zelené v koncovém klíčovém snímku a červené, když nejsou na křivce.

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

- U složitého doplňování tvarů nedefinujte pouze počáteční a koncový tvar, místo toho vytvořte přechodné tvary a doplňte je.
- Ujistěte se, že jsou pomocné body tvaru logické. Pokud například používáte tři pomocné body tvaru pro trojúhelník, tyto body musejí být v původním trojúhelníku a v doplňovaném trojúhelníku ve stejném pořadí. Toto pořadí nemůže být *abc* v prvním klíčovém snímku a *acb* v druhém.
- Pomocné body tvaru fungují nejlépe, když je začnete umísťovat v levém horním rohu tvaru a pokračujete v pořadí proti směru hodinových ručiček.

Používání pomocných bodů tvaru

1. Vyberte první 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 klíčový snímek obsahující pomocné body tvaru musejí být aktivní, jinak příkaz Zobrazit pomocné body tvaru nebude dostupný.

Odstranění pomocného bodu tvaru

- Přetáhněte ho mimo vymezenou plochu.

Odstranění všech pomocných bodů tvaru

- Zvolte Změnit > Tvar > Odstranit všechny pomocné body.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Doplňování tvarů tahů s proměnlivou šířkou

Aplikace Animate CC umožňuje přidávat doplnění tvarů do tahů s proměnlivou šířkou. Dříve aplikace Animate 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 Animate CC výrazně rozšiřuje možnosti návrhu.

Přidávání doplnění tvarů do ozdobných tahů se neliší od doplňování tvaru nebo plného rovnoměrného tahu. Pracovní postup vyžaduje, abyste definovali počáteční a koncový tvar doplnění, a aplikace Animate vytvoří přechodové doplňující snímky.

O nástroji Proměnlivá šířka

Nástroj Proměnlivá šířka umožňuje vylepšit rovnoměrné plné tahy, a vytvořit tak nádherné ozdobné tahy. Informace o vylepšování tahů pomocí nástroje Proměnlivá šířka najdete v části Vylepšování tahů a tvarů pomocí nástroje Proměnlivá šířka.

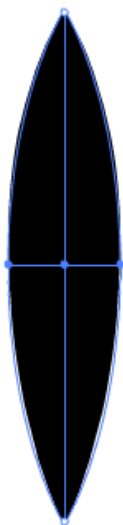
Přidání doplnění tvarů do tahů s proměnlivou šířkou

1. K nakreslení čáry se v aplikaci Animate CC používá nástroj Čára.



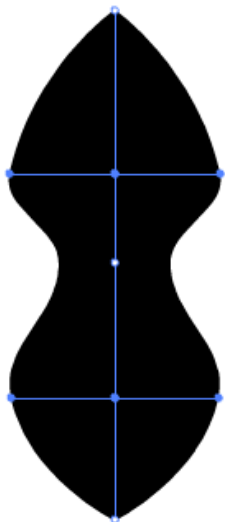
Čára nakreslená na ploše pomocí nástroje Čára, hodnota Tah je nastavena na 2 ob

2. Použijte nástroj Proměnlivá šířka k rozšíření střední části tahu (viz obrázek níže). Informace o používání nástroje Proměnlivá šířka naleznete v části Vylepšování tahů pomocí nástroje Proměnlivá šířka.



Tah s proměnlivou šířkou vytvořený nástrojem Proměnlivá šířka, hodnota Tah je nastavena na 68,0 ob

3. Vyberte na časové ose další snímek, například snímek 30, a vytvořte konečný tvar doplňovaného tahu.



Konečný tvar přidaný do posledního klíčového snímku doplnění tvaru.

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

Přidání doplnění tvarů do profilů proměnlivých tlouštěk

Aplikace Animate CC umožňuje přidávat doplnění tvarů také k ozdobným tahům, které jsou uloženy jako profily proměnlivých tlouštěk. Profily tloušťky můžete použít u počátečních a konečných tvarů doplnění a pak nechat aplikaci Animate vytvořit plynulé doplnění tvaru.

Profily tloušťky jsou vlastně ozdobné tahy, které byly vytvořeny a uloženy nástrojem Proměnlivá šířka, abyste je mohli snadno znovu použít. Další informace o profilech tloušťky naleznete v části Ukládání profilů tloušťky.

Přidání doplnění tvarů k profilům proměnlivých tlouštěk:

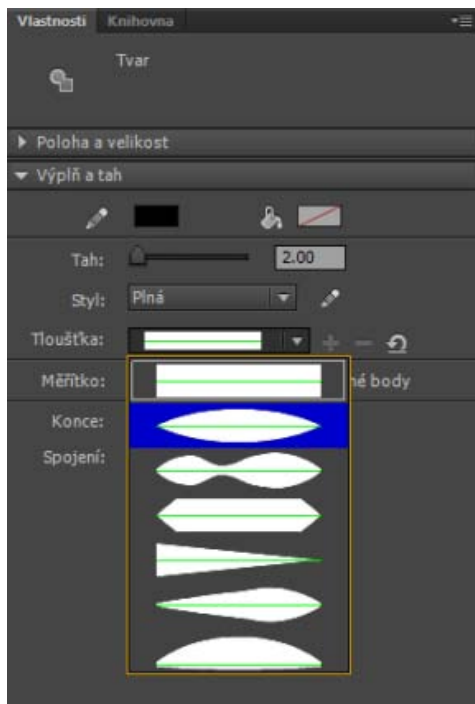
1. V aplikaci Animate CC použijte nástroj Čára a nakreslete na ploše čáru.



Čára nakreslená na ploše pomocí nástroje Čára, hodnota Tah je nastavena na 2 ob

2. V Inspektoru vlastností vyberte z rozevřacího seznamu Tloušťka profil tloušťky a použijte

ho.



Tah s proměnlivou šířkou vytvořený nástrojem Proměnlivá šířka, hodnota Tah je nastavena na 68,0 ob

3. Na časové ose vyberte další snímek, například snímek 30, a v rozevíracím seznamu Tloušťka v Inspektoru vlastností vyberte požadovaný profil tloušťky.
4. Pravým tlačítkem klikněte 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](#)

Používání snímků a klíčových snímků v aplikaci Animate CC

[Vkládání snímků na časovou osu](#)

[Výběr snímků v časové ose](#)

[Popis snímků na časové ose](#)

[Zapnutí výběru snímku na základě rozsahu](#)

[\(Pouze Animate CC\) 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 aplikace Adobe Animate CC dělí časové úseky 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. Na časovou osu můžete také přidat *prázdný klíčový snímek*. Použije se jako zástupce symbolů, které chcete přidat později. Snímek také můžete nechat záměrně prázdný.

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

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

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

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

[Na začátek stránky](#) 

Vkládání snímků na časovou osu

- 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) klikněte na snímek, na který chcete umístit klíčový snímek, a v místní nabídce 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.

[Na začátek stránky](#) 

Výběr snímků v časové ose

Aplikace Animate nabízí dvě různé metody vybírání snímků na časové ose. Při použití výběru založeného na snímcích (výchozí nastavení) vybíráte v časové ose jednotlivé snímky. Při použití výběru založeného na rozsahu se při kliknutí na libovolný snímek určité sekvence vybere celá sekvence snímků, od jednoho klíčového snímku po další klíčový snímek. Výběr na základě rozpětí můžete zadat v předvolbách aplikace Animate.

- Jeden snímek vyberte kliknutím 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, dvakrát klikněte na rozmezí. Chcete-li vybrat více rozmezí, klepněte na každé z nich se současně stisknutou klávesou Shift.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

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.

[Na začátek stránky](#) ¹²

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. Klikněte na tlačítko OK.

(Pouze Animate 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.

Zkopírování nebo vložení snímku nebo sekvence snímků

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte snímek nebo sekvenci a zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Vyberte snímek nebo sekvenci, kterou chcete nahradit, a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.
 - Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte klíčový snímek na místo, kam jej chcete zkopírovat.

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) klikněte na snímek nebo sekvenci a z kontextové nabídky vyberte Odstranit snímek.
- Okolní snímky zůstanou nezměněné.

Přesunutí klíčového snímku nebo sekvence snímků

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

Změna délky sekvence statického snímku

- Přetáhněte počáteční nebo koncový snímek rozsahu se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vlevo nebo vpravo.

Chcete-li změnit délku sekvence v animaci složené z jednotlivých snímků, prostudujte si část Vytváření animací po jednotlivých snímcích.

Převedení klíčového snímku na běžný snímek

- Vyberte klíčový snímek a zvolte Úpravy > Časová osa > Vymazat klíčový snímek, případně pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) klikněte 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.

[Na začátek stránky](#) ¹⁺

Zobrazení náhledu obsahu snímku na časové ose

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

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

Viz také

- Časová osa
- Základy animace
- Doplnění pohybu
- Animace po jednotlivých snímcích
- Časové osy a ActionScript
- Používání zvuků v aplikaci Animate CC



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

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

Animace snímek po snímku v Animate CC

Vytváření animací snímek po snímku

Vytvoření animace po jednotlivých snímcích převedením klasických doplnění nebo doplnění pohybu
Používání průsvítek

[Na začátek stránky](#)

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 aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) 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. Kliknutím na název vrstvy změňte tuto vrstvu na aktivní a vyberte v ní snímek, ve kterém má animace začít.
2. Pokud ještě snímek není klíčovým snímkem, vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.
3. Vytvořte kresbu pro první snímek sekvence. Použijte kreslicí nástroje, vložte grafiku ze schránky nebo importujte soubor.
4. Chcete-li přidat nový klíčový snímek, jehož obsah je stejný jako obsah prvního klíčového snímku, klikněte na další snímek vpravo ve stejném řádku a vyberte Vložit > Časová osa > Klíčový snímek, nebo klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac) 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 klikněte na tlačítko Přehrát na ovladači (Okno > Panely nástrojů > Ovladač).

[Na začátek stránky](#)

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 (Mac) do rozsahu doplnění, který chcete převést, a vyberte z místní nabídky položku Převést na animaci snímek po snímku.

[Na začátek stránky](#)

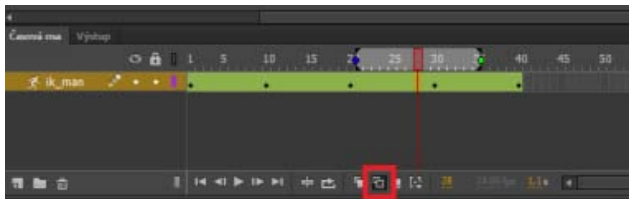
Používání průsvitek

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 zobrazí v plných barvách, zatímco předchozí a budoucí snímky budou rozlišeny pomocí různých barev a alfa kanálu.

Barevné průsvitky jsou ve výchozím nastavení zapnuté. Pokud si přejete zachovat starší chování této funkce, změňte předchozí a budoucí snímky na černé.

Současné zobrazení několika snímků animace na vymezené ploše

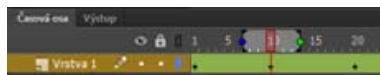
- Klikněte na tlačítko Průsvitky. Všechny snímky mezi značkami První průsvitka a Poslední průsvitka (v záhlaví časové osy) jsou na sobě navrstvené jako jeden snímek v okně dokumentu.



Značky průsvitek

Barevně kódované průsvitky

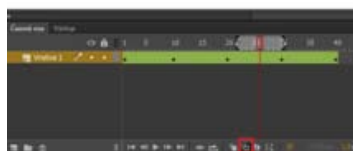
Barevné kódování průsvitek pomáhá rozlišovat mezi minulými, aktuálními a budoucími snímky. Průsvitky vzdalující se od aktuálního snímku se zobrazují se stále vyšší průhledností.



Průsvitky na časové ose



Barevně kódované průsvitky znázorňující minulé, aktuální a budoucí snímky

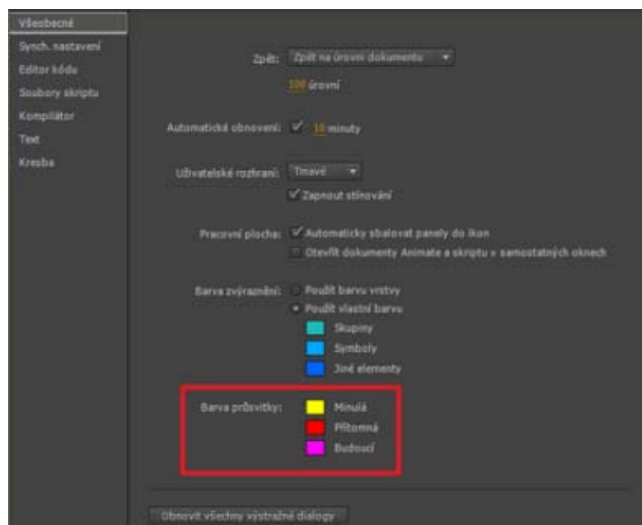


Průsvitky v režimu obrysů

Úprava barev průsvitek

1. Chcete-li změnit barvu snímků s průsvitkami, vyberte na liště časové osy požadovaný **snímek s průsvitkou**.
2. Zvolte **Úpravy > Předvolby**.
3. V části **Barva průsvitky** si pomocí barevných políček nastavte požadované barvy **minulých, aktuálních a budoucích** snímků.

Poznámka: Barevné kódování se projevuje i v režimu obrysů.






Průsvitky v režimu časové osy



Vlastní nastavení průsvitek

- Chcete-li změnit polohu některé značky průsvitky, přetáhněte její ukazatel do nové polohy. Normálně se značky průsvitky přesouvají spolu s ukazatelem aktuálního snímku. Chcete-li zvýšit nebo snížit polohu na obou stranách, přetáhněte značku s podrženou klávesou Control nebo Command.
- Chcete-li povolit úpravy všech snímků mezi značkami průsvitky, klepněte na tlačítko Upravit více snímků . Obvykle vám použití průsvitek umožňuje upravovat pouze aktuální snímek. Můžete ale zobrazit obsah každého snímku mezi značkami průsvitek a každý z nich zpřístupnit pro úpravy, bez ohledu na to, který je aktuálním snímkem.

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

Změna zobrazení značek průsvitek

- Klikněte na tlačítko Změnit značky průsvitek  a vyberte položku:

Vždy zobrazovat značky Zobrazí značky průsvitek v záhlaví časové osy, ať jsou průsvitky zapnuté, nebo vypnuté.

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

2 průsvitky Zobrazí dva snímky na obou stranách aktuálního snímku.

5 průsvitek Zobrazí pět snímků na obou stranách aktuálního snímku.

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

Video: Průsvitky v aplikaci Animate CC

Poskytl centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

Zobrazení náhledu práce

Chcete-li se podívat, jak to s průsvitkami aktuálně vypadá, jednoduše podržte myš nad celým rozsahem časové osy. Animace se přehraje v barevných obrysech, díky kterým budete mít přesnou představu o provedených změnách.



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

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

Převod projektů Animate CC do jiných formátů pomocí programu pro převod typů dokumentů

Převod dokumentu aplikace Animate na jiný formát

Převod dokumentu Animate programem pro převod typů dokumentů

[Na začátek stránky](#)

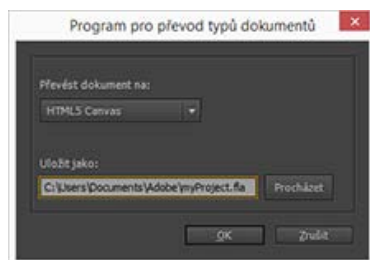
Převod dokumentu aplikace Animate na jiný formát

Univerzální program pro převod typů dokumentů umožňuje převést stávající projekty FLA (libovolného typu) na libovolný jiný typ dokumentu, jako je HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL, nebo na vlastní typ dokumentu. Při převodu na jiný formát můžete využít funkce pro tvorbu, které Animate pro daný typ dokumentu nabízí.

Převod dokumentu Animate programem pro převod typů dokumentů

Převod dokumentu Animate na jiný typ dokumentu:

1. Otevřete dokument, který chcete převést, a klikněte na Příkazy > Převést na jiné formáty dokumentů. Otevře se dialogové okno Program pro převod typů dokumentů.
2. V rozevíracím seznamu Převést dokument na vyberte typ, na který chcete dokument převést.
3. Klikněte na tlačítko Procházet, vyberte adresář, kam chcete převedený soubor uložit, a klikněte na tlačítko OK.



Dialogové okno programu pro převod typů dokumentů

Poznámka: Při pokusu o převod dokumentu s více scénami na dokument typu HTML5 Canvas se každá scéna uloží do samostatného souboru, protože dokument typu HTML5 Canvas nepodporuje více scén. Pokud chcete všechny scény použít v jednom dokumentu, dejte je do samostatných symbolů.

Když chcete stávající projekty Animate převést na jiný formát nebo chcete v projektu opakovaně použít datové zdroje, jednoduše zkopírujte vrstvy a symboly z knihovny.

Osvědčené postupy – Tvorba reklam v aplikaci Animate CC

[Používání doporučených rozměrů](#)

[Vytváření reklam v souborech SWF](#)

[Sledování reklam](#)

[Testování reklam](#)

[Na začátek stránky](#)

Používání doporučených rozměrů

Při nastavování rozměrů své reklamy v aplikaci Animate se řiďte pokyny 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.

[Na začátek stránky](#)

Vytváření reklam v souborech SWF

Při vytváření reklam používejte tato pravidla:

- Optimalizujte své grafiky. Soubory reklamních proužků SWF vytvářejte o velikosti 15 KB nebo menší.
- Soubory reklamních proužků GIF vytvářené v aplikaci Animate by neměly být větší než 12 000 kB.
- 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 aplikace Animate plovoucí po webové stránce, vložte do ní tlačítko, kterým je možné ji během jejího trvání zavřít.

[Na začátek stránky](#)

Sledování reklam

Řada předních reklamních sítí nyní podporuje standardní metody sledování souborů SWF aplikace Animate. 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 Animate naleznete v části [Vytváření tlačítek](#).

Přidání skriptu k tlačítku Proveďte se, když uživatel klikne na proužek. Funkci `getURL()` byste mohli použít k otevření nového okna prohlížeče. Následující zlomky kódu jsou dva příklady kódu jazyka ActionScript 2.0, které byste mohli přidat do Snímku 1 osy:

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

Do Snímku 1 osy byste mohli přidat následující kód:

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

Funkce `getURL()` přidá proměnnou předanou pomocí tagů `object` a `embed` a pak pošle prohlížeč, který se spustí, na určené umístění. Server hostující reklamu může sledovat kliknutí 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 poskytnout příslušnou reklamu sledovat, kde se reklama zobrazuje a kdy na ni někdo klikne.

Jde o standardní postup tvorby reklamní kampaně pro typickou reklamu aplikace Animate. Pokud k proužku přiřadíte funkci `getURL()`, k přidání sledování k proužku můžete použít následující proces. Následující příklad umožňuje připojit proměnnou k řetězci URL pro předávání dat, což poskytuje možnost nastavit dynamické proměnné pro každý proužek namísto vytváření samostatného proužku pro každou doménu. Můžete použít jediný proužek pro celou kampaň a libovolný server, který reklamu hostuje, může sledovat jednotlivá klepnutí na tento proužek.

Do tagu `object` a `embed` v příslušném HTML byste přidali kód podobný následujícímu příkladu (kde `www.helpexamples.com` je reklamní síť a `adobe.com` je společnost s příslušnou reklamou):

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

Do svého HTML přidejte následující kód:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?  
http://www.adobe.com">
```

```
<< this HTML stuff may need to be updated  
to account for the Active content fix, which likely will cause users  
to edit .js files instead of html files - JayA >>
```

Chcete-li si stáhnout sadu Rich Media Tracking Kit, která obsahuje příklady a dokumentaci, navštivte stránku http://www.adobe.com/go/richmedia_tracking_cz.

[Na začátek stránky](#) 

Testování reklam

Testujte svůj soubor SWF s reklamou na většině běžných prohlížečů, zejména na prohlížečích, které vaše cílové publikum používá. Někteří uživatelé nemusí mít nainstalovaný Flash Player nebo mohou mít zakázán JavaScript. Předjíte 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. 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 stránce http://www.adobe.com/go/fp_version_penetration_cz.

Společnost Adobe také doporučuje

- Optimalizace grafiky a animace

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

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

Základy animování v Animate CC

Typy animací

O kmitočtu snímků

Jak poznat animace na časové ose

O vrstvách v doplňované animaci

Rozmístění objektů do vrstev pro doplňovanou animaci

Vytváření doplňovaných animací rozmístěním objektů do klíčových snímků

Další zdroje

Poznámka: Podobně jako většina věcí v aplikaci Animate CC (dříve Flash Professional CC) nevyžaduje animace ActionScript. Pokud však chcete, můžete animaci pomocí ActionScriptu vytvořit.

[Na začátek stránky](#)

Typy animací

Animate CC nabízí různé způsoby vytváření animací a speciálních efektů. Každý způsob vám dává různé možnosti, jak vytvořit působivý animovaný obsah.

Animate podporuje následující typy animací:

Doplnění pohybu Doplnění pohybu můžete použít k nastavení vlastností objektu, například polohy a průhlednosti, v jednom snímku a potom znovu v jiném snímku. Animate 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 vchozím 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 (od verze Animate CC zastaralé) 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. Animate interpoluje polohy 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. Animate potom interpoluje přechodné tvary v mezilehlých snímcích a tím vytvoří animaci, ve které přechází jeden tvar do druhého.

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.

[Na začátek stránky](#)

O kmitočtu snímků

Kmitočet snímků, to znamená rychlost, kterou se animace přehrává, se měří v počtu snímků za sekundu (fps). Při kmitočtu snímků, který je příliš pomalý, animace vypadá, že se zastavuje a rozbíhá; kmitočet snímků, který je příliš rychlý, rozostří detaily animace. U nových dokumentů Animate je jako výchozí nastaven kmitočet 24 fps, který obvykle poskytuje nejlepší výsledky na webu. Standardní kmitočet snímků filmu je také 24 fps.

Na plynulost přehrávání má vliv složitost animace a rychlost počítače, který animaci přehrává. Chcete-li stanovit optimální kmitočet snímků, otestujte své animace na různých počítačích.

Protože určujete pouze jeden kmitočet snímků pro celý dokument Animate, nastavte tento kmitočet, ještě než začnete vytvářet animaci.

[Na začátek stránky](#)

Jak poznat animace na časové ose

Animate rozlišuje v časové ose mezi animacemi s doplněními a animacemi snímek po snímku tím, že v každém snímku s obsahem zobrazuje odlišné indikátory.

V časové ose se zobrazují následující indikátory obsahu snímku:

- Rozsah snímků s modrým pozadím označuje *doplnění pohybu*. Černý bod v prvním snímku rozsahu označuje, že k rozsahu doplnění je přiřazený cílový objekt. Černé kosočtverečky označují poslední snímek a libovolné jiné klíčové snímky vlastnosti. Klíčové snímky vlastnosti jsou snímky, které obsahují změny vlastnosti výslovně definované uživatelem. Chcete-li zvolit, jaké typy klíčových snímků vlastnosti se mají zobrazovat, klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Command (Mac) na rozsah doplnění pohybu a z kontextové nabídky zvolte příkaz Zobrazit klíčové snímky > *typ vlastnosti*. Animate 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. Animate interpoluje polohy armatury ve snímcích mezi pozicemi.



- Černá tečka na počátku klíčového snímku s černou šipkou a modrým pozadím označuje *klasické doplnění*.



- Přerušovaná čára označuje, že klasické doplnění je porušené nebo neúplné, například když chybí koncový klíčový snímek.



- Černá tečka na počátku klíčového snímku s černou šipkou a světle zeleným pozadím označuje *doplnění tvaru*.



- Černý bod označuje jednotlivý klíčový snímek. Světle šedé snímky, které následují po jediném klíčovém snímku vlastnosti, mají stejný obsah beze změn. Tyto snímky obsahují svislou černou čáru a na posledním snímku rozsahu prázdný obdélník.



- Malé *a* označuje, že je k tomuto snímku přiřazená akce snímku pomocí panelu Akce.



- Červený příznak označuje, že snímek obsahuje popis.



- Dvojitě zelené lomítko označuje, že snímek obsahuje komentář.



- Zlatá kotva označuje, že snímek je pojmenovanou kotvou.



[Na začátek stránky](#)

O vrstvách v doplňované animaci

Každá scéna v dokumentu Animate se může skládat z libovolného počtu vrstev časové osy. Vrstvy a složky vrstev slouží k uspořádání obsahu sekvence animace a samostatných animovaných objektů. Pokud je uspořádáte do vrstev a složek, nedojde při jejich vzájemném překrytí k vymazání, propojení nebo rozdělení na segmenty. Chcete-li vytvořit animaci, která zahrnuje doplňovaný pohyb více než jednoho symbolu nebo textového pole zároveň, umístěte každý objekt do samostatné vrstvy. Jednu vrstvu můžete použít jako vrstvu pozadí obsahující statické kresby a další vrstvy mohou obsahovat vždy jeden samostatný animovaný objekt.

Když vytvoříte nové doplnění pohybu, Animate převede vrstvu objektu, který jste vybrali pro doplnění, 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, Animate 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. Animate tyto nové vrstvy vloží mezi existující vrstvy v časové ose. Tímto způsobem Animate 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, klikněte na ikonu oka nebo zámku vedle názvu vrstvy v časové ose. Složky vrstev vám umožňují uspořádat vrstvy do spravovatelných skupin.

[Na začátek stránky](#)

Rozmístění objektů do vrstev pro doplňovanou animaci

Když na objekt použijete doplnění pohybu, Animate tento objekt automaticky přesune do samostatné 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), Animate každý vybraný objekt rozmístí do nové samostatné vrstvy. Všechny objekty, které nevyberete (včetně objektů v jiných snímcích), zůstanou ve své původní vrstvě.

Příkaz Rozmístit do vrstev můžete aplikovat na libovolný prvek ve vymezené ploše včetně grafických objektů, instancí, bitmap, videoklipů a rozdělených textových bloků.

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.

Animate 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

- Vyberte objekty, které chcete rozmístit do samostatných vrstev. Objekty se mohou nacházet v jedné vrstvě nebo v několika vrstvách, včetně nesousedních.
- 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 rozmístěním objektů do klíčových snímků

Novinky v aplikaci Animate CC

Animate 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 umisťování 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, Animate 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

O práci s animacemi v Animate pojednává následující článek:

- [Jak synchronizovat řeč v aplikaci Animate](#) (Délka = 2:30, YouTube.com)

Další zdroje nápovědy

- Doplnění pohybu
- Práce s animací klasického doplnění
- Inverzní kinematika
- Doplňování tvaru
- Animace po jednotlivých snímcích
- Vytvoření nového dokumentu



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

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

Přidání interaktivity pomocí fragmentů kódu v Animate CC

Na úvod

[Přidání fragmentu kódu k objektu nebo snímku na časové ose](#)

[Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty kódu](#)

Panel Fragmenty kódu byl navržen s cílem zajistit, aby i uživatelé bez programátorských zkušeností mohli snadno a rychle začít používat jednoduché fragmenty kódu jazyka JavaScript a ActionScript 3.0. Pomocí tohoto panelu můžete do souboru FLA přidat kód jazyka umožňující běžné funkce. K používání panelu Fragmenty kódu nemusíte znát JavaScript ani ActionScript 3.0

Pomocí panelu Fragmenty kódu můžete provádět tyto činnosti:

- přidat kód, který bude mít vliv na chování objektu na ploše,
- přidat kód, který bude řídit pohyb přehrávací hlavy na časové ose,
- (pouze CS5.5) – Přidání kódu, který umožňuje interakci uživatele pomocí dotykové obrazovky
- přidat panel nově vytvořené fragmenty kódu.

Používání fragmentů kódu, které jsou v aplikaci Animate, je také vhodné, když se chcete začít učit JavaScript nebo ActionScript 3.0. Prohlížením fragmentů kódu a dodržováním pokynů k těmto fragmentům se začnete orientovat ve struktuře kódu a jeho slovníku.

[Na začátek stránky](#) 

Na úvod

Při práci s panelem Fragmenty kódu je nezbytné, abyste chápali tato základní pravidla aplikace Animate:

- U mnoha fragmentů kódu je nutné přizpůsobit některé jejich položky. V aplikaci Animate to můžete udělat na panelu Akce. Každý fragment obsahuje k tomuto úkolu konkrétní pokyny.
- Všechny dodané fragmenty kódu jsou v jazyce JavaScript nebo ActionScript 3.0.
- Některé fragmenty mají vliv na chování objektu, takže na objekt lze kliknout nebo aktivovat pohyb nebo zmačknutí objektu. Tyto fragmenty používáte na objekt na ploše.
- Některé fragmenty vyvolají akci, k níž dojde okamžitě poté, co přehrávací hlava vstoupí do snímku obsahujícího tento fragment kódu. Tyto fragmenty kódu používáte na snímek časové osy.
- Jestliže použijete fragment kódu, přidá se kód do aktuálního snímku vrstvy akcí na časové ose. Pokud sami nevytvoříte vrstvu Akcí, přidá ji aplikace Animate nad všechny ostatní vrstvy na časové ose.
- Ovládání objektu na ploše pomocí jazyka ActionScript vyžaduje, aby měl objekt v Inspektoru vlastností přiřazen název instance.
- Klikněte na tlačítko Zobrazit popis a Zobrazit kód, které se zobrazí, když na panelu vyberete fragment.

Přidání fragmentu kódu k objektu nebo snímku na časové ose

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

1. Vyberte objekt na ploše nebo snímek v časové ose.

Pokud vyberete objekt, který není instancí symbolu, a použijete fragment kódu, aplikace Animate objekt převede na symbol filmového klipu.

Pokud vyberete objekt, který nemá název instance, aplikace Animate ho při použití fragmentu doplní.

2. Na panelu Fragmenty kódu (Okno > Fragmenty kódu) dvakrát klikněte na fragment, který chcete použít.

Pokud vyberete objekt na ploše, aplikace Animate přidá ve snímcích, které vybraný objekt obsahují, fragment kódu na panel Akce.

Pokud vyberete snímek na časové ose, aplikace Animate přidá fragment jen do tohoto snímku.

3. Na panelu akce si prohlédněte nově přidaný kód a podle pokynů v horní části fragmentu nahraďte potřebné položky.

Přidání nových fragmentů na panel Fragmenty kódu

Nové fragmenty kódu můžete na panel Fragmenty kódu přidávat dvěma způsoby:

- Zadejte nový fragment v dialogovém okně Vytvořit nový fragment kódu.
- Importujte soubor XML fragmentu kódu.

Použití dialogového okna Vytvořit nový fragment kódu:

1. Vyberte na panelu Fragmenty kódu z nabídky panelu volbu Vytvořit nový fragment kódu.

2. V dialogovém okně zadejte název, text bublinové nápovědy a kód JavaScript nebo ActionScript 3.0 svého fragmentu.

Když na panelu Akce kliknete na tlačítko Automaticky vyplnit, přidáte jakýkoli právě vybraný kód.

3. Pokud váš kód obsahuje řetězec „instance_name_here“ a chcete, aby aplikace Animate při použití fragmentu tento řetězec nahradila správným názvem instance, zaškrtněte políčko Automaticky při použití fragmentu kódu nahrazovat položku instance_name_here.

Aplikace Animate přidá nový fragment na panel Fragmenty kódu do složky Vlastní.

Postup importu fragmentu kódu ve formátu XML:

1. Vyberte na panelu Fragmenty kódu z nabídky panelu volbu Importovat soubor XML s fragmenty kódu.
2. Vyberte soubor XML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Chcete-li zobrazit správný formát jazyka XML pro fragmenty kódu, vyberte za nabídky panelu volbu Upravit soubor XML s fragmenty kódu.

Chcete-li fragment kódu odstranit, klepněte na panelu na fragment pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte možnost Odstranit fragment kódu.



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

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

Vytváření a publikování dokumentů HTML5 Canvas v aplikaci Animate CC

Co je HTML5 Canvas?

Nový typ dokumentu HTML5 Canvas

[Aplikace Animate 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

[Základní nastavení](#)

[Rozšířená nastavení](#)

Proměnné HTML šablon

Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas

Vkládání JavaScriptu do HTML

Sloučení dat JSON do JavaScriptu

Optimalizace výstupu formátu HTML5 Canvas

[Nastavení průhledného pozadí plátna](#)

[Export bitmap jako pohyblivých symbolů](#)

Práce s textem v dokumentu HTML5 Canvas

[Statický text](#)

[Dynamický text](#)

Princip výstupu HTML5 Canvas

Migrace stávajícího obsahu do dokumentu HTML5 Canvas

[Změny provedené v obsahu po migraci](#)

Převod ostatních typů dokumentů na dokumenty HTML5 Canvas

[Na začátek stránky](#) ¹¹

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 získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Nový typ dokumentu HTML5 Canvas

Animate CC umožňuje vytvářet dokumenty HTML5 Canvas s pestrou grafikou, animacemi, kresbami a dalším obsahem. Aplikace Animate 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 Animate vytvářet obsah, jehož výsledkem bude výstup v HTML5. Několika kliknutími tak můžete vytvořit dokument HTML5 Canvas a vygenerovat plně funkční výstup. V aplikaci Animate jsou totiž volby dokumentu a publikování přednastaveny tak, aby generovaly výstup HTML5.

Aplikace Animate CC je integrována s rozhraním CreateJS, které aktivuje bohatý interaktivní obsah v otevřených webových technologiích prostřednictvím HTML5. Aplikace Animate 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.

Aplikace Animate a rozhraní API Canvas

Aplikace Animate publikuje v jazyce HTML5 s využitím rozhraní API Canvas. Aplikace Animate Pro plynule převádí objekty vytvořené na ploše na jejich protějšky na plátně. Mapováním funkcí aplikace Animate 1:1 na rozhraní API uvnitř elementu Canvas umožňuje aplikace Animate publikovat složitý obsah v jazyce HTML5.

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření dokumentu HTML5 Canvas

Dokument HTML5 Canvas vytvoříte takto:

1. Na úvodní obrazovce aplikace Animate CC klikněte na možnost HTML5 Canvas. Otevře se nový soubor FLA se změněným nastavením publikování na tvorbu výstupu HTML5.
2. Nebo můžete výběrem možnosti **Soubor > Nový** zobrazit dialog Nový dokument. Klikněte na možnost **HTML5 Canvas**.

Nyní můžete začít vytvářet obsah HTML5 pomocí nástrojů aplikace Animate. Na začátku práce s dokumentem HTML5 Canvas si všimněte, že některé funkce a nástroje nejsou podporovány, a proto jsou vypnuté. Je to dáno tím, že aplikace Animate podporuje takové funkce, které v HTML5 podporuje element Canvas. Podporovány nejsou například 3D transformace, tečkované čáry a efekty úkosu.

[Na začátek stránky](#)

Doplnění interaktivity do dokumentu HTML5 Canvas

Aplikace Animate CC používá k publikování obsahu HTML5 knihovny CreateJS. CreateJS je sada modulárních knihoven a nástrojů, které pomocí HTML5 umožňují používání bohatého interaktivního obsahu v otevřených webových technologiích. Sadu CreateJS tvoří: EaselJS, TweenJS, SoundJS a PreloadJS. 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 Animate CC. To znamená, že v aplikaci Animate můžete do jednotlivých objektů na ploše přidávat kód JavaScript a přímo při jeho vytváření zobrazovat náhled. Aplikace Animate zase nabízí nativní podporu JavaScriptu, včetně praktických funkcí v editoru kódu, které zvyšují efektivitu pracovních postupů u 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 kliknutím na [tento odkaz](#).

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.

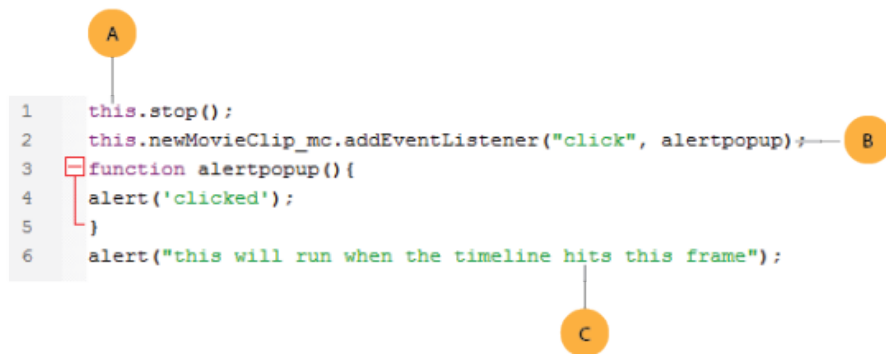
Navíc aplikace Animate při práci s dokumentem HTML5 Canvas podporuje některé funkce panelu Akce. Tyto

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.

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

Závorky Při psaní kódu JavaScript se k levým závorkám automaticky doplňují pravé jednoduché nebo složené závorky.



(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

V aplikaci Animate CC jsou dostupné fragmenty kódu JavaScript, které umožňují přidat interaktivitu. Chcete-li získat přístup k fragmentům kódu a používat je, vyberte **Okno > Fragmenty kódu**. Další informace o přidávání fragmentů kódu JavaScript naleznete v tomto článku.

Odkazy na dokumentaci k rozhraní CreateJS

Knihovna rozhraní CreateJS	Dokumentace k rozhraní API	Ukázky kódů ve službě G
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

- [EaselJS](#)
- [TweenJS](#)

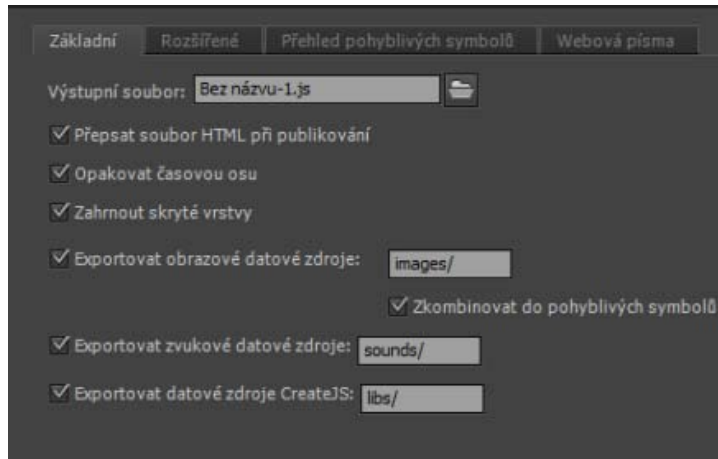
- [SoundJS](#)
- [PreloadJS](#)

Publikování animací v jazyce HTML5

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

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

Základní 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.

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

Vystředit plochu Umožňuje nastavit, zda se má plocha vystředit **vodorovně, svisle, nebo v obou směrech**. Ve výchozím nastavení se plocha (respektive plátno) HTML zobrazuje ve středu okna prohlížeče.

Nastavit responzivní Umožňuje nastavit, aby animace používala responzivní výšku, šířku nebo obojí, a měnil velikost publikovaného výstupu podle různých rozměrů. Výsledkem je responzivní, ostrý a jasný výstup kompatibilní s HiDPI zařízeními.

Výstup se zároveň roztáhne tak, aby bez okrajů pokryl celou plochu obrazovky. Zároveň si však zachová původní poměr stran za cenu toho, že malá část plátna se nemusí vejít na obrazovku.

- Volby **Šířka, Výška a Obojí** zajišťují, že veškerý obsah se zmenší na velikost plátna a bude viditelný i na malých obrazovkách (například na mobilních telefonech nebo tabletech). Pokud je velikost obrazovky větší než velikost vymezené plochy, zobrazí se plátno v původní velikosti.

Změnit velikost podle viditelné oblasti Umožňuje nastavit, zda má animace v režimu celé obrazovky změnit velikost při zachování poměru stran anebo zda se má roztáhnout. Ve výchozím nastavení je tato volba vypnutá.

Podle zobrazení: V režimu celé obrazovky zobrazí výstup tak, aby vyplňoval celou obrazovku, a přesto si zachoval poměr stran.

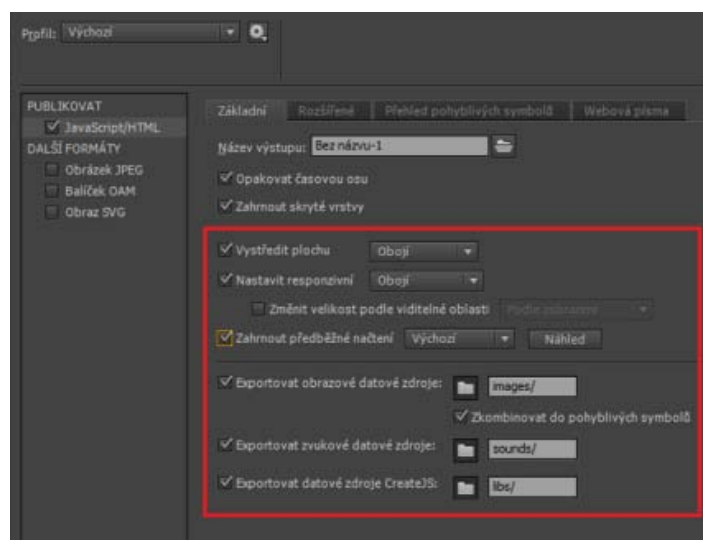
Roztáhnout na míru: Roztáhne výstup tak, aby nevznikaly žádné okraje ani ořezy.

Zahrnout předběžné načítání: Určuje, zda se má používat výchozí nástroj pro předběžné načítání nebo zda chce uživatel vybrat vlastní nástroj z knihovny dokumentů.

Nástroj pro předběžné načítání je vizuální indikátor v podobě animovaného obrázku GIF, který se zobrazuje, zatímco se stále načítají skripty a zdroje potřebné pro vykreslení animace. Jakmile se zdroje načtou, předběžné načítání se skryje a místo něj se zobrazí sama animace.

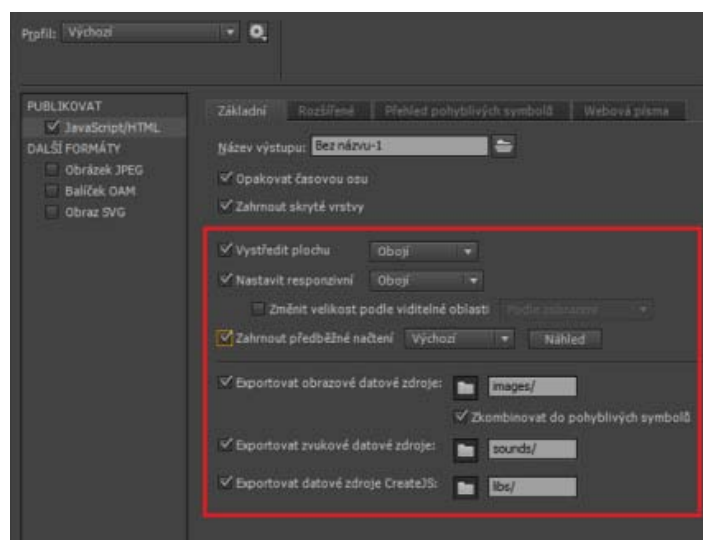
Ve výchozím nastavení není předběžné načítání zapnuté.

- Volba **Výchozí** znamená, že se bude používat výchozí nástroj předběžného načítání.
- Volbou **Procházet** můžete použít obrázek GIF, který si sami vyberete. Obrázek GIF pro předběžné načítání se zkopíruje do složky obrázků nastavené v části **Exportovat obrazové datové zdroje**.
- Volbou **Náhled** zobrazíte náhled vybraného obrázku GIF.



Nastavení publikování

Pomocí přepínačích voleb nastavte, zda chcete publikovat do kořenové složky, nebo na úrovni podsložek. Toto tlačítko je ve výchozím nastavení **zapnuté**. Jeho vypnutím deaktivujete pole složky. Datové zdroje se pak budou exportovat do stejné složky jako výstupní soubor.



Publikování datových zdrojů pláten do kořenové složky

Exportovat obrazové datové zdroje Složka, do které se ukládají obrazové zdroje a ze které jsou pak odkazovány.

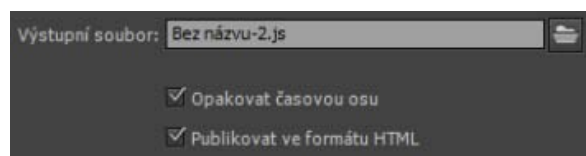
Zkombinovat do pohyblivých symbolů: Výběrem této volby zkombinujete všechny obrazové zdroje do pohyblivých symbolů. Další možnosti pohyblivých symbolů popisuje část [Export bitmap jako pohyblivých symbolů](#).

Exportovat zvukové datové zdroje Složka, do které se ukládají zvukové zdroje vašeho dokumentu a ze které jsou pak odkazovány.

Exportovat datové zdroje CreateJS Složka, do které se ukládají knihovny CreateJS a ze které jsou pak odkazovány.

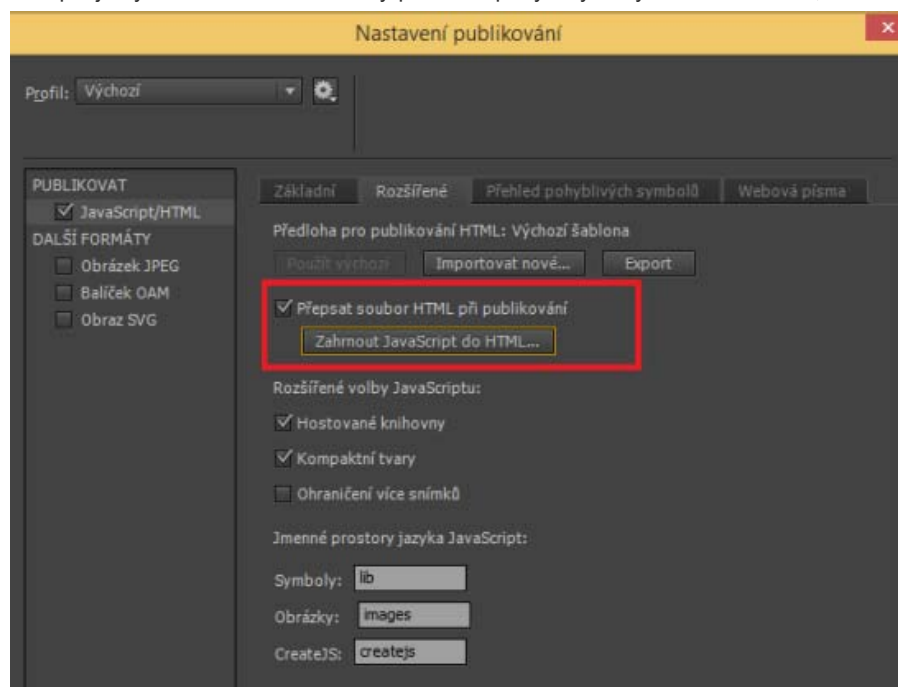
***Poznámka:** Ve výchozím nastavení se publikované soubory rozdělují do logických podsložek.*

Rozšířená nastavení



Možnosti exportu datových zdrojů Relativní adresy URL pro export obrázků, 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 zabrání přepsání změněných knihoven jazyka JavaScript.

Volba Exportovat všechny bitmapy jako pohyblivé symboly umožňuje sbalit všechny bitmapy v dokumentu ve formátu Canvas jako přehled obrázků pohyblivých symbolů, což snižuje počet serverových požadavků a zlepšuje výkon. Maximální rozměry přehledu pohyblivých symbolů určíte tím, že zadáte výšku a šířku.



MOŽNOSTI EXPORTU DATOVÝCH ZDROJŮ:

☒ **Obrázky:**

☒ Exportovat všechny bitmapy jako pohyblivé symboly

Maximální velikost pohyblivých symbolů: 8192 x 8192

☒ **Zvuky:**

☒ **CreateJS:**

JMENNÉ PROSTORY JAZYKA JAVASCRIPT:

Symbols:

Obrazy:

CreateJS:

Předloha pro publikování HTML:

Použít výchozí: Publikujte výstup HTML5 pomocí výchozí šablony.

Importovat nové: Importujte novou šablonu pro dokument HTML5.

Exportovat: Exportujte dokument HTML5 jako předlohu.

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.

Přepsat soubor HTML při publikování a Zahrnout JavaScript do HTML: Máte-li zapnutou volbu Zahrnout JavaScript do HTML, políčko Přepsat soubor HTML při publikování bude automaticky zaškrtnuté a neaktivní. Pokud zrušíte zaškrtnutí políčka Přepsat soubor HTML při publikování, zruší se i zaškrtnutí políčka Zahrnout JavaScript do HTML a to se stane neaktivním.

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

Poznámka: Animaci navrženou s použitím vnořených časových os a jediného snímku nelze opakovat.

[Na začátek stránky](#)

Proměnné HTML šablon

Když importujete novou HTML šablonu, výchozí proměnné se během publikování nahradí vlastními fragmenty kódu, založenými na komponentech souboru FLA.

Následující tabulka uvádí proměnné šablon, které Animate momentálně rozeznává a nahrazuje:

--	--

Atribut/Parametr	Proměnná v šabloně
Název HTML dokumentu	\$TITLE
Vyhrazené místo na vložení skriptů CreateJS	\$CREATEJS_LIBRARY_SCRIPTS
Vyhrazené místo na vložení generovaných skriptů (včetně skriptů webových písem)	\$ANIMATE_CC_SCRIPTS
HTML značka pro spuštění skriptu na straně klienta	\$SCRIPT_START
Vyhrazené místo na kód pro vytvoření zavaděče (CreateJS LoadQueue)	\$CREATE_LOADER
Vyhrazené místo na kód pro načítání datových zdrojů obsažených v manifestu	\$LOAD_MANIFEST
Vyhrazené místo na kód definující metodu načítání souborů	\$HANDLE_FILE_LOAD_START
Vyhrazené místo na kód pro práci s událostmi načítání souborů	\$HANDLE_FILE_LOAD_BODY
Vyhrazené místo na kód uzavírající způsob načítání souborů	\$HANDLE_FILE_LOAD_END
Vyhrazené místo na kód definující metodu „handle complete“, která je volána po načtení datových zdrojů	\$HANDLE_COMPLETE_START
Vyhrazené místo na kód pro vytvoření plochy	\$CREATE_STAGE
Vyhrazené místo na kód pro registraci události „tick“, po které se spustí animace	\$START_ANIMATION
Vyhrazené místo na kód pro podporu responzivních změn velikosti a HiDPI displejů	\$RESP_HIDPI
Vyhrazené místo na kód uzavírající metodu „handle complete“	\$HANDLE_COMPLETE_END
Vyhrazené místo na funkci pro práci s obsahem obsahujícím zvuky	\$PLAYSOUND
Vyhrazené místo na výběr stylu pro podporu vystředění plátna	\$CENTER_STYLE
Vyhrazené místo na vlastnost stylu zobrazení plátna, kvůli podpoře nástroje pro předběžné načítání („preloader“).	\$CANVAS_DISP
Vyhrazené místo na kód pro zobrazení nástroje pro předběžné načítání	\$PRELOADER_DIV
HTML značka pro zastavení skriptu na straně klienta	\$SCRIPT_END
Identifikátor prvku na plátně	\$CANVAS_ID
Šířka plochy nebo prvku na plátně	\$WT
Výška plochy nebo prvku na plátně	\$HT
Barva pozadí plochy nebo prvku na plátně	\$BG
Verze Animate CC, ve které byl obsah vygenerován	\$VERSION

V této verzi přestávají být podporovány tyto tokeny z předchozích verzí:

Atribut/Parametr	Proměnná v šabloně
Vyhrazené místo na vložení skriptů (CreateJS a generovaného JavaScriptu)	\$CREATEJS_SCRIPTS
Vyhrazené místo na skript pro inicializaci knihoven CreateJS,	

Poznámka: Tyto tokeny byly rozděleny do samostatných modulů a nahrazeny jinými tokeny.

[Na začátek stránky](#)

Podpora JSAPI pro import a export HTML šablon u dokumentů Canvas

Následující rozhraní JSAPI podporují import a export HTML šablon u dokumentů Canvas:

- Do určeného umístění exportuje šablonu publikování HTML5 Canvas pro daný dokument:

```
bool document::exportCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Příklad:

```
var pathURI = "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html"
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().exportCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Šablonu se nepodařilo exportovat.");
```

- Z určeného umístění importuje a nastaví šablonu publikování HTML5 Canvas pro daný dokument:

```
bool document::importCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Příklad:

```
var pathURI= "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html";
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().importCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Šablonu se nepodařilo importovat.");
```

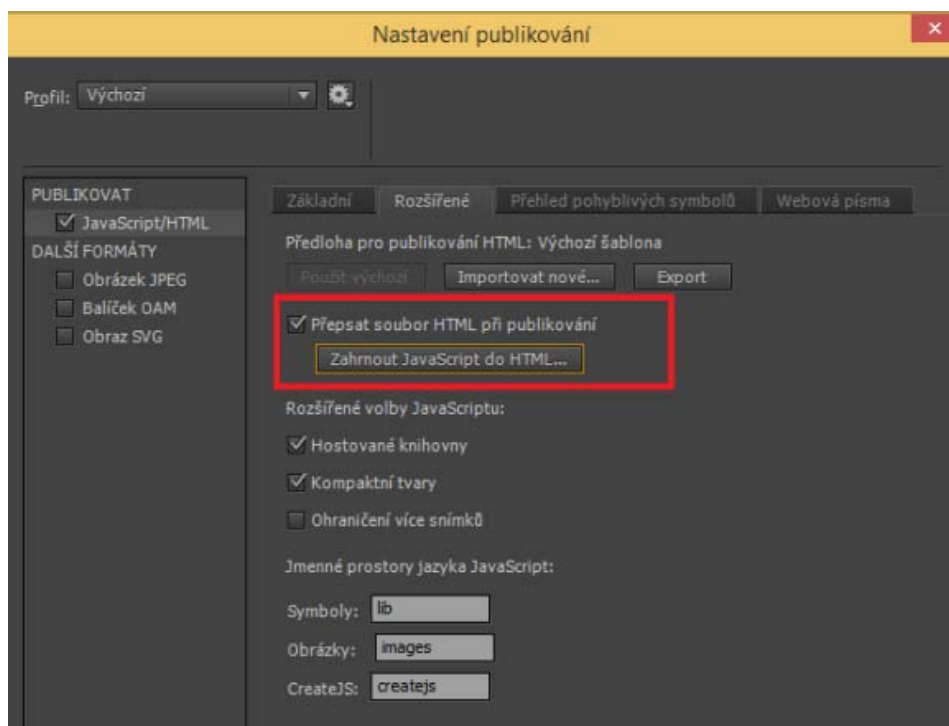
[Na začátek stránky](#)

Vkládání JavaScriptu do HTML

Animate zavádí možnost vložit soubor s JavaScriptem do souboru HTML během publikování plátna.

- V nabídce **Nastavení publikování** přejděte na záložku **Rozšířené** a zvolte **Zahrnout JavaScript do HTML**.
- Výběrem možnosti **OK** v dialogovém okně **Zahrnout JavaScript do HTML** znovu publikujete daný obsah, aniž byste přepsali HTML.
- Tím se zruší výběr zaškrtnutí políčka **Přepsat soubor HTML při publikování** a během každého dalšího publikování se bude HTML generovat, ale nepřepisovat.
- Chcete-li vyjmout JavaScript a znovu publikovat soubor HTML, zvolte v dialogovém okně **Nezahrnovat do HTML JavaScript** možnost **OK**.
- Pokud volba **Přepsat soubor HTML při publikování** není vybraná, automaticky se vypne i volba **Zahrnout JavaScript do HTML**.

Poznámka: Pokud nechcete přepisovat soubory HTML, pamatujte na to, že volby **Přepsat soubor HTML při publikování** a **Zahrnout JavaScript do HTML** nemůžou být zapnuté zároveň.



Sloučení JavaScriptu s HTML

[Na začátek stránky](#)

Sloučení dat JSON do JavaScriptu

Na základě zpětné vazby uživatelů a skutečnosti, že soubory JSON se nedají správně zabezpečit, se teď příslušná data slučují do souboru s JavaScriptem. Nevytváří se tedy samostatný soubor JSON.

[Na začátek stránky](#)

Optimalizace výstupu formátu HTML5 Canvas

Jak aplikace Animate optimalizuje velikost a výkon výstupů ve formátu HTML5 Canvas:

- Exportuje bitmapy jako pohyblivé symboly, a to podle voleb, které máte nastavené na panelu Pohyblivý symbol v Nastaveních publikování.
- Vyloučí z publikovaného výstupu skryté vrstvy (zrušením možnosti Zahrnout skryté vrstvy).
- Vyloučí všechny nepoužité datové zdroje, jako jsou zvuky a bitmapy, a všechny datové zdroje na nepoužitých snímcích (výchozí možnost).
- Pokud zrušíte zaškrtnutí možností exportu datových zdrojů obrázků, zvuků a pomocných knihoven JavaScriptu rozhraní CreateJS a použijete k exportu relativní adresy URL, nebudou se ze souboru FLA exportovat datové zdroje.
- Výstup ve formátu HTML5 Canvas kompatibilní s HiDPI: Animate mění velikost výstupu podle toho, jaký má cílové zařízení poměr stran. Díky této kompatibilitě bude výstup ostřejší i při přiblížení a oddálení. Zároveň se tím opravují problémy s pixelací výstupu HTML5 Canvas při zobrazení na zařízení s vysokým rozlišením DPI (HiDPI).

Nastavení průhledného pozadí plátna

Můžete změnit plátno na libovolnou barvu a také upravit jeho průhlednost. Když vytvoříte plátno s průhledností, při publikování HTML pak uvidíte obsah, který se nachází pod ním.

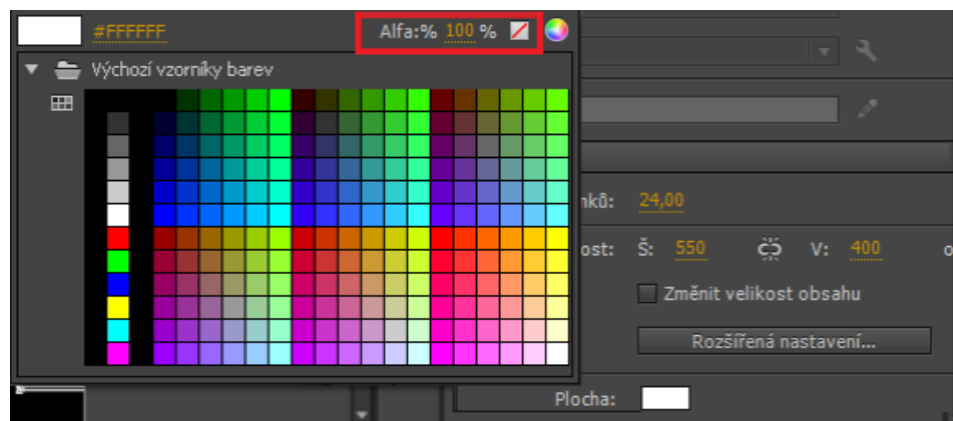
Poznámka: Tato volba zprůhlední pozadí i při publikování OAM.

1. Vyberte plátno, které chcete upravit.
2. V podokně **Vlastnosti** vyberte **Plocha**.
3. V části Plocha vyberte procentuální hodnotu kanálu **Alfa**.

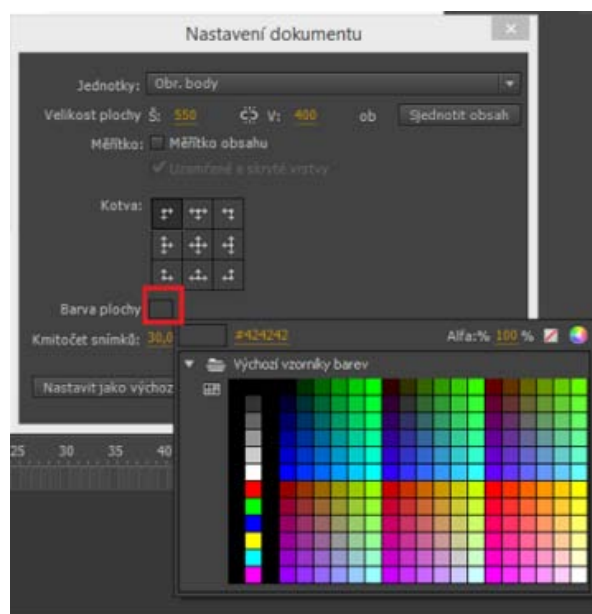
Podpora políčka „žádná barva“

Pozadí plátna můžete zprůhlednit také tím, že ve vzorníku vyberete políčko Žádná barva.

1. Zvolte **Změnit > Dokument > Barva plochy** nebo v **Inspektoru vlastností** vyberte **Rozšířená nastavení**.
2. Ve vzorníku **Barva plochy** pak vyberte **Žádná barva**.



Průhlednost plátna

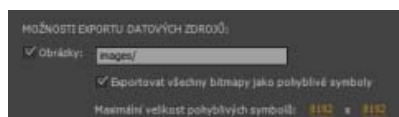
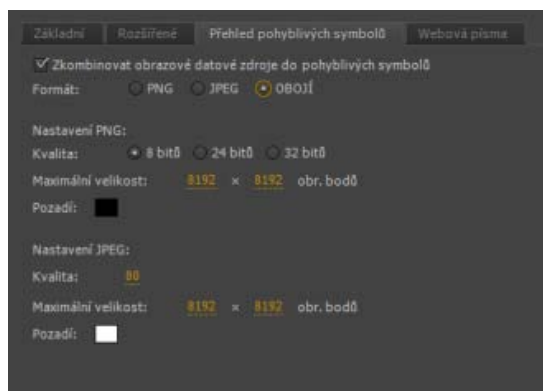


Průhlednost plátna: Rozšířená nastavení

Export bitmap jako pohyblivých symbolů

Pokud řadu bitmap použitých v dokumentu HTML5 Canvas exportujete jako jediný přehled obrázků pohyblivých symbolů, snížíte tím počet serverových požadavků, zmenšíte velikost výstupu a zlepšíte výkon. Pohyblivé symboly můžete exportovat buď jako PNG (výchozí), JPEG nebo obojí.

1. Na kartě **Pohyblivý symbol** zaškrtněte políčko **Sloučit obrázek a datové zdroje do jednoho pohyblivého symbolu**.
2. Jako **Formát** vyberte **PNG**, **JPEG** nebo **Obojí**.
3. Pokud jste vybrali **PNG** nebo **Obojí**, určete v okně **Nastavení PNG** následující možnosti:
 - **Kvalita:** Nastavte kvalitu pohyblivého symbolu jako 8 bitů (výchozí), 24 bitů nebo 32 bitů.
 - **Maximální velikost:** Určete maximální výšku a šířku pohyblivého symbolu v pixelech.
 - **Pozadí:** Klikněte a nastavte barvu pozadí pohyblivého symbolu.
4. Pokud jste vybrali **JPEG** nebo **Obojí**, určete v okně **Nastavení JPEG** následující možnosti:
 - **Kvalita:** Nastavte kvalitu pohyblivého symbolu.
 - **Maximální velikost:** Určete maximální výšku a šířku pohyblivého symbolu v pixelech.
 - **Pozadí:** Klikněte a nastavte barvu pozadí pohyblivého symbolu.



[Na začátek stránky](#)

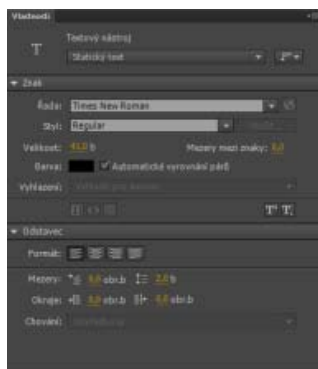
Práce s textem v dokumentu HTML5 Canvas

Dokumenty HTML Canvas podporují statický i dynamický text.

Statický text

Statický text je kvalitní metoda, při které se všechny zdroje převedou během publikování na obrisy. Uživatel tak má jistotu, že výsledný text bude vypadat přesně jako v editoru. Jelikož se text publikuje ve formě vektorových obrysů, lze ho upravovat i za běhu.

Poznámka: Příliš mnoho statického textu může výrazně zvýšit velikost souboru.



Dynamický text

Dynamický text umožňuje úpravy textu za běhu a tolik nezvětšuje velikost souboru. Podporuje méně možností než statický text. Podporuje i webová písma ze služby Typekit.

Pokud ale jako dynamický text použijete písmo, které koncový uživatel nemá nainstalované, zobrazí se výstup ve výchozích systémových písmech a uživatel bude ochuzen o zamýšlený vizuální dojem. Tento problém odpadává při používání webových písem.

Přidání webových písem TypeKit do dokumentu HTML5 Canvas

Funkce Dynamický text v Animate CC umožňuje používat v dokumentech HTML5 Canvas webová písma Typekit. Služba Typekit nabízí přímý přístup k tisícovkám kvalitních, prvotřídních písem od předních typografů. K písmům sady Typekit můžete přistupovat a používat je hladce ve formátu HTML5, který používají moderní prohlížeče a mobilní zařízení, prostřednictvím členství ve službě Creative Cloud.

Pokud se chcete dozvědět něco víc o používání písem Typekit v aplikaci Animate CC, přečtěte si téma Používání webových písem Typekit v dokumentech HTML5 Canvas.

Animate ve verzi 2015.2 vylepšuje vzhled dynamického textu u dokumentu Canvas tím, že synchronizuje jeho rozměry s rozměry plochy.

Poznámka: U webových písem Typekit není statický text k dispozici.

Video: Vylepšení textu v aplikaci Animate CC

Poskytlo centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

[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 Animate 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

Stávající obsah v aplikaci Animate můžete migrovat a generovat z něj výstup HTML5. Aplikace Animate umožňuje migrovat obsah ručně. Jednotlivé vrstvy, symboly a další položky knihovny můžete zkopírovat ručně nebo je můžete importovat. Nebo můžete spustit příkaz Převést AS3 na dokument HTML5 Canvas, který automaticky převede stávající obsah jazyka ActionScript na nový dokument HTML5 Canvas. Další informace získáte kliknutím na [tento odkaz](#).

Při práci s dokumentem typu HTML5 v aplikaci Animate CC jste si mohli všimnout, že některé funkce této aplikace nejsou podporované. Je to dáno tím, že pro tyto funkce v aplikaci Animate neexistují odpovídající funkce v rozhraní API elementu Canvas. Proto tyto funkce nelze použít v typu dokumentu HTML5 Canvas. Může to ovlivnit migraci obsahu, při pokusu o:

Kopírování obsahu (vrstev nebo symbolů knihovny) z tradičního typu dokumentu Animate (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 Animate 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 vás Animate 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. Pokud je navíc JavaScript zapsán do bloku komentáře (týká se sady nástrojů pro rozhraní CreateJS a aplikace Animate CC 13.0), je nutné u tohoto kódu ručně zrušit označení, že jde o komentář.

Pokud jste například zkopírovali vrstvy obsahující tlačítka, budou tato tlačítka 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
- Videá 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 náhradních hodnot při migraci naleznete v tomto článku.

[Na začátek stránky](#) 

Převod ostatních typů dokumentů na dokumenty HTML5 Canvas

Univerzální program pro převod typů dokumentů umožňuje převést stávající projekty FLA (libovolného typu) na libovolný jiný typ dokumentu, jako je HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL, nebo na vlastní typ dokumentu. Při převodu na jiný formát můžete využít funkce pro tvorbu, které Animate pro daný typ dokumentu nabízí.

Další informace najdete v tématu [Převod na jiné formáty dokumentů](#)

Převod dokumentu ActionScript 3 na dokument HTML5 Canvas pomocí skriptu JSFL

Aplikace Animate CC obsahuje skript JSFL pro převod dokumentu AS3 na dokument 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. V aplikaci Animate CC otevřete dokument ActionScript 3.
2. Vyberte **Příkazy > Převést AS3 na dokument HTML5 Canvas**.



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

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

Vlastní štětce

Přehled

[Výběr vlastního štětce](#)

[Vytvoření vlastního štětce](#)

[Zvětšení velikosti štětce změnou zvětšení plochy a její velikosti](#)

[Úprava vlastního štětce](#)

[Smazání vlastního štětce](#)

[Synchronizace vlastních štětců do cloudu](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

Přehled

Pomocí nástroje Štětec (B) si v aplikaci Animate CC můžete nastavit vlastní štětec změnou parametrů, jako jsou jeho tvar nebo úhel. Díky tomu si můžete přizpůsobit štětce vlastním tvůrčím potřebám a vytvářet přirozeně působící grafiku. Vlastní štětec můžete v aplikaci Animate vybrat, upravit a vytvořit pomocí Inspektora vlastností, když je na panelu nástrojů vybrán nástroj Štětec.

[Na začátek stránky](#) ¹

Výběr vlastního štětce

Nástroj Štětec ve výchozím nastavení poskytuje řadu štětců v rozmanitých tvarech určených pro různé tvůrčí situace. Když na panelu nástrojů vyberete nástroj Štětec a v Inspektoru vlastností se podíváte na nastavení „Štětec“, uvidíte mnoho různých tvarů štětců.

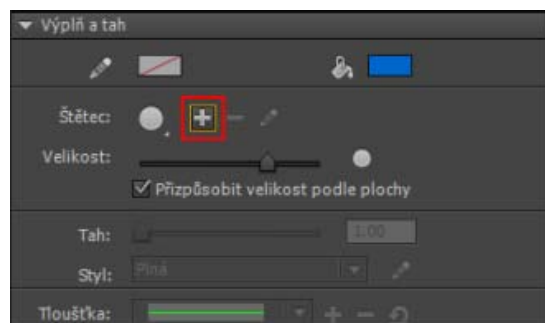
V rozevírací nabídce Štětec si vyberte požadovaný štětec a pak už můžete kreslit na plochu.

[Na začátek stránky](#) ¹

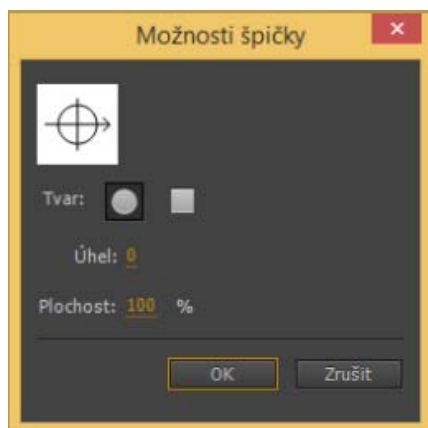
Vytvoření vlastního štětce

Můžete si vytvářet vlastní štětce, u kterých si určíte velikost, úhel a plochost. Dělá se to následovně:

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



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



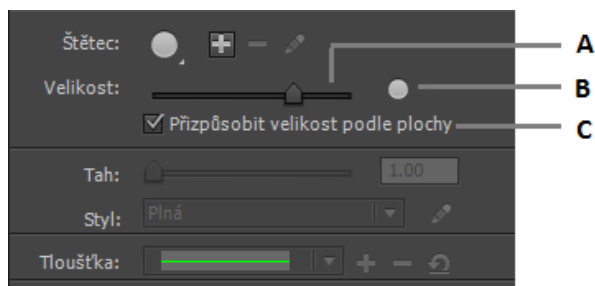
3. Klikněte na tlačítko OK. Váš nový, upravený štětec se teď v Inspektoru vlastností vybere jako výchozí štětec pro aktuální dokument.

[Na začátek stránky](#)

Zvětšení velikosti štětce změnou zvětšení plochy a její velikosti

Zaškrtnutí políčka Přizpůsobit velikost podle plochy umožňuje škálovat velikost štětce úměrně podle měnící se úrovně zvětšení plochy. Můžete kreslit a úroveň zvětšení se plynule přizpůsobí. Pokud chcete vrátit dřívější výchozí chování štětců, kdy si štětce uchovávaly konstantní velikost v obrazových bodech i v případě, že jste změnilí úroveň zvětšení plochy, musíte v Inspektoru vlastností zrušit zaškrtnutí políčka Přizpůsobit velikost podle plochy.

Požadovanou velikost štětce nastavíte možností Velikost. Ikona náhledu vedle možnosti Velikost znázorňuje měnící se velikost štětce.



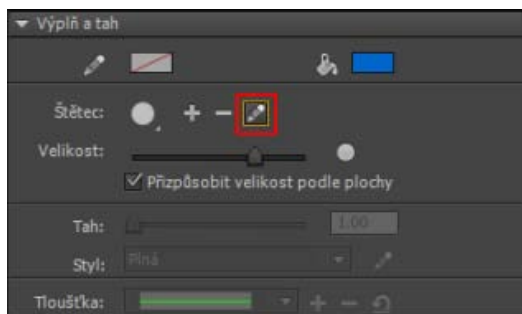
A. Změna velikosti štětce **B.** Náhled při změně velikosti štětce **C.** Zvětšení velikosti štětce změnou úrovně zvětšení plochy

[Na začátek stránky](#)

Úprava vlastního štětce

Vlastnosti vámi vytvořeného štětce můžete změnit následujícím postupem:

1. V Inspektoru vlastností klikněte vedle možnosti štětce na tlačítko s ikonou štětce a vyberte vlastní štětec, který chcete změnit.



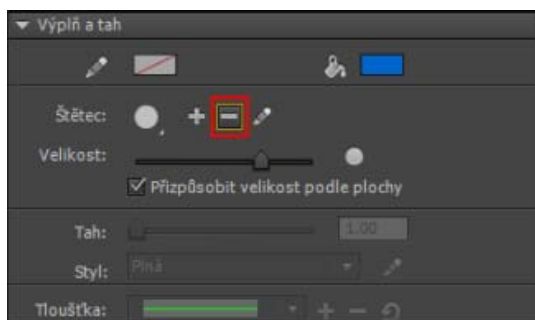
2. V dialogovém okně Možnosti špičky změňte vlastnosti jako tvar, úhel a plochost a klikněte na tlačítko OK.

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

[Na začátek stránky](#)

Smazání vlastního štětce

1. Pokud chcete smazat vámi vytvořený štětec, vyberte na panelu nástrojů nástroj Štětec (B) a v části Výplň a tah v Inspektoru vlastností vyberte vlastní štětec, který chcete smazat.
2. Klikněte na tlačítko -, které se aktivuje. Vybraný vlastní štětec se smaže ze seznamu.

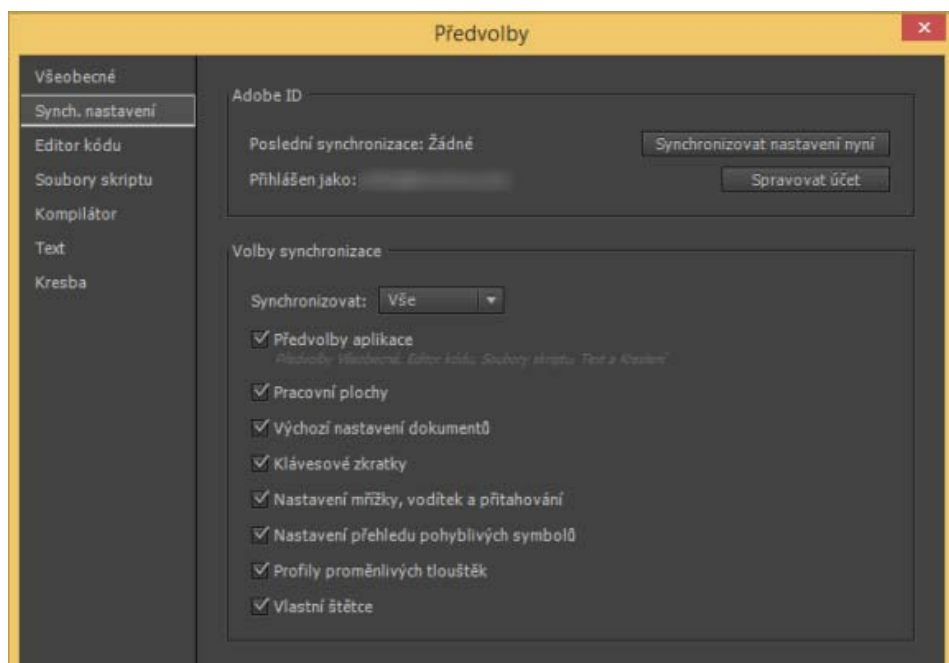


Poznámka: Smazat můžete pouze štětce, které jste vytvořili. Nemůžete mazat výchozí štětce.

[Na začátek stránky](#)

Synchronizace vlastních štětců do cloudu

Pomocí předvoleb Animate můžete své vytvořené štětce synchronizovat do cloudu (vašeho účtu služby Creative Cloud). Uděláte to tak, že v systému Windows kliknete na Úpravy > Předvolby, na Macu na Animate > Předvolby. Možnosti synchronizace vlastních štětců jsou uvedeny v části Nastavení synchronizace, jak vidíte níže:



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

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

Vytváření tlačítek v Animate CC

[Základní kroky při vytváření tlačítek](#)

[Vytvoření tlačítka se symbolem tlačítka](#)

[Zapnutí, úpravy a testování symbolů tlačítek](#)

[Řešení potíží s tlačítky](#)

[Zdroje pro další tlačítka](#)

[Na začátek stránky](#)

Základní kroky při vytváření tlačítek

1. Rozhodněte, jaký typ tlačítka nejlépe vyhovuje vašim potřebám.

Symbol tlačítka Většina lidí si zvolí symboly tlačítek pro jejich flexibilitu. Symboly tlačítek obsahují specializovanou interní časovou osu pro stavy tlačítka. Můžete snadno vytvářet vizuálně odlišné stavy Nahoře, Dole a Přes. Symboly tlačítek automaticky mění svůj stav v reakci na akce uživatelů.

Tlačítko s filmovým klipem Symbol filmového klipu můžete použít, chcete-li vytvořit složité efekty tlačítka. Symboly filmových klipů mohou obsahovat prakticky jakýkoli typ obsahu, včetně animace. Symboly filmových klipů však nemají vestavěné stavy Nahoře, Dole a Přes. Tyto stavy můžete vytvořit sami pomocí jazyka ActionScript. Nevýhodou je, že soubory filmových klipů jsou větší než soubory tlačítek.

Komponenta představující tlačítko v jazyce ActionScript Komponentu Button použijte, pouze pokud požadujete standardní nebo přepínací tlačítko a nechcete je příliš přizpůsobovat. Komponenta představující tlačítko v jazyce ActionScript 2.0 i 3.0 obsahuje vestavěný kód, který umožňuje změny stavu. Takže nemusíte vzhled a chování stavů tlačítka definovat. Stačí přetáhnout komponentu do vymezené plochy.

- **Komponenty představující tlačítko v jazyce ActionScript 3.0** umožňují určité přizpůsobení. Můžete navázat tlačítko na jiné komponenty, abyste mohli sdílet a zobrazovat data aplikace. Mají vestavěné funkce, jako je podpora usnadnění přístupu. K dispozici jsou komponenty Button (tlačítko), RadioButton (přepínač) a CheckBox (zaškrtačací políčko).
- **Komponenty Button v jazyce ActionScript 2.0** nejsou přizpůsobitelné. Komponenta umožňuje změny stavu.

2. Definujte stavy tlačítka.

Snímek Nahoře Vzhled tlačítka, když s ním uživatel neinteraguje.

Snímek Přes Vzhled tlačítka těsně předtím, než ho uživatel vybere.

Snímek Dole Vzhled tlačítka, když ho uživatel vybere.

Snímek Zásah Oblast, která reaguje na kliknutí uživatelem. Definování tohoto snímku Zásah je volitelné. Pokud je tlačítko malé nebo pokud jeho grafická oblast není spojitá, může být definování tohoto snímku užitečné.

- Obsahy snímku Zásah nejsou ve vymezené ploše během přehrávání viditelné.
- Grafika pro snímek Zásah je plná plocha velká alespoň tak, aby se do ní vešly všechny grafické prvky snímků Nahoře, Dole a Přes.
- Pokud neurčíte snímek Zásah, použije se obraz stavu Nahoře.

Můžete vytvořit tlačítko, které reaguje, klepne-li se do jiné oblasti vymezené plochy nebo se přes ni přejede (také nazývané rozdělený efekt přechodu). Umístěte grafiku snímku Zásah na jiné umístění než grafiky ostatních tlačítek snímku.

3. Přiřadíte k tlačítku akci.

Na časovou osu přidáte kód jazyka ActionScript, aby poté, co uživatel zvolí tlačítko, došlo k určité akci. Umístěte kód ActionScript do stejných snímků jako tlačítka. Panel Výstřižky kódu obsahuje předvytvořený kód jazyka ActionScript 3.0 pro mnoho běžných použití tlačítek. Další informace najdete v tématu Přidání interaktivity do fragmentů kódu

Poznámka: ActionScript 2.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 3.0. Pokud vaše verze Animate používá ActionScript 3.0, nemůžete do tlačítka vložit kód ActionScript 2.0 (a obráceně). Před vkládáním jazyka ActionScript do tlačítek z jiného zdroje se ujistěte, zda se jedná o kompatibilní verzi.

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření tlačítka se symbolem tlačítka

Chcete-li, aby bylo tlačítko interaktivní, umístěte instanci symbolu tlačítka do vymezené plochy a přiřadte této instanci požadované akce. Akce se přiřazují ke kořenové časové ose souboru FLA. Nepřidávejte akce do časové osy symbolu tlačítka. Chcete-li přidat akce na časovou osu tlačítka, použijte místo něj tlačítko s filmovým klipem.

1. Volbou položek Úpravy > Zrušit výběr všeho nebo klepnutím na prázdnou oblast ve vymezené ploše zajistíte, aby na vymezené ploše nebylo nic vybráno.
2. Zvolte položky Vložit > Nový symbol.
3. V dialogovém okně Vytvořit nový symbol zadejte název. Jako typ symbolu vyberte volbu Button (Tlačítko).

Animate přepne do režimu úprav symbolu. V časové ose se zobrazí čtyři po sobě jdoucí snímky označené jako Nahoře, Přes, Dole a Zásah. První snímek, Nahoře, je prázdný klíčový snímek.

4. Chcete-li vytvořit obraz pro stav tlačítka Nahoře, vyberte v časové ose snímek Nahoře. Pak použijte kreslicí nástroje, nainportujte grafiku nebo umístěte instanci jiného symbolu ve vymezené ploše.

Uvnitř tlačítka můžete použít grafické symboly nebo symboly filmových klipů, nikoli však další symbol tlačítka.

5. V časové ose klepněte na snímek Přes a pak zvolte položky Vložit > Časová osa > Klíčový snímek.

Animate vloží do časové osy klíčový snímek, který duplikuje obsah předchozího snímku Nahoře.

6. Ponechejte snímek Přes vybraný a změnou nebo úpravou obrazu tlačítka ve vymezené ploše vytvořte požadovaný vzhled stavu Přes.

7. Zopakujte kroky 5 a 6 pro snímek Dole a volitelný snímek Zásah.

8. Chcete-li k některému stavu tlačítka přiřadit zvuk, vyberte snímek daného stavu na časové ose a zvolte příkaz Okno > Vlastnosti. Poté vyberte zvuk z nabídky Zvuk v inspektoru Vlastnosti. V nabídce Zvuk se zobrazují pouze dříve importované zvuky.

9. Po dokončení zvolte položky Úpravy > Upravit dokument. Animate se vrátí na hlavní časovou osu vašeho souboru FLA. Chcete-li vytvořit instanci tlačítka, které jste vytvořili ve vymezené ploše, přetáhněte symbol tlačítka z panelu Knihovna do vymezené plochy.

10. Chcete-li otestovat funkčnost tlačítka, použijte příkaz Ovládání > Testovat. Náhled stavů

symbolu tlačítka lze zobrazit také ve vymezené ploše pomocí příkazu Ovládání > Zapnout jednoduchá tlačítka. Tento příkaz umožňuje zobrazit stavy Nahoře, Přes a Dole symbolu tlačítka, aniž by bylo nutné použít příkaz Ovládání > Testovat.

[Na začátek stránky](#)

Zapnutí, úpravy a testování symbolů tlačítek

Ve výchozím nastavení Animate ponechává symboly tlačítek během jejich vytváření vypnuté. Chcete-li vyzkoušet, jak tlačítko reaguje na akce myši, vyberte ho a zapněte ho. Osvědčeným postupem je vypínat tlačítka při práci a potom je povolit, abyste rychle odzkoušeli jejich chování.

- Chcete-li vybrat tlačítko, použijte nástroj pro výběr a tažením vytvořte kolem tlačítka rámeček výběru.
- Chcete-li zapnout nebo vypnout tlačítka na vymezené ploše, zvolte Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka. Tento příkaz slouží jako přepínání mezi dvěma stavy.
- Chcete-li přesunout tlačítko, použijte klávesy se šipkami.
- Chcete-li upravit tlačítko, použijte inspektor Vlastnosti. Pokud není viditelný, zvolte položky Okna > Vlastnosti.
- Chcete-li tlačítko otestovat ve vývojovém prostředí, zvolte položky Ovládání > Povolit jednoduchá tlačítka.
- Chcete-li tlačítko otestovat v přehrávači Flash Player, zvolte položky Ovládání > Testovat film [nebo Testovat scénu] > Testovat. Tato metoda představuje jediný způsob testování tlačítek s filmovými klipy.
- Chcete-li tlačítko otestovat v panelu Náhled knihovny, vyberte tlačítko v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Spustit.

[Na začátek stránky](#)

Řešení potíží s tlačítky

Informace o odstraňování nejčastějších problémů s tlačítky naleznete v následujících zdrojích:

- TechNote: Přidání činností ke sdíleným tlačítkům (Adobe.com)

[Na začátek stránky](#)

Zdroje pro další tlačítka

Následující dokumenty TechNote obsahují pokyny pro některé specifické scénáře tlačítek:

- TechNote: Jak vytvořit nové tlačítko (Adobe.com)
- TechNote: Vytváření pokročilých tlačítek (Adobe.com)
- TechNote: Jak může jedno tlačítko provádět v různých situacích různé činnosti? (Adobe.com)



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

Práce s více časovými osami

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

[Na začátek stránky](#)

O vnořených filmových klipech a hierarchickém uspořádání

Když v Animate vytvoříte instanci filmového klipu, bude mít tento 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.

Když v dokumentu Animate vytvoříte filmový klip nebo ho vnoříte do jiného filmového klipu, stane se tento klip dceřinou položkou daného dokumentu nebo klipu, a ten se naopak stane rodičovskou položkou. 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 (neboli složku) a podadresáře. Kořenový adresář je obdoba hlavní (neboli kořenové) časové osy dokumentu Animate: je nadřazenou položkou všeho ostatního. Podadresáře jsou obdobou jednotlivých filmových klipů.

Pomocí hierarchie filmových klipů můžete v Animate uspořádávat vzájemně příbuzné objekty. Můžete například vytvořit dokument Animate obsahující auto, které jede přes vymezenou plochu. Můžete použít symbol filmového klipu, který představuje auto, a nakonfigurovat doplnění pohybu přes vymezenou plochu.

Chcete-li přidat kola, která se otáčejí, můžete vytvořit filmový klip kola automobilu a z něho vytvořit dvě instance, které pojmenujete `frontWheel` a `backWheel`. Tato kola pak můžete umístit na časovou osu filmového klipu auta – ne na hlavní časovou osu. Jakožto potomky `car` se na `frontWheel` a `backWheel` vztahují veškeré změny, které aplikujete na `car`; kola se tedy pohybují spolu s autem, které se díky doplněnému pohybu přesouvá přes vymezenou plochu.

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

Společnost Adobe také doporučuje

- Symboly, instance a datové zdroje knihovny

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

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

Práce se scénami v Animate

Zobrazení panelu Scéna

Přidání scény

Odstranění scény

Změna názvu scény

Duplikování scény

Změna pořadí scény v dokumentu

Zobrazení určité scény

Chcete-li dokument tematicky 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 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 scén

Při publikování souboru SWF se časové osy jednotlivých scén zkombinují do jediné osy v souboru SWF. Po zkompileování se soubor SWF chová tak, jako byste vytvořili soubor FLA s použitím jediné scény. V důsledku tohoto chování mají scény některé nevýhody:

- Při použití scén je někdy složité se v dokumentech vyznat při úpravách, zvlášť pokud na dokumentu pracuje více autorů. Každý, kdo používá dokument FLA, může být nucen prohledat v souboru FLA několik scén, než najde požadovaný kód a zdroje. Místo toho zvažte možnost načtení externího obsahu SWF nebo použití filmových klipů.
- Při použití scén často vznikají velké soubory SWF. Použití scén vás podněcuje k tomu, že do jednoho souboru FLA umístíte více obsahu, takže výsledné soubory FLA a SWF jsou větší.
- Scény nutí uživatele progresivně stáhnout celý soubor SWF, i když nemají v úmyslu ho celý sledovat. Když nepoužijete scény, uživatelé mohou při postupném procházení vašeho souboru SWF sami určovat, jaký obsah si chtějí stáhnout.
- Kombinováním scén s jazykem ActionScript mohou vznikat neočekávané výsledky. Protože časové osy jednotlivých scén jsou zkomprimované do jediné časové osy, mohou se při použití jazyka ActionScript a scén vyskytovat chyby, které vyžadují zvláštní, komplikované odladění.

Ovládání 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.


Zobrazení panelu Scéna

- Zvolte Okno > Další panely > Scéna.

Přidání scény

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


Odstranění scény

- Na panelu Scéna klepněte na tlačítko Odstranit scénu .

Změna názvu scény

- Dvakrát klikněte na název scény v panelu Scéna a zadejte nový název.

Duplikování scény

- Na panelu Scéna klepněte na tlačítko Duplikovat scénu .

Změna pořadí scény v dokumentu

- Název scény přetáhněte v panelu Scéna na požadované místo.

Zobrazení určité scény

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

Vytvoření a publikování dokumentu ve formátu WebGL

Poznámka: Podpora pro WebGL je k dispozici pouze jako náhled. Tato aktualizace aplikace Animate obsahuje podporu základních animací se zvukem a skriptováním a dále sadu interaktivních funkcí. V budoucích verzích aplikace Animate budou pro dokumenty typu WebGL aktivovány další funkce. Úplný seznam funkcí aplikace Animate, které jsou podporovány pro WebGL, naleznete v tomto [článku znalostní databáze](#).

Co je WebGL?

Dokumenty typu WebGL

Vytvoření dokumentu WebGL

Náhled obsahu WebGL v prohlížečích

Publikování obsahu ve formátu WebGL

Princip výstupu WebGL

Přidání zvuku do dokumentu WebGL

Převod stávajícího obsahu do dokumentu WebGL

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

[Na začátek stránky](#) ¹¹

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. WebGL prvky lze vkládat spolu s dalšími HTML prvky a skládat s jinými částmi stránky.

Přestože většina současných prohlížečů WebGL podporuje, klikněte na [tento odkaz](#) a přečtete si podrobnější informace o konkrétních podporovaných verzích.

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

Poznámka: Přesvědčte se, že máte rozhraní WebGL v prohlížeči opravdu zapnuté, protože některé prohlížeče ho ve výchozím nastavení vypínají.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Dokumenty typu WebGL

Animate CC umožňuje vytváření a publikování pestrého interaktivního obsahu ve formátu WebGL (Web Graphics Library). Protože je rozhraní WebGL plně integrované v prohlížečích, může díky tomu Animate využívat ke zpracovávání a vykreslování grafiky i grafický akcelerační (jako součást plátna webové stránky).

V aplikaci Animate CC byl pro rozhraní WebGL přidán nový typ dokumentu. Díky němu můžete vytvářet obsah a rychle ho publikovat do výstupu WebGL. Pestrý obsah můžete vytvářet pomocí vyspělých nástrojů aplikace Animate, ale potom ho vykreslovat do výstupu WebGL, který půjde přehrát v každém kompatibilním prohlížeči. To znamená, že můžete pomocí tradiční časové osy, pracovní plochy a kreslicích nástrojů aplikace Animate nativně vyvíjet a vytvářet obsah WebGL. Nejpoužívanější prohlížeče už WebGL podporují, díky čemuž můžete v Animate vytvářet obsah pro většinu webových platforem.

Vytvoření dokumentu WebGL

Pomocí dokumentu WebGL můžete v Animate CC snadno vytvářet a publikovat obsah pro formát WebGL. Postup vytvoření dokumentu WebGL:

1. Spustíte aplikaci Animate 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](#)

Náhled obsahu WebGL v prohlížečích

Pomocí funkce Testovací film si můžete v Animate zobrazit zkušební náhled svého obsahu. Náhled zobrazíte takto:

1. V Animate CC stisknete klávesy Ctrl+Enter (Windows) nebo Cmd+Enter (Mac). Tím se spustí výchozí prohlížeč a vykreslí se obsah WebGL.

Aplikace Animate CC potřebuje ke spuštění obsahu WebGL webový server. Aplikace Animate CC obsahuje vestavěný webový server nakonfigurovaný na spouštění obsahu WebGL na portu č. 8090. Pokud už je port používán jiným serverem, Animate tento konflikt automaticky zjistí a vyřeší.

[Na začátek stránky](#)

Publikování obsahu ve formátu WebGL

Animate umožňuje nativní vytváření a publikování obsahu WebGL přímo ve svém prostředí.

Při publikování dokumentu WebGL postupujte takto:

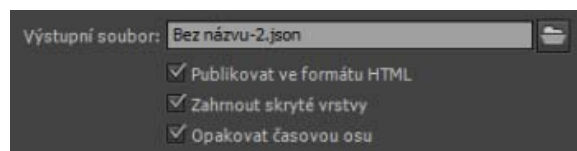
1. Výběrem volby **Soubor > Nastavení publikování** zobrazíte dialogové okno Nastavení publikování. Můžete také vybrat položku Soubor > Publikovat, pokud jste již určili nastavení publikování pro WebGL.
2. V dialogu Nastavení publikování zadejte hodnoty pro tyto položky:

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

Přepsat HTML Umožňuje určit, zda přepsat nebo nepřepisovat soubor obálky HTML při každém publikování produktu WebGL. Výběr této možnosti můžete zrušit, pokud jste v publikovaném HTML souboru provedli nějaké externí změny a ty teď chcete zachovat, přestože chcete zároveň aktualizovat změny provedené v animaci a datových zdrojích v aplikaci Animate.

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 frekvence snímků, kterou 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 <FLA_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-<verze>.min.js

Obálka HTML tento soubor JS použije k vykreslení obsahu WebGL.

Atlas textur Obsahuje všechny hodnoty barev (jednotlivých tvarů) včetně instancí bitmap na ploše.

[Na začátek stránky](#)

Přidání zvuku do dokumentu WebGL

Do dokumentu WebGL můžete importovat a vkládat zvuk, ovládat přehrávání pomocí nastavení synchronizace (událost, začátek a konec) 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 Animate.

[Na začátek stránky](#)

Převod stávajícího obsahu do dokumentu WebGL

Stávající obsah můžete v aplikaci Animate převést do dokumentu WebGL. Aplikace Animate totiž umožňuje převod ručním kopírováním nebo importováním obsahu. Při práci s více dokumenty v aplikaci Animate je běžný postup, kdy uživatel kopíruje obsah mezi jednotlivými dokumenty coby vrstvy nebo coby datové zdroje v knihovně. Přestože je podporována většina funkcí aplikace Animate, některé typy obsahu budou upraveny, aby lépe vyhovovaly formátu WebGL.

Aplikace Animate obsahuje několik praktických funkcí, které usnadňují tvorbu vizuálně pestrého obsahu. Jelikož jsou ale některé z těchto funkcí nativní pro Animate, dokumenty typu WebGL je nepodporují. Aplikace Animate takový obsah změní na podporovaný formát a vizuálně označí nepodporované nástroje nebo funkce.

Kopírování obsahu (vrstev nebo symbolů knihovny) z tradičního typu dokumentu Animate (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.

Jde například o import souboru PSD s použitým efektem Rozostření. Animate tento efekt odstraní.

Práce s více typy dokumentů (například ActionScript 3.0 a WebGL) najednou, kdy mezi dokumenty přepínáte pomocí nepodporovaného nástroje nebo volby. V takovém případě aplikace Animate CC vizuálně upozorní na to, že funkce není podporována.

Dejme tomu, že jste například vytvořili tečkovanou čáru v dokumentu ActionScript 3.0 a přepnete na dokument HTML WebGL, zatímco máte vybraný nástroj Čára. Sledujte ukazatel a Inspektor vlastností – vizuálně označují, že tečkovaná čára není v dokumentu WebGL podporována.

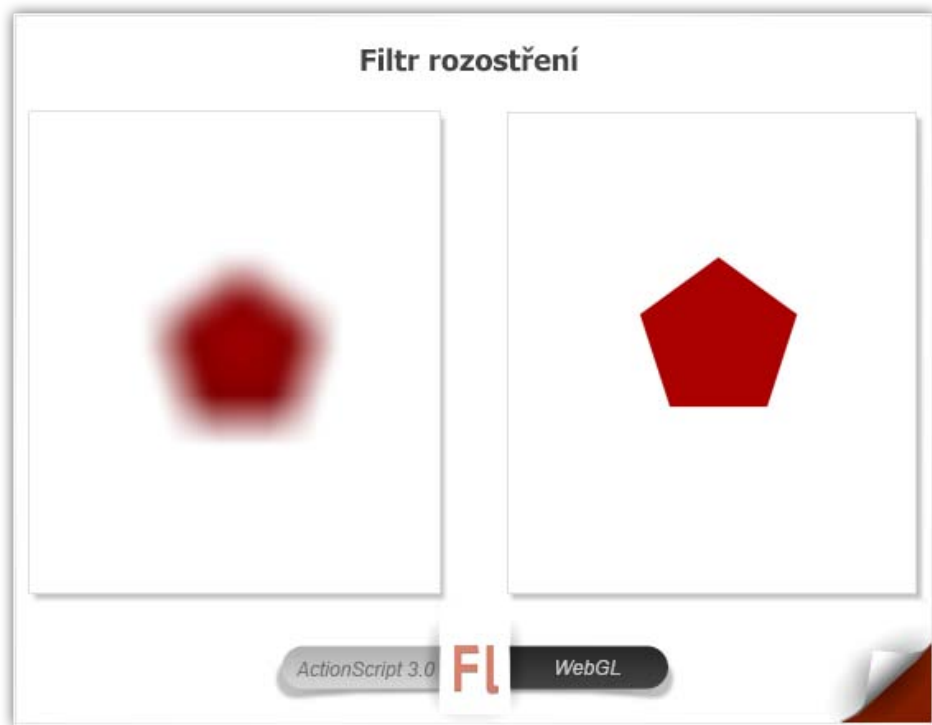
Skripty Na panelu Akce, který se spustí po přechodu přehrávače na snímek, můžete zapsat kód Javascript. Proměnná „tento“ v kontextu skriptů snímku odkazuje na instanci filmového klipu, do které patří. Kromě toho mají skripty snímku přístup k funkcím a proměnným Javascript deklarovaným v souboru HTML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

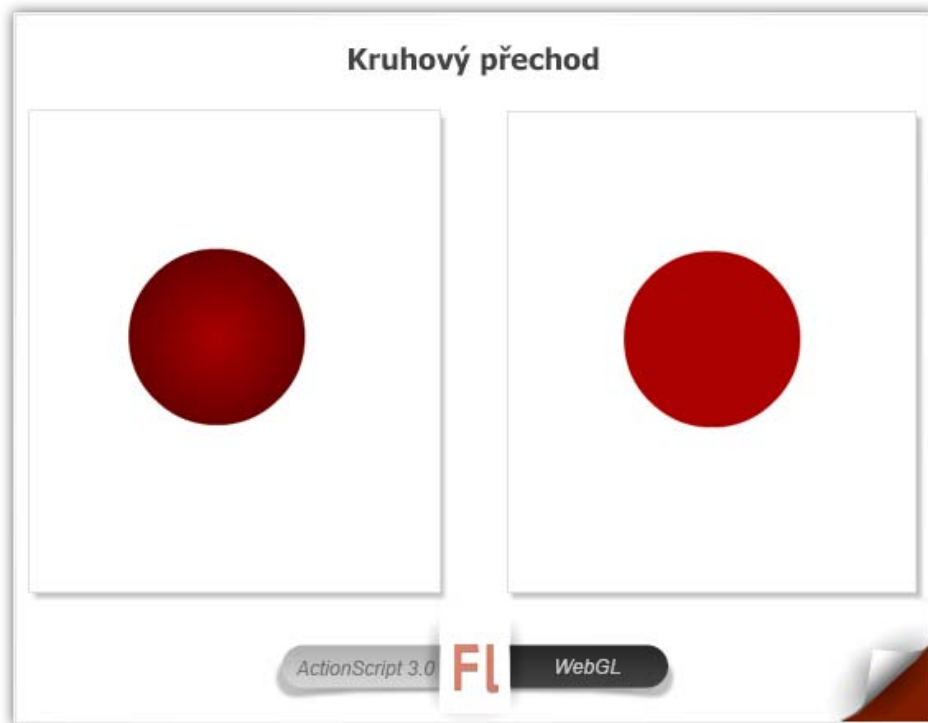
Filtry nejsou podporovány. Efekt bude odstraněn a namísto něho bude ve tvaru plná výplň.



Efekt filtru Rozostření byl odstraněn a nahrazen plnou výplní.

Obsah se změní na podporovanou výchozí hodnotu 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 změní na plnou výplň s primární barvou.

Úplný seznam nepodporovaných funkcí a jejich náhradních hodnot po převodu naleznete v tomto článku.

[Na začátek stránky](#)

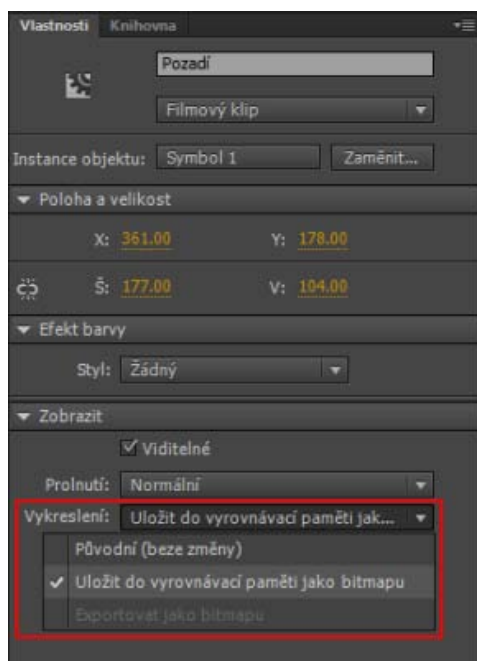
Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti umožňuje optimalizovat výkon při vykreslování tím, že určité, 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 překresleny vektorové položky. Uložením 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 se animace bude přehrávat rychleji a plynuleji.

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 rozevírací 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 v obsahu WebGL používáte vlastnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu, vezměte v úvahu toto:

- 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 Animate 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 se v průběhu animace výrazně mění velikost symbolu filmového klipu, může při přehrávání animace docházet k pixelizaci (rozpadu obrazu na jednotlivé obrazové body).



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

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

Používání vrstev masek v Adobe Animate CC

O vrstvách masek

Práce s vrstvami masek

[Na začátek stránky](#)

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.

Poznámka: Na vrstvy masky nelze použít 3D nástroje a jako vrstvy masky nelze používat vrstvy, které obsahují 3D objekty. Další informace o 3D nástrojích viz část 3D grafika.

[Na začátek stránky](#)

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. Animate ve vrstvě masky ignoruje bitmapy, přechody, průhlednost, barvy a styly čar. Jakákoli vyplněná oblast v masce je zcela průhledná; jakákoli nevyplněná oblast je neprůhledná.
4. Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na název vrstvy masky v časové ose a vyberte Masku. Ikona vrstvy masky označuje vrstvu masky. Vrstva bezprostředně pod ní je navázaná na vrstvu masky a její obsah je vidět vyplněnou oblastí na masce. Název maskované vrstvy je odsazený a její ikona se změní na ikonu

maskované vrstvy.

5. Chcete-li v aplikaci Animate zobrazit efekt masky, 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, klikněte 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, dvakrát klikněte na filmový klip ve vymezené ploše.
3. Na filmový klip aplikujte doplnění pohybu.
4. Po dokončení animace se kliknutím na tlačítko Zpět vraťte do režimu úprav dokumentu.
5. Chcete-li vrstvu znovu zamknout, klikněte do sloupce zámku pro příslušnou vrstvu masky.

Společnost Adobe také doporučuje

- Doplnění pohybu

Multimédia a video

Export souborů SVG

Co je SVG?

[Pracovní postup exportu do formátu SVG v aplikaci Animate CC](#)

[Export kreseb ve formátu SVG](#)

[Výměna 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 postup exportu do formátu SVG v aplikaci Animate CC

Aplikace Animate CC umožňuje export do formátu SVG verze 1.1. S výkonnými návrhářskými nástroji aplikace Animate můžete vytvářet vizuálně bohaté výtvarné projekty a pak je exportovat do formátu SVG.

V aplikaci Animate CC můžete exportovat vybrané snímky a klíčové snímky animace. Exportovaná grafika je vektorová, a proto je rozlišení obrazu vysoké i při změnách měřítka.

Funkce exportu SVG nahrazuje dřívější export FXG (vypuštěný z aplikace Animate CC (**červen 2013**)). Uvidíte, že výkonnost funkce exportu SVG a kvalita výstupu je mnohem vyšší. Ve formátu SVG také ve srovnání s formátem FXG dochází k minimálním ztrátám obsahu.

Výtvarný projekt s efekty filtrů

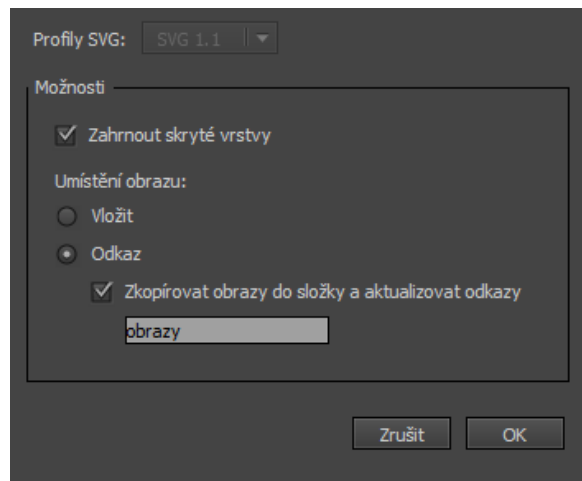
Ve formátu SVG nemusí efekty filtrů vypadat přesně stejně jako v aplikaci Animate, protože mezi filtry aplikace Animate a formátem SVG neexistuje mapování 1:1. Aplikace Animate Pro ale k napodobení podobného efektu využívá kombinace různých jednoduchých filtrů dostupných ve formátu SVG.

Zpracování více symbolů

Export SVG bez problémů zpracovává více symbolů bez jakékoli ztráty obsahu. Výstup se velice podobá

Export kreseb ve formátu SVG

1. V aplikaci Animate 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. Klikněte na tlačítko OK.
5. V dialogu Exportovat SVG vyberte možnost vložení nebo propojení se souborem SVG.
 - **Zahrnout skryté vrstvy:** Exportuje z dokumentu Animate všechny skryté vrstvy. Pokud zrušíte export skrytých vrstev, znemožníte export všech vrstev (včetně vrstev vnořených do filmových klipů), které jsou označeny jako skryté, do výsledného souboru SVG. Pokud tedy nastavíte určité vrstvy jako neviditelné, můžete snadno testovat různé verze dokumentů Animate.
 - **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. Není-li možnost **kopírování obrazů do složky** vybrána, bude soubor SVG obsahovat odkazy na bitmapy v 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. Klikněte na tlačítko OK.

Poznámka: Některé funkce aplikace Animate formát SVG nepodporuje. Obsah vytvořený těmito funkcemi bude při exportu odebrán nebo se místo něho použije výchozí podporovaná funkce. Další informace naleznete v tomto článku.

Jako alternativu lze také použít dialog Nastavení publikování a exportovat soubory SVG z prostředí aplikace

Animate CC (**Soubor > Nastavení publikování**). K exportu souborů do formátu 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 zobrazovat správně.

[Na začátek stránky](#) 

Výměna souborů SVG s aplikací Adobe Illustrator

Aplikace Animate CC umožňuje výměnu obsahu s aplikací Adobe Illustrator. Tento pracovní postup nahrazuje funkci exportu ve formátu FXG, která byla z aplikace Animate CC (13.0) vypuštěna. Soubory SVG můžete exportovat z aplikace Animate a importovat je 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 Animate, postupujte takto:

1. V aplikaci Animate CC provedte export do souboru SVG.
2. Abyste mohli výtvarný projekt upravit, otevřete soubor SVG v aplikaci Adobe Illustrator.
3. Soubor SVG uložte jako soubor AI a importujte ho do aplikace Animate. Další informace o používání souborů aplikace Illustrator v aplikaci Animate



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

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

Používání zvuku v aplikaci Adobe Animate

O zvucích a aplikaci Animate CC

Import zvuků

Podporované formáty zvukových souborů

Přidání zvuku na časovou osu přímo z počítače

Přidání zvuku z knihovny na časovou osu

Odstranění zvuku z časové osy

Přidání zvuku k tlačítku

Synchronizace zvuku s animací

Úpravy zvuku v aplikaci Animate

Rozdělení zvuku na časové ose

Vytvoření zvukové smyčky na časové ose

Úpravy zvuku v aplikaci Soundbooth

Používání zvuků v aplikaci Flash Lite

[Na začátek stránky](#) 

O zvucích a aplikaci Animate CC

Adobe Animate nabízí několik způsobů používání zvuku. Můžete vytvářet zvuky, které se přehrávají nepřetržitě a nezávisle na časové ose, nebo můžete použít časovou osu k synchronizaci animace se zvukovou stopou. Je možné přidat zvuky k tlačítkům a tím zvýšit jejich interaktivní povahu, nebo nechat zvuky objevovat a opět mizet a tím vytvořit zajímavější zvukovou stopu.

V aplikaci Animate 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 Animate pro mobilní zařízení, umožňuje aplikace Animate 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: Aplikace Animate CC nepodporuje jazyk ActionScript 2.0 a ActionScript 1.0.

[Na začátek stránky](#) 

Import zvuků

Zvukové soubory vložte do aplikace Animate buď tak, že je importujete do knihovny, nebo je importujete přímo na plochu.

Volba Soubor > Import > Importovat do knihovny umístí zvuk jen do knihovny, ale ne na časovou osu.

Pokud k importu zvukového souboru použijete volbu Soubor > Import > Importovat na plochu nebo zvukový soubor přetáhnete přímo na časovou osu, vloží se zvuk do aktivního snímku v aktivní vrstvě. Pokud přetáhnete několik zvukových souborů, importuje se jen jeden, protože jeden snímek může obsahovat jen jeden zvuk.

K importu zvuku můžete použít některou z následujících možností:

- Pokud chcete zvukový soubor importovat do knihovny, vyberte možnosti Soubor > Import > Importovat do knihovny a vyberte zvukový soubor, který chcete importovat.
- Pokud chcete zvukový soubor importovat na plochu, vyberte možnosti Soubor > Import > Importovat na plochu a vyberte zvukový soubor, který chcete importovat.
- Přetáhněte zvukový soubor přímo na plochu.

Poznámka: Je také možné přetáhnout zvuk ze společné knihovny do knihovny pro aktuální dokument.

Aplikace Animate 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 více dokumenty aplikace Animate, můžete je zahrnout do sdílených knihoven.

Aplikace Animate zahrnuje knihovnu zvuků, která obsahuje mnoho užitečných zvuků, které lze pro efekt použít. Chcete-li knihovnu Zvuky otevřít, vyberte položky Okno > Společné knihovny > Zvuky. Chcete-li importovat zvuk z knihovny Zvuky do souboru aplikace Animate, přetáhněte ho z knihovny Zvuky na panel Knihovna svého souboru aplikace Animate. 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 Animate 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 Animate provádí převzorkování. Aplikace Animate může při exportu převést zvuky na nižší vzorkovací kmitočet.

Chcete-li v aplikaci Animate přidat ke zvukům efekty, je nejlepší importovat 16bitové zvuky. Pokud máte omezenou velikost paměti RAM, používejte krátké zvukové klipy nebo místo s 16bitovými zvuky pracujte s 8bitovými.

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

[Na začátek stránky](#) 

Podporované formáty zvukových souborů

Do aplikace Animate 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 bezeztrátový formát zvukového souboru, nativní pro aplikaci Adobe Soundbooth. Soubory ASND mohou obsahovat zvuková data s efekty, které lze později modifikovat, vícestopými relacemi Soundbooth a snímky, které umožňují vrátit se do předchozího stavu souboru ASND.

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

[Na začátek stránky](#)

Přidání zvuku na časovou osu přímo z počítače

K importu zvuku na časovou osu přímo z počítače můžete použít některou z následujících metod:

- Vyberte možnosti Soubor > Import > Importovat na plochu a vyberte zvukový soubor, který chcete importovat.
- Přetáhněte zvukový soubor na plochu nebo na časovou osu.

Můžete přidat vždy jen jeden zvukový soubor. I když přetáhnete několik zvukových souborů, importuje se na časovou osu jen jeden.

[Na začátek stránky](#)

Přidání zvuku z knihovny na časovou osu

Zvuk do dokumentu můžete přidat pomocí knihovny nebo můžete načíst zvuk do souboru SWF v době běhu pomocí metody `loadSound` objektu `Sound`. Další informace naleznete v části `Třída Sound` v [Referenční příručce jazyka ActionScript 3.0](#).

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

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

Žádné 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 klepne na tlačítko nebo přehrávací hlava předá počáteční klíčový snímek zvuku), bude první instance zvuku pokračovat v přehrávání a současně se začne přehrávat další instance stejného zvuku. Mějte to na paměti, pokud použijete delší zvuky, protože může potenciálně docházet k jejich překrývání, což způsobí nežádoucí zvukové efekty.

Začátek Stejně jako Událost, jen s tím rozdílem, že pokud se již přehrává zvuk, nepřehraje se žádná nová instance zvuku.

Zastavit Umlčí určitý zvuk.

Stream Synchronizuje zvuk pro přehrávání na webovém místě. Aplikace Animate vynucuje časové sladění zvukových streamů s animací. Pokud aplikace Animate 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 ho překomprimovat, aby ho bylo možné exportovat. Zvuk můžete exportovat jako soubor mp3 se stejným nastavením komprese jako při importu.*

Aplikace Animate si v Inspektoru vlastností pamatuje možnosti synchronizace zvuku. Pokud je vybrán některý zvuk z oddílu Zvuk v Inspektoru vlastností, pamatuje si aplikace Animate při pokusu o nastavení jiného zvuku na novém klíčovém snímku z Inspektoru vlastností synchronizační možnosti Stream nebo Událost předchozího zvuku.

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

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

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

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

Video: Nastavení synchronizace zvuku v aplikaci Animate CC

Poskytl centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

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 Animate 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 klepnutí na tlačítko, vytvořte klíčový snímek ve snímku s popisem Dolů.

5. Klepněte na klíčový snímek, který jste vytvořili.
6. Vyberte Okno > Vlastnosti.
7. V inspektoru Vlastnosti vyberte zvukový soubor z rozbalovací nabídky Zvuk.
8. Z rozbalovací nabídky Synch vyberte Událost.

Pokud chcete ke každému z klíčových snímků tlačítka přiřadit jiný zvuk, vytvořte prázdný klíčový snímek a pro každý klíčový snímek přidejte jiný zvukový soubor. Můžete také použít stejný zvukový soubor a pro každý klíčový snímek tlačítka aplikovat odlišný zvukový efekt.

[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 popsanych voleb synchronizace (viz Přidání zvuku do časové osy).
3. Vytvořte klíčový snímek v časové ose zvukové vrstvy ve snímku, kde má zvuk končit. V časové ose se zobrazí znázornění zvukového souboru.
4. Vyberte Okno > Vlastnosti a kliknutím na šipku v levém dolním rohu rozšířte Inspektora vlastností.
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 Animate

V aplikaci Animate 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. Proved'te libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit počáteční a koncový bod zvuku, přetáhněte ovládací prvky Začátek zvuku a Konec zvuku v části Upravit obálku.
 - Chcete-li změnit obálku zvuku, přetáhnutím táhel obálky změníte úroveň 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, klepněte na tlačítka Zvětšit zobrazení nebo Zmenšit zobrazení.
 - Chcete-li přepnout časové jednotky mezi sekundami a snímky, klepněte na tlačítko Sekundy nebo Snímky.
5. Chcete-li si poslechnout upravený zvuk, klepněte na tlačítko Přehrát.

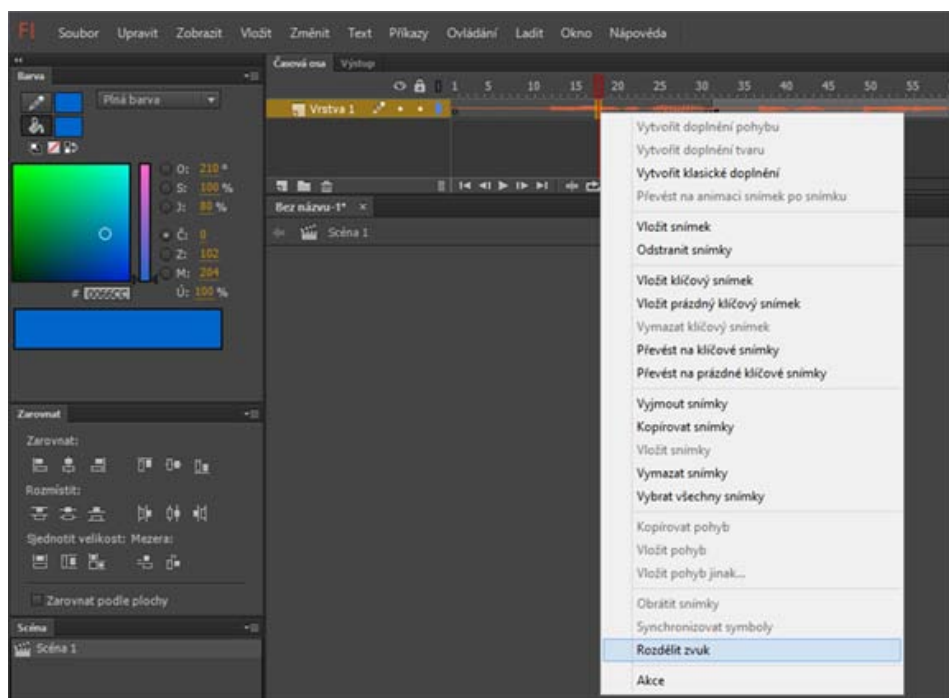
[Na začátek stránky](#)

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 možnosti 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 tlačítko Rozdělit zvuk.

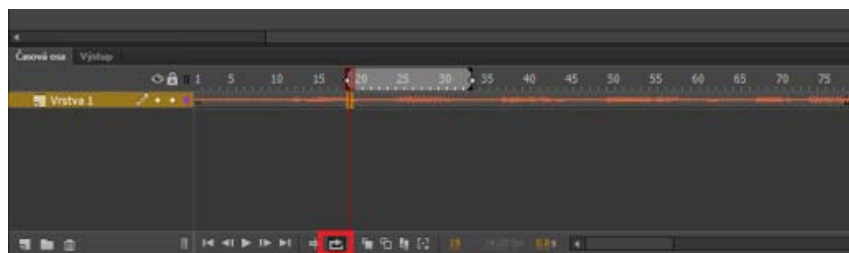


[Na začátek stránky](#)

Vytvoření zvukové smyčky na časové ose

Vytvoření zvukové smyčky znamená nepřetržité opakování malého úseku zvuku v několika snímcích na časové ose. Když budete mít na časové ose zapnutou možnost smyčky, můžete opakovat streamování zvuku na řadě snímků spolu s ostatními animacemi.

Pokud chcete vytvořit smyčku, stačí zapnout možnost smyčky na časové ose následujícím postupem:



Tlačítko zvukové smyčky na časové ose

[Na začátek stránky](#)

Úpravy zvuku v aplikaci Soundbooth

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

Pokud změníte název souboru nebo formát zvuku po jeho úpravě, budete jej muset znovu importovat do aplikace Animate.

Poznámka: Aplikace Soundbooth je k dispozici pouze pro počítače se systémem Windows a počítače Macintosh založené na procesorech Intel®.

Úpravy importovaného zvuku v aplikaci Soundbooth:

1. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na zvuk v panelu Knihovna.
2. V místní nabídce zvolte Úpravy v aplikaci Soundbooth. Soubor se otevře v aplikaci Soundbooth.
3. Upravte soubor v aplikaci Soundbooth.
4. Jakmile operaci dokončíte, soubor uložte. Chcete-li uložit změny v bezeztrátovém formátu, vyberte formát ASND.

Pokud k uložení zvukového souboru použijete jiný formát, než byl použit původně, budete ho muset znovu importovat do aplikace Animate.

5. Vraťte se do aplikace Animate. Na panelu Knihovna uvidíte upravenou verzi zvukového souboru.

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 Animate.

[Na začátek stránky](#)

Používání zvuků v aplikaci Flash Lite

Aplikace Adobe® Flash® Lite podporuje dva typy zvuku: standardní zvuky, jako jsou zvuky používané v počítačových aplikacích Animate, 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 Animate nelze importovat většinu formátů zvuku zařízení, místo toho importujete *zástupný* zvuk v podporovaném formátu (například mp3 nebo AIFF), který bude nahrazen určeným externím zvukem zařízení.

Zvuky zařízení můžete používat pouze jako zvuky pro události – není možné synchronizovat je s časovou osou jako standardní zvuky.

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).

Viz také

- Sdílení datových aktiv knihovny
- Zvuk v ActionScriptu
- Práce se společnými knihovnami
- Export zvuků

Vytváření videosouborů určených pro použití v Animate CC

[Ovládání přehrávání videa](#)

[Průvodce importem videa](#)

[Formáty videa a aplikace Animate](#)

[Výukové lekce a příklady](#)

Aplikace Adobe Animate dokáže vkládat do webových prezentací digitální video obsah. Formáty souborů videa FLV a F4V (H.264) nabízejí technologické a tvůrčí výhody, které umožňují sloučit dohromady video, data, grafiky, zvuk a interaktivní ovládání. Formát videa FLV a F4V umožňuje snadno umístit video na webovou stránku ve formátu, který může zobrazit téměř kterýkoli uživatel.

Způsob nasazení videa určuje, jak budete vytvářet svůj obsah videa a jak ho začleníte do aplikace Animate. Video můžete začlenit do dokumentů Animate následujícími způsoby:

Streamování videa pomocí serveru Adobe Media Server Video obsah můžete hostovat na serveru Adobe® Media Server, což je serverové řešení optimalizované k poskytování médií v reálném čase. Server Adobe Media Server (AMS) používá protokol RTMP (Real-Time Messaging Protocol). Tento protokol byl navržen pro serverové aplikace pracující v reálném čase, jako je streamování video a audio obsahu. Můžete spustit svůj vlastní server Adobe Media Server nebo použít hostovanou streamovací službu FVSS (Flash® Video® Streaming Service). Společnost Adobe je partnerem několika poskytovatelů sítě pro přenášení obsahu CDN (content delivery network), s nimiž společně nabízí hostované služby k přenášení souborů videa FLV nebo F4V na vyžádání prostřednictvím velmi výkonných a spolehlivých sítí. Služba FVSS, vyvinutá v prostředí serveru Adobe Media Server a integrovaná přímo do zasílací, sledovací a oznamovací infrastruktury sítě CDN, poskytuje nejefektivnější způsob zpřístupnění souborů FLV nebo F4V co nejširšímu publiku bez starostí s nastavováním a udržováním hardwaru a sítě svého vlastního streamovacího serveru.

K ovládání přehrávání videa a zobrazení intuitivních ovládacích prvků, které uživatelům umožňují ovládat streamované video, použijte komponentu FLVPlayback, jazyk Adobe® ActionScript® nebo [rozhraní OSMF](#) (Open Source Media Framework). Další informace o používání rozhraní OSMF najdete v [dokumentaci k tomuto rozhraní](#).

Postupné stahování videa z webového serveru Pokud nemáte přístup k serveru AMS nebo službě FVSS nebo potřebujete video pouze pro web s menším provozem a s omezeným množstvím video obsahu, můžete zvážit *postupné stahování*. Postupné stahování videoklipu z webového serveru neposkytuje výkon v reálném čase, jaký umožňuje server Adobe Media Server; můžete ale použít relativně velké videoklipy a zároveň udržet velikost svých publikovaných souborů SWF na minimu.

Chcete-li řídit přehrávání videa a poskytnout uživatelům intuitivní ovládací prvky pro interaktivní práci s videem, použijte komponentu FLVPlayback nebo ActionScript.

Vložení videa do dokumentu Animate Menší soubory videa s kratší délkou trvání můžete vkládat přímo do dokumentů aplikace Animate a publikovat je jako součást souboru SWF. Protože vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF aplikace Animate významně zvyšuje velikost publikovaného souboru, je tento způsob vhodný pouze pro malé soubory videa (většinou do 10 sekund). Při použití delších videoklipů vložených do dokumentu Animate se také může narušit synchronizace obrazu a zvuku (také se nazývá audio-video synchronizace). Další nevýhodou vkládání videa do souboru SWF je, že pro aktualizaci videa musíte soubor SWF znovu publikovat.

Poznámka: Když se pokusíte publikovat soubor FLA s videem H.264 ve vrstvě, která není vodící ani skrytá, zobrazí se varovná zpráva, že platforma použitá k publikování nepodporuje vložená videa H.264.

Ovládání přehrávání videa

K ovládání přehrávání videa můžete v aplikaci Animate použít součást FLVPlayback. Buď můžete napsat vlastní kód ActionScript, který přehrává externí stream videa, nebo vlastní kód ActionScript, který k ovládání přehrávání vloženého videa používá časovou osu.

Komponenta FLVPlayback Umožňuje rychle přidat plnohodnotné ovládání přehrávání formátu FLV do dokumentu aplikace Animate a poskytuje podporu pro postupné stahování i streamování souborů FLV nebo F4V. FLVPlayback umožňuje snadno vytvářet intuitivní ovládací prvky videa, pomocí kterých mohou uživatelé řídit přehrávání videa, a na rozhraní videa aplikovat předem připravené vzhledy nebo své vlastní přizpůsobené vzhledy. Další informace viz [Součást FLVPlayback](#).

Rozhraní OSMF (Open Source Media Framework) Rozhraní OSMF umožňuje vývojářům jednoduše vybírat a kombinovat zásuvné komponenty a vytvořit z nich kvalitní prostředí pro přehrávání vybavené všemi funkcemi. Další informace najdete v [dokumentaci OSMF](#).

Ovládání externího videa kódem ActionScript Externí soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat v dokumentu Animate za běhu pomocí objektů jazyka ActionScript `NetConnection` a `NetStream`. Další informace viz [Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript](#).

K řízení přehrávání videa můžete použít chování videa (předem napsané skripty jazyka ActionScript).

Ovládání integrovaného videa v Časové ose Chcete-li ovládat integrované video soubory, musíte napsat kód ActionScript pro řízení Časové osy obsahující video. Další informace viz [Ovládání přehrávání videa pomocí Časové osy](#).

[Na začátek stránky](#)

Průvodce importem videa

Průvodce importem videa usnadňuje import videa do dokumentů aplikace Animate. Provede vás procesem výběru existujícího souboru videa a importu tohoto souboru za účelem použití v jednom ze tří různých scénářů přehrávání videa. Pro zvolenou metodu importu a přehrávání videa poskytuje průvodce importem videa základní úroveň konfigurace. Tuto metodu můžete později změnit, aby odpovídala vašim specifickým požadavkům.

Dialogové okno Import videa nabízí tyto možnosti importu videa:

Načtení externího videa pomocí komponenty pro přehrávání Tato volba importuje video a vytvoří instanci komponenty FLVPlayback pro řízení přehrávání videa. Až budete připraveni k publikování dokumentu Animate ve formátu SWF a k jeho odeslání na svůj webový server, musíte tento soubor videa také poslat na webový server nebo na server AMS a v komponentě FLVPlayback nakonfigurovat umístění odeslaného souboru videa.

Vložení souboru FLV do souboru SWF a přehrávání na časové ose Vkládá soubor FLV do dokumentu Animate. Při tomto způsobu importu videa se příslušné video umístí na časovou osu, kde můžete prohlížet jednotlivé snímky videa znázorněné na snímcích časové osy. Vložený soubor videa FLV bude součástí dokumentu Animate.

Poznámka: Vkládání obsahu videa přímo do souboru SWF aplikace Animate výrazně zvyšuje velikost publikovaného souboru. Proto je tento způsob vhodný jen u malých souborů videa. Při použití delších videoklipů vložených do dokumentu Animate se také může narušit synchronizace obrazu a zvuku (také se nazývá audio-video synchronizace).

Vložení videa H.264 na časovou osu Vkládá videa H.264 do dokumentu aplikace Animate. Pokud k importu videa použijete tuto možnost, můžete video, které je umístěné na ploše, použít při návrhu jako vodítko animace. Při procházení videa nebo přehrávání na časové ose se snímky videa budou vykreslovat na ploše. Přehrávat se bude také zvuk příslušných snímků.

Poznámka:

- Když se pokusíte publikovat soubor FLA s videem H.264 ve vrstvě, která není vodící ani skrytá, zobrazí se varovná zpráva, že platforma použitá k publikování nepodporuje vložená videa H.264.

Formáty videa a aplikace Animate

Chcete-li video importovat do aplikace Animate, musíte použít video kódované ve formátu FLV nebo H.264. Průvodce importem videa (Soubor > Importovat > Importovat video) zkontroluje soubory videa vybrané pro import a upozorní vás, pokud by video nebylo ve formátu, který aplikace Animate dokáže přehrát. Pokud není video ve formátu FLV ani F4V, můžete k zakódování videa do příslušného formátu použít Adobe® Media® Encoder.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder je samostatná kódovací aplikace, kterou aplikace, jako jsou Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® a Animate, používají k získání výstupu do určitých formátů médií. Adobe Media Encoder poskytuje v závislosti na programu specializované dialogové okno Nastavení exportu, které zajišťuje velké množství nastavení spojených s určitými exportními formáty, jako jsou například formáty Adobe Flash Video nebo H.264. Dialogové okno Nastavení exportu poskytuje u každého formátu řadu přednastavení, která jsou vytvořena speciálně pro určité mediální kanály. Můžete také uložit vlastní přednastavení, která můžete podle potřeby sdílet s ostatními nebo znovu načíst.

Další informace o používání aplikace Adobe Media Encoder ke kódování videa ve formátu H.264 nebo F4V naleznete v příručce [Používání aplikace Adobe Media Encoder](#).

Kodeky videa H.264, On2 VP6 a Sorenson Spark

Při kódování videa pomocí kodéru Adobe Media Encoder si můžete vybrat ze tří různých kodeků, kterými můžete zakódovat video obsah pro použití v aplikaci Animate:

H.264 Podpora kodeku videa H.264 byla do přehrávače Flash Player začleněna od verze 9.0.r115. Formát videa F4V, používající tento kodek, nabízí výrazně lepší poměr kvality a datového toku než předchozí kodeky videa Flash, je ale výpočetně náročnější než kodeky videa Sorenson Spark a On2 VP6, které byly vydány s verzemi Flash Player 7 a 8.

Poznámka: Pokud potřebujete použít video s podporou kanálu alfa za účelem skládání, je nutné použít kodek videa On2 VP6, protože formát F4V kanál alfa videa nepodporuje.

On2 VP6 Upřednostňovaným kodekem videa používaným při vytváření souborů FLV pro použití s přehrávačem Flash Player 8 a novějšími je kodek On2 VP6. Kodek On2 VP6 poskytuje:

- Video vyšší kvality ve srovnání s kodekem Sorenson Spark při kódování se stejnou rychlostí přenosu dat
 - Podporu pro použití 8bitového kanálu alfa u složeného videa
- Aby kodek On2 VP6 mohl poskytovat video lepší kvality při stejné rychlosti přenosu dat, je při kódování znatelně pomalejší a vyžaduje větší výkon procesoru klientského počítače při dekódování a přehrávání. Z tohoto důvodu je nutno pečlivě zvážit, jakou minimální úroveň počítačového vybavení mají mít všichni uživatelé získávající přístup video obsahu FLV.

Sorenson Spark Kodeky videa Sorenson Spark, zavedené v aplikaci Flash Player 6, byste měli použít v případě, že chcete publikovat dokumenty Animate, které vyžadují zpětnou kompatibilitu s aplikacemi Flash Player 6 a 7. Pokud očekáváte velkou uživatelskou základnu využívající starší počítače, doporučujeme zvážit použití souborů FLV kódovaných kodekem Sorenson Spark, protože tento kodek je při přehrávání mnohem méně náročný na výpočetní výkon než kodeky On2 VP6 nebo H.264.

Pokud váš obsah aplikace Animate dynamicky načítá video aplikace Flash Professional (s použitím postupného stahování nebo serveru Adobe Media Server), můžete použít video On2 VP6 bez nutnosti znovu publikovat příslušný soubor SWF původně vytvořený pro Flash Player 6 nebo 7, pokud uživatelé používají k prohlížení obsahu Flash Player 8 nebo novější. Streamováním nebo stahováním videa On2 VP6 do souboru SWF aplikace Animate verze 6 nebo 7 a přehráváním obsahu v aplikaci Flash Player 8 nebo novější se vyhnete nutnosti znovu vytvářet soubory SWF pro použití v aplikaci Flash Player 8 a novější.

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

Kodek	Verze SWF (verze publikování)	Verze Flash Playeru (verze nutná pro přehrávání)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 nebo novější	9.2 nebo novější

Tipy pro vytváření videa ve formátu Adobe FLV a F4V

Tato pravidla vám umožní vytvořit video FLV nebo F4V v nejlepší možné kvalitě:

Pracujte s videem v nativním formátu projektu až do konečného výstupu.

Pokud převedete předem komprimovaný formát digitálního videa do jiného formátu, například do formátů FLV nebo F4V, může předchozí kódér způsobit obrazový šum. První komprese již na video aplikovala kódovací algoritmus, který snížil jeho kvalitu, velikost snímků a počet snímků za sekundu. Tato komprese mohla také způsobit digitální artefakty nebo šum. Tento přidaný šum ovlivňuje proces finálního kódování; k dosažení kvalitního souboru může být zapotřebí vyšší rychlost přenosu dat.

Snažte se o jednoduchost.

Vyhněte se komplikovaným přechodům – nekomprimují se dobře a mohou způsobit, že vaše konečné komprimované video bude během změny vypadat „rozsekané“. Ostré střihy (oproti rozpouštění) jsou obvykle nejlepší. Nápadné video sekvence – zobrazující například předmět jak se přibližuje z pozadí předcházející stopy, provádějící „obrácení stránky“ nebo obalující se okolo koule a pak odlétající z obrazovky – se nekomprimují dobře a měly by být používány velmi zřídka.

Zjistěte si, jakou rychlost přenosu dat mají k dispozici uživatelé, kterým je obsah určen.

Pokud zasíláte video prostřednictvím Internetu, vytvářejte soubory s nižšími rychlostmi přenosu dat. Uživatelé s rychlým připojením k internetu mohou tyto soubory sledovat s velmi malým nebo žádným zpožděním způsobeným načítáním, ale uživatelé s vytáčeným spojením musí na stažení souborů čekat. Vytvářejte klipy tak krátké, aby časy stahování zůstaly v přijatelných mezích i pro uživatele s vytáčeným spojením.

Vybírejte správný kmitočet snímků.

Kmitočet snímků vyjadřuje počet snímků za sekundu (fps). Pokud máte klip vyžadující vyšší rychlost přenosu dat, může nižší počet snímků za sekundu zlepšit přehrávání přes připojení s omezenou rychlostí. Pokud

například komprimujete klip obsahující málo pohybu, snížení počtu snímků za sekundu na polovinu obvykle uspoří pouze 20 % rychlosti přenosu dat. Pokud ale komprimujete video s vysokým obsahem pohybu, snížení kmitočtu snímků má mnohem větší účinek na rychlost přenosu dat.

Protože video vypadá mnohem lépe s původním počtem snímků za sekundu, nechte počet snímků za sekundu vysoký, pokud to kanály pro přenos dat a platformy pro přehrávání umožňují. Pro webové přenosy získáte podrobnosti od své hostingové služby. Pro mobilní zařízení použijte přednastavení kódování specifické pro dané zařízení a emulátor zařízení, který je k dispozici přes kodér Adobe Media Encoder v Adobe Premiere Pro. Pokud potřebujete snížit počet kmitočtů za sekundu, nejlepší výsledky dostanete při dělení kmitočtu snímků za sekundu celými čísly.

Vyberte takovou velikost snímku, která odpovídá rychlosti přenosu dat a poměru stran snímku.

Při dané rychlosti přenosu dat (rychlosti připojení), způsobí zvýšení velikosti snímku snížení kvality videa. Když vybíráte velikost snímku pro dané nastavení kódování, zvažte počet snímků za sekundu, zdrojový materiál a osobní preference. Chcete-li zabránit vzniku černých pruhů na okrajích, je důležité vybrat velikost snímku se stejným poměrem stran, jako má zdrojový záznam. Tento efekt například vznikne, když kódujete záznam standardu NTSC do velikosti snímků standardu PAL.

Kodér Adobe Media Encoder zpřístupňuje několik předvoleb videa Adobe FLV nebo F4V. Ty zahrnují přednastavené velikosti snímků a kmitočty snímků za sekundu pro různé televizní standardy s různými rychlostmi přenosu dat. Následující seznam běžných velikostí snímků (v obrazových bodech) použijte pro orientaci nebo experimentujte s různými přednastaveními kodéru Adobe Media Encoder a vyhledejte nejlepší nastavení pro svůj projekt.

Vytáčecí modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Vytáčecí modem PAL 4 x 3 160 x 120

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

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

Nejlépších výsledků dosáhnete streamováním.

Chcete-li eliminovat prodlevu při stahování, poskytnout rozsáhlé možnosti interaktivity a navigace nebo sledovat kvalitu služeb, zajistěte streamování souborů videa Adobe FLV nebo F4V pomocí serveru AMS nebo použijte hostovanou službu od jednoho z partnerů společnosti Adobe poskytujících službu Flash Video Streaming, dostupných přes web společnosti Adobe. Další podrobnosti o rozdílech mezi postupným stahováním a streamováním se serverem Adobe Media Server viz téma „Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video“ (Přenos videa Flash: rozdíl mezi postupným stahováním a streamováním videa) na webových stránkách Flash Developer Center.

Uvědomujte si doby pro postupné stahování.

Zjistěte si, jak dlouho bude trvat stažení dostatečně velké části videa, aby ho bylo možné přehrát až do konce bez pozastavení a čekání na dokončení stahování. Zatímco se první část video klipu stahuje, můžete chtít zobrazovat jiný obsah, který stahování zamaskuje. U krátkých klipů použijte následující vzorec: Pauza = doba stahování – doba přehrávání + 10 % doby přehrávání. Například pokud je váš klip dlouhý 30 sekund a jeho stažení trvá jednu minutu, nastavte pro klip 33sekundovou vyrovnávací paměť (60 sekund – 30 sekund + 3 sekundy = 33 sekund).

Odstraňte šum a prokládání.

Pro co nejlepší zakódování může být zapotřebí odstranit šum a prokládání.

Čím vyšší je kvalita originálu, tím lepší je konečný výsledek. Přestože jsou kmitočty snímků a velikosti videa

na Internetu obvykle menší než v televizi, počítačové monitory mají mnohem vyšší barevnou věrnost, sytost, ostrost a rozlišení než konvenční televize. I v malém okně digitálního videa může být kvalita obrazu důležitější než u standardní analogové televize. Vady a šum, které jsou stěžejí patrné v televizi, mohou být nápadné na obrazovce počítače.

Formát Adobe Animate je určen spíše k postupnému zobrazování na počítačových obrazovkách a dalších zařízeních, než k prokládanému zobrazování na televizorech. Prokládaný záznam zobrazovaný v postupném zobrazení může vykazovat proměnlivé svislé čárky v oblastech s velkým pohybem. Kodér Adobe Media Encoder proto prokládání odstraňuje z veškerých jím zpracovávaných záznamů videa.

Použijte stejná pravidla i pro zvuk.

Stejná pravidla jako při produkci obrazu platí i při produkci zvuku. Chcete-li dosáhnout dobré komprese zvuku, začněte s čistým zvukem. Pokud kódujete materiál z CD, pokuste se nahrát soubor pomocí přímého digitálního přenosu místo přenosu přes analogový vstup zvukové karty. Zvuková karta vnáší zbytečný digitálně-analogový a analogově-digitální převod, který může vytvořit šum ve vašem zdrojovém zvuku. Nástroje pro přímý digitální přenos jsou k dispozici pro platformy Windows i Macintosh. Pokud nahráváte z analogového zdroje, použijte zvukovou kartu nejvyšší kvality, která je k dispozici.

Poznámka: Pokud je zdrojový soubor zvuku monofonní (mono), doporučuje se ho pro použití v aplikaci Animate zakódovat v monofonní verzi. Pokud ke kódování používáte Adobe Media Encoder s předvolbami kódování, nezapomeňte zkontrolovat, zda jsou předvolby kódování monofonní nebo stereofonní, a zvolte v případě potřeby mono.

[Na začátek stránky](#)

Výukové lekce a příklady

Následující výuková videa a články podrobně vysvětlují tvorbu a přípravu videa určeného k použití v aplikaci Animate. U některých položek je uvedena aplikace CS3 nebo CS4, ale platí i pro aplikaci CS5.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(Vytváření souborů FLV a F4V\) \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animate 411 - Video encoding basics \(Animate 411 – základy kódování videa\) \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(Dávkové kódování pomocí aplikace Adobe Media Encoder\) \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Článek: [Using Adobe Media Encoder \(Používání aplikace Adobe Media Encoder\)](#) (Adobe.com)
- Článek: [H.264 for the rest of us \(Formát H.264 pro běžné použití\)](#) (Adobe.com)

Společnost Adobe také doporučuje

- Přidání videa do aplikace Animate
- Komponenta FLVPlayback
- Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript

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

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

Přidání videa do dokumentu Animate

Na úvod

Způsoby používání videa Animate

Postupné stahování videa z webového serveru

Streamování videa ze serveru Adobe Media Server

Vkládání souborů videa do souborů aplikace Animate

Aplikace Animate nabízí několik způsobů, jak do dokumentu Animate včlenit video a přehrávat ho uživatelům.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Na úvod

Než v aplikaci Animate začnete pracovat s videem, je důležité si uvědomit následující skutečnosti:

- Aplikace Animate umožňuje přehrávat pouze určité formáty videa.
Jsou to formáty FLV, F4V a MPEG. Pokyny k převedení videa z jiných formátů najdete v části Vytvoření videa určeného k použití v aplikaci Animate.
- K převodu jiných formátů videa do formátu F4V použijte samostatnou aplikaci Adobe Media Encoder (dodává se s aplikací Animate). Pokyny najdete v části Vytvoření videa určeného k použití v aplikaci Animate.
- Přidání videa do aplikace Animate lze provést několika způsoby. Každý z nich je vhodný v jiné situaci. Seznam způsobů přidání videa najdete níže.
- Aplikace Animate obsahuje Průvodce importem videa, kterého zobrazíte výběrem příkazu Soubor > Importovat > Importovat video.
- Nejsnáze přehrávání videa v souboru aplikace Animate zajistíte pomocí komponenty FLVPlayback.
Pokyny najdete v části [Postupné stahování videa z webového serveru](#).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Způsoby používání videa Animate

Video lze v aplikaci Animate používat různými způsoby:

- Postupné stahování z webového serveru
Při použití tohoto způsobu je soubor videa oddělen od souboru aplikace Animate a výsledného souboru SWF. Soubor SWF tak má malou velikost. Jedná se o nejčastější způsob použití videa v aplikaci Animate.
- Streamování videa ze serveru Adobe Media Server
Při použití tohoto způsobu je soubor videa rovněž oddělen od souboru aplikace Animate. Server Adobe Media Streaming Server kromě plynulého přehrávání streamovaného videa zajišťuje i bezpečnou ochranu jeho obsahu.
- Vložení dat videa přímo do souboru aplikace Animate

Soubory Animate vytvořené tímto způsobem mají značnou velikost, proto se tato metoda doporučuje pouze u krátkých videoklipů. Pokyny najdete v části [Vkládání videa do souboru Animate](#).

[Na začátek stránky](#)

Postupné stahování videa z webového serveru

Postupné stahování umožňuje používat komponentu FLVPlayback nebo vytvořený skript jazyka ActionScript k načtení externích souborů videa FLV nebo F4V do souboru SWF a jejich přehrávání za běhu.

Protože se obsah videa uchovává odděleně od ostatního obsahu aplikace Animate, je možné jej relativně snadno aktualizovat, aniž by bylo nutné soubor SWF znovu publikovat.

Postupné stahování poskytuje oproti vložení videa do časové osy následující výhody:

- Pokud chcete v průběhu tvorby testovat veškerý obsah Animate nebo jeho část, případně zobrazit jeho náhled, stačí publikovat pouze soubor SWF. Zkrátí se tak doba nutná k zobrazení náhledu a k urychlení cyklu opakovaných experimentů.
- Během přehrávání se video začíná přehrávat, jakmile se první segment stáhne a uloží do vyrovnávací paměti na disku lokálního počítače.
- Přehrávač Flash Player za běhu načítá soubory videa z disku počítače do souboru SWF, bez omezení velikosti souboru videa nebo doby trvání. Neexistují žádné problémy se synchronizací zvuku ani žádná omezení týkající se paměti.
- Kmitočet snímků souboru videa může být odlišný od kmitočtu snímků souboru SWF, takže můžete obsah Animate vytvářet pružněji.

Import videa pro postupné stahování

Můžete importovat soubor videa umístěný v místním počítači a po importu do souboru FLA jej odeslat na server. Když v aplikaci Animate importujete video pro postupné stahování, ve skutečnosti pouze přidáváte odkaz na soubor videa. Aplikace Animate podle tohoto odkazu vyhledá video v místním počítači nebo na webovém serveru.

Rovněž můžete importovat soubor videa, který už byl odeslán na standardní webový server, server AMS nebo do služby FVSS.

1. Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Animate, vyberte postupně Soubor > Importovat > Importovat video.
2. Vyberte videoklip, který chcete importovat. Můžete buď vybrat videoklip umístěný v místním počítači, nebo zadat adresu URL videa, které už bylo odesláno na webový server nebo server Adobe Media Server.
 - Chcete-li importovat video umístěné v místním počítači, vyberte možnost Načíst externí video s komponentou pro přehrávání.
 - Chcete-li importovat video, které již bylo nasazené na webový server, server Adobe Media Server nebo službu Flash Video Streaming, vyberte možnost Již nasazené na webový server, službu FVSS nebo server Adobe Media Server a zadejte adresu URL videoklipu.

Poznámka: Adresa URL pro videoklip umístěný na webovém serveru bude používat komunikační protokol HTTP. Adresa URL pro videoklip umístěný na serveru Adobe Media Server nebo ve službě FVSS bude používat komunikační protokol RTMP.
3. Vyberte vzhled pro svůj videoklip. Můžete provést následující:
 - Pokud nechcete s komponentou FLVPlayback použít vzhled, vyberte možnost Neurčeno.
 - Vyberte jeden z předdefinovaných vzhledů komponenty FLVPlayback. Aplikace Animate vzhled zkopíruje do stejné složky jako soubor FLA.

Poznámka: Vzhledy komponenty FLVPlayback se mírně liší podle toho, zda vytváříte dokument Animate AS2 nebo AS3.

- Můžete si vybrat také vzhled podle vlastního návrhu – stačí zadat jeho URL na webovém serveru.

Poznámka: Pokud zvolíte, že chcete používat vlastní vzhled získaný ze vzdáleného umístění, nebude pro video ve vymezené ploše dostupný živý náhled.

4. Průvodce importem videa vytvoří ve vymezené ploše komponentu videa FLVPlayback, kterou můžete používat k místnímu testování přehrávání videa. Když dokončíte vytváření dokumentu Animate a chcete výsledný soubor SWF a videoklip nasadit, odešlete na webový server nebo server AMS, kde video hostujete, následující data:

- Pokud používáte místní kopii videoklipu, odešlete videoklip. (Videoklip je umístěn ve stejné složce jako vybraný zdrojový videoklip s příponou .flv.)

Poznámka: Aplikace Animate používá k odkazu na soubor FLV nebo F4V relativní cestu (vztáženou k souboru SWF), takže můžete lokálně použít stejnou adresářovou strukturu jako na serveru. Pokud bylo příslušné video původně umístěno na vašem serveru FMS nebo na serveru FVSS hostujícím vaše videa, můžete tento krok přeskočit.

- Vzhled videa (pokud jste se rozhodli vzhled použít)

Chcete-li použít předdefinovaný vzhled, zkopíruje aplikace Animate příslušný vzhled do stejné složky jako soubor FLA.

- Komponenta FLVPlayback

Chcete-li upravit pole URL komponenty FLVPlayback na URL webového serveru nebo serveru AMS, do kterého video odesíláte, upravte pomocí inspektoru komponent (Okno > Inspektor komponent) parametr `contentPath`.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Streamování videa ze serveru Adobe Media Server

Server Adobe Media Server v reálném čase zasílá mediální streamy do přehrávače Flash Player a prostředí AIR. Server AMS používá detekci šířky pásma připojení, aby mohl při zasílání obsahu videa nebo zvuku vycházet z připojení, které má uživatel k dispozici.

Streamování videa pomocí serveru Adobe Media Server poskytuje oproti vloženému a postupně stahovanému videu následující výhody:

- Přehrávání videa se spouští dříve než s využitím jiných metod začleňování videa.
- Streamování využívá méně paměti klientského počítače a méně místa na jeho disku, protože klientské počítače nemusejí stahovat celý soubor.
- Síťové prostředky se využívají efektivněji, protože se na klientský počítač zasílají pouze části videa, které si uživatel prohlíží.
- Zasílání médií je bezpečnější, protože se média při streamování neukládají do vyrovnávací paměti klientského počítače.
- Streamování videa poskytuje lepší možnosti pro sledování, hlášení a zaznamenávání.
- Streamování umožňuje zasílat živé video prezentace a zvukové prezentace nebo snímat video z webové kamery nebo digitální videokamery.
- Adobe Media Server umožňuje vícesměrové a víceuživatelské streamování pro online aplikace video diskuzí, zasílání video zpráv a videokonferencí.
- Pomocí skriptů na straně serveru k řízení streamovaného videa a zvukových streamů můžete vytvářet seznamy skladeb na straně serveru a synchronizované streamy a využívat další volby inteligentního zasílání vycházejícího z rychlosti připojení klienta.

Další informace o serveru Adobe Media Server najdete na stránce www.adobe.com/go/flash_media_server_cz.

Další informace o službě Flash Video Streaming naleznete na stránce www.adobe.com/go/learn_fvss_cz.

[Na začátek stránky](#)

Vkládání souborů videa do souborů aplikace Animate

Při vložení souboru videa se veškerá data z tohoto souboru přidají do souboru Animate. Značně se tak zvýší velikost souboru Animate a následně i souboru SWF. Video je umístěno do časové osy, kde můžete prohlížet jednotlivé snímky videa znázorněné ve snímcích časové osy. Protože je každý snímek videa představován jedním snímkem v časové ose, musí být kmitočet snímků videoklipu a souboru SWF stejný. Pokud použijete různý kmitočet snímků pro soubor SWF a pro vložený videoklip, bude přehrávání videa nestabilní.

Poznámka: Pokud chcete používat proměnný kmitočet snímků, streamujte video s použitím postupného stahování nebo pomocí serveru Adobe Media Server. Pokud při importu souborů videa použijete některou z těchto metod, budou soubory FLV nebo F4V samostatné a budou se spouštět s kmitočtem snímků, který se liší od všech ostatních kmitočtů snímků na časové ose obsažených v souboru SWF.

Vložené video funguje nejlépe pro menší videoklipy s časem přehrávání kratším než 10 sekund. Pokud používáte videoklipy s delší dobou přehrávání, zvažte, zda nebude lepší použít postupně stahované video nebo streamované video s použitím serveru Adobe Media.

Mezi omezení vloženého videa patří:

- Pokud budou výsledné soubory SWF příliš velké, můžete se setkat s problémy. Flash Player si při stahování a přehrávání velkých souborů SWF s vloženým videem vyhrazuje velké množství paměti, což může způsobit jeho selhání.
- Delší soubory videa (více než 10 sekund) mají často potíže se synchronizací mezi částí videa a zvukovou částí videoklipu. Zvukové stopy se postupně začnou přehrávat mimo sekvenci videa, což má za následek zhoršení zážitku ze sledování videoklipu.
- Chcete-li přehrávat video vložené do souboru SWF, před zahájením přehrávání videa musí být stažen celý soubor videa. Pokud vložíte nadměrně velký soubor videa, může trvat značný čas, než se soubor SWF stáhne celý a než se spustí přehrávání.
- Po importování již videoklip nemůžete upravovat. Místo toho je nutné soubor videa znovu upravit a importovat.
- Při publikování souboru SWF prostřednictvím webu je třeba do počítače uživatele stáhnout nejdříve celé video a teprve pak může začít přehrávání.
- Celé video se musí za běhu vejít do místní paměti počítače provádějícího přehrávání.
- Délka importovaného souboru videa musí být menší než 16 000 snímků.
- Kmitočet snímků videa musí být stejný jako kmitočet snímků časové osy aplikace Animate. Nastavte kmitočet snímků souboru aplikace Animate tak, aby odpovídal kmitočtu snímků vloženého videa.

Náhled snímků importovaného videa můžete zobrazit tažením přehrávací hlavy po časové ose. Během přetažení se zvuková stopa videa nepřehrává. Chcete-li zobrazit náhled videa se zvukem, použijte příkaz Testovat film.

Vložení videa do souboru Animate

1. Chcete-li videoklip importovat do aktuálního dokumentu Animate, vyberte postupně Soubor > Importovat > Importovat video.
2. Vyberte jednu z těchto možností:
Načíst externí video s komponentou pro přehrávání: Tato volba importuje video a vytvoří instanci komponenty FLVPlayback pro řízení přehrávání videa.

Vložit soubor FLV do SWF a přehrát v časové ose: Vloží soubor FLV do dokumentu aplikace Animate a umístí ho na časovou osu.

Vložit video H.264 do časové osy: Vkládá videa H.264 do dokumentu aplikace Flash. Pokud k importu videa použijete tuto možnost, můžete video, které je umístěné na ploše, použít při návrhu jako vodičko animace. Při procházení videa nebo přehrávání na časové ose se snímky videa vykreslují na ploše. Přehrává se také zvuk příslušných snímků.

Poznámka:

- *Když se pokusíte publikovat soubor FLA s videem H.264 ve vrstvě, která není vodící ani skrytá, zobrazí se upozornění, že platforma použitá k publikování nepodporuje vložená videa H.264.*

3. Klikněte na Procházet, vyberte v počítači soubor videa a klikněte na Další.

Volitelné: Pokud máte na počítači nainstalovanou aplikaci Adobe Media Encoder a chcete v ní video převést na jiný formát, klikněte na Převést video.

4. Zvolte typ symbolu, se kterým chcete video vložit.

Vložené video Pokud používáte videoklip pro lineární přehrávání v časové ose, nejvhodnější metodou je import videa do časové osy.

Pohyblivý klip Osvědčeným způsobem je umístit video dovnitř instance filmového klipu, protože vám to poskytne největší kontrolu nad obsahem. Časová osa videa se přehrává nezávisle na hlavní časové ose. Pokud chcete vložit video, nemusíte rozšiřovat svou hlavní časovou osu o mnoho snímků; to by totiž mohlo znesnadnit práci s vaším souborem FLA.

Grafika Když vložíte videoklip jako grafický symbol, nemůžete interaktivně pracovat s videem s použitím jazyka ActionScript (grafické symboly se obvykle používají pro statické obrazy a k vytváření opakovaně použitelných částí animace, které jsou spojené s hlavní časovou osou).

5. Importujte videoklip přímo do vymezené plochy (a do časové osy) nebo jako položku knihovny.

Aplikace Animate standardně umísťuje importované video na vymezenou plochu. Chcete-li importovat pouze do knihovny, odznačte Umístit instanci na plochu.

Pokud vytváříte jednoduchou video prezentaci s lineárním komentářem a minimální až žádnou interakcí, potvrďte výchozí nastavení a importujte video na vymezenou plochu. Chcete-li vytvořit dynamičtější prezentaci, pracovat s více videoklipy nebo přidávat dynamické přechody nebo jiné prvky s použitím ActionScriptu, nainportujte video do knihovny. Jakmile je videoklip v knihovně, přizpůsobte ho převedením na objekt MovieClip, který můžete snadněji ovládat pomocí ActionScriptu.

Aplikace Animate ve výchozím nastavení rozšiřuje časovou osu, aby ji přizpůsobila délce přehrávání vkládaného videoklipu.

Pokud soubor videa obsahuje zvuk, který nechcete importovat, zrušte zaškrtnutí políčka Zahrnout zvuk.

6. Klikněte na Další. Přečtěte si potvrzovací zprávy a klikněte na Dokončit.

Průvodce importem videa vloží video do souboru SWF. Video se zobrazí ve vymezené ploše nebo v knihovně, podle vámi zvolených voleb vkládání.

7. V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) přiřadíte videoklipu název instance a provedete libovolné úpravy vlastností videoklipu.

Import souborů videa do knihovny

Pokud chcete importovat videa ve formátu FLV, F4V nebo H.264, použijte příkazy Importovat > Importovat

video nebo Importovat do knihovny.

Chcete-li vytvořit svůj vlastní přehrávač videa, který dynamicky načítá soubory FLV nebo F4V z externího zdroje, umístěte své video dovnitř symbolu filmového klipu. Pokud načítáte soubory FLV nebo F4V dynamicky, nastavte rozměry filmového klipu tak, aby odpovídaly skutečným rozměrům souboru videa, a změňte velikost videa změnou velikosti filmového klipu.

Poznámka: Osvědčeným způsobem je umístit video dovnitř instance filmového klipu, protože vám to poskytne největší možnosti řízení obsahu. Časová osa videa se přehrává nezávisle na hlavní časové ose. Pokud chcete vložit video, nemusíte rozšiřovat svou hlavní časovou osu o mnoho snímků; to by totiž mohlo znesnadnit práci s vaším souborem FLA.

- Pokud chcete do knihovny importovat soubor videa FLV, SWF nebo H.264, použijte jednu z následujících možností:
 - Vyberte Soubor > Import > Importovat do knihovny.
 - V panelu Knihovna vyberte libovolný existující videoklip a z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti. Klikněte na možnost Import. Najděte soubor, který chcete importovat, a klepněte na Otevřít.

Změna vlastností videoklipu

V Inspektoru vlastností můžete změnit vlastnosti pro instanci vloženého nebo připojeného videoklipu ve vymezené ploše, přiřadit instanci název a změnit její šířku, výšku a polohu ve vymezené ploše. Můžete také *zaměnit* instanci videoklipu – přiřadit k instanci videoklipu jiný symbol. Přiřazení jiného symbolu k instanci zobrazuje jinou instanci na vymezené ploše, ale ponechává všechny ostatní vlastnosti instance (jako rozměry a vztahný bod) beze změn.

V dialogovém okně Vlastnosti videa můžete provést následující úkony:

- Zobrazit informace o importovaném videoklipu, včetně jeho názvu, cesty, data vytvoření, rozměrů v obrazových bodech, délky a velikosti souboru
- Změnit název videoklipu
- Aktualizovat videoklip, pokud ho změníte v externím editoru
- Nahradit vybraný klip importovaným souborem FLV nebo F4V
- Exportovat videoklip jako soubor FLV nebo F4V

Změna vlastností instance videa v inspektoru vlastností

1. Ve vymezené ploše vyberte instanci vloženého nebo připojeného videoklipu.
2. Vyberte Okno > Vlastnosti a proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Vlevo v inspektoru Vlastnosti v textovém poli Název zadejte název instance.
 - Zadáním hodnot pro Š a V změňte rozměry instance videa.
 - Zadáním hodnot pro X a Y změňte polohu levého horního rohu instance na vymezené ploše.
 - Klepněte na Zaměnit. Vyberte videoklip a zaměňte jím klip aktuálně přiřazený k dané instanci.

Poznámka: Vložený videoklip můžete zaměnit pouze za jiný vložený videoklip a připojený videoklip můžete zaměnit pouze za jiný připojený videoklip.

Zobrazení vlastností videoklipu v dialogovém okně Vlastnosti videa

1. V panelu Knihovna vyberte videoklip.
2. Z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti, nebo klikněte na tlačítko Vlastnosti umístěné ve spodní části panelu Knihovna. Zobrazí se dialogové okno Vlastnosti videa.

Přiřazení nového názvu, aktualizace nebo nahrazení videa

1. V panelu Knihovna vyberte videoklip a z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti.
2. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přiřadit nový název, zadejte název v textovém poli Název.
 - Chcete-li video aktualizovat, vyhledejte aktualizovaný soubor videa a klepněte na Otevřít.
 - Chcete-li video nahradit, klikněte na Importovat, přejděte k souboru FLV, F4V nebo H.264, který chcete vložit místo aktuálního klipu, a klikněte na tlačítko Otevřít.

Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy

Ovládání přehrávání vloženého souboru videa se provádí řízením časové osy, která obsahuje příslušné video. Pokud byste například chtěli pozastavit přehrávání videa na hlavní časové ose, volali byste akci `stop()`, která spouští danou časovou osu. Podobně můžete řídit objekt videa v symbolu filmového klipu řízením přehrávání časové osy tohoto symbolu.

U objektů importovaného videa ve filmových klipech můžete použít následující akce: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FScommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` a `onMouseEvent`. Chcete-li aplikovat akce na objekt videa, nejprve převedte objekt videa na filmový klip.

Chcete-li zobrazit živé streamované video z kamery, použijte `ActionScript`. Nejprve výběrem položky Nový objekt videa v panelu Knihovna umístíte objekt videa do vymezené plochy. Chcete-li k objektu videa připojit streamované video, použijte `Video.attachVideo`.

Viz též `Video` a `attachVideo` (metoda `Video.attachVideo`) v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka *ActionScript 2.0*) a `fl.video` v dokumentu *ActionScript 3.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka *ActionScript 3.0*).

Aktualizace vloženého videa po úpravě zdrojového souboru

1. V panelu Knihovna vyberte videoklip.
2. Vyberte Vlastnosti a klikněte na Aktualizovat.

Vložený videoklip se zaktualizuje upraveným souborem. Na aktualizovaný klip se znovu aplikuje nastavení komprese, které jste vybrali, když jste importovali video poprvé.

Společnost Adobe také doporučuje

- Určení parametru `contentPath` nebo `source`
- Komponenta `FLVPlayback`
- Komponenta `FLVPlayback`
- Formáty videa a aplikace `Animate`
- Testování výkonu stahování dokumentu
- O symbolech
- Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

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

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

Práce se startovacími body videa

Poznámka: (pouze aplikace Animate CC) Funkce startovacích bodů videa je ve verzi Animate CC zastaralá, a není proto dostupná

Chcete-li povolit spouštění událostí ve videu v konkrétních časech, použijte startovací body videa. Aplikace Flash obsahuje dva typy startovacích bodů, které je možné použít:

- Zakódované startovací body. Tyto startovací body se přidávají při kódování videa pomocí aplikace Adobe Media Encoder. Další informace o přidávání startovacích bodů v aplikaci Adobe Media Encoder naleznete v článku [Používání aplikace Adobe Media Encoder](#). Zakódované startovací body jsou kromě aplikace Animate přístupné i pro další aplikace.
- Startovací body ActionScriptu. K přidání startovacích bodů do videa v aplikaci Animate slouží Inspektor vlastností. Startovací body ActionScriptu jsou přístupné pouze z aplikací Animate a Flash Player. Další informace o startovacích bodech ActionScriptu naleznete na webu [Vysvětlení startovacích bodů](#) v příručce pro vývojáře v jazyce ActionScript 3.0.

Pokud na ploše vyberete instanci komponenty FLVPlayback, zobrazí se seznam startovacích bodů videa v Inspektoru vlastností. Rovněž lze zobrazit náhled celého videa na ploše a pomocí Inspektoru vlastností přidat startovací body jazyka ActionScript během zobrazení náhledu videa, včetně videí obsluhovaných serverem Adobe Media Server.

Postup při práci se startovacími body v Inspektoru vlastností:

1. Importujte video. Video lze importovat v rámci postupného stahování nebo můžete na plochu umístit komponentu FLVPlayback a určit zdrojové video. Zdrojové video lze určit v Inspektoru vlastností.
2. V Inspektoru vlastností rozbalte příslušnou část kliknutím na možnost Startovací body (pokud ještě není otevřena).
3. Kliknutím na tlačítko přidat (+) přidáte startovací bod jazyka ActionScript, kliknutím na tlačítko odstranit (-) stávající startovací bod odstraníte. Čas určíte přetažením myši doprava nebo doleva, čímž zvyšujete a snižujete hodnotu časového kódu, nebo můžete zadat konkrétní hodnotu.
4. Chcete-li ke startovacímu bodu přidat parametr, vyberte startovací bod jazyka ActionScript a v dolní části oddílu Parametry klikněte na tlačítko přidat (+).
5. Startovací body jazyka ActionScript i všechny parametry lze přejmenovat. Klikněte na název pole a název upravte.

Seznamy startovacích bodů lze importovat a exportovat z Inspektoru vlastností. Aby se předcházelo konfliktům se startovacími body, které již byly do videa vloženy při kódování, lze importovat pouze startovací body jazyka ActionScript.

Tlačítka pro import a export startovacích bodů v horní části oddílu Startovací body umožňují importovat nebo exportovat seznamy startovacích bodů ve formátu XML. Při exportu seznam zahrnuje všechny navigační startovací body a startovací body událostí vložených do videa, spolu se všemi přidanými startovacími body jazyka ActionScript. Při importu se zobrazí dialogové okno s počtem importovaných startovacích bodů jazyka ActionScript.

Transformace a kombinování grafických objektů v Animate CC

Transformace objektů

Kombinování objektů

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Transformace objektů

Můžete transformovat grafické objekty a také skupiny, textové bloky a instance pomocí nástroje Volná transformace nebo pomocí voleb z nabídky Změnit > Transformovat. Podle toho, jaký typ prvku vyberete, ho můžete transformovat, otáčet, zkosit, zdeformovat nebo změnit jeho velikost. Během transformování můžete výběr změnit nebo k němu přidat další prvky.


Při transformování objektu, skupiny, textového bloku nebo instance se v inspektoru Vlastnosti pro danou položku zobrazují veškeré změny jejich rozměrů nebo polohy.

Během transformování, při kterém se používá přetažení, se objeví ohraničovací rámeček. Ohraničovací rámeček je obdélníkový (pokud nebyl pozměněn příkazem Deformovat nebo modifikátorem Obálka) a jeho okraje jsou zpočátku rovnoběžné s okraji vymezené plochy. Na každém rohu a uprostřed každé strany jsou transformační táhla. Při tažení se v ohraničovacím rámečku zobrazuje náhled transformací.

Přemísťování, úpravy zarovnání, změny a sledování transformačního bodu



Během transformace se uprostřed vybraného prvku zobrazuje transformační bod. Zpočátku je transformační bod ve středu objektu. Transformační bod můžete přemístit, vrátit ho do jeho výchozí polohy a také můžete přemístit výchozí počáteční bod.

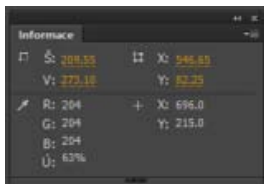
Při změnách velikosti, zkosení nebo otáčení grafických objektů, skupin a textových bloků je počátečním bodem standardně bod, který je naproti bodu, za který táhnete. U instancí je transformačním bodem standardně počáteční bod. Pro určitou transformaci můžete výchozí bod přesunout.

1. Vyberte nástroj Volná transformace  nebo vyberte jeden z příkazů Změnit > Transformovat.

Po zahájení transformace můžete sledovat polohu transformačního bodu v panelu Informace a v inspektoru Vlastnosti.

2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li transformační bod přemístit, přetáhněte ho v rámci vybraného grafického objektu.
- Chcete-li obnovit zarovnání transformačního bodu se středovým bodem prvku, poklepejte na transformační bod.
- Chcete-li přepnout počáteční bod pro změnu velikosti nebo zkosení, podržte během transformace klávesu Alt a táhněte za zvolený řídicí bod objektu.
- Na panelu Informace lze přepínat zobrazení vztažných a transformačních bodů. Tlačítko se zobrazí jako , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice vztažného bodu. Kliknutím na stejné tlačítko se změní na , což značí, že jsou zobrazeny souřadnice transformačního bodu.



Mřížka souřadnic; panel Informace s tlačítkem Vztažný/Transformační bod v režimu transformačního bodu a se souřadnicemi x a y transformačního bodu výběru

Používání nástroje Libovolná transformace

Můžete používat jednotlivé transformace nebo je můžete různě kombinovat, například přemístění, pootočení, změnu velikosti, zkosení a deformování.

Poznámka: *Nástrojem Libovolná transformace nelze transformovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat textový blok, nejdříve znaky převedte na objekty tvarů.*

1. Na ploše vyberte grafický objekt, skupinu, instanci nebo textový blok.

2. Klikněte na nástroj Libovolná transformace .

Když ukazatelem pohybuje po výběru, ukazatel se změní, aby vám naznačil, jaká transformační funkce je právě dostupná.

3. Chcete-li transformovat výběr, táhněte za táhla:

- Chcete-li výběr přemístit, umístěte ukazatel na objekt v ohraničovací rámečku a přetáhněte ho do nové polohy. Netáhněte za transformační bod.
- Chcete-li nastavit střed otáčení nebo změny velikosti, přetáhněte transformační bod do nové polohy.
- Chcete-li výběr pootočit, umístěte ukazatel vně od rohového táhla a táhněte myší. Výběr se otáčí kolem transformačního bodu. Chcete-li otáčení omezit na násobky 45 stupňů, podržte při tažení klávesu Shift.
- Chcete-li objekt otáčet kolem protilehlého rohu, táhněte se stisknutou klávesou Alt.
- Chcete-li změnit velikost výběru, můžete diagonálním tažením za rohové táhlo měnit velikost ve dvou směrech. Podržte klávesu Shift, chcete-li změnit velikost proporcionálně.
- Chcete-li změnit velikost jen v jednom směru, táhněte za rohové nebo boční táhlo vodorovně nebo svisle.
- Chcete-li výběr zkosit, umístěte ukazatel na obrys mezi transformačními táhly a táhněte myší.
- Chcete-li tvary zdeformovat, stiskněte Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a táhněte za rohové nebo boční táhlo.
- Chcete-li objekt zahrobit – to znamená přesunout vybraný roh jedním směrem a vedlejší roh posunout o stejnou vzdálenost opačným směrem, klepněte s klávesami Shift+Ctrl (Windows) nebo Shift+Apple (Macintosh) a přetáhněte rohové táhlo.

4. Chcete-li transformaci ukončit, klepněte vně vybrané položky.

Deformování objektů

Když na vybraný objekt aplikujete deformaci, při tažení za rohové nebo boční táhlo ohraničovacího rámečku se pohybuje příslušný roh nebo strana a vedlejší strany se dorovnávají podle ní. Při tažení za rohový bod podržte klávesu Shift, chcete-li objekt zahrobit, to znamená posunout zároveň i vedlejší roh o stejnou

vzdálenost, ale opačným směrem. Za vedlejší roh se považuje ten, který je na stejné ose ve směru tažení jako roh, za který táhnete. Chcete-li celou stranu volně přemístit, klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a táhněte za středový bod dané strany.

Grafické objekty lze deformovat pomocí příkazu Deformovat. Objekty také můžete deformovat, když na ně aplikujete libovolnou transformaci.

Poznámka: Příkazem Deformovat nelze měnit symboly, základní tvary, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt nebo objekty.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Deformovat.
3. Ukazatel umístěte na jedno z transformačních táhel a táhněte myší.
4. Chcete-li transformaci ukončit, klepněte vně vybraného objektu nebo objektů.

Změny tvarů pomocí modifikátoru Obálka

Modifikátor Obálka umožňuje pokrývat a deformovat objekty. Obálka je ohraničovací rámeček obsahující jeden nebo více objektů. Změny tvaru obálky ovlivňují tvar objektů v ní. Tvar obálky se upravuje změnami jejích bodů a tangenciálních táhel.

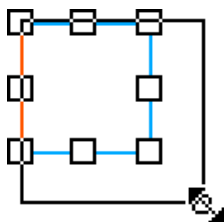
Poznámka: Pomocí modifikátoru Obálka nelze modifikovat symboly, bitmapy, objekty videa, zvuky, přechody, skupiny objektů a text. Pokud smíšený výběr obsahuje kteroukoli z těchto položek, zdeformují se jen objekty tvarů. Chcete-li transformovat text, nejprve znaky převedte na objekty tvarů.

1. Ve vymezené ploše vyberte požadovaný tvar.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Obálka.
3. Tažením za body a tangenciální táhla obálku pozměňte.

Změny velikosti objektů

Objekt můžete zvětšit nebo zmenšit ve vodorovném směru, ve svislém směru, nebo v obou směrech.

1. Ve vymezené ploše vyberte grafický objekt nebo objekty.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Změnit velikost.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit velikost objektu vodorovně i svisle, táhněte za některé z rohových táhel. Při změně velikosti zůstanou proporce objektu zachovány. Táhněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li změnit velikost nerovnoměrně.



- Chcete-li změnit velikost objektu buď vodorovně, nebo svisle, zatáhněte za středové táhlo.

4. Zadejte hodnoty úhlů pro vodorovnou a svislou osu.

Převrácení objektů

Objekty můžete převracet kolem jejich svislé nebo vodorovné osy, aniž byste změnili jejich vzájemnou polohu ve vymezené ploše.


1. Vyberte objekt.
2. Zvolte Změnit > Transformovat > Převrátit svisle nebo Převrátit vodorovně.

Obnovování transformovaných objektů

Když použijete nástroj Volná transformace nebo panel Transformace ke změně velikosti, otočení nebo zkosení instancí, skupin nebo textu, aplikace Animate uloží s objektem jeho původní velikost a údaje o jeho natočení. Díky tomu lze odstranit aplikované transformace a obnovit původní hodnoty.

Výběrem příkazu Úpravy > Zpět je možné vrátit zpět pouze poslední transformaci. Chcete-li odstranit všechny transformace, klepněte v panelu na tlačítko Odstranit transformaci ještě předtím, než objekt odznačíte. Po odznačení objektu původní hodnoty zmizí a transformaci již nelze odstranit.

Obnovení původního stavu transformovaného objektu

1. Je nutné, aby byl transformovaný objekt stále vybraný.
2. Proved'te jeden z následujících úkonů:
 - Na panelu Transformace klikněte na tlačítko Odstranit transformaci .
 - Zvolte Změnit > Transformovat > Odstranit transformaci.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Kombinování objektů

Chcete-li vytvořit nové tvary zkombinováním nebo pozměněním existujících objektů, použijte příkazy Kombinovat objekty v nabídce Změnit (Změnit > Kombinovat objekty). V některých případech závisí výsledek této operace na pořadí překrývání vybraných objektů.

Každý příkaz se vztahuje na určité typy grafických objektů; tyto typy jsou uvedeny níže. Tvar sloučení je tvar, který je kreslený pomocí sady nástrojů ve slučovací režim kreslení. Objekt kresby je tvar, který je kreslený pomocí sady nástrojů v režimu kreslení objektu.

Mezi příkazy Kombinovat objekty patří:

Sjednotit Sjednocuje dva nebo více tvarů sloučení nebo objektů kresby. Výsledkem je jeden tvar režimu kreslení objektu tvořený částmi všech jednotlivých tvarů, které byly viditelné, než jste je sjednotili. Překryté části tvarů, které nejsou vidět, se odstraní.

Poznámka: Na rozdíl od použití příkazu Seskupit (Změnit > Seskupit) nelze tvary spojené příkazem Sjednotit navzájem oddělit.

Průsečík Vytvoří objekt z průniku dvou nebo více objektů kresby. Výsledný tvar objektového kreslicího modelu je tvořen překrývajícími se částmi zkombinovaných tvarů. Všechny části tvaru, které se nepřekrývají s jiným tvarem, se odstraní. Výsledný tvar bude mít výplň a tah tvaru, který leží v pořadí překrývání zcela nadvrchu.

Vyseknout Odstraní části vybraného objektu kresby určené překrytím s jiným vybraným objektem kresby

umístěným v pořadí překrývání nad ním. Všechny části objektu kresby překryté objektem zcela navrchu se odstraní a objekt zcela navrchu se odstraní celý. Výsledné objekty zůstanou odděleny a nezkombinují se do jednoho objektu (jak je tomu u příkazů *Sjednotit* a *Průsečík*).

Oříznout Ořízne pomocí obrysu jednoho objektu kresby jiný objekt kresby. Oříznutou oblast určuje tvar, který je v pořadí překrývání zcela navrchu. Všechny části níže ležícího objektu kresby, které jsou překryté vrchním objektem, zůstanou zachovány, zatímco všechny jeho ostatní části se odstraní a objekt zcela navrchu se odstraní celý. Výsledné objekty zůstanou odděleny a nezkombinují se do jednoho objektu (jak je tomu u příkazů *Sjednotit* a *Průsečík*).

Společnost Adobe také doporučuje

- O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů
- Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy



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

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

Vytváření instancí symbolů a práce s nimi v Animate CC

Vytváření instancí

Úpravy vlastností instance

Nastavení viditelnosti instance

Změna barvy a průhlednosti instance

Vzájemné prohození dvou instancí

Změna typu instance

Nastavení opakování pro instance grafiky

Výběr snímku

Rozdělení instance symbolu

Získávání informací o instancích ve vymezené ploše

[Na začátek stránky](#)

Vytváření instancí

Poté, co vytvoříte symbol, můžete vytvářet jeho instance v celém dokumentu, dokonce i uvnitř jiných symbolů. Pokud symbol změníte, aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) aktualizuje všechny jeho instance.

Instance můžete v Inspektoru vlastností pojmenovat. Pomocí názvu instance můžete na instanci odkazovat v jazyku ActionScript. Chcete-li instance ovládat pomocí jazyka ActionScript®, dejte každé instanci v jedné časové ose jedinečný název.

Chcete-li použít efekty barvy, přiřadit akce, nastavit režim zobrazení grafiky nebo změnit chování nových instancí, použijte Inspektor vlastností. Chování instance je stejné jako chování samotného symbolu, pokud neurčíte jinak. Veškeré změny, které provedete, mají vliv jen na instanci, ne na samotný symbol.

Vytvoření instance symbolu

1. Vyberte vrstvu na časové ose. Aplikace Animate může umísťovat instance jen do klíčových snímků, a to vždy jen v aktivní vrstvě. Pokud nevyberete klíčový snímek, aplikace Animate přidá instanci do prvního klíčového snímku vlevo od aktuálního snímku.

Poznámka: Klíčový snímek je snímek, ve kterém v animaci definujete nějakou změnu.
Další informace viz *Vkládání snímků na časovou osu*.

2. Zvolte Okno > Knihovna.
3. Přetáhněte symbol z knihovny do vymezené plochy.
4. Pokud jste vytvořili instanci grafického symbolu a chcete přidat určitý počet snímků, které budou grafický symbol obsahovat, zvolte možnost Vložit > Časová osa > Snímek.

Použití vlastního názvu instance

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Zvolte Okno > Vlastnosti a zadejte název v poli Název instance.

[Na začátek stránky](#)

Úpravy vlastností instance

Každá instance symbolu má své vlastní vlastnosti, které jsou nezávislé na symbolu. Můžete změnit odstín, průhlednost a jas instance, nově definovat chování instance (například změnit grafiku ve filmový klip) nebo určit, jak se má animace přehrávat uvnitř instance grafiky. Také můžete instanci zkosit, pootočit nebo změnit její velikost, aniž byste tím ovlivnili samotný symbol.

Instanci filmového klipu nebo tlačítka můžete pojmenovat, abyste mohli ke změně jejich vlastností použít ActionScript. Další informace naleznete v části Objekty a třídy v dokumentu *Učíme se ActionScript 3.0*. Chcete-li upravit vlastnosti instance, použijte Inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti).

Vlastnosti instance se ukládají spolu s ní. Když symbol upravíte nebo navážete instanci na jiný symbol, budou se na danou instanci stále aplikovat veškeré vlastnosti, které jste změnili.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení viditelnosti instance

Instanci symbolu ve vymezené ploše můžete nastavit jako neviditelnou vypnutím vlastnosti Viditelné. Použití vlastnosti Viditelné poskytuje rychlejší výkon vykreslování než nastavení vlastnosti Alfa daného symbolu na hodnotu 0.

Vlastnost Viditelné vyžaduje nastavení přehrávače Flash Player 10.2 nebo novější a je kompatibilní pouze s instancemi filmového klipu, tlačítka a komponenty.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti v oddílu Zobrazit zrušte výběr vlastnosti Viditelné.

[Na začátek stránky](#)

Změna barvy a průhlednosti instance

Každá instance symbolu může mít svůj vlastní barevný efekt. K nastavení voleb barvy a průhlednosti pro instance slouží Inspektor vlastností. Nastavení v Inspektoru vlastností mají vliv také na bitmapy umístěné v symbolech.

Když změníte barvu a průhlednost instance v určitém snímku, Animate tyto změny provede, jakmile daný snímek zobrazí. Chcete-li provádět postupné změny barvy, aplikujte doplnění pohybu. Při doplňování barvy se zadají různá nastavení efektu v počátečním a koncovém klíčovém snímku instance a pak se tato nastavení doplní, aby se barvy instance průběžně měnily.



Doplňováním tak lze postupně změnit barvu nebo průhlednost instance.

Poznámka: Pokud aplikujete barevný efekt na symbol filmového klipu, který má více snímků, *Animate* použije daný efekt u každého snímku v symbolu filmového klipu.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
2. V Inspektoru vlastností vyberte jednu z následujících možností z nabídky Styl v části Efekt barvy:

Jas Nastavuje relativní světlost nebo tmavost obrazu, měřenou na stupnici od černé (– 100 %) po bílou (100 %). Chcete-li upravit jas, klikněte na trojúhelník a táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu do příslušného pole.

Odstín Obarví instanci stejným odstínem. Chcete-li nastavit sytost odstínu v procentech od zcela průhledné (0 %) po zcela sytou (100 %), použijte jezdec odstínu v Inspektoru vlastností. Chcete-li odstín upravit, klikněte na trojúhelník a táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu do příslušného pole. -li vybrat barvu, zadejte hodnoty červené, zelené a modré do příslušných polí, nebo klikněte na ovládací prvek barvy a požadovanou barvu vyberte v dialogovém okně pro výběr barvy.

Alfa Upravuje průhlednost instance, od zcela průhledné (0 %) po zcela sytou (100 %). -li upravit hodnotu alfa, klikněte na trojúhelník a táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu do příslušného pole.

Další volby Samostatně upraví pro určitou instanci hodnoty červené, zelené a modré barvy a průhlednosti. To se nejvíce hodí k vytváření a animování jemných barevných efektů na takových objektech, jako jsou bitmapy. Pomocí ovládacích prvků vlevo můžete hodnotu barvy nebo průhlednosti snížit o určitou hodnotu v procentech. Pomocí ovládacích prvků vpravo můžete hodnotu barvy nebo průhlednosti snížit nebo zvýšit o konstantní hodnotu.

Aktuální hodnoty červené, zelené, modré a alfa se vynásobí hodnotami v procentech a pak se přidají ke konstantním hodnotám v pravém sloupci, čímž vzniknou nové hodnoty. Pokud je například aktuální hodnota červené barvy 100, pak nastavením levého jezce na 50 % a pravého jezce na 100 % vznikne nová hodnota červené 150 ($[100 \times .5] + 100 = 150$).

Poznámka: Pokročilé nastavení na panelu Efekt implementuje funkci $(a * y + b) = x$, kde x je hodnota v procentech uvedená v levé sadě polí, y je barva původní bitmapy, b je hodnota v procentech uvedená v pravé sadě polí a x je výsledný efekt (od 0 do 255 pro RGB a od 0 do 100 pro hodnotu alfa neboli průhlednost).

Barvu instance můžete také změnit s použitím objektu ColorTransform jazyka ActionScript. Podrobné informace o objektu Color najdete v tématu ColorTransform v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0) nebo v dokumentu *ActionScript 3.0 Language and Components Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

[Na začátek stránky](#)

Vzájemné prohození dvou instancí

Chcete-li ve vymezené ploše zobrazit jinou instanci a přitom zachovat všechny vlastnosti původní instance, jako například barevné efekty nebo akce tlačítka, přiřaďte instanci jiný symbol.

Předpokládejme například, že vytváříte komiks se symbolem krysy pro zvolenou postavu, ale pak se rozhodnete tuto postavu změnit na kočku. Můžete symbol krysy nahradit symbolem kočky, takže zaktualizovaná postava by se zobrazila ve všech snímcích přibližně ve stejné poloze.

Přiřazení jiného symbolu určité instanci

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.

2. V Inspektoru vlastností klikněte na tlačítko Zaměnit.
3. Vyberte symbol, který chcete použít namísto symbolu momentálně přiřazeného dané instanci. Chcete-li vybraný symbol zduplikovat, klepněte na Duplikovat symbol a pak klepněte na OK.

Duplikování umožňuje založit nový symbol na symbolu, který už v knihovně existuje, což minimalizuje nutnost kopírování v případě, že vytváříte několik symbolů, které se jen mírně navzájem liší.

Nahrazení všech instancí symbolu

- Symbol se stejným názvem, jaký má symbol, který chcete nahradit, přetáhněte z jednoho panelu Knihovna do panelu Knihovna pro soubor FLA, který upravujete, a klikněte na Nahradit. Pokud máte v knihovně složky, nový symbol je nutno přetáhnout do stejné složky, v jaké je symbol, který chcete nahradit.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Změna typu instance

Pokud chcete v aplikaci Animate předefinovat chování instance, změňte její typ. Pokud například instance grafiky obsahuje animaci, kterou chcete přehrávat nezávisle na hlavní časové ose, předefinujte instanci grafiky na instanci filmového klipu.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
2. V nabídce Inspektoru vlastností vyberte možnost Grafika, Tlačítko nebo Filmový klip.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Nastavení opakování pro instance grafiky

K nastavení způsobu přehrávání sekvencí animace v rámci instance grafiky v aplikaci Animate použijte volby v Inspektoru vlastností.

Animovaný grafický symbol je svázaný s časovou osou dokumentu, ve kterém je symbol vložen. Naopak, symbol filmového klipu má svou vlastní nezávislou časovou osu. Jelikož animované grafické symboly používají stejnou časovou osu jako hlavní dokument, zobrazuje se jejich animace v režimu úprav dokumentu. Symboly filmových klipů se ve vymezené ploše zobrazují jako statické objekty. V prostředí pro úpravy dokumentů Animate se nezobrazují jako animace.

1. Vyberte instanci grafiky ve vymezené ploše a zvolte Okno > Vlastnosti.
2. Vyberte možnost Snímek po snímku v nabídce Možnosti v části Opakování v Inspektoru vlastností:

Opakovat Zopakuje všechny sekvence animace obsažené v aktuální instanci pro tolik snímků, v kolika se daná instance vyskytuje.

Přehrát jednou Sekvence animace se přehraje od zvoleného snímku až do konce a pak se přehrávání zastaví.

Jeden snímek Zobrazí jeden snímek ze sekvence animace. Určete, který snímek chcete zobrazit.

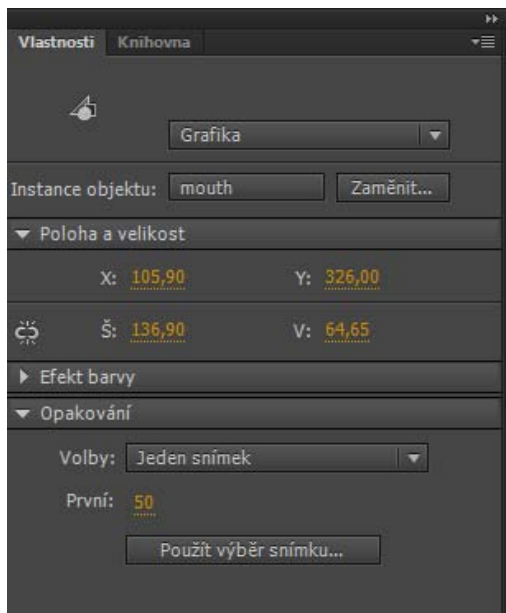
3. Chcete-li specifikovat první snímek grafického symbolu pro zobrazení při opakování, zadejte číslo snímku do textového pole První. Možnost Jeden snímek rovněž využívá číslo snímku, které zde zadáte.

Výběr snímku

V nástroji pro výběr snímků se můžete podívat na náhled prvního snímku každého grafického symbolu. V předchozích verzích nebylo možné zobrazit náhled bez toho, abyste symbol otevřeli v režimu **Upravit**. Tato funkce tak zpřijemňuje práci s některými animačními procesy, například se synchronizací řeči.

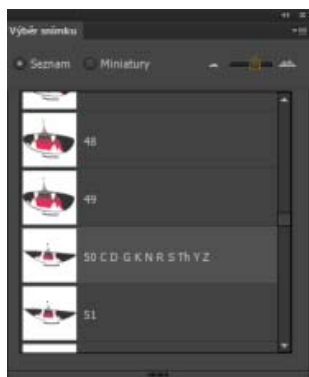
Poznámka: Panel Výběr snímku funguje jen s grafickými symboly a u filmových klipů nebo symbolů tlačítek je vypnutý. Dříve než začnete s touto funkcí pracovat se proto přesvědčte, že jste převedli datové zdroje na symboly.

1. Panel Výběr snímku otevřete tak, že vyberete grafický symbol > panel Vlastnosti > Opakování > tlačítko Použít výběr snímku. Případně ho můžete otevřít volbou Okno > Výběr snímku.

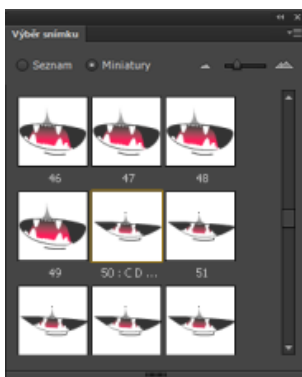


Výběr snímku

2. Na panelu Výběr snímku můžete vybrat zobrazení Seznam nebo Miniatury, kterým zobrazíte náhledy všech snímků vybraného grafického symbolu. Zobrazí se také čísla snímků a jejich popisy.
 - **Seznam:** Zobrazí snímky ve svislém seznamu.
 - **Miniatury:** Zobrazí snímky v mřížce, která se přizpůsobuje velikosti panelu.
3. Velikost náhledu nebo miniatur změníte pomocí posuvníku nebo tlačítek pro zvětšení/zmenšení. Chcete-li zobrazit víc snímků najednou, přetáhněte posuvník do levého rohu. Přetažením posuvníku doprava naopak zvětšíte velikost náhledů.
4. Kliknutím na kterýkoli snímek ho nastavíte jako první snímek vybraného symbolu.



Zobrazení seznamu



Zobrazení miniatur

[Na začátek stránky](#)

Rozdělení instance symbolu

Chcete-li přerušit vazbu mezi instancí a symbolem a vytvořit z instance kolekci neseskupených tvarů a čar, musíte instanci *rozdělit*. Tato funkce je užitečná, chcete-li instanci zásadně změnit, aniž byste ovlivnili kteroukoli jinou instanci.

Změny zdrojového symbolu pro instanci tuto instanci již po rozdělení neovlivní.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Zvolte Změnit > Rozdělit. Touto akcí se instance rozdělí na své dílčí grafické elementy.
3. K pozměnění těchto elementů použijte nástroje pro kreslení a malování.

[Na začátek stránky](#)

Získávání informací o instancích ve vymezené ploše

V Inspektoru vlastností a panelu Informace se zobrazují následující informace o instancích vybraných ve vymezené ploše:

- V Inspektoru vlastností si můžete prohlédnout chování a nastavení instance – pro instance všech typů: nastavení barevných efektů, umístění a velikost; pro grafiky: režim opakování a první snímek obsahující danou grafiku; pro tlačítka: název instance (pokud je určen) a volbu sledování; pro filmové klipy: název instance (pokud je určen). Jako poloha se v Inspektoru vlastností zobrazí souřadnice x a y vztažného bodu symbolu.
- V panelu Informace můžete zjistit velikost a umístění instance, polohu jejího vztažného bodu, její hodnoty červené (R), zelené (G) a modré barvy (B) a hodnotu alfa (A) (pokud má instance výplň plnou barvou) a také polohu ukazatele. Jako poloha a velikost se v Inspektoru vlastností zobrazí souřadnice x a y vztažného bodu symbolu nebo transformačního bodu. Zobrazení souřadnic vztažného nebo transformačního bodu můžete přepínat.
- V Průzkumníku filmu si můžete zobrazit obsah aktuálního dokumentu včetně instancí a symbolů.

Veškeré akce přiřazené tlačítku nebo filmovému klipu jsou uvedeny v panelu Akce.

Získání informací o instanci

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.

2. Zobrazte Inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti) nebo panel, který chcete použít:

- Chcete-li zobrazit panel Informace, zvolte Okno > Informace.
- Chcete-li zobrazit Průzkumník filmu, zvolte Okna > Průzkumník filmu.
- Chcete-li zobrazit panel Akce, zvolte Okna > Akce.

Zobrazení definice vybraného symbolu v Průzkumníku filmu

1. V horní části Průzkumníku filmu klepněte na tlačítko Zobrazit tlačítka, filmové klipy a grafiky.
2. Klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (Mac) a zvolte možnost Zobrazit instance symbolu a Přejít na definici symbolu; nebo tyto volby vyberte z nabídky v pravém horním rohu Průzkumníka filmu.

Přechod na scénu obsahující instance vybraného symbolu

1. Zobrazte definice symbolů.
2. Klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (Mac) a zvolte možnost Zobrazit prvky filmu a Přejít na definici symbolu; nebo tyto volby vyberte z nabídky v pravém horním rohu Průzkumníka filmu.

Společnost Adobe také doporučuje

- Přidání klasického doplnění do instancí, skupin nebo textu
- Vytváření tlačítek



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

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

Kreslení a vytváření objektů v Animate CC

O kreslení

Režimy kreslení a grafické objekty

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

O kreslení

Díky kreslicí nástrojům v aplikaci Adobe Animate CC můžete ve svých dokumentech vytvářet a upravovat čáry a tvary. Čáry a tvary vytvořené v aplikaci Animate jsou nenáročná vektorová grafika, která pomáhá zachovat malou velikosti souboru FLA.

Ještě než v Animate začnete kreslit a malovat, je potřeba pochopit, jak Animate vytváří kresby a jakým způsobem může kreslení, malování a úprava tvarů ovlivňovat další tvary ve stejné vrstvě.

Vektorová a bitmapová grafika

Počítače zobrazují grafiku buď ve vektorovém, nebo v bitmapovém formátu. Pochopení rozdílů mezi těmito dvěma formáty vám pomůže pracovat efektivněji. V Animate můžete vytvářet a animovat kompaktní vektorovou grafiku. Animate také importuje a zpracovává vektorovou a bitmapovou grafiku vytvořenou v jiných aplikacích.

Vektorová grafika

Vektorová grafika popisuje obrazy s použitím rovných čar a křivek, nazývaných *vektory*, jejichž součástí jsou také informace o barvě a poloze. Například obraz listu je popsán pomocí bodů, kterými procházejí jednotlivé čáry tvořící obrys listu. Barva listu je určena barvou obrysu a barvou plochy uvnitř obrysu.



Čáry ve vektorové grafice.

Když upravujete vektorovou grafiku, měníte vlastnosti úseček a křivek, které popisují její tvar. Můžete měnit polohu, velikost, tvar a barvu vektorové grafiky bez ovlivnění kvality jejího vzhledu. Vektorové grafiky jsou nezávislé na rozlišení, což znamená, že je lze zobrazovat na výstupních zařízeních s různým rozlišením bez jakékoli ztráty kvality.

Bitmapová grafika

Bitmapová grafika popisuje obrazy s použitím barevných teček, nazývaných *obrazové body*, uspořádaných ve

formě mřížky. Například obraz listu je popsán konkrétním umístěním a barevnou hodnotou každého obrazového bodu v mřížce, takže obraz vzniká podobně jako mozaika.



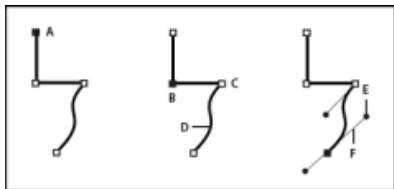
Obr. body v bitmapové grafice.

Když upravujete bitmapovou grafiku, měníte obrazové body, ne úsečky a křivky. Bitmapové grafiky jsou závislé na rozlišení, protože data popisující obraz se vztahují k mřížce konkrétní velikosti. Úpravami bitmapové grafiky může dojít ke změně kvality jejího vzhledu. Zejména při změně velikosti bitmapové grafiky mohou vzniknout zubaté okraje v důsledku změny rozmístění obrazových bodů v mřížce. Při zobrazení bitmapové grafiky na výstupním zařízení s nižším rozlišením, než jaké má samotný obraz, také dojde ke zhoršení kvality.

Cesty

Kdykoli v Animate nakreslíte čáru nebo tvar, vytvoříte tím linii nazývanou *cesta*. Cesta je tvořena jedním nebo více přímými nebo zakřivenými *segmenty*. Začátek a konec každého segmentu je označen *kotevními body*, které fungují jako špendlíky, držící na místě drát. Cesta může být buď *uzavřená* (například kružnice), nebo *otevřená*, to znamená se zřetelnými *koncovými body* (například vlnovka).

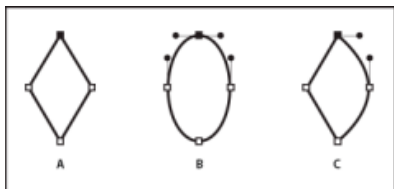
Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, *směrových bodů* na konci *směrových úseček*, které se zobrazují u kotevních bodů, nebo přetažením samotného segmentu cesty.



Součásti cesty

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

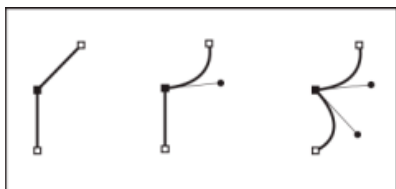
Cesty mohou mít dva druhy kotevních bodů: rohové body a hladké body. V *rohovém bodě* cesta ostře mění směr. V *hladkém bodě* jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho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



Body na cestě

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

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



Rohový bod může spojit přímé i zakřivené segmenty.

Poznámka: *Nezaměňujte rohové a hladké body s přímými a zakřivenými segmenty.*

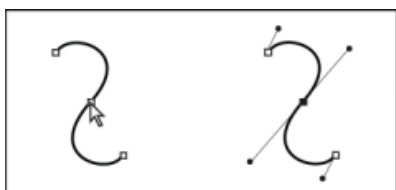
Obrys cesty se nazývá *tah*. Barva nebo přechod aplikovaný na otevřenou nebo uzavřenou vnitřní oblast cesty se nazývá *výplň*. Tah může mít tloušťku (šířku), barvu a vzor přerušování. Když vytvoříte cestu nebo tvar, můžete změnit vlastnosti jejího tahu a výplně.

Směrové úsečky a směrové body

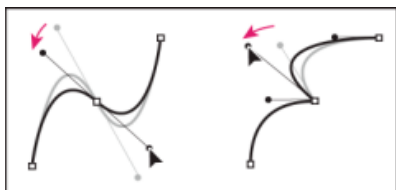
Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo když vyberete samotný segment), u kotevních bodů připojených segmentů se zobrazí *směrová táhla*, která jsou tvořena *směrovými úsečkami* končícími ve *směrových bodech*. Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených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

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

Naproti tomu rohový bod může mít dvě, jednu nebo žádnou směrovou úsečku, podle toho, zda spojuje dva, jeden nebo žádný zakřivený segment. Směrové úsečky rohového bodu udržují zalomení cesty použitím různých úhlů. Když přesunete směrovou úsečku rohového bodu, upraví se pouze křivka na té straně bodu, na které leží daná směrová úsečka.

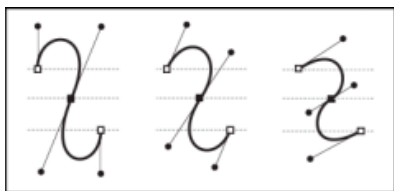


Když vyberete kotevní bod (vlevo), objeví se směrové úsečky na všech zakřivených segmentech, spojených s kotevním bodem (vpravo).



Nastavení směrových úseček hladkého bodu (vlevo) a rohového bodu (vpravo).

Směrové úsečky jsou vždy tangenciální (kolmé k poloměru) ke křivce v kotevním bodě. Úhel každé směrové úsečky určuje sklon křivky a délka každé směrové úsečky určuje výšku nebo hloubku oblouku.



Přemístění a změna délky směrových úseček mění sklon křivek.

[Na začátek stránky](#)

Režimy kreslení a grafické objekty

V Animate můžete pomocí různých režimů kreslení a kreslicích nástrojů vytvářet několik různých typů grafických objektů. Každý typ má své výhody i nevýhody. Díky pochopení možností jednotlivých typů grafických objektů se budete moci správně rozhodovat, které typy objektů ve vaší práci použít.

Poznámka: Grafické objekty fungují v Animate jako položky na vymezené ploše. Animate umožňuje grafické objekty přesunovat, kopírovat, mazat, transformovat, vrstvit na sebe, zarovnávat a seskupovat. „Grafické objekty“ v Animate se liší od „objektů jazyka ActionScript“, které jsou součástí programovacího jazyka ActionScript®. Nepleťte si tato dvě různá použití výrazu „objekty“. Další informace o objektech v tomto programovacím jazyce najdete v části O datových typech v příručce [Učíme se jazyk ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate](#) nebo v části Datové typy v příručce ActionScript 3.0 pro vývojáře.

Slučovací režim kreslení

Výchozí kreslicí režim automaticky slučuje kreslené tvary, pokud se navzájem překrývají. Když nakreslíte tvary, které se ve stejné vrstvě navzájem překrývají, vrchní tvar vysekne překrytou část tvaru ležícího pod ním. Kreslení tvarů je tudíž destruktivním kreslicím režimem. Pokud například nakreslíte kruh a na něj umístíte menší kroužek, který pak vyberete a přesunete, překrývaná část většího kruhu se odstraní.

Když má tvar tah i výplň, považují se tyto dva atributy za samostatné grafické prvky, které lze nezávisle na sobě vybírat a přesunovat.



Tvary vytvořené ve slučovacím režimu kreslení se sloučí dohromady, pokud se překrývají. Když horní tvar vyberete a posunete ho, tvar ležící pod ním se změní.

Jak zapnout slučovací režim kreslení

1. V panelu nástrojů vyberte volbu Sloučit kresby.
2. Z panelu nástrojů vyberte kreslicí nástroj a táhněte jím ve vymezené ploše

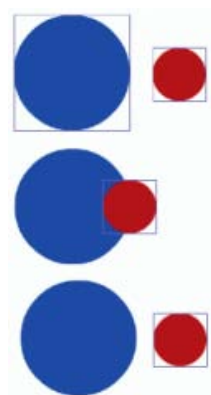
Poznámka: Animate ve výchozím nastavení používá slučovací režim kreslení.

Režim kreslení objektu

Tento režim vytváří tvary, které se označují jako *objekty kresby*. Objekty kresby jsou samostatné grafické objekty, které se při překrytí vzájemně automaticky neslučují. Tvary tedy můžete překrývat, aniž by se změnil jejich vzhled, když je od sebe oddálíte nebo změníte jejich uspořádání. Animate vytvoří každý tvar jako samostatný objekt, se kterým můžete jednotlivě manipulovat.

Když je nástroj pro kreslení v režimu kreslení objektu, tvary, které s ním vytváříte, jsou zcela nezávislé. Tah a výplň tvaru nejsou samostatnými prvky, a tvary, které se překrývají, se navzájem nijak neovlivňují. Když vyberete tvar vytvořený v režimu Kreslení objektu, aplikace Animate kolem něj vytvoří obdélníkový ohraničovací rámeček, abyste ho snáz viděli.


Poznámka: Nastavte předvolby citlivosti na dotek při vybírání tvarů vytvořených pomocí režimu kreslení objektu.



Tvary vytvořené pomocí režimu kreslení objektu zůstávají jako samostatné objekty, se kterými můžete jednotlivě manipulovat.

Jak zapnout režim kreslení objektu

Chcete-li tvary kreslit pomocí režimu kreslení objektu, je nutné jej výslovně spustit.

1. Vyberte kreslicí nástroj, který podporuje režim kreslení objektu (nástroje tužka, čára, pero, štětec, elipsa, obdélník nebo mnohoúhelník).
2. Z kategorie Volby na panelu nástrojů vyberte tlačítko Kreslení objektu , případně můžete mezi slučovacím režimem a režimem kreslení objektu přepínat stisknutím klávesy J. Tlačítko Kreslení objektu slouží k přepínání mezi slučovacím režimem a režimem kreslení objektu. Můžete nastavit předvolby citlivosti na dotek při vybírání tvarů vytvořených pomocí režimu kreslení objektu.
3. Táhněte myší ve vymezené ploše.

Převedení tvaru vytvořeného pomocí slučovacího režimu kreslení na tvar režimu kreslení objektu



1. Ve vymezené ploše vyberte daný tvar.
2. Chcete-li tvar převést na tvar režimu kreslení objektu, vyberte možnosti Změnit > Kombinovat objekty > Sjednotit. Po převodu bude tvar považován za objekt vektorové kresby, jehož vzhled se interakcí s jinými tvary nemění.

Poznámka: Chcete-li dva nebo více tvarů spojit do jednoho objektového tvaru, použijte příkaz *Sjednotit*.

Základní objekty

Základní objekty jsou tvary, které vám umožňují nastavovat jejich charakteristiky v inspektoru vlastností. Můžete přesně ovládat velikost, zaoblení rohů a další vlastnosti tvaru kdykoli poté, co jste tvar vytvořili, aniž byste ho museli celý znovu kreslit.

K dispozici jsou dva typy základních tvarů: obdélníky a elipsy.

1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Základní obdélník  nebo Základní elipsa .
2. Táhněte myší ve vymezené ploše.

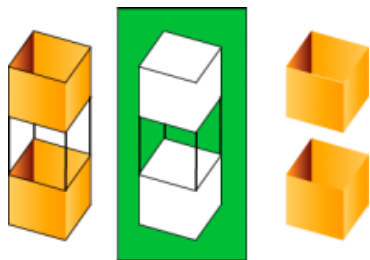
Překrývající se tvary

Když nakreslíte čáru přes jinou čáru nebo nakreslený tvar ve Slučovacím režimu kreslení, jsou překrývající se čáry rozděleny do segmentů v bodech protnutí. Chcete-li každý segment jednotlivě vybrat, přesunout nebo změnit jeho velikost, použijte nástroj pro výběr.



Výplň; výplň, přes kterou je nakreslená čára; tři výsledné segmenty čáry.

Při kreslení přes tvary a čáry se překrytá část nahradí tím, co leží na ní. Při malování stejnou barvou se tvary sloučí dohromady. Při malování jinou barvou zůstanou tvary nezávislé. Tyto funkce používejte k vytváření masek, vystřížení a jiných negativních obrazů. Například následující vystřížení je vytvořeno přemístěním neseskupeného obrazu draka na zelený obdélník, odznačením draka a pak oddálením vyplněných částí draka od zeleného obdélníku.



Vystřížení obrazu draka.

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

Společnost Adobe také doporučuje

- Seskupené objekty
- Vytváření a organizace vrstev

Barva

Panel barev

Panel Políčka barev

Barevné palety

Vytvoření nebo úprava plných barev

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

Barevné modely popisují barvy, které vidíme a se kterými pracujeme v digitálních grafikách. Každý barevný model, jako je RGB, CMYK nebo HSB, představuje jinou metodu popisu a klasifikace barev. Barevné modely využívají pro reprezentaci viditelného spektra barev číselné hodnoty. Barevný prostor je variantou barevného modelu a má specifický gamut (neboli rozsah) barev. Například v rámci barevného modelu RGB existuje mnoho různých barevných prostorů: Adobe RGB®, sRGB a Apple® RGB. Přestože každý z těchto barevných prostorů definuje barvy s použitím stejných tří os (R, G a B), jejich gamuty jsou rozdílné.

Při práci s barvami v grafice ve skutečnosti nastavujete číselné hodnoty v souboru. Je snadné si určité číslo představit jako nějakou barvu, ale tyto číselné hodnoty nejsou samy o sobě absolutními barvami – mají barevný význam pouze v rámci barevného prostoru daného zařízení, které barvu vytváří.

Protože každé zařízení má svůj vlastní barevný prostor, dokáže reprodukovat pouze barvy ve svém gamutu. Při přesunutí obrazu z jednoho zařízení na jiné se mohou barvy obrazu změnit, protože každé zařízení interpretuje hodnoty RGB nebo HSB podle svého vlastního barevného prostoru. Například na výtisku vytištěném na stolní tiskárně nelze přesně reprodukovat všechny barvy zobrazené na monitoru. Tiskárna pracuje v barevném prostoru CMYK, zatímco monitor pracuje v barevném prostoru RGB. Jejich gamuty se navzájem liší. Některé barvy vytvářené tiskovými barvami nelze zobrazit na monitoru, a naopak některé barvy, které lze zobrazit na monitoru, nelze reprodukovat pomocí tiskových barev na papíře.


Při vytváření barev pro použití v dokumentech aplikace Animate mějte na paměti, že i když není možné dokonale sesouhlasit všechny barvy v různých zařízeních, můžete dosáhnout dobrých výsledků s uvážením možností grafického zobrazení zařízení, které používáte pro cílové obecnstvo.

Aplikace Adobe Animate CC umožňuje používat, vytvářet a modifikovat barvy pomocí barevných modelů RGB a HSB. S použitím výchozí palety nebo palety, kterou si vytvoříte, můžete volit barvy, jež se mají aplikovat na tah nebo výplň objektu, který se chystáte vytvořit, nebo na objekt, který již je ve vymezené ploše.

Při aplikování barvy tahu na tvar můžete provést libovolné z následujících úkonů:

- Aplikovat plnou barvu, přechod nebo bitmapu na výplň tvaru. Chcete-li na tvar aplikovat bitmapovou výplň, musíte bitmapu importovat do aktuálního souboru. Vyberte libovolnou plnou barvu nebo přechod a také styl a tloušťku tahu.
- Chcete-li vytvořit obtažený tvar bez výplně, použijte pro výplň volbu Bez barvy.
- Chcete-li vytvořit neobtažený tvar s výplní, použijte pro obrys volbu Bez barvy.
- Na text aplikujte výplň plnou barvou.

Pomocí panelu Barvy můžete vytvářet a upravovat plné barvy a výplně přechodem v režimech RGB a HSB.

Chcete-li použít výběr barvy systému, vyberte v dialogovém okně Barva tahu ikonu Výběr barvy  nebo ovladač Barva výplně v panelu Barvy, panelu nástrojů nebo inspektoru vlastností tvaru.

Panel Barvy umožňuje měnit paletu barev souboru FLA, měnit barvy tahů a výplní a provádět následující akce:

- Pomocí panelu Políčka barev importovat, exportovat, odstraňovat a jinak upravovat paletu barev pro určitý soubor FLA.
- Vybírat barvy v hexadecimálním režimu.
- Vytvářet vícebarevné přechody.
- Pomocí přechodů vytvářet širokou škálu efektů, například dodat dvojrozměrnému objektu dojem hloubky.

Panel barev obsahuje následující ovládací prvky:

Barva tahu Slouží ke změně barvy tahu nebo okraje grafického objektu.

Barva výplně Slouží ke změně barvy výplně. Výplň je plocha barvy, která vyplňuje tvar.

Nabídka Typ barvy Slouží ke změně stylu výplně:

Neurčeno Odstraní výplň.

Plná barva Vytvoří jednobarevnou výplň.

Lineární přechod Vytvoří přechod, který se prolíná na lineární cestě.

Kruhový přechod Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven po kruhové cestě ze středového bodu.

Bitmapová výplň Dlaždicově vyplní vybranou oblast výplně bitmapovým obrazem, který si můžete vybrat. Když zvolíte možnost Bitmapa, můžete pomocí dialogového okna vybrat na svém lokálním počítači požadovaný bitmapový obraz a přidat ho do knihovny. Tuto bitmapu můžete aplikovat jako výplň; výsledný vzhled je podobný jako při použití mozaikového vzoru, kdy se obraz uvnitř tvaru opakuje.

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

RGB Umožňuje změnit optickou hustotu červené (Red), zelené (Green) a modré (Blue) ve výplni.

Alfa Slouží k nastavení krytí výplně plnou barvou nebo krytí pro momentálně vybraný jezdec u výplně přechodem. Při použití hodnoty alfa 0 % se vytvoří neviditelná (neboli průhledná) výplň; při použití hodnoty alfa 100 % se vytvoří zcela neprůhledná výplň.

Aktuální vzorek barvy Zobrazuje aktuálně vybranou barvu. Pokud z nabídky typů výplně vyberete některý typ výplně přechodem (Lineární nebo Kruhový), v políčku Aktuální vzorek barvy se zobrazí změny barev v přechodu, který vytvoříte.

Systémový výběr barvy Umožňuje vybrat barvu na základě vizuální kontroly. Klikněte na Systémový výběr barvy a táhněte zaměřovacím křížem, dokud nenajdete požadovanou barvu.

Hexadecimální hodnota Zobrazí hexadecimální hodnotu aktuální barvy. Chcete-li barvu změnit s použitím hexadecimální hodnoty, zadejte novou hodnotu. Hexadecimální hodnoty barev jsou šestimístné alfanumerické kombinace, které představují jednotlivé barvy.

Hustota Umožňuje nastavit barvy, které se mají aplikovat za hranicemi lineárního nebo kruhového přechodu.

Rozšířit barvu (Výchozí nastavení) Aplikuje za koncem přechodu barvy, které zadáte.

Zrcadlit barvu Slouží k vyplnění tvaru barvami přechodu s použitím zrcadlového efektu. Přechody, které určíte, se opakují ve vzorku od začátku přechodu do konce a pak se opakují v opačném pořadí od konce přechodu k začátku a pak znovu od začátku do konce, dokud se nevyplní celý vybraný tvar.

Opakovat barvu Opakuje přechod od začátku přechodu do konce, dokud se nevyplní celý vybraný tvar.

Poznámka: Režimy přetečení podporují pouze verze Adobe Flash Player 8 a novější.

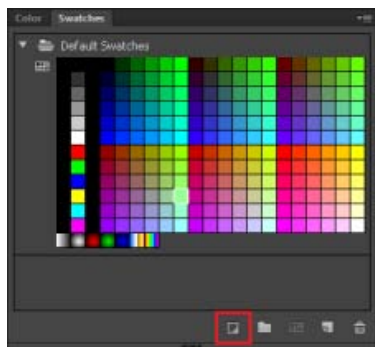
Lineární RGB Vytváří lineární nebo radiální přechod dle standardu SVG (Scalable Vector Graphics).

[Na začátek stránky](#)

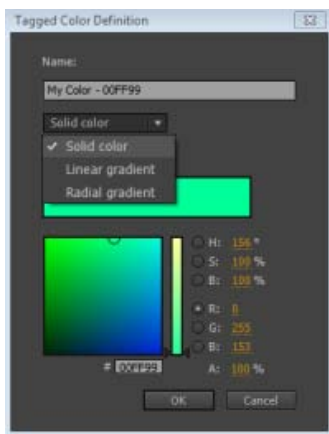
Panel Políčka barev

Políčka barev umožňují jednoduché opětovné používání a aktualizaci barev v dokumentech. Políčka barev označená tagy nyní můžete vytvářet výběrem barvy z políček barev. Po vytvoření políčka barev označeného tagy a jeho použití u tvarů a cest v obsahu aplikace Animate bude změna barvy v políčku označeném tagy automaticky aktualizovat veškerý obsah, který ji používá.

1. Klikněte na položky Okno > Barvy.
2. Na kartě Políčka barev panelu Barvy vyberte barvu, kterou chcete převést na políčko barvy označené tagem, a v dolní části panelu klikněte na tlačítko Převést na políčko barvy označené tagy.

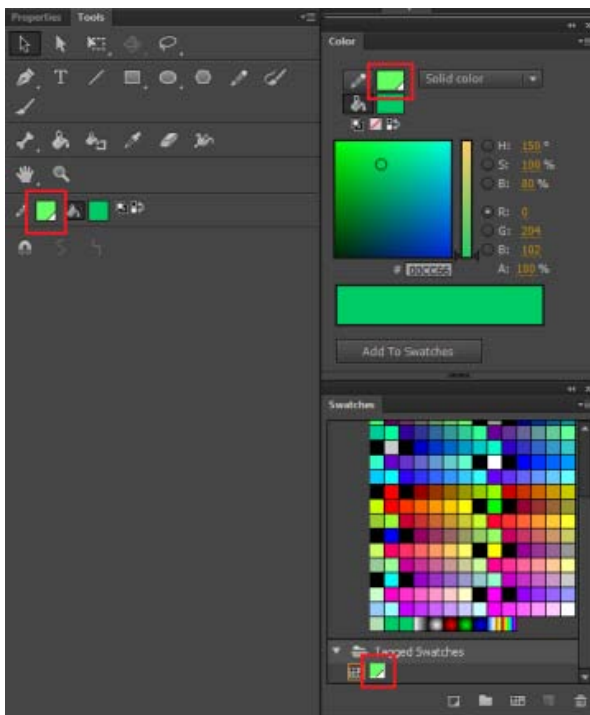


3. V dialogovém okně Definice barvy označené tagem určete následující nastavení:
 - Název nového políčka barvy.
 - Výběr pevné barvy, lineárního přechodu nebo kruhového přechodu.
 - Barva, kterou určíte tak, že zadáte hodnoty HSB (odstín, sytost a jas) nebo RGB (červená, zelená a modrá)



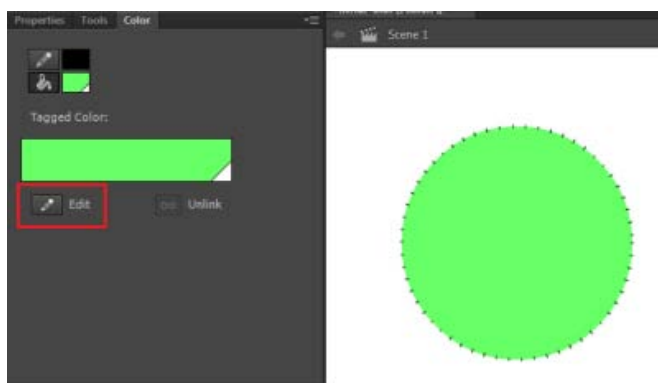
Dialogové okno Definice barvy označené tagem

Nové políčko barvy označené tagem se zobrazuje na kartách Barvy i Políčka barev panelu Barvy a na panelu Nástroje.

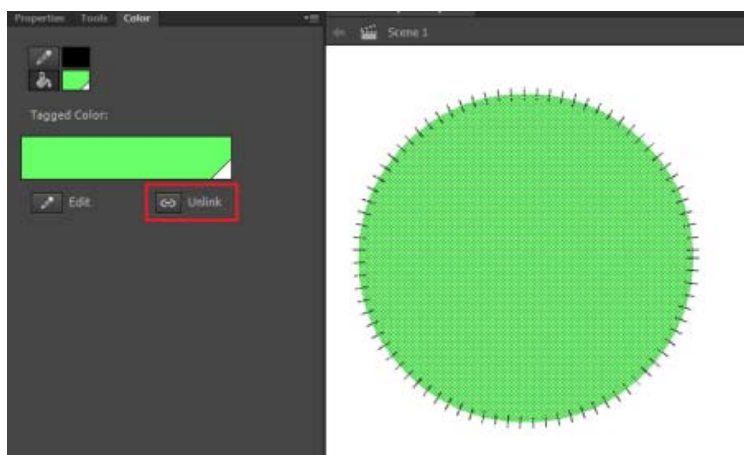


Nově vytvořená políčka barev na panelu Barvy, Políčko barvy a Nástroje

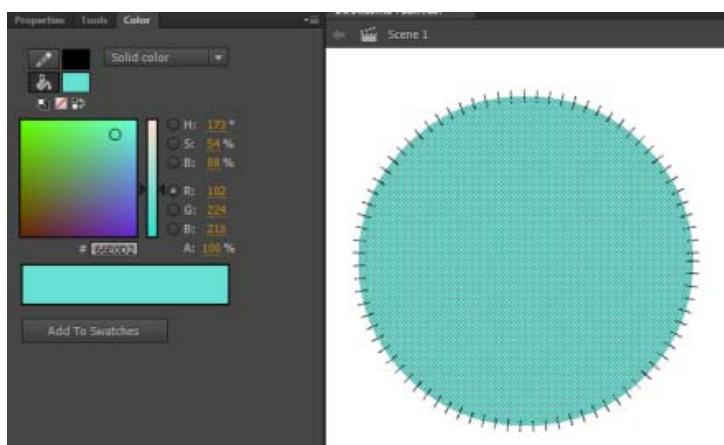
4. Když panel Barvy otevřete po výběru objektu, který používá políčko barvy označené tagy, uvidíte možnosti pro úpravu vlastností barvy. Pokud změníte vlastnosti barvy, změny se automaticky projeví ve všech prvcích plochy, které políčko barvy označené tagem používají.



5. Na políčko barvy můžete dvakrát kliknout nebo ho můžete vybrat a kliknutím na tlačítko Upravit otevřít dialogové okno Definice barvy označené tagem a provést změny barvy v políčku.
6. Pokud chcete zrušit propojení tvaru, který používá políčko barvy ze vzorníku políček barev, vyberte tvar a klikněte na tlačítko Zrušit připojení. Pro tvar můžete vybrat novou barvu z panelu Barvy.



Možnost Zrušit připojení



Výběr jiné barvy tvaru z panelu Barvy

Barevné palety

Každý soubor aplikace Animate CC obsahuje svou vlastní paletu barev, která je uložena v dokumentu aplikace Animate. V aplikaci Animate CC se paleta souboru zobrazuje jako vzorky barev v ovládacích prvcích Barva výplně a Barva tahu a také na panelu Políčka barev. Výchozí barevná paleta obsahuje 216 barev bezpečných pro web. Chcete-li do aktuální palety barev přidávat barvy, použijte panel Barvy. Mezi soubory aplikace Animate i mezi aplikací Animate CC a jinými aplikacemi je možné importovat a exportovat palety plných barev i barev přechodů.

Výchozí paleta a paleta bezpečných webových barev

Aktuální paletu uložte jako výchozí paletu, nahraďte aktuální paletu výchozí paletou určenou pro daný soubor, nebo načtete paletu bezpečných webových barev a použijte ji namísto aktuální palety.

- Chcete-li načíst nebo uložit výchozí paletu, z nabídky v pravém horním rohu panelu Políčka barev vyberte jeden z následujících příkazů:

Načíst výchozí barvy:

Aktuální paletu nahradí výchozí paletou.

Uložit jako výchozí:

Aktuální barevnou paletu uloží jako výchozí paletu. Při vytváření nových souborů se použije nová výchozí paleta.


- Chcete-li načíst paletu 216 bezpečných webových barev, z nabídky v pravém horním rohu panelu Políčka barev vyberte Webová paleta 216..
- Z nabídky v pravém horním rohu panelu Políčka barev vyberte Uspořádat podle barvy.

Uspořádání a opakované použití barev

Panel Políčka barev umožňuje uspořádání barev a barevných palet do hierarchické struktury pomocí prvků složek a palet barev.

Vytvoření složky

Ve výchozím nastavení jsou všechny barvy uspořádány ve složce Výchozí políčka barev. Existující barvy je možné uspořádat ve složkách pomocí panelu Políčka barev. Novou složku vytvoříte tímto postupem:



1. V aplikaci Animate CC vyberte položku **Okno > Políčka barev**.
2. Na panelu Políčka barev klikněte na tlačítko .
3. Zadejte pro složku políček barev výstižný název.

Složku můžete vytvořit i tak, že vyberete některou složku, paletu barev nebo vzorek a kliknete na možnost Duplikovat jako složku v rozevírací nabídce.

Vytvoření palety barev (skupiny vzorků)

Paleta barev je skupina vzorků (barev), která představuje barevný motiv pro váš obsah. Palety barev můžete vytvářet uvnitř složek a přidávat do nich vzorky barev. Paletu barev vytvoříte tímto postupem:



1. V aplikaci Animate CC vyberte položku **Okno > Políčka barev**.

2. Na panelu Políčka barev vyberte libovolnou složku a kliknutím na tlačítko  vytvořte prázdnou paletu.
3. Políčka barev můžete přidat do barevné palety přetažením existující barvy nebo kliknutím na tlačítko .

Paletu barev můžete vytvořit i tak, že vyberete některou složku, paletu barev nebo políčko barvy a kliknete na možnost Duplikovat jako paletu v rozevírací nabídce.

Vytváření nebo přidávání barev do barevné palety

Můžete vytvářet políčka barev nebo přidávat existující vzorky do barevných palet. Políčko barvy vytvoříte tímto postupem:

1. V aplikaci Animate CC vyberte položku Okno > Políčka barev.
2. Na panelu Políčka barev vyberte libovolnou barevnou paletu ve složce a kliknutím na tlačítko  vytvoříte nové políčko barvy. Vytvoří se nové políčko barvy, ve kterém bude použita aktuálně vybraná barva na panelu Barvy. Můžete také vybrat existující políčko barvy a kliknutím na tlačítko  ho duplikovat v paletě.

Vzorek můžete vytvořit i tak, že vyberete některou složku, paletu barev nebo vzorek a kliknete na možnost **Duplikovat jako políčko barvy** v rozevírací nabídce.

1. Z nabídky v pravém horním rohu panelu Políčka barev vyberte jeden z následujících příkazů
 - Chcete-li do aktuální palety přidat naimportované barvy, vyberte tlačítko Přidat barvy.
 - Chcete-li aktuální paletu nahradit naimportovanými barvami, vyberte možnost Nahradit barvy.
2. Najděte požadovaný soubor, vyberte ho a klikněte na OK.
1. Z nabídky v pravém horním rohu panelu Políčka barev vyberte Uložit barvy a zadejte název barevné palety.
2. V nabídce Uložit jako typ (Windows) nebo Formát (Macintosh) vyberte Barevná sada aplikace Animate nebo Tabulka barev. Klikněte na tlačítko Uložit.

[Na začátek stránky](#) 




Vytvoření nebo úprava plných barev

Jakoukoli barvu můžete vytvořit pomocí panelu Barvy. Pokud je ve vymezené ploše vybrán nějaký objekt, budou se úpravy barev, které provedete v panelu Barvy, aplikovat na daný výběr. Barvy můžete vybírat v režimu RGB nebo HSB, nebo můžete panel rozšířit a použít hexadecimální režim. Také můžete určit hodnotu alfa a tím definovat míru průhlednosti určité barvy. Kromě toho můžete vybírat barvy z existující barevné palety.

Panel Barvy můžete rozšířit, aby namísto pruhu barev zobrazoval větší barevný prostor, rozdělené políčko znázorňující aktuální barvu a předchozí barvu a také jezdec Jas, kterým lze upravovat jas barev ve všech barevných režimech.

1. Chcete-li aplikovat barvu na existující kresbu, vyberte objekt nebo objekty ve vymezené ploše a pak zvolte Okno > Barvy.
2. Kliknutím na ikonu tahu nebo výplně určete, který atribut chcete modifikovat.

Poznámka: Klikněte na ikonu, ne na ovládací prvek barvy, jinak se otevře dialogové okno pro výběr barvy.

3. Pokud jste v kroku 3 vybrali ikonu výplně, zkontrolujte, že je v nabídce Typ vybraná volba Plná.
4. Pokud je ve vymezené ploše vybrán nějaký objekt, budou se úpravy barev, které provedete v panelu Barvy, aplikovat na daný výběr. Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li vybrat barvu, klikněte na barevný prostor v panelu Barvy. Chcete-li upravit jas barvy, přetáhněte jezdec Jas.
- Poznámka:** Chcete-li vytvořit jiné barvy než černou nebo bílou, zkontrolujte, že posuvník jasu není nastavený zcela na kraji.
- Zadejte hodnoty do textových polí hodnot barev: Červená (Red), Zelená (Green) a Modrá (Blue) pro režim RGB; Odstín (Hue), Sytost (Saturation) a Jas (Brightness) pro režim HSB; nebo hexadecimální hodnoty pro hexadecimální režim zobrazení. Zadááním hodnoty Alfa určete míru průhlednosti barvy od 0 (zcela průhledná) do 100 (zcela neprůhledná).
 - Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev, černé a bílé (černý tah a bílá výplň), klikněte na tlačítko Černá a bílá .
 - Chcete-li navzájem prohodit barvu výplně a tahu, klikněte na tlačítko Zaměnit barvy .
 - Nechcete-li na výplň nebo tah aplikovat žádnou barvu, klikněte na tlačítko Bez barvy .
- Poznámka:** Tah nebo výplň bez barvy nemůžete použít na existující objekt. Místo toho vyberte existující tah nebo výplň a odstraňte je.
- Klepněte na ovládací prvek Barva tahu nebo Barva výplně a vyberte požadovanou barvu.
5. Chcete-li novou barvu přidat do seznamu vzorků barev pro aktuální dokument, z nabídky v pravém horním rohu vyberte Přidat políčka barev.

[Na začátek stránky](#) 

Duplikování, odstraňování a vymazání barev

Můžete duplikovat barvy v paletě, odstraňovat jednotlivé barvy nebo vymazat všechny barvy z palety.

- Chcete-li některou barvu duplikovat nebo odstranit, vyberte Okna > Políčka barev, klikněte na barvu, kterou chcete duplikovat nebo odstranit, a pak z nabídky panelu vyberte Duplikovat políčko nebo Odstranit políčko. Při duplikování políčka barvy se zobrazí ikona plechovky barvy. Chcete-li duplikovat vybranou barvu, klepněte na prázdnou oblast panelu Políčka barev s plechovkou barvy.
- Chcete-li vymazat všechny barvy z palety, z nabídky panelu Políčka barev vyberte Vymazat barvy. Z palety se odstraní všechny barvy vyjma černé a bílé.



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

Tahy, výplně a přechody v Animate CC

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

Nastavení tahu a barvy výplně

Změna malovaných oblastí

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Uzamčení přechodu nebo bitmapy pro vyplnění vymezené plochy

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření nebo úprava přechodové výplně

Přechod je vícebarevná výplň, ve které jedna barva postupně přechází v jinou barvu. Aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) umožňuje v přechodu použít až 15 různých barev. Vytvoření výplně přechodem je dobrý způsob, jak vytvořit plynulé odstupňování barev přes jeden nebo více objektů. Přechod můžete uložit jako políčko vzorníku a usnadnit tak aplikování přechodu na více objektů. V aplikaci Animate lze vytvořit dva typy přechodů:

Lineární přechody mění barvu podle jediné osy (vodorovné nebo svislé).

Kruhové přechody mění barvu směrem ven od středového ohniskového bodu. Můžete upravit směr přechodu, jeho barvy, umístění ohniskového bodu a mnoho dalších vlastností přechodu.

Aplikace Animate CC nabízí další možnosti ovládání lineárních a kruhových přechodů určených pro přehrávač Flash Player. Tyto ovládací prvky, kterým se říká režimy přetečení, umožňují určit, jak se mají barvy aplikovat za hranicemi přechodu.

1. Chcete-li aplikovat výplň přechodem na existující kresbu, vyberte objekt nebo objekty ve vymezené ploše.
2. Pokud není panel Barvy zobrazený, vyberte příkaz Okno > Barvy.
3. Chcete-li vybrat zobrazení barevného režimu, zvolte možnost RGB (výchozí nastavení) nebo HSB na panelu nabídek.
4. Z nabídky Typ vyberte typ přechodu:

Lineární Vytvoří přechod, který se mění po přímé čáře od počátečního ke koncovému bodu.

Radiální Vytvoří přechod, který se prolíná směrem ven po kruhové cestě ze středového bodu.

Poznámka: Pokud publikujete pro přehrávač Flash Player 8 nebo novější a vyberete lineární nebo kruhový přechod, potom panel Barva bude zahrnovat dvě další volby. Za prvé se pod nabídkou Typ objeví ještě nabídka Přetečení. Nabídka Přetečení slouží k ovládání barev aplikovaných za hranicemi přechodu. Za druhé se objeví pruh pro definování přechodu, pod kterým jsou ukazatele indikující barvy přechodu.

5. (Volitelně) Chcete-li aplikovat přechod, vyberte režim přetečení z nabídky Přetečení: Rozšířit (výchozí režim), Zrcadlit nebo Opakovat.
6. (Volitelně) Chcete-li vytvořit lineární nebo kruhový přechod vyhovující SVG (Scalable Vector Graphics), zaškrtněte políčko Lineární RGB. Tím umožníte plynulý vzhled přechodu při zobrazení v různých měřítkách po jeho prvním použití.

7. Chcete-li změnit barvu v přechodu, vyberte jeden z ukazatelů barev pod panelem definice přechodu (trojúhelník v horní části vybraného ukazatele barvy se změní na černý). Pak klikněte do panelu barevného prostoru, který se zobrazí nad panelem přechodu. Přetažením jezdce Jas upravte jas barvy.
8. Chcete-li do přechodu přidat další ukazatel, klepněte na pruh definice přechodu nebo pod něj. Vyberte barvu pro nový ukazatel, jak je popsáno v předchozím kroku.
Můžete přidat až 15 ukazatelů barvy, takže můžete vytvořit přechod až s 15 změnami barev.
9. Chcete-li změnit polohu ukazatele v přechodu, přetáhněte ukazatel podél pruhu definice přechodu. Chcete-li ukazatel odstranit, odtáhněte ho dolů mimo pruh definice přechodu.
10. Chcete-li přechod uložit, klepněte na trojúhelník v pravém horním rohu panelu Barvy a z nabídky vyberte Přidat políčko.
Přechod bude přidán do panelu Políčka barev pro aktuální dokument.
11. Chcete-li přechod transformovat, například vytvořit svislý přechod namísto vodorovného přechodu, použijte nástroj transformace přechodu. Další informace najdete v části [Transformování výplní přechodem a bitmapových přechodů](#).

[Na začátek stránky](#) ¹³

Nastavení tahu a barvy výplně

Můžete specifikovat barvu tahu a výplně grafického objektu a tvary pomocí ovladače Barva tahu a Barva výplně v panelu Nástroje nebo pomocí Barva tahu a Barva výplně v Inspektoru vlastností.

Položky Barva tahu a Barva výplně v panelu Nástroje obsahují ovladače pro aktivaci polí Barva tahu a Barva výplně, které stanovují, zda jsou tahy nebo výplně vybraných objektů ovlivněny volbou barev. Část Barvy má ovladače pro rychlé resetování barev na výchozí hodnoty, nastavení barev tahů a výplní na Neurčeno a prohození barev výplně a tahů.

Kromě možnosti vybrat barvu tahu a výplně pro grafický objekt nebo tvar poskytuje Inspektor vlastností ovladače pro specifikování stylu a šířky tahu.

Chcete-li pomocí těchto ovládacích prvků změnit atributy kresby u existujících objektů, nejprve objekty vyberte ve vymezené ploše.

Viz také: Živý náhled barev.

Úpravy barvy tahu a výplně na panelu Nástroje

Ovládací prvky Barva tahu a Barva výplně v panelu nástrojů slouží k nastavení atributů kresby u nových objektů, které vytváříte nástroji pro kreslení a malování. Chcete-li pomocí těchto ovládacích prvků změnit atributy kresby u existujících objektů, nejprve objekty vyberte ve vymezené ploše.

- Klepněte na ovládací prvek Barva tahu nebo Barva výplně a vyberte požadovanou barvu.
- V překryvném okně klikněte na tlačítko Systémový výběr barvy a vyberte požadovanou barvu. Nebo najedťe ukazatelem nad různé barvy, čímž zobrazíte náhled efektu barvy na tvaru.
- V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.
- Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení barev (bílá výplň a černý tah), na panelu nástrojů klepněte na tlačítko Černá a bílá.
- Chcete-li odstranit kterýkoli tah nebo výplň, klepněte na tlačítko Bez barvy.

Poznámka: Tlačítko Bez barvy se zobrazí jen při vytváření elipsy nebo obdélníku. Můžete vytvořit objekt bez tahu nebo výplně, ale nemůžete tlačítko Bez barvy použít na existující objekt. Namísto toho vyberte existující tah nebo výplň a odstraňte je.

- Chcete-li navzájem prohodit barvu výplně a barvu tahu, klepněte v panelu nástrojů na

tlačítko Zaměnit barvy.

Aplikace Animate CC umožňuje zobrazit živý náhled barev tahu nebo výplně při jejich změně z nabídky Políčko barvy. Další informace naleznete v části Živý náhled barev.

Aplikování výplně plnou barvou s použitím inspektoru Vlastnosti

1. Ve vymezené ploše vyberte uzavřený objekt nebo objekty.
2. Vyberte Okno > Vlastnosti.
3. Chcete-li vyhledat nějakou barvu, klepněte na ovládací prvek Barva výplně a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte políčko barvy z palety.
 - V příslušném poli zadejte hexadecimální hodnotu barvy.

Výběr barvy, stylu a tloušťky tahu pomocí inspektoru Vlastnosti

Chcete-li změnit barvu, styl nebo tloušťku tahu u vybraného objektu, použijte ovládací prvek Barva tahu v inspektoru Vlastnosti. Jako styl tahu můžete použít některý z předem načtených stylů aplikace Animate. Můžete si také vytvořit vlastní styl. Chcete-li vybrat výplň plnou barvou, použijte ovládací prvek Barva výplně v inspektoru Vlastnosti.

1. Vyberte objekt nebo objekty ve vymezené ploše (v případě symbolů nejprve poklepáním přepněte do režimu úpravy symbolu).
2. Vyberte Okno > Vlastnosti.
3. Chcete-li vybrat styl tahu, klikněte na nabídku Styl a vyberte možnost. Chcete-li vytvořit vlastní styl, zvolte v inspektoru Vlastnosti možnost Vlastní, vyberte požadované volby v dialogovém okně Styl tahu a klikněte na tlačítko OK.

Poznámka: Pokud zvolíte jiný styl tahu než Plný, může dojít ke zvětšení souboru.

4. Chcete-li vybrat váhu tahu, nastavte posuvník tahu nebo zadejte do textového pole hodnotu.
5. Chcete-li zapnout přizpůsobení tahu, zaškrtněte políčko Přizpůsobení tahu. Přizpůsobení tahu nastaví kotevní body čar a křivek přesně na obrazové body, aby svislé nebo vodorovné čáry nebyly rozmazané.
6. Chcete-li nastavit styl konce cesty, vyberte některou volbu Konce:

Žádné Tah bude končit zároveň s koncem cesty..

Oblé Přidá zaoblené zakončení, které přesahuje konec cesty o polovinu tloušťky tahu..

Hranaté Přidá hranaté zakončení, které přesahuje konec cesty o polovinu tloušťky tahu..

7. (Volitelné) Pokud ke kreslení čar používáte nástroje Tužka nebo Štětce a režim kreslení je nastavený na možnost Hladké, můžete posuvníkem Vyhlazení v aplikaci Animate určit stupeň vyhlazení nakreslených čar.

Standardně je Vyhlazení nastaveno na hodnotu 50, ale můžete určit jakoukoli hodnotu od 0 do 100. Čím je hodnota vyhlazování vyšší, tím bude výsledná čára hladší.

Poznámka: Když je režim kreslení nastaven na volbu Narovnat nebo Inkoust, není jezdec Vyhlazení dostupný.

8. Chcete-li určit, jak se mají setkat dva segmenty cesty, vyberte některou volbu Spojit.

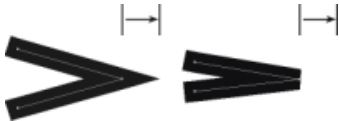
Chcete-li změnit rohy v otevřené nebo zavřené cestě, vyberte cestu a pak vyberte jinou volbu spojení.



Ostré, oblé a zkosené spoje

9. Aby nebyl ostrý spoj zkosený, zadejte Limit úkosu.

Čáry, jejichž délka přesahuje tuto hodnotu, se zakončí pravoúhle namísto špičatě. Například limit úkosu 2 pro tah o tloušťce 3 body znamená, že bude-li délka bodu dvojnásobná oproti šířce tahu, odstraní aplikace Animate mezní bod.



Použití Limitu úkosu.

Změna tahů u více čar nebo tvarů

Chcete-li změnit barvu tahu, tloušťku nebo styl čar nebo obrysů tvaru, použijte nástroj kalamář. Na čáry nebo obrysy tvarů můžete aplikovat jen plné barvy, ne přechody ani bitmapy.

Použití nástroje kalamář namísto vybírání jednotlivých čar umožňuje snadněji změnit atributy tahů více objektů najednou.

1. Z panelu nástrojů vyberte nástroj kalamář.
2. Vyberte barvu tahu.
3. V inspektoru Vlastností vyberte styl a tloušťku tahu.
4. Chcete-li aplikovat modifikace tahu, klikněte na objekt ve vymezené ploše.

Kopírování tahů a výplní

Nástrojem kapátko můžete zkopírovat atributy výplně a tahu z jednoho objektu a okamžitě je aplikovat na jiný objekt. Nástroj kapátko také umožňuje navzorkovat obraz v bitmapě, který chcete použít jako výplň.

1. Chcete-li aplikovat atributy tahu nebo vyplněné oblasti na jiný tah nebo vyplněnou oblast, vyberte nástroj kapátko a klepněte na tah nebo vyplněnou oblast, jejichž atributy chcete použít.

Když kliknete na tah, nástroj se automaticky změní v nástroj kalamář. Když klepnete na vyplněnou oblast, nástroj se automaticky změní v nástroj plechovka barvy se zapnutým modifikátorem Zamknout výplň.

2. Kliknutím na jiný tah nebo vyplněnou oblast aplikujte nové atributy.

Změna malovaných oblastí

Nástroj plechovka barvy slouží k vyplňování uzavřených oblastí barvou. Tento nástroj vám umožní:

- Vyplňovat prázdné plochy barvou a měnit barvu již vymalovaných oblastí.
- Malovat plnými barvami, přechody a bitmapovými výplněmi.
- Vyplnit barvou i oblasti, které nejsou zcela uzavřené.
- Můžete dát aplikaci Animate pokyn, aby při použití nástroje plechovka barvy uzavřel mezery v obrysech tvarů.

1. Z panelu nástrojů vyberte nástroj plechovka barvy.
2. Vyberte barvu a styl výplně.
3. Klikněte na modifikátor Velikost mezery v dolní části panelu nástrojů a vyberte požadovanou volbu velikosti mezery:
 - Neuzavírat mezery, chcete-li mezery před vyplněním tvaru uzavřít ručně. Ruční uzavření mezer může být rychlejší u složitých kreseb.
 - Možnost uzavření mezer aplikací Animate při použití výplně tvaru.


Poznámka: Pokud jsou mezery příliš velké, možná je budete muset uzavřít ručně.

4. Klikněte na tvar nebo uzavřenou oblast, kterou chcete vyplnit.

[Na začátek stránky](#) 

Přeměna přechodových a bitmapových výplní

Přechodovou nebo bitmapovou výplň přeměníte tím, že změníte její velikost, směr nebo střed.

1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj transformace přechodu . Pokud se nástroj transformace přechodu v panelu nástrojů nezobrazil, klepněte podržte nástroj Libovolná transformace a ze zobrazené nabídky vyberte nástroj Transformace přechodu.
2. Klikněte na plochu vyplněnou přechodem nebo bitmapou. Objeví se ohraničovací rámeček s táhly pro provádění úprav. Když je kurzor na kterémkoli z těchto táhel, změní se jeho vzhled tak, aby indikoval funkci daného táhla.

Středový bod Rolloverovou ikonou táhla středového bodu je čtyřstranná šipka.

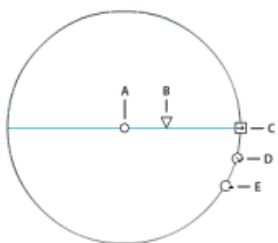
Ohniskový bod Táhlo ohniskového bodu se zobrazí jen tehdy, když vyberete kruhový přechod. Rolloverovou ikonou táhla ohniskového bodu je převrácený trojúhelník.

Velikost Rolloverovou ikonou táhla velikosti (střední ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je kroužek, uvnitř kterého je šipka.

Natočení Upravuje natočení přechodu. Rolloverová ikona táhla natočení (dolní ikona táhla na okraji ohraničovacího rámečku) je tvořena čtyřmi šipkami ve tvaru kroužku.

Šířka Upravuje šířku přechodu. Rolloverovou ikonou táhla šířky (čtvercové táhlo) je dvoustranná šipka.

Stisknutím klávesy Shift omezíte směr lineárního přechodu na násobky 45 stupňů.



Ovládací prvky kruhového přechodu

A. Středový bod **B.** Šířka **C.** Natočení **D.** Velikost **E.** Ohniskový bod.

3. Tvar přechodu nebo výplně můžete změnit libovolným z následujících způsobů:

- Chcete-li změnit polohu středového bodu výplně přechodem nebo bitmapové výplně, přetáhněte středový bod.



- Chcete-li změnit šířku výplně přechodem nebo bitmapové výplně, táhněte za čtvercové táhlo na straně ohraničovacího rámečku. (Tím se změní jen velikost výplně, ne velikost objektu obsahujícího výplň.)



- Chcete-li změnit výšku přechodové nebo bitmapové výplně, táhněte za čtvercové táhlo na dolní straně ohraničovacího rámečku.



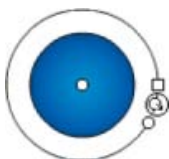
- Chcete-li pootočit výplň přechodem nebo bitmapovou výplň, táhněte za kruhové táhlo natočení v rohu. Také můžete táhnout za dolní táhlo na ohraničovacím kruhu kruhového přechodu nebo výplně.



- Chcete-li změnit velikost lineárního přechodu nebo výplně, přetáhněte čtvercové táhlo uprostřed ohraničovacího rámečku.



- Chcete-li změnit ohniskový bod kruhového přechodu, přetáhněte prostřední kruhové táhlo na ohraničovacím kruhu.



- Chcete-li zkosit výplň uvnitř tvaru, přetáhněte jedno z kruhových táhel na horní nebo pravé straně ohraničovacího rámečku.



- Chcete-li dlaždicově vyplnit tvar bitmapou, změňte velikost výplně.



Poznámka: Chcete-li při práci s velkými výplněmi nebo s výplněmi v blízkosti okraje vymezené plochy zobrazit všechna táhla, zvolte *Zobrazení > Pracovní plocha*.

Uzamčení přechodu nebo bitmapy pro vyplnění vymezené plochy

Výplň přechodem nebo bitmapovou výplň můžete uzamknout, aby to vypadalo, že výplň sahá přes celou vymezenou plochu a že objekty vymalované výplní jsou masky, skrz které je vidět pod nimi ležící přechod


nebo bitmapa.

Když máte při malování nástrojem štětec nebo plechovka barvy vybraný modifikátor Zamknout výplň, výplň přechodem nebo bitmapová výplň se roztáhne přes všechny objekty, které namalujete ve vymezené ploše.




Použitím modifikátoru Zamknout výplň vznikne dojem, jako byste na jednotlivé objekty ve vymezené ploše aplikovali jedinou výplň přechodem nebo bitmapovou výplň.

Použití uzamčené výplně přechodem

1. Vyberte nástroj štětec nebo plechovka barvy a zvolte přechod nebo bitmapu jako výplň.
2. Z nabídky Typ v panelu Barvy vyberte volbu Lineární nebo Kruhový.
3. Klepněte na modifikátor Zamknout výplň .
4. Nejprve vymalujte plochy, kde chcete mít střed výplně, a pak pokračujte dalšími plochami.

Použití uzamčené bitmapové výplně

1. Vyberte bitmapu, kterou chcete použít.
 2. Z nabídky Typ v panelu Barvy vyberte volbu Bitmapa.
 3. Vyberte nástroj štětec nebo plechovka barvy.
 4. Klepněte na modifikátor Zamknout výplň .
 5. Nejprve vymalujte plochy, kde chcete mít střed výplně, a pak pokračujte dalšími plochami.
- Rozdělování skupin a objektů
 - Práce s importovanými bitmapami



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

Kreslení čar a tvarů v Adobe Animate

[Kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry](#)

[Kreslení obdélníků a elips](#)

[Kreslení základních obdélníků](#)

[Kreslení základních elips](#)

[Kreslení elips a obdélníků](#)

[Kreslení mnohoúhelníků a hvězd](#)

[Režim kreslení objektu](#)

[Kreslení nástrojem tužka](#)

[Malování nástrojem štětec](#)

[Náhled a výstup kreslení](#)

[Vytvoření vlastních štětců](#)

[Knihovna štětců](#)

[Úpravy štětců](#)

[Vylepšování tahů a tvarů pomocí nástroje proměnlivá šířka](#)

[Přidání proměnlivé šířky k tahu pomocí nástroje Šířka](#)

[Přesouvání nebo kopírování proměnlivé šířky použité na tah](#)

[Změna proměnlivé šířky tahu](#)

[Odstranění proměnlivé šířky tahu](#)


[Ukládání profilů šířky](#)

[\(Pouze aplikace Animate CC\) Živý náhled barev](#)


[Na začátek stránky](#) ¹

Kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry

Chcete-li nakreslit jednu rovnou čáru, použijte nástroj čára.

1. Vyberte nástroj čára .
2. Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte požadované atributy tahu.

Poznámka: Pro nástroj čára nelze nastavit atributy výplně.

3. Klepnutím na tlačítko Kreslení objektů  v části Volby na panelu nástrojů vyberte buď slučovací režim, nebo režim kreslení objektu. Když je stisknuté tlačítko Kreslení objektů, je nástroj čára v režimu kreslení objektů.
4. Umístěte ukazatel na místo, kde má čára začínat, a táhněte do místa, kde chcete, aby končila. Tažením se stisknutou klávesou Shift omezíte směrové úsečky na násobky 45 stupňů.

[Na začátek stránky](#) ¹

Kreslení obdélníků a elips



Nástroji elipsa a obdélník můžete vytvářet tyto běžné geometrické tvary a aplikovat na ně tahy, výplně a zaoblené rohy. Kromě slučovacího režimu a režimu kreslení objektu nabízejí nástroje elipsa a obdélník také režim kreslení základních objektů.

Při vytváření obdélníků nebo elips pomocí nástrojů Základní obdélník nebo Základní elipsa aplikace Animate kreslí tvary jako samostatné objekty. Tyto tvary se liší od tvarů vytvářených pomocí režimu Kreslení objektu. Nástroje základních tvarů umožňují zadat poloměr rohů obdélníků pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností. Kromě toho lze zadat také počáteční a koncový úhel a vnitřní poloměr elips. U již vytvořeného základního tvaru můžete měnit poloměr a rozměry: tvar vyberte ve vymezené ploše a upravte nastavení ovládacích prvků v inspektoru Vlastnosti.

Poznámka: Když je vybraný kterýkoli z nástrojů pro kreslení základních tvarů, v Inspektoru vlastností zůstávají hodnoty posledně upravovaného základního objektu. Například když změníte jeden obdélník a potom chcete nakreslit druhý obdélník.

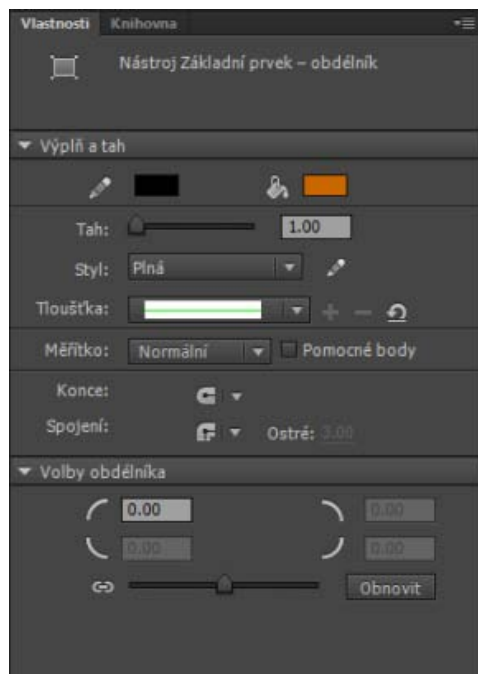
Poznámka: Chcete-li kreslit do středu vymezené plochy, přidržte při kreslení tvaru klávesu Alt.

Kreslení základních obdélníků

1. Chcete-li vybrat nástroj základní obdélník, klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník  a z rozbalovací nabídky vyberte nástroj základní obdélník .
2. Chcete-li vytvořit základní obdélník, táhněte nástrojem základní obdélník ve vymezené ploše.

Poznámka: Chcete-li změnit poloměr rohů při tažení nástrojem základní obdélník, stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů. Když mají rohy požadované zaoblení, klávesu uvolněte.

3. Zatímco je základní vybraný obdélník, můžete pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností tento tvar dále modifikovat nebo pro něj určit barvy výplně a tahu.



Vlastnosti pro základní obdélník.

Tyto kontroly Inspektoru vlastností jsou specifické pro nástroj Základní obdélník.

Ovládací prvky pro poloměr rohů obdélníku Umožňují určit poloměry zaoblení rohů pro obdélník. Do každého textového pole můžete zadat numerickou hodnotu vnitřního poloměru. Zadáním záporné hodnoty vznikne inverzní poloměr. Také můžete odznáčit ikonu omezení poloměru rohů a můžete upravit zaoblení každého rohu jednotlivě.



Obnovit Obnoví nastavení všech ovládacích prvků nástroje základní obdélník a vrátí základnímu obdélníku nakreslenému ve vymezené ploše jeho původní velikost a tvar.

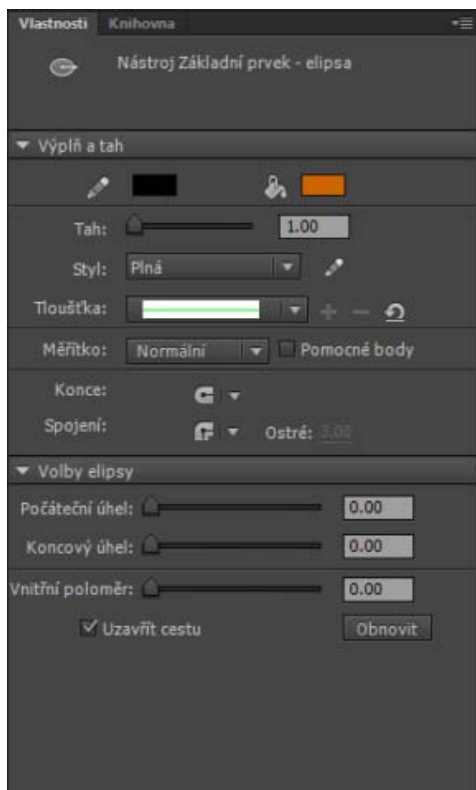
4. Chcete-li pro každý roh určit jiný poloměr zaoblení, odznačte ikonu zámku, která se

nachází v části voleb obdélníku inspektoru vlastností. Když je tato ikona vybraná, ovládací prvky pro nastavení poloměru jsou zamčené, takže všechny rohy mají stejné zaoblení.

5. Chcete-li obnovit poloměry rohů, klepněte na tlačítko Obnovit v inspektoru Vlastnosti.

Kreslení základních elips

1. Klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník  a vyberte nástroj základní elipsa .
2. Chcete-li vytvořit základní elipsu, táhněte nástrojem základní elipsa ve vymezené ploše. Chcete-li tvar omezit na kružnici, podržte při tažení klávesu Shift.
3. Zatímco je základní elipsa vybraná ve vymezené ploše, můžete pomocí ovládacích prvků v inspektoru vlastností tento tvar dále modifikovat nebo pro něj určit barvy výplně a tahu.



Vlastnosti pro základní elipsu.

Tyto kontroly Inspektoru vlastností jsou specifické pro nástroj Základní ovál.

Počáteční úhel/Koncový úhel Úhel počátečního bodu a koncového bodu oválu. Pomocí těchto ovládacích prvků můžete snadno měnit tvar elips a kružnic na kruhové výseče, polokruhy a jiné kreativní tvary.



Vnitřní poloměr Vnitřní poloměr (nebo ovál) uvnitř elipsy. Můžete buď zadat hodnotu vnitřního poloměru do příslušného pole, nebo můžete klepnout na jezdec a upravit velikost poloměru interaktivně. Můžete zadat hodnoty od 0 až 99, představující procento odstraněné výplně.

Zavřít cestu Umožňuje určit, zda má být cesta elipsy uzavřená (respektive cesty – pokud určujete vnitřní poloměr). Pokud určíte otevřenou cestu, neaplikuje se na výsledný tvar žádná výplň a nakreslí se jen tah. Volba Zavřít cestu je ve výchozím nastavení vybraná.

Obnovit Obnoví nastavení všech ovládacích prvků nástroje základní elipsa a základní elipse nakreslené ve vymezené ploše vrátí její původní velikost a tvar.

Kreslení elips a obdélníků

Nástroje elipsa a obdélník slouží k vytváření těchto běžných geometrických tvarů.

1. Chcete-li vybrat nástroj obdélník  nebo nástroj elipsa , klepněte na požadovaný nástroj, podržte tlačítko myši a přetáhněte tvar na plochu.
2. Chcete-li vytvořit obdélník nebo elipsu, přetáhněte požadovaný nástroj na plochu.
3. Pro nástroj obdélník můžete určit zaoblené rohy tak, že klepnete na modifikátor Zaoblený obdélník a zadáte hodnotu poloměru rohů. Vložením nulové hodnoty vytvoříte hranaté rohy.
4. Táhněte myší ve vymezené ploše. Při použití nástroje obdélník můžete stisknutím klávesy se šipkou nahoru nebo dolů během tažení upravit poloměr zaoblených rohů.


Při použití nástroje elipsa nebo obdélník můžete stisknutím klávesy Shift omezit vytvářené tvary na kružnice a čtverce.

5. Chcete-li specifikovat velikost oválů nebo obdélníků, zvolte nástroj Ovál nebo Obdélník a stiskněte klávesu Alt (Windows) nebo Option (Mac) Pak klepněte na Scénu a zobrazte dialogové okno nastavení oválu a obdélníku.
 - Pro elipsy nastavte šířku a výšku v obrazových bodech a určete, zda se má elipsa kreslit od středu.
 - Pro obdélníky nastavte šířku a výšku v obrazových bodech a poloměr zaoblení rohů a určete, zda se má obdélník kreslit od středu.

Viz také: [Živý náhled barev](#).

[Na začátek stránky](#) 

Kreslení mnohoúhelníků a hvězd

1. Chcete-li vybrat nástroj pro kreslení mnohoúhelníků/hvězd , klepněte a podržte tlačítko myši na nástroji obdélník a z rozbalovací nabídky vyberte požadovaný nástroj.
2. Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte požadované atributy výplně a tahu.
3. Klepněte na Volby a proveďte následující úkony:
 - Z nabídky Styl vyberte Mnohoúhelník nebo Hvězda.
 - Ve volbě Počet stran zadejte číslo od 3 do 32.
 - Ve volbě Velikost cípu hvězdy zadejte hodnotu od 0 do 1, která určuje hloubku cípů hvězdy. Čím je tato hodnota blíže nule, tím jsou cípy delší. Při kreslení mnohoúhelníku nechte toto nastavení beze změny. (Na tvar mnohoúhelníku nemá vliv.)
4. Klikněte na tlačítko OK.
5. Táhněte myší ve vymezené ploše.

Viz také: [Živý náhled barev](#).

[Na začátek stránky](#) 

Režim kreslení objektu

Při vybírání a kreslení objektů se v režimu kreslení objektu zobrazuje tenký obrys podél oblastí tvaru podle barvy vrstvy. Malé kroužky označují kotevní body a nejsou interaktivní ani je nelze upravovat pomocí nástroje pro výběr. Při kreslení v režimu objektu již nejsou ve výchozím nastavení vybrány tahy a tvary.







Obrisy kolem tvaru

[Na začátek stránky](#)

Kreslení nástrojem tužka

Chcete-li kreslit čáry a tvary, použijte nástroj tužka. Pracuje se s ním velmi podobně, jako když kreslíte skutečnou tužkou. Chcete-li na kreslené čáry a tvary aplikovat vyhlazení nebo narovnání, vyberte některý kreslicí režim pro nástroj tužka.

1. Vyberte nástroj tužka .
2. Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte barvu tahu, tloušťku čáry a styl.
3. Z nabídky Volby na panelu nástrojů vyberte požadovaný režim kreslení:
 - Chcete-li kreslit rovné čáry nebo převádět přibližně nakreslené trojúhelníky, elipsy, kružnice, obdélníky a čtverce na tyto běžné geometrické tvary, vyberte režim Narovnat .
 - Chcete-li kreslit hladce zakřivené čáry, vyberte Vyhladit .
 - Chcete-li kreslit čáry od ruky, aniž byste je upravovali, vyberte režim Inkoust .




Čáry nakreslené s použitím režimu Narovnat, Vyhladit a Inkoust.

4. Při kreslení nástrojem tužka můžete omezit směr vytvářených čar na vodorovné a svislé, klepněte ve vymezené ploše, stiskněte Shift a táhněte.

[Na začátek stránky](#)

Malování nástrojem štětec

Nástroj Štětec  vykreslí tahy podobné tahům štětce. Vytváří také speciální efekty včetně kaligrafických efektů. Velikost a tvar štětce vyberte s použitím modifikátorů nástroje štětec.

Aplikace Animate nastavuje velikost štětce úměrně k měnícímu se zvětšení plochy. Díky tomu můžete plynule kreslit, přizpůsobovat kresbu jakékoli úrovni zvětšení a při kreslení zobrazovat 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.

Pokud zrušíte zaškrtnutí políčka Úroveň zvětšení plochy, zůstává velikost štětce pro nové tahy konstantní, i když změňte úroveň zvětšení vymezené plochy. Při menším zvětšení vymezené plochy tak vypadá tentýž štětec větší. Předpokládejme například, že jste nastavili měřítko zobrazení vymezené plochy na 100 % a malujete nástrojem štětec s použitím nejmenší velikosti štětce. Pak změňte měřítko zobrazení plochy na 50 % a opět malujete s použitím nejmenší velikosti štětce. Nově namalovaný tah se zobrazí o polovinu silnější než původně namalovaný tah, bude jednodušší a přesnější a nebude mít žádné nezúžené konce. (Při přiblížení nebo oddálení vymezené plochy se nezmění velikost existujících tahů štětcem.)

Při malování nástrojem štětec můžete jako výplň použít importovanou bitmapu. Viz Rozdělování skupin a objektů.


Pokud máte k počítači připojen tablet Wacom citlivý na tlak, šířka a úhel tahu štětce se může lišit. Toho lze dosáhnout použitím modifikátorů tlaku a náklonu nástroje štětec a změnou tlaku stylusu.

Modifikátor Přítlak mění tloušťku tahů štětce, když změňte tlak na hrot pera. Modifikátor Náklon mění úhel tahů štětce, když změňte úhel naklonění pera vůči tabletu. Při použití modifikátoru Náklon se zjišťuje úhel měřením vzdálenosti mezi horním koncem pera (gumou) a horním (severním) okrajem tabletu. Pokud například držíte pero kolmo k tabletu, je hodnota Náklonu 90. Modifikátory Přítlak a Náklon jsou u pera oba plně podporovány i pro funkci guma.

Poznámka: Na tabletu možnosti naklonění a tlaku nástroje štětec fungují pouze při použití režimu pera. Režim myši tyto možnosti nepovoluje.



Tah štětce s proměnlivou tloušťkou nakreslený pomocí pera

1. Vyberte nástroj štětec .
2. Zvolte možnost Okno > Vlastnosti a vyberte barvu výplně.
3. Klepněte na modifikátor režimu štětce a vyberte režim malování:

Malovat normálně Maluje přes čáry a výplně ve stejné vrstvě.

Malovat výplně Maluje výplně a prázdné plochy, přičemž čáry nechává beze změn.

Malovat zezadu Maluje v prázdných místech vymezené plochy ve stejné vrstvě, přičemž čáry i výplně nechává beze změn.

Malovat výběr Aplikuje na výběr novou výplň, když vyberete výplň v ovládacím prvku Barva výplně nebo v poli Výplň v inspektoru Vlastnosti, stejně, jako když vyberete vyplněnou plochu a aplikujete novou výplň.



Malovat uvnitř Maluje výplň, ve které zahájíte tah štětce, a nikdy nemaluje čáry. Když začnete malovat v prázdné ploše, neovlivní výplň žádné již existující vyplněné oblasti.

4. K výběru velikosti a tvaru štětce můžete použít modifikátory nástroje Štětec.
5. Pokud chcete při kreslení zvětšit nebo zmenšit velikost štětce úměrně k úrovni zvětšení plochy, zaškrtněte políčko Přizpůsobit velikost podle plochy. Díky tomu můžete plynule kreslit, přizpůsobovat kresbu jakékoli úrovni zvětšení a při kreslení zobrazovat náhled práce.
6. Pokud máte k počítači připojený tlakově citlivý tablet Wacom, můžete tahy štětce měnit tím, že vyberete modifikátor Přítlak, modifikátor Náklon, nebo oba modifikátory.

- Chcete-li měnit tloušťku tahů štětce změnou tlaku na hrot pera, vyberte modifikátor Přítlak.
- Chcete-li měnit úhel tahů štětce změnou úhlu naklonění pera vůči tlakově citlivému tabletu Wacom, vyberte modifikátor Náklon.

7. Táhněte myš v omezené ploše. Chcete-li omezit směr tahů štětce jen na vodorovné a svislé tahy, podržte při tažení klávesu Shift.

Náhled a výstup kreslení

Nástroje Tradiční štětec  a Malířský štětec  byly ve verzi CC 2015.1 vylepšeny tak, aby zajišťovaly přesnější a plynulejší kreslení. Konečný tah, který bude generován, je nyní velmi podobný živému náhledu. Díky tomu nevidíte žádné nepředvídané ztenčení nebo zesílení tahů štětcem. Ani ty nejjemnější křivky nakreslené pomocí nástroje Štětec nevykazují poškození nebo mezery.

Vytvoření vlastních štětců

Nástroj štětec 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 Animate vybrat, upravit a vytvořit pomocí Inspektora vlastností, když je na panelu nástrojů vybrán nástroj Štětec. Informace o vytvoření, úpravách a smazání vlastních štětců získáte v části Vlastní štětec.

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Knihovna štětců

Animate CC má integrovanou globální knihovnu vektorových štětců, ve které najdete pestrý výběr uměleckých a vzorkových štětců. Panel Knihovna štětců otevřete kliknutím na **Okna > Knihovna štětců** nebo kliknutím na ikonu Štětec v Inspektoru vlastností. Každý štětec, který chcete použít, napřed dvojitým kliknutím přidejte do aktuálního dokumentu.

Import nových vektorových štětců z CC knihoven

Kromě přednastavených štětců dostupných už ve výchozím nastavení můžete do dokumentů Animate pomocí CC knihoven importovat nové umělecké a vzorkové štětce. Chcete-li přidat nový umělecký nebo vzorkový štětec, otevřete panel CC knihovny a klikněte na některý z podporovaných štětců. (Animate v současné době podporuje pouze štětce aplikace Illustrator z CC knihoven.) Pokud chcete do své CC knihovny přidat nové štětce, můžete použít aplikaci Štětec pro systém Android a iOS. Kliknutím na štětec v CC knihovně ho přidáte na globální panel Knihovna štětců i do aktuálního dokumentu.

Každý štětec se dá použít buď jako umělecký, nebo jako vzorkový štětec. Ve výchozím nastavení se štětce přidávají jako umělecké štětce. Chcete-li štětec změnit na vzorkový, klikněte na **Upravit štětec** a jako **Typ štětce** zvolte **Vzorkový štětec**.



[Na začátek stránky](#)

Úpravy štětců

Ikona Upravit štětec spustí dialogové okno pro úpravy vybraného štětce. Pokud vyberete umělecký štětec pro úpravy, zobrazí se nové dialogové okno Možnosti uměleckého štětce. Můžete upravit vlastnosti, jako je směr štětce, předvolby měřítka a předvolby překrytí a tyto změny použít u existujících tahů.

Další informace naleznete v části Práce s malířským štětcem.



Možnosti uměleckého štětce

[Na začátek stránky](#)

Vylepšování tahů a tvarů pomocí nástroje proměnlivá šířka

Díky nástroji Šířka můžete zdůraznit tah přidáním různé hodnoty šířky. Proměnlivou šířku pak lze uložit jako profil šířky, který budete moci použít na další tahy. Nástroj Šířka můžete vybrat na panelu Nástroje nebo pomocí klávesové zkratky (U).

Když umístíte ukazatel myši na tah s vybraným nástrojem Šířka, na tahu se objeví body (šířkové body) s táhly (šířková táhla). Je možné nastavit šířku tahu a přesunout, zkopírovat nebo odstranit šířkový bod. Údaj Šířka se zobrazí na panelu Informace, když změníte šířku tahu.

Také lze vybrat více šířkových bodů a provést kteroukoli z akcí (přesunutí, kopírování a odstranění) uvedených dříve.

Pokud existuje více tahů, nástroj Šířka upraví pouze aktivní tah. Chcete-li upravit tah, vyberte nástroj Šířka a

umístěte ukazatel na požadovaný tah.

Poznámka: Tahy s proměnlivou šířkou se převedou na rovnoměrné tahy, pokud je soubor obsahující tahy s proměnlivou šířkou otevřen ve starší verzi aplikace Animate.



Přidání proměnlivé šířky k tahu pomocí nástroje Šířka

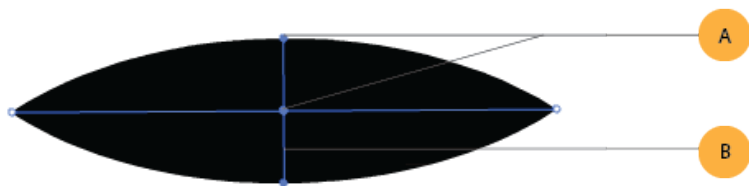
Chcete-li u tahu zvětšit šířku, postupujte takto:

1. Nakreslete tah nebo tvar libovolným nástrojem, například nástrojem Čára.



Tah vytvořený pomocí nástroje Čára s velikostí tahu nastavenou na hodnotu 88, se stylem Plná a s použitím profilu šířky 1

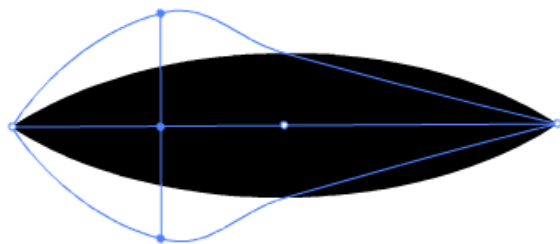
2. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Šířka .
3. S vybraným nástrojem Šířka přesuňte ukazatel myši na tah. Zobrazí se potenciální šířkové body a šířková táhla. Vzhled nástroje se změní na , což znamená, že je nástroj Šířka aktivní a na tah lze použít proměnlivou šířku.



(A) Šířkový bod (B) Šířkové táhlo

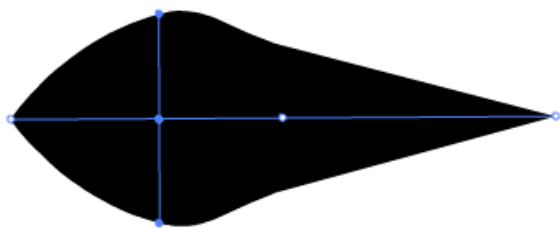
4. Vyberte bod nástrojem Šířka a táhněte ovládací prvky šířky směrem ven.

Poznámka: Hodnota šířky je omezena na 100 obrazových bodů na obou stranách šířkového bodu.



Přidání šířky tažením směrem ven


5. Jak vidíte, na tahu přibyla proměnlivá šířka. Vyberte nástroj Šířka a přesuňte ukazatel myši na tah. Zobrazí se nový šířkový bod a šířkové táhlo.



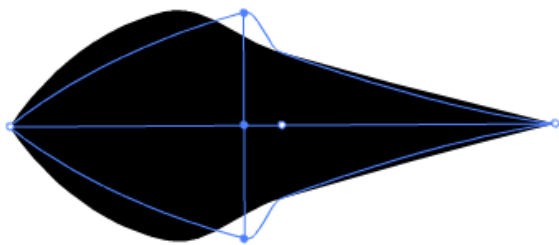
K tahu byla přidána proměnlivá šířka se zvýrazněným šířkovým bodem a šířkovým táhlem.

Přesouvání nebo kopírování proměnlivé šířky použité na tahu

Šířkové body vytvořené pro tahu je možné přesunout nebo kopírovat, čímž se přesune nebo zkopíruje proměnlivá šířka aplikovaná na tahu. Chcete-li přesunout šířkový bod, postupujte takto:

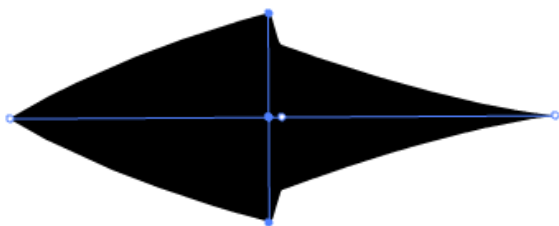
1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Šířka .
2. Umístěním ukazatele myši na tahu zobrazte existující šířkové body a vyberte šířkový bod, který chcete přemístit.
3. Táhněte šířkový bod ve směru tahu.

Poznámka: Pohyb šířkového bodu je omezen sousedními šířkovými body na obou stranách.




Přesunutí šířkového bodu

4. Šířkový bod se přesunul do nové polohy, a tím také odpovídajícím způsobem změnil tah.

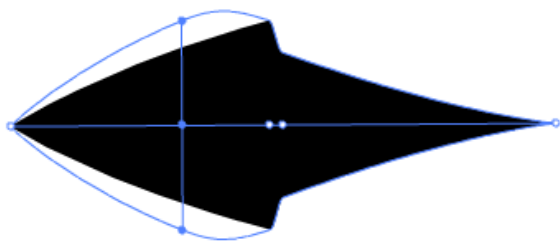


Šířkový bod je přemístěn do nové polohy

Chcete-li zkopírovat šířkový bod, postupujte takto:

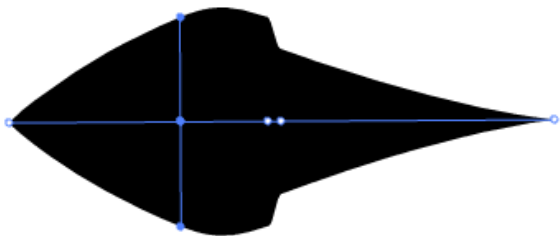
1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Šířka .
2. Umístěním ukazatele myši na tah zobrazte existující šířkové body a vyberte šířkový bod, který chcete zkopírovat.
3. Podržte klávesu **Alt** (na počítači Mac **Option**) a přetažením šířkového bodu ve směru tahu vybraný šířkový bod zkopírujte.

Poznámka: Pohyb bodu je omezen sousedními šířkovými body na obou stranách.



Kopírování šířkového bodu


4. Šířkový bod se zkopíroval. Tím se také odpovídajícím způsobem mění tah.

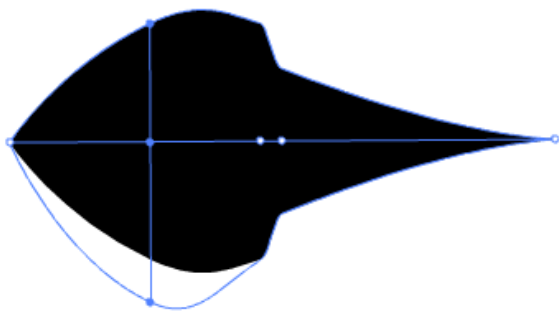


Šířkový bod se zkopíroval

Změna proměnlivé šířky tahu

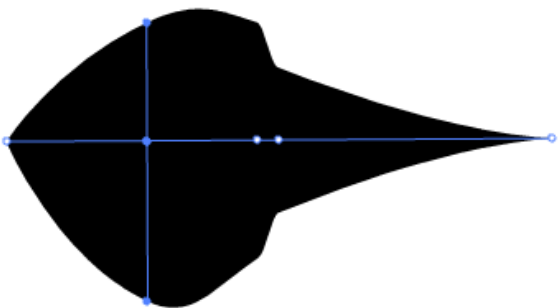
Změnou proměnlivé šířky tahu v libovolném šířkovém bodě se tah rozšíří nebo zúží ve stejném poměru na obou stranách šířkového bodu. Pokud ale chcete změnit šířku na jedné straně bodu, postupujte takto:

1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Šířka .
2. Umístěním ukazatele myši na tah zobrazte existující šířkové body a vyberte šířkový bod na jednom ze dvou konců šířkového táhla, který chcete změnit.
3. Podržte klávesu **Alt** (na počítači Mac **Option**) a tažením ovládacího prvku šířky směrem ven vybraný šířkový bod změňte.



Změna šířky tahu

4. Šířkový bod se přesunul a odpovídajícím způsobem se změnil tah.

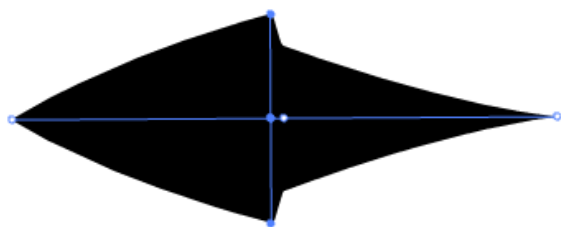


Šířkový bod se přesunul asymetricky a tah se změnil odpovídajícím způsobem.

Odstranění proměnlivé šířky tahu

Chcete-li odstranit šířkový bod, postupujte takto:

1. Umístěte ukazatel myši na tah a vyberte šířkový bod, který chcete odstranit.
2. Stisknutím klávesy Backspace nebo Delete tento šířkový bod odstraníte.



Šířkový bod byl odstraněn a tah se změnil

Ovládací prvky nástroje šířka

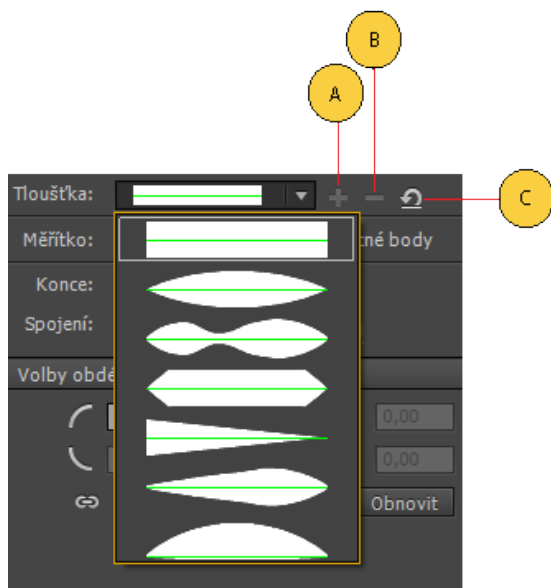
V následující tabulce najdete seznam klávesových modifikátorů používaných při práci s nástrojem šířka:

Úlohy ovládání šířky	Klávesové modifikátory
Vytvoření nejednotných šířek	Alt+přetáhnout (Windows) nebo Option+přetáhnout (Mac OS)
Vytvoření kopie šířkového bodu	Alt+přetáhnout šířkový bod (Windows) nebo Option+přetáhnout šířkový bod (Mac OS)
Kopírování a přesunutí všech bodů podél cesty	Alt+Shift+přetáhnout (Windows) nebo Option+Shift+přetáhnout (Mac OS)
Výběr a přetažení více šířkových bodů	Shift+kliknout+přetáhnout
Odstranění vybraných šířkových bodů	Delete

Ukládání profilů šířky

Po určení šířky tahu je možné v Inspektoru vlastností uložit profil proměnlivé šířky.

1. Vyberte tah, ke kterému jste přidali proměnlivou šířku.
2. Klikněte na tlačítko **+** vpravo od rozevíracího seznamu Šířka v Inspektoru vlastností.
3. V dialogu Profil proměnlivé šířky zadejte **název profilu**.
4. Klikněte na tlačítko **OK**.



A) Ikona uložení profilu šířky B) Ikona odstranění profilu šířky C) Ikona obnovení profilu šířky

Profily šířek pak lze použít na vybrané cesty výběrem v rozbalovacím seznamu Profil šířky na panelu Vlastnosti. Pokud je vybrán tah bez proměnlivé šířky, v seznamu se zobrazí volba Rovnoměrná. Chcete-li obnovit výchozí sadu profilů tlouštěk, klikněte na tlačítko Obnovit profily.

Uložení profilu šířky je povoleno, pouze když je na ploše vybrána proměnlivá šířka mimo výchozí profily šířek. Pomocí nástroje Šířka můžete vytvářet svoje vlastní profily tahu a pak je ukládat. Obdobně se aktivuje ikona odstranění profilu šířky po výběru vlastního profilu tloušťky v rozbalovacím seznamu. Tuto možnost můžete použít, pokud chcete odstranit některý vlastní profil.

Poznámka: Obnovením výchozí sady profilů šířek v Inspektoru vlastností se odstraní všechny vlastní uložené profily. Také se synchronizují vlastní uložené profily v cloudu.

[Na začátek stránky](#)

(Pouze aplikace Animate CC) Živý náhled barev

Funkce Živý náhled barev zobrazuje při kreslení tvaru na vymezené ploše barvy tahu a výplně. Umožňuje zobrazit při kreslení náhled tvaru téměř jako v konečné podobě. Tato funkce je aktivní pro všechny nástroje kreslení v aplikaci Animate.

Funkce Živý náhled barev je aktivní také pro nástroj Políčka barvy v aplikaci Animate. Díky tomu lze zobrazit náhled změn barev tahu nebo výplně vybraného tvaru ve vymezené ploše. Přesunutím ukazatele nad požadovanou barvu uvidíte změnu barvy.

Živý náhled barev je aktivní pro políčka barev v následujících panelech:

- Panel nástrojů
- Inspektor vlastností (PI)
- PI vymezené plochy
- PI textu
- Mřížka
- Vodítka

Související odkazy

- Nastavení tahu a barvy výplně
- Režimy kreslení a grafické objekty



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

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

Uspořádání objektů

[Překrývání objektů](#)

[Zarovnávání objektů](#)

[Seskupené objekty](#)

[Úpravy skupiny nebo objektu v rámci skupiny](#)

[Rozdělování skupin a objektů](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Překrývání objektů

Aplikace Animate ve vrstvě klade objekty na sebe v pořadí, ve kterém byly vytvořeny. Naposledy vytvořený objekt leží úplně nahoře. Pořadí překrývání objektů určuje, jak vypadají, když se překrývají. Pořadí překrývání objektů můžete kdykoli změnit.

Nakreslené čáry a tvary se v pořadí překrývání vždy zobrazují pod skupinami a symboly. Chcete-li je v pořadí překrývání posunout výš, musíte je seskupit nebo je převést na symboly.

Na pořadí překrývání mají vliv také vrstvy. Všechno ve vrstvě 2 se zobrazuje před vším ve vrstvě 1 a tak dále. Chcete-li změnit pořadí vrstev, přetáhněte název vrstvy v časové ose do nové polohy.

1. Vyberte objekt.
2. Proved'te jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekt nebo skupinu přesunout v pořadí překrývání zcela navrch nebo zcela dozadu, zvolte Změnit > Uspořádat > Zcela dopředu nebo Zcela dozadu.
 - Chcete-li objekt nebo skupinu posunout v pořadí překrývání o jednu pozici výš nebo níž, zvolte Změnit > Uspořádat > Posunout dopředu nebo Posunout dozadu.

Pokud je vybrána více než jedna skupina, přesunou se skupiny před nebo za všechny nevybrané skupiny a přitom si uchovají stejné vzájemné pořadí.

[Na začátek stránky](#) ¹²

Zarovnávání objektů

Panel Zarovnání umožňuje zarovnat vybrané objekty ve vodorovném nebo svislém směru. Vybrané objekty můžete zarovnat svisle podle jejich pravého okraje, středu, nebo levého okraje, vodorovně je můžete zarovnat podle jejich horního okraje, středu, nebo dolního okraje.

Výukovou lekcí o nástrojích pro rozvržení aplikace Animate najdete pod názvem Use Layout Tools (Používání nástrojů pro rozvržení) na stránce [výukových lekcí Animate](#).

1. Vyberte objekty, které chcete zarovnat.
2. Zvolte Okna > Zarovnat.
3. Chcete-li aplikovat modifikace zarovnání vzhledem k rozměrům vymezené plochy, v panelu Zarovnání zvolte Na plochu.
4. Chcete-li vybraný objekt nebo objekty pozměnit, použijte tlačítka pro zarovnání.

Seskupené objekty

Chcete-li s prvky zacházet jako s jedním objektem, seskupte je. Například po vytvoření kresby můžete prvky kresby seskupit, abyste mohli kresbu snadno vybírat a přemísťovat jako celek.

Když vyberete skupinu, v inspektoru Vlastnosti se zobrazí její souřadnice x a y a také její rozměry v obrazových bodech.

Skupiny můžete upravovat, aniž byste je rozdělili. Také můžete pro úpravy vybrat jednotlivý objekt ve skupině a přitom nemusíte skupinu rozdělit.

- Vyberte objekty, které chcete seskupit. Vybrat můžete tvary, jiné skupiny, symboly, text a tak dále.
 - Chcete-li objekty seskupit, zvolte Změnit > Seskupit, nebo stiskněte Ctrl+G (Windows) nebo Apple+G (Macintosh).
 - Chcete-li skupinu objektů rozdělit, zvolte Změnit > Rozdělit skupinu, nebo stiskněte Ctrl+Shift+G (Windows) nebo Apple+Shift+G (Macintosh).

Úpravy skupiny nebo objektu v rámci skupiny

1. Vyberte skupinu a pak zvolte Úpravy > Upravit vybrané, nebo na skupinu dvakrát klikněte nástrojem pro výběr.

Všechno na stránce, co není součástí skupiny, je zobrazeno tlumeně, což indikuje, že tyto prvky nepatřící do skupiny nejsou přístupné.

2. Upravte libovolný prvek ve skupině.
3. Zvolte Úpravy > Upravit vše, nebo nástrojem pro výběr dvakrát klikněte na prázdné místo ve vymezené ploše.

Aplikace Animate obnoví stav skupiny jakožto jediného celku a vy můžete pracovat s dalšími prvky na ploše.

Rozdělování skupin a objektů

Chcete-li ze skupin, instancí nebo bitmap vytvořit jednotlivé, neseskupené prvky, které lze samostatně upravovat, musíte je rozdělit. Tím se podstatně zmenší velikost souborů importovaných grafik.

Přestože ihned pro rozdělení skupiny nebo objektu lze vybrat příkaz Úpravy > Zpět, není rozdělení zcela vratný proces. Rozdělení ovlivňuje objekty následujícím způsobem:

- Přeruší vazbu instance symbolu na její hlavní symbol
- Odstraní vše kromě aktuálního snímku v animovaném symbolu
- Převeďte bitmapu na výplň
- Při aplikování na bloky textu umístí každý znak do samostatného textového bloku
- Při aplikování na jeden znak textu ho převede na obrysy.

Pozor na záměnu příkazů Rozdělit a Rozdělit skupinu. Příkaz Rozdělit skupinu slouží k rozdělení seskupených objektů, které vrací do stavu, jaký měly před seskupením.

Nerozděluje bitmapy, instance nebo text, ani nepřevádí text na obrysy.

1. Vyberte skupinu, bitmapu nebo symbol, které chcete rozdělit.
2. Zvolte Změnit > Rozdělit.

Poznámka: Nedoporučuje se rozdělovat animované symboly ani skupiny v interpolované animaci, protože to může mít nepředvídatelné výsledky. Rozdělování složitých symbolů a velkých bloků textu může trvat dost dlouho. Aby se složité objekty správně rozdělily, může být nutné zvětšit paměť přidělenou aplikaci Flash.

Společnost Adobe také doporučuje

- Vytváření a organizace vrstev
- Rozdělení textu modulu TLF



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

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

Automatizace úloh pomocí nabídky Příkazy

Vytváření a správa příkazů

Spouštění příkazů

Získání dalších příkazů

Kroky, které nelze používat v příkazech

[Na začátek stránky](#) 

Vytváření a správa příkazů

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

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

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

Vytvoření příkazu

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

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

Úpravy názvů příkazů v nabídce Příkazy

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

Odstranění názvu příkazu z nabídky Příkazy

1. Zvolte Příkazy > Správa uložených příkazů a vyberte příkaz.
2. Klikněte na položku Odstranit, pak na položku Ano v dialogovém okně výstrahy a

nakonec na tlačítko OK.

[Na začátek stránky](#) ¹³

Spouštění příkazů

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

[Na začátek stránky](#) ¹⁴

Získání dalších příkazů

Pomocí volby Získat další příkazy z nabídky Příkazy přejdete na [web s doplňky Adobe Add-ons](#), kde si můžete stáhnout příkazy poslané jinými uživateli aplikace Animate. Další informace o zde publikovaných příkazech najdete na webu Animate Exchange.

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

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Kroky, které nelze používat v příkazech

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

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

Společnost Adobe také doporučuje

- Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty



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

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

Nanášení vzorů pomocí nástroje Stopa spreje

Volby nástroje stopa spreje

Nástroj Stopa spreje byl v Animate CC zrušen.

Nástroj stopa spreje funguje jako sprej částic, který vám umožňuje naráz na vymezenou plochu „natřít“ vzorky tvarů. Nástroj stopa spreje ve výchozím nastavení rozprašuje částice ve formě teček pomocí aktuálně vybrané barvy výplně. Nástroj stopa spreje můžete ale také použít k aplikování filmového klipu nebo grafického symbolu jako vzorku.

1. Vyberte nástroj stopa spreje.
2. Vyberte v Inspektoru vlastností nástroje stopa spreje barvu výplně pro výchozí sprej teček. Také můžete kliknutím na možnost Upravit vybrat z knihovny vlastní symbol.

Můžete použít filmový klip nebo grafický symbol v knihovně jako „částici“. Tyto prvky založené na symbolech rozšiřují vaše tvůrčí možnosti při vytváření kresby v aplikaci Animate.

3. Klikněte nebo táhněte ve vymezené ploše na místě, kde se má tento vzorek objevit.

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Volby nástroje stopa spreje

Když vyberete nástroj stopa spreje v panelu nástrojů, objeví se volby nástroje stopa spreje v Inspektoru vlastností.

Upravit Otevírá dialogové okno Vybrat symbol, které umožňuje výběr filmového klipu nebo grafického symbolu za účelem jejich použití jako částic stopy spreje. Je-li v knihovně vybrán symbol, objeví se jeho název u tlačítka Upravit.

Výběr barvy Umožňuje vybrat barvu výplně pro výchozí sprej částic. Když jako částici spreje používáte symbol v knihovně, je zakázán výběr barev.

Změna velikosti Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice není použit symbol z knihovny. Mění velikost symbolu použitého jako částice spreje. Například hodnota 10 % zmenšuje symbol o 10 %. Hodnota 200 % zvětšuje symbol o 200 %.

Změna velikosti, šířka Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Mění šířku velikosti symbolu použitého jako částice spreje. Například hodnota 10 % zužuje symbol o 10 %. Hodnota 200 % rozšiřuje symbol o 200 %.

Změna velikosti, výška Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Mění výšku velikosti symbolu použitého jako částice spreje. Například hodnota 10 % zkracuje symbol o 10 %. Hodnota 200 % zvyšuje symbol o 200 %.

Náhodná změna měřítka Určuje, že bude každá na symbolu založená částice spreje do vymezené plochy umístěna v náhodném měřítku, takže dojde ke změně každé částice. Při používání výchozího spreje

složeného z teček je tato volba zakázána.

Otočit symbol Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Otočí částici spreje založenou na symbolu kolem středového bodu.

Náhodné otočení Tato vlastnost je zobrazena pouze v případě, že jako částice je použit symbol. Určuje, že bude každá na symbolu založená částice spreje do vymezené plochy umístěna pod náhodným úhlem natočení. Při používání výchozího spreje složeného z teček je tato volba zakázána.

Šířka Šířka částice spreje, pokud není použit symbol z knihovny.

Výška Výška částice spreje, pokud není použit symbol z knihovny.

Úhel štětce Míra natočení částice spreje (po směru hodinových ručiček), pokud není použit symbol z knihovny.

Společnost Adobe také doporučuje

- Vytváření symbolů
- Práce s knihovnou



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

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

Režimy prolnutí

[Režimy prolnutí](#)

[Příklady režimů prolnutí](#)

[Použití režimu prolnutí](#)

[Na začátek stránky](#)

Režimy prolnutí

Režimy prolnutí umožňují vytvářet složené obrazy. *Skládání* je proces obměňování průhlednosti nebo barevné interakce dvou nebo více překrývajících se objektů. Prolnutí umožňuje vytvářet jedinečné efekty prolnutím barev v překrývajících se filmových klipech.

Režim prolnutí obsahuje následující prvky:

Míchaná barva Barva aplikovaná na režim prolnutí.

Krytí Stupeň průhlednosti aplikovaný na režim prolnutí.

Základní barva Barva obrazových bodů pod míchanou barvou.

Výsledná barva Výsledek aplikace efektu prolnutí na základní barvu.

Režimy prolnutí závisí jak na barvě objektu, na který prolnutí aplikujete, tak na podkladové barvě. Adobe® doporučuje experimentovat s různými režimy prolnutí, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Normální Aplikuje barvu normálně, bez jakékoli interakce se základními barvami.

Vrstva Umožňuje skládat filmové klipy na sebe – bez ovlivňování jejich barev.

Ztmavit Nahradí pouze oblasti, které jsou světlejší než míchaná barva. Oblasti tmavší než míchaná barva se nezmění.

Násobit Vynásobí základní barvu míchanou barvou, čímž vzniknou tmavší barvy.

Zesvětlit Nahradí pouze obrazové body, které jsou tmavší než míchaná barva. Oblasti světlejší než míchaná barva se nezmění.

Závoj Vynásobí doplněk (inverzní barvu) míchané barvy základní barvou, což má za následek efekt vybělení.

Překrýt Vynásobí nebo závojem překryje barvy v závislosti na základních barvách.

Tvrdé světlo Vynásobí nebo závojem překryje barvy v závislosti na barvě režimu prolnutí. Výsledek je

podobný jako při osvětlení objektu bodovým světlem.

Rozdíl Odečte buď míchanou barvu od základní barvy, nebo základní barvu od míchané barvy, podle toho, která má vyšší hodnotu jasu. Tento efekt je podobný barevnému negativu.

Přidat Obvykle se používá pro vytvoření efektu animovaného rozpuštění zesvětlením mezi dvěma obrazy.

Odečíst Obvykle se používá pro vytvoření efektu animovaného rozpuštění ztmavením mezi dvěma obrazy.

Invertovat Invertuje základní barvu.

Alfa Aplikuje masku alfa.










Vymazat Odstraní všechny obrazové body základní barvy včetně obrazových bodů z obrazu na pozadí.

Poznámka: Režimy prolnutí Vymazat a Alfa vyžadují, aby se na nadřazený filmový klip aplikoval režim prolnutí Vrstva. Režim klipu na pozadí nemůžete změnit na Vymazat a aplikovat ho, protože by byl objekt neviditelný.

[Na začátek stránky](#)

Příklady režimů prolnutí

Následující příklady znázorňují, jak různé režimy prolnutí ovlivňují vzhled obrazu. Výsledný efekt režimu prolnutí může být podstatně odlišný v závislosti na barvě spodního obrazu a na typu režimu prolnutí, který aplikujete.

 <i>Původní obraz</i>	 <i>Vrstva</i>	 <i>Ztmavit</i>
 <i>Násobit</i>	 <i>Zesvětlit</i>	 <i>Závoj</i>
 <i>Překrýt</i>	 <i>Tvrdé světlo</i>	 <i>Přidat</i>



Odečíst



Rozdíl



Invertovat

[Na začátek stránky](#)

Použití režimu prolnutí

Chcete-li aplikovat prolnutí na vybrané filmové klipy, použijte inspektor Vlastnosti.

Poznámka: *Není možné aplikovat různé režimy prolnutí na různé grafické symboly, protože při publikování souboru SWF se více grafických symbolů slučuje do jediného tvaru.*

1. Vyberte instanci filmového klipu (ve vymezené ploše), na kterou chcete aplikovat režim prolnutí.
2. Chcete-li upravit barvu a průhlednost instance filmového klipu, použijte rozbalovací nabídku Barva v panelu Vlastnosti.
3. Vyberte režim prolnutí pro filmové klipy z rozbalovací nabídky Prolnutí v panelu Vlastnosti. Režim prolnutí se aplikuje na vybranou instanci filmového klipu.
4. Ověřte, že režim prolnutí, který jste vybrali, je vhodný pro efekt, kterého se snažíte dosáhnout.

Experimentujte s nastavením barvy i průhlednosti filmového klipu a s různými režimy prolnutí, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Společnost Adobe také doporučuje

- Změna barvy a průhlednosti instance



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

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

3D grafika

O 3D grafice v aplikaci Animate

Přesouvání objektů v 3D prostoru

Otáčení objektů v 3D prostoru

Nastavení úhlu perspektivy

Nastavení úběžného bodu

[Na začátek stránky](#)

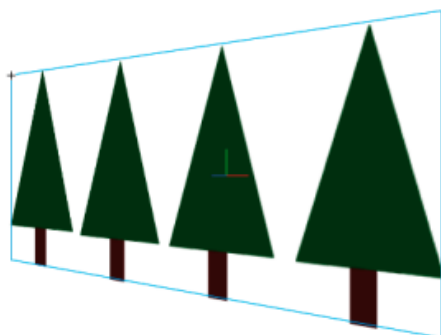
O 3D grafice v aplikaci Animate

Aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) umožňuje vytvářet 3D efekty přemísťováním a otáčením filmových klipů v trojrozměrném prostoru na ploše. Animate představuje trojrozměrný prostor, protože do vlastností každé instance filmového klipu přidá osu Z. Efekty 3D perspektivy můžete do instancí filmového klipu přidávat jejich posouváním podél osy X nebo otáčením podél osy X či Y nástroji 3D posunutí a 3D natočení. V 3D terminologii se pro přemístění objektu v 3D prostoru používá pojem *převod* a pro otáčení objektu v 3D prostoru pojem *transformace*. Jakmile jste na filmový klip jednou aplikovali některý z těchto efektů, považuje ho aplikace Animate za 3D filmový klip a kdykoli tento klip vyberete, objeví se na filmovém klipu překryvný barevný indikátor os.

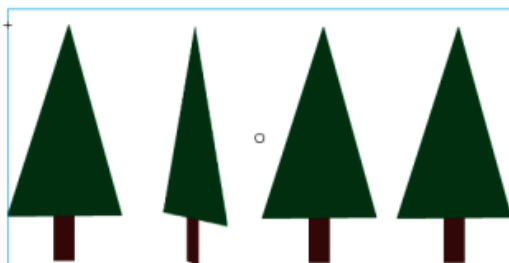
Chcete-li, aby se objekt zdál být dál nebo blíž k uživateli, přesuňte tento objekt pomocí nástroje 3D posunutí nebo Inspektoru vlastností podél jeho osy Z. Chcete-li vytvořit dojem objektu, který je vzhledem k uživateli v určitém úhlu, otočte filmový klip pomocí nástroje 3D natočení podél jeho osy Z. Současným používáním těchto nástrojů můžete vytvořit realistické efekty perspektivy.

Jak nástroj 3D posunutí, tak i nástroj 3D natočení umožňují s objekty manipulovat v globálním i místním 3D prostoru. Globální 3D prostor je prostor vymezené plochy. Globální transformace a převody se vztahují k vymezené ploše. Místní 3D prostor je prostor filmového klipu. Místní transformace a převody se vztahují k prostoru tohoto filmového klipu. Pokud například máte filmový klip, který obsahuje několik vnořených filmových klipů, vztahují se místní 3D transformace vnořených filmových klipů na kreslicí oblast uvnitř kontejneru filmového klipu. Výchozím režimem nástrojů 3D posunutí a 3D natočení je globální režim. Chcete-li je používat v místním režimu, klikněte na panelu nástrojů v části Volby na tlačítko Globální.

Pokud ve svém souboru FLA použijete 3D vlastnosti instancí filmových klipů, můžete vytvářet různé grafické efekty a přitom nemusíte filmové klipy duplikovat v knihovně. Když ale upravujete filmový klip z knihovny, nejsou aplikované 3D transformace a posuny viditelné. Když upravujete obsah filmového klipu, jsou viditelné pouze 3D transformace vnořených filmových klipů.



Vymezená plocha s filmovým klipem otočeným v globálním 3D prostoru



Vymezená plocha s filmovým klipem obsahujícím vnořený filmový klip otočený v místním 3D prostoru

Poznámka: Jakmile je do instance filmového klipu přidána 3D transformace, nelze její nadřazený symbol filmového klipu upravovat v režimu Upravit na místě.

Pokud máte ve vymezené ploše 3D objekty, můžete ke všem těmto objektům skupinově přidávat určité 3D efekty pomocí úpravy vlastností Perspective Angle a Úběžný bod ve svém souboru FLA. Vlastnost Perspective Angle způsobuje zmenšení nebo zvětšení zobrazení vymezené plochy. Vlastnost Úběžný bod způsobuje posouvání 3D objektů ve vymezené ploše. Tato nastavení mají vliv pouze na vzhled filmových klipů, na které jste aplikovali 3D transformaci nebo převod.


Ve vývojovém nástroji Animate můžete ovládat jen jeden úhel pohledu neboli *kameru*. Zobrazení kamery vašeho souboru FLA je stejné jako zobrazení vymezené plochy. Každý soubor FLA má pouze jedno nastavení úhlu perspektivy a úběžného bodu.

Chcete-li používat 3D funkce aplikace Animate, musíte nastavit publikování souboru FLA na Flash Player 10 a ActionScript 3.0. Otáčet a převádět kolem osy Z můžete pouze instance filmových klipů. Některé 3D funkce jsou dostupné jen s využitím kódu jazyka ActionScript, který není v uživatelském rozhraní aplikace Animate přímo dostupný (například vícenásobné úběžné body nebo oddělené kamery pro jednotlivé filmové klipy). Pokud použijete ActionScript 3.0, můžete kromě filmových klipů aplikovat 3D vlastnosti i na objekty jako jsou text, komponenty FLV Playback a tlačítka.

Poznámka: Na vrstvy masky nelze použít 3D nástroje a jako vrstvy masky nelze používat vrstvy, které obsahují 3D objekty. Další informace o vrstvách masek viz Používání vrstev masek.

[Na začátek stránky](#)

Přesouvání objektů v 3D prostoru

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

Výchozím režimem nástroje 3D posunutí je globální režim. Přemisťování objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemisťujete vzhledem k vymezené ploše. Přemisťování objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemisťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). Chcete-li nástroj 3D posunutí přepnout mezi globálním a místním režimem, klikněte při vybraném nástroji 3D posunutí na panelu nástrojů v části Volby na přepínací tlačítko Globální. Režim můžete dočasně přepnout z globálního na místní tím, že během tažení s nástrojem 3D posunutí stisknete klávesu D.

Nástroje 3D posunutí a 3D natočení jsou v panelu nástrojů na stejném místě. Klepnutím a podržením ikony aktivního 3D nástroje v panelu nástrojů vyberete 3D nástroj, který aktuálně není aktivní.

Vybrané objekty s aplikovaným 3D převodem se ve vymezené ploše ve výchozím nastavení objeví s překrytím 3D osy. V předvolbách aplikace Animate můžete v části Všeobecné toto překrytí vypnout.



Překrytí nástroje 3D posunutí

Poznámka: Změníte-li polohu osy z 3D filmového klipu, změní filmový klip zdánlivě i svou polohu kolem os x a y . Je to z toho důvodu, že pohyb podél osy z se řídí neviditelnými přímkami perspektivy, které vychází z 3D úběžného bodu (ten se nastavuje v Inspektoru vlastností instance 3D symbolu) k okrajům vymezené plochy.

Přesunutí jednoho objektu v 3D prostoru

1. Na panelu Nástroje vyberte nástroj 3D posunutí  (nebo ho vyberte stisknutím klávesy G).

2. Nastavte nástroj na místní nebo globální režim.

Na panelu nástrojů v části Volby zkontrolujte tlačítko Globální, abyste se ujistili, zda je nástroj v požadovaném režimu. Chcete-li režim přepnout, klikněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu D.

3. Pomocí nástroje 3D posunutí  vyberte filmový klip.


4. Chcete-li objekt přesunout tažením s nástrojem, přesuňte ukazatel myši nad ovládací prvky os X , Y a Z . Když je ukazatel nad některým z ovládacích prvků, změní se.

Ovládací prvky os X a Y jsou špičky šipek na jednotlivých osách. Tažením za některý z těchto ovládacích prvků ve směru jeho šipky objekt přesuňte podél vybrané osy. Ovládací prvek osy Z je černý bod ve středu filmového klipu. Tažením za ovládací prvek osy Z nahoru nebo dolů objekt přesunujete podél osy Z .

5. Chcete-li objekt přesunout pomocí Inspektoru vlastností, zadejte v Inspektoru vlastností v části 3D poloha a pohled hodnoty pro X , Y a Z .

Když objekt přesouváte podél osy Z , jeho zdánlivá velikost se mění. Tato zdánlivá velikost se objeví v Inspektoru vlastností v části 3D poloha a pohled jako hodnoty šířky a výšky. Tyto hodnoty jsou pouze ke čtení.

Přesouvání výběru obsahujícího více objektů v 3D prostoru


Když vyberete více filmových klipů, můžete jeden z vybraných objektů přesunout nástrojem 3D posunutí  a ostatní se přesunou stejně.

- Chcete-li všechny objekty ve skupině přesunout v globálním 3D prostoru stejným směrem, nastavte nástroj 3D posunutí na globální režim a poté táhněte za ovládací prvky osy jednoho z těchto objektů. Poklepejte se stisknutou klávesou Shift na jeden z vybraných objektů, abyste ovládací prvky osy přesunuli na tento objekt.
- Chcete-li všechny objekty ve skupině přesunout v místním 3D prostoru stejným směrem, nastavte nástroj 3D posunutí na místní režim a poté táhněte za ovládací prvky osy jednoho z těchto objektů. Poklepejte se stisknutou klávesou Shift na jeden z vybraných objektů, abyste ovládací prvky osy přesunuli na tento objekt.

Také můžete poklepáním na ovládací prvek osy Z přesunout ovládací prvek osy do středu vícenásobného výběru. Poklepejte se stisknutou klávesou Shift na jeden z vybraných objektů, abyste ovládací prvky osy přesunuli na tento objekt.

[Na začátek stránky](#)

Otáčení objektů v 3D prostoru

Instance filmového klipu můžete v 3D prostoru otáčet pomocí nástroje 3D natočení . Na vybraných objektech ve vymezené ploše se objeví ovládací prvek nástroje 3D natočení. Ovládací prvek osy X je červený, osy Y zelený a osy Z modrý. Pomocí oranžového ovládacího prvku volného otáčení můžete provádět otáčení kolem os X a Y současně.

Výchozím režimem nástroje 3D natočení je globální režim. Otáčení objektu v globálním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k vymezené ploše. Otáčení objektu v místním 3D prostoru je stejné, jako když objekt přemísťujete vzhledem k nadřazenému filmovému klipu (pokud existuje). Chcete-li nástroj 3D natočení přepnout mezi globálním a místním režimem, klikněte při vybraném nástroji 3D natočení na panelu nástrojů v části Volby na přepínací tlačítko Globální. Režim můžete dočasně přepnout z globálního na místní tím, že během tažení s nástrojem 3D natočení stisknete klávesu D.

Nástroje 3D natočení a 3D posunutí jsou v panelu nástrojů na stejném místě. Klepnutím a podržením ikony aktivního 3D nástroje v panelu nástrojů vyberete 3D nástroj, který aktuálně není aktivní.

Vybrané objekty s aplikovaným 3D natočením se ve vymezené ploše ve výchozím nastavení objeví s překrytím 3D osy. V předvolbách aplikace Animate můžete v části Všeobecné toto překrytí vypnout.



Překrytí nástroje globální 3D natočení



Překrytí nástroje místní 3D natočení

Otočení jednoho objektu v 3D prostoru

1. Na panelu Nástroje vyberte nástroj 3D natočení  (nebo stiskněte klávesu W).

Na panelu nástrojů v části Volby zkontrolujte tlačítko Globální, abyste ověřili, zda je nástroj v požadovaném režimu. Chcete-li přepnout mezi globálním a místním režimem, klepněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu D.

2. Ve vymezené ploše vyberte filmový klip.

Ovládací prvky nástroje 3D natočení se na vybraném objektu objeví překryté. Pokud se ovládací prvky objeví v jiném umístění, přesuňte poklepáním středový bod ovládacího prvku na vybraný objekt.

- Umístíte ukazatel myši nad jeden ze čtyř ovládacích prvků osy natočení.

Když je ukazatel nad jedním z ovládacích prvků, změní se.

- Táhnutím za jeden z ovládacích prvků osy objekt otáčíte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčíte současně kolem osy X i Y.

Chcete-li objekt otáčet kolem osy X, táhněte vlevo nebo vpravo za ovládací prvek osy X. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Y, táhněte nahoru nebo dolů za ovládací prvek osy Y. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Z, táhněte kruhovým pohybem za ovládací prvek osy Z.

- Chcete-li změnit polohu středového bodu ovládacího prvku natočení vzhledem k filmovému klipu, přetáhněte středový bod. Chcete-li omezit pohyb středového bodu na násobky 45 %, stiskněte během tažení klávesu Shift.

Přesunem středového bodu natočení můžete ovládat efekt natočení na objekt a jeho vzhled. Poklepejte na středový bod, abyste ho přesunuli zpět do středu vybraného filmového klipu.

Umístění středového bodu ovládacího prvku natočení pro vybraný objekt se objeví v panelu Transformace jako vlastnost 3D Center Point. Umístění středového bodu můžete v panelu Transformace upravit.

Otočení výběru obsahujícího více objektů v 3D prostoru

- Na panelu Nástroje vyberte nástroj 3D natočení  (nebo stiskněte klávesu W).

Na panelu nástrojů v části Volby zkontrolujte tlačítko Globální, abyste ověřili, zda je nástroj v požadovaném režimu. Chcete-li přepnout mezi globálním a místním režimem, klepněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu D.

- Ve vymezené ploše vyberte více filmových klipů.

Ovládací prvky nástroje 3D natočení se na posledním vybraném objektu objeví překryté.

- Umístíte ukazatel myši nad jeden ze čtyř ovládacích prvků osy natočení.

Když je ukazatel nad jedním z ovládacích prvků, změní se.

- Táhnutím za jeden z ovládacích prvků osy objekt otáčíte kolem této osy, táhnutím za ovládací prvek volného otáčení (vnější oranžový kruh) objekt otáčíte současně kolem osy X i Y.

Chcete-li objekt otáčet kolem osy X, táhněte vlevo nebo vpravo za ovládací prvek osy X. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Y, táhněte nahoru nebo dolů za ovládací prvek osy Y. Chcete-li objekt otáčet kolem osy Z, táhněte kruhovým pohybem za ovládací prvek osy Z.

Všechny vybrané filmové klipy se otáčejí kolem 3D středového bodu, který se objeví ve středu ovládacích prvků natočení.

- Chcete-li změnit umístění středového bodu ovládacího prvku 3D natočení, proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li přesunout středový bod do libovolného umístění, středový bod přetáhněte.
- Chcete-li přesunout středový bod do středu jednoho z vybraných filmových klipů, poklepejte na filmový klip se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li přesunout středový bod do středu skupiny vybraných filmových klipů, poklepejte na středový bod.

Změnou umístění středového bodu 3D natočení můžete ovládat efekt natočení na

objekty.

Umístění středového bodu ovládacího prvku natočení pro vybraný objekt se objeví v panelu Transformace jako 3D Center Point. Umístění středového bodu můžete v panelu Transformace upravit.

Otočení výběru pomocí panelu Transformace

1. Otevřete panel Transformace (Okno >Transformovat).
2. Ve vymezené ploše vyberte jeden nebo více filmových klipů.
3. Zadejte požadované hodnoty do polí X, Y a Z nástroje 3D natočení v panelu Transformace, abyste výběr otočili. Tato pole obsahují aktivní text, takže tyto hodnoty můžete změnit tažením.

Poznámka: V závislosti na aktuálním režimu nástroje 3D natočení v panelu nástrojů se 3D natočení uskutečňuje v globálním nebo místním 3D prostoru.

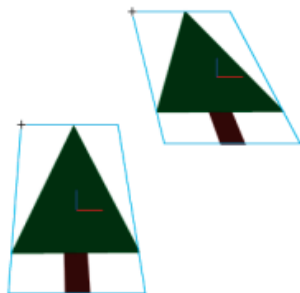
4. Chcete-li přesunout bod 3D natočení, zadejte do polí X, Y a Z možnosti 3D Center Point požadované hodnoty.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení úhlu perspektivy

Vlastnost Úhel perspektivy souboru FLA ovládá zdánlivý úhel zobrazení 3D filmových klipů ve vymezené ploše.

Zvětšování nebo zmenšování úhlu perspektivy ovlivňuje zdánlivou velikost 3D filmových klipů a jejich polohu vzhledem k okrajům vymezené plochy. Pokud úhel perspektivy zvětšíte, zdají se být 3D objekty blíže k uživateli. Pokud úhel perspektivy zmenšíte, zdají se být 3D objekty vzdálenější. Tento efekt se podobá zvětšování nebo zmenšování zobrazení pomocí fotografického objektivu, který mění pomocí čoček úhel záběru.



Vymezená plocha pod 55° úhlem perspektivy



Vymezená plocha pod 110° úhlem perspektivy

Vlastnost úhel perspektivy má vliv na všechny filmové klipy, na které bylo aplikováno 3D posunutí nebo natočení. Na jiné filmové klipy nemá úhel perspektivy vliv. Stejně jako u běžných fotografických čoček je výchozí úhel perspektivy 55° úhlu záběru. Hodnoty jsou v rozsahu 1 až 180°.

Chcete-li úhel perspektivy zobrazit nebo nastavit v Inspektoru vlastností, je třeba ve vymezené ploše vybrat 3D filmový klip. Změny úhlu perspektivy se okamžitě zobrazí ve vymezené ploše.

Při změně velikosti vymezené plochy se úhel perspektivy automaticky změní takovým způsobem, aby nedošlo ke změně vzhledu 3D objektů. Toto chování můžete v dialogovém okně Vlastnosti dokumentu vypnout.

Nastavení úhlu perspektivy:

1. Vyberte ve vymezené ploše instanci filmového klipu, na kterou bylo aplikované 3D natočení nebo převod.
2. V Inspektoru vlastností zadejte do pole Úhel perspektivy novou hodnotu nebo tuto hodnotu změňte přetažením aktivního textu.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení úběžného bodu

Vlastnost Úběžný bod souboru FLA ovládá orientaci osy Z 3D filmových klipů ve vymezené ploše. Osy Z všech 3D filmových klipů v souboru FLA ubíhají směrem k úběžnému bodu. Pokud úběžný bod přemístíte, změníte tím směr, kterým se objekt při přesunu podél své osy Z pohybuje. Nastavením polohy úběžného bodu můžete přesně ovládat vzhled 3D objektů a animace ve vymezené ploše.

Pokud například úběžný bod umístíte do levého horního rohu vymezené plochy (0, 0) a potom zvýšíte hodnotu vlastnosti Z filmového klipu, filmový klip se přesunuje směrem od uživatele k levému hornímu rohu vymezené plochy.

Protože má úběžný bod vliv na všechny 3D filmové klipy, změní se při jeho změně také polohy všech filmových klipů, na které byl aplikovaný převod osy Z.

Úběžný bod je vlastnost dokumentu, která má vliv na všechny filmové klipy, na které byl aplikovaný převod nebo natočení osy Z. Na jiné filmové klipy nemá úběžný bod vliv. Výchozím umístěním úběžného bodu je střed vymezené plochy.

Chcete-li úběžný bod zobrazit nebo nastavit v Inspektoru vlastností, je třeba ve vymezené ploše vybrat 3D filmový klip. Změny úběžného bodu se okamžitě zobrazí ve vymezené ploše.

Nastavení úběžného bodu:

1. Vyberte ve vymezené ploše filmový klip, na který bylo aplikované 3D natočení nebo převod.
2. V Inspektoru vlastností zadejte do pole Úběžný bod novou hodnotu nebo tuto hodnotu změňte přetažením aktivního textu. Při tažení aktivního textu se objeví ve vymezené

ploše vodítka, která označují umístění úběžného bodu.

3. Chcete-li úběžný bod přesunout zpět do středu vymezené plochy, klikněte v Inspektoru vlastností na tlačítko Obnovit.

Poznámka: Při změně velikosti vymezené plochy se úběžný bod automaticky neaktualizuje. Chcete-li zachovat 3D efekt vytvořený umístěním úběžného bodu na konkrétní místo, je nutné přemístit úběžný bod úměrně vzhledem k nové velikosti vymezené plochy.

Společnost Adobe také doporučuje

- Práce ve třech rozměrech (3D)



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

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

Export zvuků

[Komprese zvuků pro export](#)

[Komprimace zvuku pro export](#)

[Pravidla pro export zvuku v dokumentech aplikace Animate.](#)

[Na začátek stránky](#) 

Komprese zvuků pro export

V aplikaci Adobe Animate CC (dříve Flash Professional CC) 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.

[Na začátek stránky](#) 

Komprimace zvuku pro export

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na ikonu zvuku v panelu Knihovna.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (MacOS) na zvukový soubor v panelu Knihovna a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.
- Vyberte zvuk v panelu Knihovna a z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Vlastnosti.
- Vyberte zvuk v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Vlastnosti ve spodní části panelu Knihovna.

2. Pokud jste provedli externí úpravu zvukového souboru, klikněte 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. Kliknutím na Testovat přehrajte jednou zvuk. Klikněte 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 klikněte 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 kliknutí 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:

Poznámka: *Aplikace Animate nemůže zvýšit kmitočet importovaného zvuku nad kmitočet, při kterém byl tento zvuk importován.*

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.

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. Aplikace Animate podporuje CBR (konstantní datový tok) 8 až 160 Kb/s. Nejlepších výsledků při exportu hudby dosáhnete, když nastavíte datový tok na 16 Kb/s nebo vyšší.

Předzpracování Převádí smíšené zvuky stereo na monofonní (na monofonní zvuky nemá tato volba vliv).

Poznámka: *Volba Předzpracování je dostupná pouze tehdy, když vyberete datový tok 20 Kb/s 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: Aplikace *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.

[Na začátek stránky](#)

Pravidla pro export zvuku v dokumentech aplikace Animate.

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 aplikace Animate 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 tak, aby byly sladěny se zvukovou stopou, aplikace Animate 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.

Společnost Adobe také doporučuje

- [Přehled publikování](#)
- Určení nastavení publikování pro soubory SWF
- Export z aplikace Animate



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

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

Práce s knihovnamí v Animate CC

Práce s knihovnamí

Práce s položkami knihoven

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Práce s knihovnamí

Knihovna v dokumentu Animate slouží k ukládání multimediálních zdrojů, které vytvoříte ve vývojovém prostředí aplikace Animate nebo importujete s cílem použít je v dokumentu. Vektorové kresby nebo text můžete vytvářet přímo v aplikaci Animate, importovat je třeba vektorovou grafiku, bitmapy, video a zvuk. Dále můžete vytvářet symboly. *Symbol* je grafika, tlačítko, filmový klip nebo text, který jednou vytvoříte a pak ho můžete mnohokrát opakovaně použít. Také můžete pomocí ActionScriptu přidávat multimediální obsah do dokumentu dynamicky.

Knihovna také obsahuje případné komponenty, které jste do dokumentu přidali. Komponenty mohou být buď složené klipy nebo komponenty založené na formátu MovieClip.

Při práci v aplikaci Animate můžete otevřít knihovnu kteréhokoli dokumentu Animate a zpřístupnit tak její položky v aktuálním dokumentu. V knihovně můžete vyhledávat symboly podle názvů nebo názvů navázání ActionScriptu.

V aplikaci Animate můžete vytvářet trvalé knihovny, které budete mít k dispozici vždy, když aplikaci spustíte. Animate také nabízí několik vzorových knihoven obsahujících tlačítka, grafiky, filmové klipy a zvuky.

Položky můžete z knihovny exportovat na adresu URL jako soubor SWF a můžete tak vytvořit knihovnu sdílenou za běhu. Tímto způsobem můžete z dokumentů aplikace Animate vytvářet odkazy na položky knihovny se symboly importovanými sdílením za běhu.

V panelu Knihovna (Okna > Knihovna) se zobrazuje rolovací seznam s názvy všech položek knihovny, který vám umožňuje, abyste si při práci mohli tyto prvky prohlížet a uspořádat. Ikona vedle názvu položky v panelu Knihovna označuje typ souboru dané položky.

Poznámka: (pouze aplikace Animate CC a novější verze) Převádění objektů na symbol přetažením z vymezené plochy na panel Knihovna je zastaralé a v aplikaci Animate CC nebude fungovat.

Poznámka: (pouze aplikace Animate CC a novější verze) Přetahování objektů na vymezenou plochu přes dva neukotvené dokumenty je zastaralé a v aplikaci Animate CC nebude fungovat.

Otevření knihovny v jiném souboru Animate

1. V aktuálním dokumentu zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.
2. Vyhledejte soubor Animate, jehož knihovnu chcete otevřít, a klikněte na Otevřít.

Knihovna vybraného souboru se otevře v aktuálním dokumentu a v horní části panelu Knihovny se zobrazí název souboru. Chcete-li položky z knihovny vybraného souboru použít v aktuálním dokumentu, přetáhněte je do jeho panelu Knihovna nebo na vymezenou plochu.

Změna velikosti panelu Knihovna

- Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Táhnete za pravý dolní roh panelu.
- Klepnutím na tlačítko Široké zobrazení můžete panel Knihovna zvětšit, aby byly vidět všechny sloupce.
- Klepnutím na tlačítko Úzké zobrazení můžete panel Knihovna zúžit.

Změna šířky sloupců

- Umístěte ukazatel mezi záhlaví sloupců a tažením změňte jejich velikost.

Práce se složkami v panelu Knihovna

Položky v panelu Knihovna můžete uspořádat s použitím složek. Když vytvoříte nový symbol, uloží se do vybrané složky. Pokud není žádná složka vybraná, symbol se uloží v kořenové složce knihovny.

Aplikace Animate také organizovaným způsobem importuje animované soubory GIF a umístí je do samostatné složky v kořenové složce knihovny. Všechny související bitmapy pojmenuje podle pořadí.

Vytvoření nové složky

- Klikněte na tlačítko Nová složka  v dolní části panelu Knihovna.

Otevření nebo zavření složky

- Dvakrát klikněte na složku nebo ji vyberte a pak z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Rozbalit složku nebo Sbalit složku.

Otevření nebo zavření všech složek

- Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Rozbalit všechny složky nebo Sbalit všechny složky.

Přemísťování položek mezi složkami

- Přetáhněte položku z jedné složky do jiné.

Pokud v cílovém místě existuje stejnojmenná položka, zobrazí se v aplikaci Animate dotaz, zda ji chcete nahradit přemísťovanou položkou.

Třídění položek v panelu Knihovna

V jednotlivých sloupcích panelu Knihovna je uveden název položky, její typ, počet jejích výskytů v souboru, stav navázání a identifikátor (pokud je položka přiřazena sdílené knihovně nebo je exportovaná pro ActionScript) a také datum poslední její změny.

Položky v panelu Knihovna můžete alfanumericky řadit podle kteréhokoli sloupce. Položky se řadí v rámci složek.

Knihovna aplikace Animate uspořádá importované animované soubory GIF do samostatné složky umístěné v kořenové složce knihovny. Všechny související bitmapy pojmenuje podle pořadí.

- Klikněte na záhlaví sloupce, podle kterého chcete položky seřadit. Kliknutím na trojúhelníkové tlačítko vpravo od záhlaví sloupců můžete pořadí položek obrátit.

Konflikty mezi položkami knihoven

Pokud naimportujete nebo zkopírujete položku knihovny do dokumentu, který už obsahuje jinou položku se stejným názvem, zvolte, zda se má existující položka nahradit novou položkou. Tato volba je dostupná u všech metod importu nebo kopírování položek knihoven.

Dialogové okno Vyřešit položky knihovny se zobrazí, když se pokusíte umístit položky, které jsou v konfliktu s existujícími položkami v dokumentu. Ke konfliktu dojde, když ze zdrojového dokumentu zkopírujete položku, která už existuje v cílovém dokumentu, přičemž tyto položky mají odlišné datum změny. Konfliktům názvů můžete zabránit tím, že položky v knihovně dokumentu uspořádáte do složek. Toto dialogové okno se zobrazí také tehdy, když do vymezené plochy ve vašem dokumentu vložíte symbol nebo komponentu, jejíž kopii už máte s jiným datem poslední změny, než jaké má symbol nebo komponenta, které vkládáte.

Pokud se rozhodnete existující položky nenahrazovat, aplikace Animate se pokusí namísto konfliktní položky, kterou vkládáte, použít existující položku. Když například zkopírujete symbol s názvem Symbol 1 a kopii vložíte do vymezené plochy dokumentu, který už symbol s tímto názvem obsahuje, vytvoří aplikace Animate instanci existujícího Symbolu 1.

Pokud se rozhodnete existující položky nahradit, nahradí aplikace Animate tyto položky (a všechny jejich instance) novými položkami se stejným názvem. Pokud import nebo kopírování zrušíte, pak se tato operace zruší pro všechny položky (ne jen pro ty, které jsou v konfliktu s položkami v cílovém dokumentu).

Vzájemně se mohou nahrazovat jen položky knihoven stejného typu. To znamená, že zvuk s názvem Test nemůžete nahradit bitmapou s názvem Test. V takových případech se do knihovny přidají nové položky, které mají k názvu připojené slovo „kopie“.

Poznámka: Nahrazení položek knihovny touto metodou je nevratné. Před prováděním složitých operací vkládání, při kterých se konflikty názvů řeší náhradou existujících položek knihoven, uložte záložní kopii souboru FLA.

Pokud se při importu nebo kopírování položek knihovny do dokumentu objeví dialogové okno Vyřešit konflikt knihovny, vyřešte konflikt názvů.

Řešení konfliktů názvů mezi položkami knihoven

- V dialogovém okně Vyřešit konflikt knihovny proveďte jednu z následujících akcí:
 - Chcete-li existující položky v cílovém dokumentu zachovat, klepněte na Nenahrazovat existující položky.
 - Chcete-li existující položky a jejich instance nahradit novými stejnojmennými položkami, klepněte na Nahradit existující položky.

[Na začátek stránky](#)

Práce s položkami knihoven

Když vyberete některou položku v panelu Knihovna, v horní části panelu Knihovna se objeví náhled této položky. Pokud je vybraná položka animovaná nebo je to zvukový soubor, můžete pro náhled použít tlačítko Spustit v okně náhledu knihovny nebo Ovladač.

Vyhledávání položek v knihovně podle názvu navázání

Vyhledávací panel knihovny můžete použít k hledání symbolů podle názvů nebo názvů navázání ActionScriptu.

- Když hledáte položku v knihovně, zadejte několik prvních písmen názvu symbolu nebo názvu navázání ActionScriptu této položky. Při psaní se na panelu Knihovna zobrazí seznam odpovídajících symbolů.

Použití položky knihovny v aktuálním dokumentu

- Přetáhněte položku z panelu Knihovna na vymezenou plochu.

Položka se přidá do aktuální vrstvy.

Převedení objektu ve vymezené ploše na symbol v knihovně

- Vyberte objekt na vymezené ploše, klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Převést na symbol.

Použití položky knihovny z aktuálního dokumentu v jiném dokumentu

- Položku přetáhněte z panelu Knihovna nebo z vymezené plochy do panelu Knihovna nebo vymezené plochy jiného dokumentu.

Kopírování položek knihovny z jiného dokumentu

1. Vyberte dokument, který obsahuje položky knihovny.
2. Vyberte položky knihovny v panelu Knihovna.
3. Zvolte Úpravy > Kopírovat.
4. Vyberte dokument, do kterého chcete položky knihovny zkopírovat.
5. Vyberte panel Knihovna cílového dokumentu.
6. Zvolte Úpravy > Vložit.

Úpravy položky knihovny

1. Vyberte položku v panelu Knihovna.
2. Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte jednu z následujících voleb:
 - Chcete-li položku upravit v aplikaci Animate, vyberte Upravit.
 - Pokud chcete položku upravit v jiné aplikaci, zvolte Upravit pomocí a pak vyberte požadovanou externí aplikaci.

Poznámka: Při spuštění podporovaného externího editoru otevře aplikace Animate původní importovaný dokument.

Přejmenování položky knihovny

Pokud změníte název položky knihovny importovaného souboru, název souboru zůstane beze změny.

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pокlepejte na název položky.
 - Vyberte položku a pak z nabídky Panel pro panel Knihovna zvolte Přejmenovat.
 - Klepněte na položku pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Přejmenovat.
2. Zadejte nový název položky do textového pole.

Odstranění položky knihovny

Když odstraníte položku z knihovny, všechny instance nebo výskyty této položky v dokumentu budou rovněž odstraněny.

- Vyberte položku a v dolní části panelu Knihovna klepněte na ikonu koše.

Vyhledání nepoužitých položek knihovny

Chcete-li dokument uspořádat, můžete v něm vyhledat nepoužité položky knihovny a odstranit je.

Poznámka: Pokud chcete zmenšit velikost souboru dokumentu Animate, není nutné odstraňovat nepoužité položky knihovny – ty se totiž do souboru SWF nezahrnou. Do souboru SWF se ale zahrnou položky navázané pro export.

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Nepoužité položky.
 - Položky knihovny můžete uspořádat podle sloupce Počet využití, který ukazuje, zda je položka použita.

Aktualizace importovaných souborů v knihovně

Pokud soubory importované do aplikace Animate, například bitmapy nebo zvukové soubory, upravíte v externím editoru, můžete je aktualizovat v aplikaci Animate, aniž byste je museli znovu importovat. Můžete aktualizovat také symboly importované z externích dokumentů Animate. Při aktualizaci importovaného souboru se jeho obsah nahradí obsahem externího souboru.

Poznámka: Importované animované soubory GIF jsou uspořádány v samostatné složce umístěné v kořenové složce knihovny. Názvy všech souvisejících bitmap jsou založené na pořadí.

1. Vyberte naimportovaný soubor v panelu Knihovna.
2. Z nabídky Panel pro panel Knihovna vyberte Aktualizovat.

Kopírování položek knihoven mezi dokumenty

Položky knihovny můžete ze zdrojového dokumentu zkopírovat do cílového dokumentu různými způsoby: Při vytváření nebo za běhu dokumentů můžete symboly sdílet mezi dokumenty jako položky sdílených knihoven.

Pokud se pokusíte zkopírovat položky, které mají stejný název jako existující položky v cílovém dokumentu, můžete v dialogovém okně Vyřešit konflikt knihovny zvolit, zda se existující položky mají přepsat, nebo zda se mají zachovat a nové položky se mají přidat s upravenými názvy. Položky knihoven si uspořádejte do složek, abyste minimalizovali konflikty názvů při kopírování položek mezi dokumenty.

Přenesení položky knihovny zkopírováním a vložením

1. Ve vymezené ploše ve zdrojovém dokumentu vyberte požadovanou položku.
2. Zvolte Úpravy > Kopírovat.
3. Aktivujte cílový dokument.
4. Chcete-li položku vložit doprostřed viditelné pracovní plochy, umístěte ukazatel na vymezenou plochu a zvolte možnost Úpravy > Vložit doprostřed. Chcete-li položku vložit do stejné polohy, jakou má ve zdrojovém dokumentu, zvolte možnost Úpravy > Vložit na stejné místo.

Přenesení položky knihovny přetažením

Když je otevřený cílový dokument, vyberte požadovanou položku v panelu Knihovna zdrojového dokumentu a přetáhněte ji do panelu Knihovna cílového dokumentu.

Přenesení položky knihovny otevřením knihovny zdrojového dokumentu v cílovém dokumentu

1. Když je cílový dokument aktivní, zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.
2. Vyberte zdrojový dokument a klepněte na položku Otevřít.
3. Požadovanou položku přetáhněte z knihovny zdrojového dokumentu do vymezené plochy nebo do knihovny cílového dokumentu.

Společnost Adobe také doporučuje

- Práce s textem TLF (Text Layout Framework)
- Používání importovaných kreseb
- Zvuk
- Symboly, instance a datové zdroje knihovny
- [Vytváření tlačítek](#)
- Sdílení datových aktiv knihovny



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

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

Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu

Když publikujete soubory SWF, které jsou určeny k přehrávání na počítačích přes internet, není nikde zaručeno, že použité písmo bude v těchto počítačích dostupné. Chcete-li zajistit, aby si text zachoval původní vzhled, můžete vložit celá písmena nebo dílčí sady znaků určitého písma. Vložením znaků do publikovaného souboru SWF zajistíte, že písmo bude pro soubor SWF dostupné nezávisle na počítači, který soubor přehrává. Jakmile vložíte písmo, můžete ho použít kdekoli v publikovaném souboru SWF.

Aplikace Animate automaticky vkládá všechny znaky použité ve všech textových objektech, které obsahují text. Pokud vytvoříte symbol vloženého písma, umožníte textovým objektům použít další znaky, například při potvrzení uživatelského vstupu za běhu aplikace nebo při úpravě textu pomocí jazyka ActionScript. Vložená písmena nejsou nutná v případě textových objektů, které mají vlastnost vyhlazení nastavenou na možnost Použít písma zařízení. Určíte, která písmena chcete vložit do souboru FLA, a aplikace Animate je při publikování souboru SWF vloží.

Existují čtyři běžné situace, kdy vložení písem do souboru SWF zajistí správný vzhled textu:

- Při vytváření textových objektů v souboru FLA, které jsou součástí návrhu vyžadujícího jednotný vzhled textu.
- Při použití jiné volby vyhlazení než volby Použít písma zařízení je nutné vložit písma. Pokud tak neučiníte, může text zmizet nebo se nezobrazí správně.
- Při dynamickém generování textu v souboru FLA pomocí jazyka ActionScript.
- Když vytváříte dynamický text pomocí jazyka ActionScript, musíte v jazyce ActionScript určit, jaké písmo chcete použít.
- Pokud soubor SWF obsahuje textové objekty, může být načten jiným souborem SWF, do kterého nebyla vložena požadovaná písma.

Dialogové okno pro vkládání písem umožňuje:

- Spravovat všechna vložená písma na jednom místě.
- Vytvářet symboly písma pro každé vložené písmo.
- Vybírat vlastní rozsahy vložených znaků a předdefinované rozsahy písma.
- Pracovat ve stejném souboru s textem modulu TLF (Text Layout Framework) i s klasickým textem a v obou případech použít vložená písma. Text TLF není k dispozici ve verzi Animate CC. Další informace naleznete v tématu [Otevírání souborů CS6 v Animate CC](#).

Vkládání znaků z písma v souboru SWF:

1. Otevřete soubor FLA v aplikaci Animate a potom otevřete dialogové okno Vkládání pomocí jednoho z následujících postupů:
 - Vyberte možnost Text > Vkládání písem.
 - V nabídce možností na panelu Knihovna vyberte položku Přidat písmo.
 - Pravým tlačítkem klepněte na prázdné místo ve stromovém zobrazení panelu Knihovna a vyberte položku Nové písmo.
 - V Inspektoru vlastností textu klepněte na tlačítko Vložit.
2. Není-li požadované písmo vybrané v dialogovém okně Vkládání písem, klepnutím na tlačítko Přidat (+) přidáte nové vložené písmo do souboru FLA.

Pokud dialogové okno Vkládání písem otevřete z panelu Knihovna nebo z Inspektoru vlastností textu, zobrazí se v něm položka písma automaticky.

3. Na kartě Volby vyberte možnosti Rodina a Styl písma, které chcete vložit.

Jestliže jste dialogové okno Vkládání písem otevřeli z Inspektoru vlastností textu nebo z panelu Knihovna, zobrazí se v něm automaticky písmo použité v aktuálním výběru.

4. V oddílu Rozsahy znaků vyberte rozsahy znaků, které chcete vložit. Čím více znaků vložíte, tím větší bude publikovaný soubor SWF.
5. Jestliže chcete vložit nějaké další konkrétní znaky, zadejte je do pole „Zahrnout také tyto znaky“.
6. Chcete-li povolit přístup k vloženému symbolu písma v kódu jazyka ActionScript, vyberte na kartě ActionScript položku Exportovat pro jazyk ActionScript.
7. Pokud jste vybrali možnost Exportovat pro jazyk ActionScript, vyberte rovněž formát obrysů. U textových kontejnerů modulu TLF vyberte jako formát obrysů položku TLF (DF4). U klasických textových kontejnerů vyberte položku Klasický (DF3).

Chcete-li písmo používat v modulu TLF i v klasických textových kontejnerech, musíte vytvořit oddělené vložené symboly písem. Formát obrysů modulu TLF (DF4) není k dispozici pro písma PostScript typu 1. Modul TLF (DF4) vyžaduje aplikaci Flash Player verze 10 nebo novější.
8. Chcete-li použít symbol písma jako sdílený datový zdroj, vyberte požadované volby na kartě ActionScript v oddílu Sdílení. Další informace o používání sdílených datových zdrojů naleznete v části Sdílení datových zdrojů knihovny.

Úprava parametrů vloženého symbolu písma:

1. Provedte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem na symbol písma na panelu Knihovna a vyberte možnost Vlastnosti.
- Vyberte na ploše textový kontejner a v Inspektoru vlastností klepněte v oddílu Znak na tlačítko Vložit.
- Vyberte symbol písma na panelu Knihovna a v nabídce možností panelu vyberte možnost Upravit vlastnosti.
- Dvakrát klepněte na ikonu symbolu písma na panelu Knihovna.
- Zvolte možnost Text > Vkládání písem a pak ve stromovém zobrazení na levé straně dialogového okna vyberte symbol písma, který chcete upravit.

2. Provedte změny v dialogovém okně Vkládání písem a klepněte na tlačítko OK.

Stromové zobrazení v dialogovém okně Vkládání písem zobrazuje všechny symboly písem v aktuálním souboru FLA uspořádané podle rodiny písma. Pokud je dialogové okno otevřené, můžete upravovat jednotlivá písmena nebo celé písmo. Změny se uloží po stisknutí tlačítka OK.



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

Předvolby kreslení

Nastavení kreslení

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

Nastavení kreslení určuje chování při přitahování, vyhlazení a narovnání. U každé volby můžete změnit nastavení tolerance a každou volbu můžete buď zapnout, nebo vypnout. Nastavení tolerance jsou relativní a závisí na rozlišení obrazovky vašeho počítače a aktuálním zvětšení scény. Ve výchozím nastavení jsou všechny volby zapnuté a mají nastavenou normální toleranci.

[Na začátek stránky](#) ¹⁶

Nastavení kreslení

1. Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Macintosh) a vyberte Kreslení.
2. V kategorii Kreslení máte na výběr následující možnosti:

pero, nástroj Umožňuje nastavit možnosti pro nástroj Pero. Vyberte možnost Zobrazovat náhled pera a zobrazte čáru náhledu od posledního bodu kliknutí do stávajícího umístění ukazatele. Vyberte Zobrazovat plné body a zobrazte řídicí body jako malé plné čtverečky namísto nevyplněných čtverečků. Vyberte Zobrazit přesné kurzory a zobrazte nitkový kříž namísto ikony nástroje Pero, když používáte tento nástroj. Tato možnost umožňuje snadněji sledovat přesný cíl kliknutí.

Spojovat čáry Určuje, jak blízko musí být konec kreslené čáry k existujícímu segmentu čáry, než její koncový bod přeskočí na nejbližší bod takové existující čáry. Toto nastavení také určuje rozpoznávání vodorovných a svislých čar – tedy nakolik musí být kreslená čára vodorovná nebo svislá, aby ji aplikace Animate změnila na přesně vodorovnou nebo svislou. Když je zapnutá volba Přitahovat na objekty, určuje toto nastavení, jak blízko musí být objekty k sobě, aby se na sebe přitáhly.

Vyhladit křivky Určuje míru vyhlazování aplikovanou na zakřivené čáry kreslené nástrojem tužka, když je režim kreslení nastavený na Narovnat nebo Vyhladit. (Snadněji se mění tvar plynulejších křivek, ale ostřejší křivky zase více odpovídají původním tahům.)

Poznámka: *Chcete-li existující zakřivené segmenty ještě více vyhladit, použijte příkaz Změnit > Tvar > Optimalizovat.*

Rozeznávat přímky Definuje, do jaké míry se čára nakreslená nástrojem tužka musí blížit rovné čáře, aby ji aplikace Animate rozpoznala jako přímku a nakreslila ji přesně rovně. Pokud je při kreslení volba Rozpoznat přímky vypnutá, můžete čáry narovnat později tím, že vyberete jeden nebo více segmentů čáry a zvolíte Změnit > Tvar > Narovnat.

Rozpoznat tvary Určuje, jak přesně se musí kreslit kružnice, elipsy, čtverce, obdélníky a oblouky zakřivené o 90 nebo 180 stupňů, aby byly rozeznány jako tyto geometrické tvary a přesně překresleny. Volby jsou Vypnuto, Přesné, Normální a Tolerantní. Volba Přesné vyžaduje co nejpřesnější kresbu tvaru; volba Tolerantní znamená, že tvar může být nakreslen jen zhruba a Animate ho překreslí. Pokud je při kreslení volba Rozpoznat tvary

vypnutá, můžete čáry narovnat později tím, že vyberete jeden nebo více tvarů (například spojené segmenty čáry) a zvolíte Změnit > Tvar > Narovnat.

Přesnost kliknutí Určuje, jak blízko k určité položce musí ukazatel být, aby aplikace Animate položku rozpoznala.

[Na začátek stránky](#)

Volby citlivosti na dotek u nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr a nástroje laso

Při vytváření tvarů s použitím režimu kreslení objektu nastavte volby citlivosti na dotek pro nástroj výběr, nástroj dílčí výběr a nástroj laso. Ve výchozím nastavení se objekty vybírají jen v případě, že rámeček výběru nástroje zcela obklopuje celý objekt. Pokud tuto volbu vypnete, budou se celé objekty vybírat i tehdy, když jsou jen částečně obklopeny rámečkem výběru nástroje pro výběr, nástroje pro dílčí výběr nebo nástroje laso.

1. Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Macintosh).
2. V kategorii Všeobecné proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat jen objekty a body, které jsou zcela obklopeny rámečkem výběru, odznačte nástroje pro výběr a laso citlivé na dotek. Body, které leží uvnitř plochy výběru, zůstanou vybrané.
 - Chcete-li vybrat objekty nebo skupiny, které jsou jen částečně obklopeny rámečkem výběru, vyberte nástroje pro výběr a laso citlivé na dotek.

Poznámka: *Nástroje pro dílčí výběr používají stejné nastavení citlivosti.*



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

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

Změny velikosti symbolů a jejich ukládání do vyrovnávací paměti

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Nastavení ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pro instanci symbolu

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti

[Na začátek stránky](#) ¹³

Změny velikosti obsahu ve vymezené ploše

Změny velikosti položek ve vymezené ploše lze provádět následujícími způsoby:

- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít nástroj Volná transformace, panel Vlastnosti nebo panel Transformace.
- Ke změnám velikosti jednotlivých instancí symbolů lze použít změnu měřítka s 9 řezy a nástroje a panely, které jsou uvedeny výše.
- Změny velikosti celého obsahu plochy při změně velikosti vymezené plochy

Změna velikosti jednotlivé instance symbolu

1. Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše.
2. Proved'te jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Nástroje vyberte nástroj Volná transformace a potom změňte velikost instance přetažením jejích rohů nebo okrajů.
 - Otevřete panel Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) a upravte vlastnosti Výška a Šířka pro danou instanci.
 - Otevřete panel Transformace (Okno > Transformace) a upravte vlastnosti Šířka měřítka a Výška měřítka pro danou instanci.

Změna velikosti celého obsahu při změně velikosti vymezené plochy

1. Zvolte Změnit > Dokument.
2. V dialogovém okně Nastavení dokumentu zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku dokumentu. Jedná se o velikost vymezené plochy.
3. Vyberte možnost Změnit velikost obsahu podle vymezené plochy. Klikněte na tlačítko OK.

Změna velikosti se aplikuje na veškerý obsah ve všech snímcích.

Výukové lekce a videa

O změně měřítka s 9 řezy a symbolech filmových klipů

Změny měřítka s použitím 9 řezů umožňují určit, jak se mají změny velikosti aplikovat na určité oblasti filmového klipu. Pomocí změn měřítka s 9 řezy můžete zajistit, že po změně velikosti se bude filmový klip zobrazovat správně. Při normální změně měřítka aplikace Animate změní velikost všech částí filmového klipu stejně, a to jak ve vodorovném, tak ve svislém směru. U mnoha filmových klipů může tato stejnoměrná změna velikosti způsobit, že grafika klipu bude vypadat zvláštně, zejména v rozích a podél okrajů obdélníkových klipů. To je často případ filmových klipů, které se používají jako prvky uživatelského rozhraní, například jako tlačítka.

Filmový klip se vizuálně rozdělí na devět částí pomocí překrytí mřížkou a měřítko každé z těchto devíti oblastí se mění nezávisle. Aby se zachovala vizuální integrita filmového klipu, měřítko rohů se nemění, zatímco ostatní části obrazu se podle potřeby zvětší nebo zmenší (na rozdíl od jejich protažení).

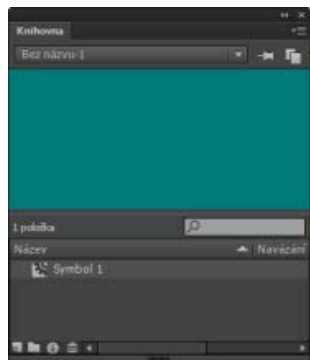
Když se na symbol filmového klipu aplikuje změna měřítka s 9 řezy, objeví se v náhledovém okně panelu Knihovna se zobrazenými vodítky. Pokud je zapnutá funkce Povolit živý náhled (Ovládání > Povolit živý náhled) při změně velikosti instancí filmového klipu ve vymezené ploše, zobrazí se aplikování změny měřítka s 9 řezy ve vymezené ploše.

Poznámka: Nastavení živého náhledu nelze použít u dokumentů vytvořených pomocí jazyka ActionScript 3.0.

Poznámka: Změnu měřítka s 9 řezy nelze aplikovat na grafické symboly ani na symboly tlačítek. Velikost bitmap uvnitř klipů, na které jste aplikovali změny měřítka s 9 řezy, se mění normálně, bez deformování v důsledku použití 9 řezů, zatímco velikost ostatního obsahu filmového klipu se změní podle vodítek pro změny měřítka s 9 řezy.

Poznámka: Změna měřítka s 9 řezy se někdy označuje jako scale 9.

Klip, na který jste aplikovali změny měřítka s 9 řezy, v sobě může obsahovat vnořené objekty, ale jen u objektů určitých typů se při aplikování změny měřítka s 9 řezy změní jejich velikost uvnitř klipu správně. Chcete-li vytvořit filmový klip s vnořenými objekty, jejichž velikost se také správně mění, když na klip aplikujete změny měřítka s 9 řezy, musí tyto vnořené objekty být tvary, objekty kresby, skupiny nebo grafické symboly.



Symbol s aplikovanou změnou měřítka s 9 řezy v panelu Knihovna a zvětšený ve vymezené ploše

Úpravy symbolů filmových klipů pomocí změny měřítka s 9 řezy

Standardně jsou vodítka mřížky řezů umístěna v 25 % (neboli v jedné čtvrtině) šířky a výšky symbolu od jeho okraje. V režimu úprav symbolu se zobrazují jako tečkované čáry přes symbol. Když je v pracovní ploše tažením posouváte, vodítka mřížky řezů se nepřitahují. Když je symbol ve vymezené ploše, vodítka se nezobrazují.

Symbole, na které jste aplikovali změnu měřítka s 9 řezy, nelze upravovat na místě ve vymezené ploše. Musíte je upravovat v režimu úprav symbolu.

Poznámka: Instance vytvořené ze symbolu filmového klipu, na který jste aplikovali změnu měřítka s 9 řezy, lze transformovat, ale neměli byste je upravovat. Výsledky úprav těchto instancí nelze předem předvídat.

Aplikování změny měřítka s 9 řezy na existující symbol filmového klipu

1. Když je otevřený zdrojový dokument, zvolte Okna > Knihovna.
2. V panelu Knihovna vyberte symbol filmového klipu, tlačítka nebo grafiky.
3. Z nabídky panelu Knihovna vyberte Vlastnosti.
4. Zvolte Zapnout vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy.

Úpravy symbolu filmového klipu se změnou měřítka s 9 řezy

1. Jedním z následujících úkonů přepněte do režimu úprav symbolu:
 - Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Upravit.
 - Vyberte symbol v panelu Knihovna, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Upravit.
 - Poklepejte na symbol v panelu Knihovna.
2. Chcete-li vodorovná nebo svislá vodítka přesunout, přetáhněte je myší. Nová poloha vodítka se projeví v aktualizovaném náhledu v panelu Knihovna pro daný symbol.

[Na začátek stránky](#) ¹⁸

Zvýšení výkonu vykreslování pomocí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti umožňuje optimalizovat výkon při přehrávání tím, že určíte, aby se statický filmový klip (například obraz pozadí) nebo symbol tlačítka za běhu ukládal jako bitmapa do vyrovnávací paměti. Přehrávač Flash Player standardně překresluje všechny vektorové položky na scéně v každém snímku. Uložení filmového klipu nebo symbolu tlačítka jako bitmapy do vyrovnávací paměti lze předejít neustálému překreslování dané položky přehrávačem Flash Player, protože daný obraz je bitmapa a jeho pozice na scéně se nemění. Tím lze dosáhnout značného zvýšení výkonu vykreslování.

Pokud například vytváříte animaci se složitým pozadím, vytvořte filmový klip, který bude obsahovat všechny položky umístěné v pozadí. Poté v inspektoru vlastností u filmového klipu pozadí vyberte Ukládat do vyrovnávací paměti jako bitmapu. Během přehrávání se pozadí bude vykreslovat jako bitmapa uložená s použitím aktuální barevné hloubky obrazovky. Přehrávač Flash Player vykreslí bitmapu na scéně rychle a pouze jednou, díky čemuž lze dosáhnout rychlejšího a plynulejšího přehrávání animace.

Bez ukládání bitmap do vyrovnávací paměti může být přehrávání animace příliš pomalé.

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti umožňuje použít filmový klip a automaticky ho zastavit na místě. Pokud se nějaká oblast změní, bitmapa uložená ve vyrovnávací paměti se zaktualizuje s použitím vektorových dat. Tento proces minimalizuje počet překreslování, které musí přehrávač Flash Player provádět, a zajišťuje tak plynulejší a rychlejší přehrávání.

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti za běhu používejte jen u statických, složitých filmových klipů, ve kterých se mění poloha klipu (ale ne obsah) v každém snímku animace. Zlepšení výkonu přehrávání díky použití ukládání bitmap do vyrovnávací paměti za běhu je patrné jen u filmových klipů se složitým obsahem. Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti za běhu u jednoduchých filmových klipů výkon nezlepšuje.

Guy Watson napsal pro web Animate Developer Center podrobný článek o ukládání bitmap do vyrovnávací paměti s názvem Bitmap Caching in Animate (Používání ukládání bitmap do vyrovnávací paměti v aplikaci Animate).

Poznámka: Volbu Použít ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti můžete používat jen pro symboly

Za následujících okolností se nepoužívá bitmapa (ani když je vybraná volba Použít ukládání bitmap za běhu do vyrovnávací paměti), ale namísto toho se vykresluje symbol filmového klipu nebo tlačítka s použitím vektorových dat:

- Bitmapa je příliš velká (větší než 2880 obrazových bodů v kterémkoli z obou směrů).
- Přehrávač Flash Player bitmapě nemůže přidělit dostatek paměti (dojde k chybě kvůli nedostatku paměti).

[Na začátek stránky](#) ¹³

Nastavení ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pro instanci symbolu

1. Ve vymezené ploše vyberte symbol filmového klipu nebo tlačítka.
2. V inspektoru vlastností vyberte možnost Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu nebo zvolte příkaz Uložit do vyrovnávací paměti jako bitmapu z nabídky Vykreslení.

[Na začátek stránky](#) ¹⁴

Určení barvy pozadí pro instanci symbolu ve vyrovnávací paměti

Pokud je pro instanci symbolu zapnuto ukládání bitmapy do vyrovnávací paměti, můžete pro danou instanci zvolit neprůhlednou barvu pozadí. Ve výchozím nastavení je pozadí průhledné.

1. Vyberte instanci ve vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti v oddílu Zobrazit vyberte z nabídky neprůhledné pozadí bitmapy.
3. Vyberte barvu pozadí v dialogovém okně pro výběr barvy.

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

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

Grafické filtry

[O filtrech](#)

[Práce s filtry](#)

[Aplikování filtrů](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

O filtrech

Přehled filtrů

Filtry (grafické efekty) umožňují přidat zajímavé vizuální efekty k textu, tlačítkům a filmovým klipům. Aplikace Animate má tu jedinečnou funkci, že v něm můžete animovat filtry aplikované pomocí doplnění pohybů.

Pomocí režimů prolnutí můžete v aplikaci Animate vytvářet obrazy poskládané z více částí. *Skládání* je proces obměňování průhlednosti nebo barevné interakce dvou nebo více překrývajících se objektů. Režimy prolnutí zároveň slouží jako další nástroj, jak ovládat průhlednost objektů nebo obrazů. Pomocí režimů prolnutí můžete v Animate vytvářet světla nebo stíny, kterými budou prosvítat detaily spodního obrazu nebo pomocí kterých můžete kolorovat odbarvený obraz.

Animované filtry

Filtry můžete animovat v časové ose. Objekty na samostatných klíčových snímcích spojené doplněním obsahují parametry pro odpovídající filtry doplňované na přechodných snímcích. Pokud existujícímu určitému filtru neodpovídá na opačném konci doplnění odpovídající filtr (filtr stejného typu), odpovídající filtr se automaticky přidá, aby bylo zaručeno, že se na konci sekvence animace efekt objeví.

Aby se zabránilo nesprávnému fungování jednotlivých doplnění pohybu v případě, kdy na jednom konci doplnění chybí filtr nebo jsou filtry použity na obou koncích v jiném pořadí, provede Animate následující akce:

- Pokud doplnění pohybu použijete na filmový klip používající filtry, pak platí, že když na opačný konec doplnění vložíte klíčový snímek, bude mít filmový klip na prvním i posledním snímku doplnění automaticky ty samé filtry srovnané ve stejném pořadí.
- Pokud umístíte filmové klipy na dva různé snímky, které používají různé filtry, a mezi oba snímky aplikujete doplnění pohybu, Animate nejprve zpracuje ten filmový klip, který má nejvíc filtrů. Animate pak porovná filtry aplikované na první filmový klip s filtry, které používá druhý filmový klip. Pokud Animate ve druhém filmovém klipu nenajde žádné shodné filtry, vygeneruje zástupný filtr bez jakýchkoli parametrů a s barvou existujících filtrů.
- Pokud se mezi dvěma klíčovými snímky nachází doplnění pohybu a vy k objektu v jednom klíčovém snímku přidáte nový filtr, Animate automaticky přidá do filmového klipu zástupný filtr, jakmile dojde ke klíčovému snímku na opačném konci doplnění.
- Pokud se mezi dvěma klíčovými snímky nachází doplnění pohybu a vy od objektu v jednom klíčovém snímku odeberete nějaký filtr, Animate automaticky odebere z filmového klipu odpovídající filtr, jakmile dojde ke klíčovému snímku na opačném konci doplnění.
- Pokud na začátku a konci doplnění pohybu nastavíte nekonzistentní parametry filtru, Animate aplikuje na interpolované snímky nastavení filtru podle počátečního snímku. K

nekonzistentnímu nastavení dochází, když mezi počátkem a koncem doplnění odlišně nastavíte následující parametry: vyseknutí, vnitřní stín, vnitřní záře a typ záře s přechodem a úkos s přechodem.

Pokud například vytvoříte doplnění pohybu s použitím filtru vrženého stínu, přičemž na prvním snímek doplnění aplikujete vržený stín a na poslední snímek aplikujete vnitřní stín, Animate toto nekonzistentní používání filtrů v doplnění opraví. V tomto případě Animate aplikuje nastavení filtru použité na prvním snímku doplnění – tedy vržený stín s vyseknutím.

O filtrech a výkonu aplikace Flash Player

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

Každý filtr zahrnuje ovládací prvky, které umožňují nastavit sílu a kvalitu aplikovaného filtru. Použití nižšího nastavení zlepšuje výkon na pomalejších počítačích. Pokud vytváříte obsah pro přehrávání na široké škále počítačů nebo si nejste jisti výkonem počítačů, které má vaše publikum k dispozici, nastavte úroveň kvality Nízká; tím zajistíte maximální výkon přehrávání.

O filtrech jazyka Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ je programovací jazyk vyvinutý společností Adobe, který umožňuje uživatelům vytvářet vlastní filtry, efekty a režimy prolnutí pro použití v aplikacích Animate a After Effects. Technologie Pixel Bender je nezávislá na hardwaru a byla navržena tak, aby ji bylo možno automaticky a efektivně spouštět na široké řadě architektur GPU a CPU.

Vývojáři využívající technologii Pixel Bender vytváří filtry tím, že napíšou kód jazyka Pixel Bender a tento kód uloží do textového souboru s příponou .pbj. Vytvořené filtry jazyka Pixel Bender se pak dají využívat v libovolném dokumentu Animate. K načtení filtru a používání jeho ovládacích prvků slouží jazyk ActionScript® 3.0.

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

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

Následující výuková videa předvádějí použití filtrů Pixel Bender v aplikaci Animate:

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Práce s filtry



Vylepšení v aplikaci Animate CC

Pokaždé, když k objektu přidáte nový filtr, se tento filtr přidá do seznamu aplikovaných filtrů pro tento objekt v inspektoru vlastností. Na objekt můžete aplikovat více filtrů, také je možné odstraňovat filtry, které jste aplikovali dříve. Filtry lze použít pouze na text, tlačítko, filmový klip, komponenty a kompilované objekty klipů.

Můžete vytvořit knihovnu nastavení filtrů, která umožňuje snadno na objekt aplikovat stejný filtr nebo sady filtrů. Animate ukládá vytvořená přednastavení filtrů do části Filtry v Inspektoru vlastností v nabídce Filtry > Přednastavení.

V aplikaci Flash Professional CS6 a starších verzích bylo používání filtrů omezeno pouze na filmové klipy a symboly tlačítek. V Animate CC už je možné používat filtry také na sestavené klipy a komponenty filmového klipu. Můžete tedy stiskem jediného tlačítka (nebo dvou) přidávat různé efekty přímo ke komponentám. Díky tomu budou vaše aplikace vypadat mnohem lépe. Chcete-li v aplikaci Flash CS6 přidávat filtry nebo jiné efekty do komponent, je třeba zabalit je do symbolu filmového klipu. Postup je následující:


1. Vytvořte nebo přidejte komponentu na vymezenou plochu.

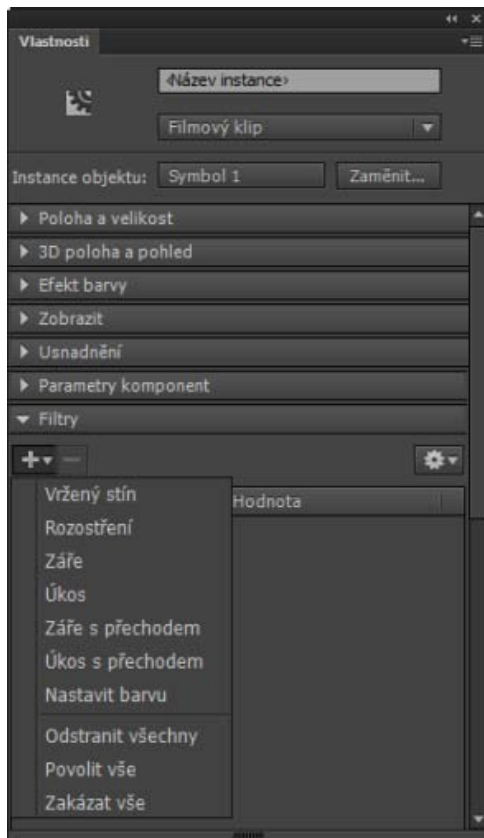
2. Pravým tlačítkem klikněte na komponentu a vyberte možnost Převést na symbol.

V aplikaci CS6 (a starších verzích) bylo možné po zabalení komponenty do symbolu přidávat ještě filtry a další druhy efektů. Tato akce však byla pouze alternativním řešením, nikoli doporučeným postupem.

V Animate CC lze ke komponentám přidávat různé filtry přímo pomocí voleb Filtry, Efekty barvy a Nastavení zobrazení, dostupných na panelu Vlastnosti. Chcete-li tomuto klíčovému vylepšení lépe porozumět, projděte si následující příklad:



Přidání filtru Úkos ke komponentě Tlačítko

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





Nabídka Přidat filtr v inspektoru vlastností


Aplikování nebo odstranění filtru

1. Vyberte objekt textu, tlačítka nebo filmového klipu, na který chcete aplikovat filtr nebo ze kterého chcete filtr odstranit.
2. V části Filtry v inspektoru vlastností proveďte jednu z následujících operací:
 - Chcete-li přidat filtr, klikněte na tlačítko  a vyberte filtr. Experimentujte s nastavením, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.
 - Chcete-li filtr odstranit, vyberte ho v seznamu použitých filtrů a klikněte na tlačítko Odstranit filtr . Libovolná přednastavení můžete odstranit nebo přejmenovat.

Kopírování a vložení filtru


1. Vyberte objekt, ze kterého chcete zkopírovat filtr, a vyberte panel Filtry.
2. Vyberte filtr, který chcete zkopírovat, a klikněte na tlačítko . V rozevíracím seznamu klikněte na možnost Kopírovat vybrané filtry. Chcete-li zkopírovat všechny filtry, vyberte možnost Kopírovat všechny filtry.
3. Vyberte objekt, na který chcete filtr použít, a klikněte na tlačítko . V rozevíracím seznamu klikněte na možnost Vložit filtry.


Aplikování přednastaveného filtru na objekt

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


Poznámka: Když na objekt aplikujete přednastavení filtru, Animate veškeré filtry aktuálně aplikované na vybrané objekty nahradí filtry použitými v přednastavení.

Zapnutí nebo vypnutí filtru použitého u objektu

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

Poznámka: Chcete-li přepnout stav zapnutí ostatních filtrů v seznamu, podržte klávesu Alt a klikněte na ikonu zapnutí v seznamu Filtr. Pokud se stisknutou klávesou Alt kliknete na ikonu , vybraný filtr se zapne a všechny ostatní filtry v seznamu se zakážou.

Zapnutí nebo zákaz všech filtrů aplikovaných na objekt

- Klikněte na tlačítko  a z rozevíracího seznamu vyberte možnost Povolit vše nebo Zakázat vše.

Poznámka: Chcete-li zapnout nebo zakázat všechny filtry v seznamu, se stisknutou klávesou Ctrl klepněte na ikonu zapnutí nebo vypnutí v seznamu Filtr.

Vytváření knihoven přednastavených filtrů



Uložte si nastavení filtrů jako knihovny přednastavení, která můžete snadno aplikovat na objekty filmových klipů a textové objekty. Svá přednastavení filtrů můžete sdílet s ostatními uživateli, když jim poskytnete soubor konfigurace filtrů. Soubor konfigurace filtrů je soubor XML uložený v konfigurační složce Animate v následujícím umístění:

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



C:\Users\uživatel'ské jméno\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash
CS6\jazyk\Configuration\Filters\filtername.xml

- Mac: Macintosh HD/Users/uživatel'ské jméno/Library/Application Support/Adobe/Flash
CC/jazyk\Configuration\Filters\filtername.xml



Vytvoření knihovny filtrů s přednastavenými hodnotami

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

Přejmenování přednastavení filtru

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

Odstranění přednastavení filtru

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

[Na začátek stránky](#) 

Aplikování filtrů


Aplikování vrženého stínu

Filtr Vržený stín napodobuje vzhled objektu vrhajícího stín na plochu.

Text ...

Text s aplikovaným filtrem Vržený stín

Ukázku vrženého stínu s klasickým doplněním naleznete na stránce ukázek Animate na www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázku, stáhněte a dekomprimujte soubor zip s ukázkami a přejděte do složky Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Vyberte objekt, na který chcete aplikovat vržený stín.
2. V části Filtry v inspektoru vlastností klikněte na tlačítko  a vyberte volbu Vržený stín.
3. Upravte nastavení filtru:

- Chcete-li nastavit šířku a výšku vrženého stínu, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
- Chcete-li změnit tmavost stínu, nastavte hodnotu Intenzita. Čím vyšší je tato číselná hodnota, tím je stín tmavší.
- Vyberte úroveň kvality pro vržený stín. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.
- Chcete-li nastavit úhel stínu, zadejte hodnotu.
- Chcete-li nastavit vzdálenost stínu od objektu, nastavte hodnotu Vzdálenost.
- Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit pouze vržený stín na vyseknutém obraze, vyberte Vyseknutí.
- Chcete-li aplikovat stín uvnitř hranic objektu, vyberte Vnitřní stín.
- Chcete-li skrýt objekt a zobrazit pouze jeho stín, vyberte Skrýt objekt. Volba Skrýt objekt umožňuje snadněji vytvořit realistický stín.
- Chcete-li otevřít dialogové okno Výběr barvy a nastavit barvu stínu, klepněte na ovládací prvek barvy.

Vytvoření zkoseného vrženého stínu



Zkosení filtru Vržený stín pro vytvoření realističtější vypadajícího stínu

1. Vyberte objekt se stínem, který chcete zkosit.
2. Duplikujte zdrojový objekt (vyberte Úpravy > Duplikovat).
3. Vyberte duplikovaný objekt a zkoste ho pomocí nástroje Volná transformace (Změnit > Transformovat > Otočit a zkosit).
4. Aplikujte filtr Vržený stín na duplikovaný filmový klip nebo textový objekt. (Filtr bude již aplikovaný, pokud objekt, který jste duplikovali, vržený stín už měl).
5. Pokud chcete skrýt duplikovaný objekt a přitom ponechat jeho stín viditelný, v panelu Filtry vyberte Skrýt objekt.
6. Chcete-li umístit duplikovaný objekt a jeho stín za původní objekt, který jste duplikovali, vyberte položky Změnit > Uspořádat > Posunout dozadu.
7. Upravujte nastavení filtru Vržený stín i úhel zkoseného vrženého stínu, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.


Aplikování rozostření

Filtr Rozostření změkčuje okraje a podrobnosti objektů. Aplikováním rozostření na objekt můžete zajistit, že bude vypadat, jako by byl za ostatními objekty nebo jako by byl v pohybu.

Text ...

Text s aplikovaným filtrem Rozostření

1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít rozostření, a potom vyberte možnost Filtry.


2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost Rozostření.
3. Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
 - Chcete-li nastavit šířku a výšku rozostření, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
 - Vyberte úroveň kvality pro rozostření. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.

Aplikování záře

Filtr Záře umožňuje použít barvu kolem okrajů objektu.

The image shows the word "Text ..." in a blue, serif font. It has a soft, out-of-focus glow around it, which is the "Záře" (Glow) effect.

Text s aplikovaným filtrem Záře

1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít záři, a potom vyberte možnost Filtry.
2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost Záře.
3. Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
 - Chcete-li nastavit šířku a výšku záře, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
 - Chcete-li otevřít dialogové okno Výběr barvy a nastavit barvu záře, klepněte na ovládací prvek barvy.
 - Chcete-li změnit ostrost záře, nastavte hodnotu Intenzita.
 - Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit pouze záři na vyseknutém obraze, vyberte Vyseknutí.

The image shows the word "Text ..." in a blue, serif font. It has a soft glow around it, and the background behind the letters is transparent, showing the underlying surface, which is the "Vyseknutí" (Cutout) effect.

Použití filtru Záře s volbou Vyseknutí

- Chcete-li aplikovat záři uvnitř hranic objektu, vyberte Vnitřní záře.
- Vyberte úroveň kvality pro záři. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.


Aplikování úkosu

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

The image shows the word "Text ..." in a blue, serif font. It has a 3D bevel effect, making it look like it's raised above the background surface, which is the "Úkos" (Bevel) effect.

Text s aplikovaným úkosem

1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít úkos, a vyberte možnost Filtry.


2. Klikněte na tlačítko  a vyberte možnost Úkos.
3. Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
 - Chcete-li nastavit typ úkosem, vyberte úkos v nabídce Typ.
 - Chcete-li nastavit šířku a výšku úkosu, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
 - Z rozbalovací palety barev vyberte barvu stínu a světle pro úkos.
 - Chcete-li nastavit krytí úkosu bez ovlivnění jeho šířky, nastavte hodnotu Intenzita.
 - Chcete-li změnit úhel stínu, který vrhá okraj s úkosem, nastavte hodnotu Úhel.
 - Chcete-li definovat šířku úkosu, zadejte hodnotu pro Vzdálenost.
 - Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit na vyseknutém obraze pouze úkos, vyberte Vyseknutí.

Aplikování záře s přechodem

Aplikování záře s přechodem vytváří vzhled záře s přechodem barvy přes povrch záře. Záře s přechodem vyžaduje jednu barvu na počátku přechodu s nulovou hodnotou Alfa. Polohu této barvy nelze přesunout, ale můžete barvu změnit.

Text ...


Text s aplikovanou září s přechodem

1. Vyberte objekt, u kterého chcete použít záři s přechodem.
2. V části Filtry v inspektoru vlastností klikněte na tlačítko  a vyberte volbu Záře s přechodem.
3. Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
 - Z rozbalovací nabídky Typ vyberte typ záře, který chcete aplikovat na daný objekt.
 - Chcete-li nastavit šířku a výšku záře, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
 - Chcete-li nastavit krytí záře bez ovlivnění její šířky, nastavte hodnotu Intenzita.
 - Chcete-li změnit úhel stínu, který vrhá záře, nastavte hodnotu Úhel.
 - Chcete-li nastavit vzdálenost stínu od objektu, nastavte hodnotu Vzdálenost.
 - Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit na vyseknutém obraze pouze záři s přechodem, vyberte Vyseknutí.
 - Určete pro záři barvu přechodu. Přechod obsahuje dvě nebo více barev, které postupně blednou nebo se vzájemně prolínají. Barva, kterou vybíráte pro počátek přechodu, se označuje jako barva *alfa*.
 - Chcete-li změnit barvu v přechodu, vyberte jeden z ukazatelů barvy pod pruhem definice přechodu a zobrazte dialogové okno Výběr barvy klepnutím na barevný prostor, který se zobrazuje přímo pod pruhem přechodu. Posouváním těchto ukazatelů nastavujete úroveň a polohu dané barvy v přechodu.
 - Chcete-li do přechodu přidat další ukazatel, klepněte na pruh definice přechodu nebo pod něj. Chcete-li vytvořit přechod až s 15 přechody barev, přidejte příslušný počet ukazatelů barvy. Chcete-li změnit polohu ukazatele v přechodu, přetáhněte ukazatel podél pruhu definice přechodu. Chcete-li ukazatel odstranit, přetáhněte ho dolů mimo pruh definice přechodu.

- Vyberte úroveň kvality pro zář s přechodem. Vysoká odpovídá přibližně kvalitě Gaussovského rozostření. Nízká maximalizuje výkon přehrávání.

Aplikování úkosu s přechodem

Aplikování úkosu s přechodem vytváří reliéfní vzhled, který způsobuje, že objekt vypadá jako vyvýšený nad povrchem pozadí, s přechodem barvy přes povrch úkosu. Úkos s přechodem vyžaduje jednu barvu uprostřed přechodu s nulovou hodnotou alfa.


1. Vyberte objekt, na který chcete aplikovat úkos s přechodem.
2. V části Filtry v inspektoru vlastností klikněte na tlačítko  a vyberte volbu Úkos s přechodem.
3. Upravte nastavení filtru v záložce Filtr:
 - Z rozbalovací nabídky Typ vyberte typ úkosu, který chcete aplikovat na daný objekt.
 - Chcete-li nastavit šířku a výšku úkosu, nastavte hodnoty Rozostření X a Y.
 - Chcete-li upravit hladkost úkosu bez ovlivnění jeho šířky, zadejte hodnotu pro sílu.
 - Chcete-li nastavit úhel zdroje světla, zadejte hodnotu pro Úhel.
 - Pokud chcete vyseknout (neboli vizuálně skrýt) zdrojový objekt a zobrazit na vyseknutém obraze pouze úkos s přechodem, vyberte Vyseknutí.
 - Určete pro úkos barvu přechodu. Přechod obsahuje dvě nebo více barev, které postupně blednou nebo se vzájemně prolínají. Střední ukazatel ovládá barvu alfa přechodu. Můžete změnit barvu ukazatele alfa, ale nemůžete změnit polohu této barvy v přechodu.

Chcete-li změnit barvu v přechodu, vyberte jeden z ukazatelů barvy pod pruhem definice přechodu a zobrazte dialogové okno Výběr barvy klepnutím na barevný prostor, který se zobrazuje přímo pod pruhem přechodu. Úroveň a poloha této barvy v přechodu se nastavuje přesouváním těchto ukazatelů.

Chcete-li do přechodu přidat další ukazatel, klepněte na pruh definice přechodu nebo pod něj. Chcete-li vytvořit přechod až s 15 přechody barev, přidejte příslušný počet ukazatelů barvy. Chcete-li změnit polohu ukazatele v přechodu, přetáhněte ukazatel podél pruhu definice přechodu. Chcete-li ukazatel odstranit, přetáhněte ho dolů mimo pruh definice přechodu.

Aplikování filtru Přizpůsobit barvy

Filtr Přizpůsobit barvy slouží k jemnému řízení atributů barvy vybraného objektu, včetně kontrastu, jasu, sytosti a odstínu.

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

Kontrast Nastavuje zvýraznění, stíny a střední tóny obrazu.

Jas Nastavuje jas obrazu.

Sytost Nastavuje intenzitu barvy.

Odstín Nastavuje odstín barvy.

4. Chcete-li změnit všechna nastavení barvy na nulovou hodnotu a vrátit objekt do jeho původního stavu, klikněte na Obnovit filtr.

- [Práce se shadery jazyka Pixel Bender](#)
- Změna barvy a průhlednosti instance



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

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

Sdílení položek knihovny mezi soubory

[Sdílení položek knihoven za běhu](#)

[Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje](#)

[Na začátek stránky](#) ¹³

Sdílení položek knihoven za běhu

O datových zdrojích knihoven sdílených za běhu

Sdílené datové zdroje knihoven umožňují používat datové zdroje z jednoho souboru FLA v jiném souboru FLA. To může být užitečné v těchto situacích:

- Pokud je nutné stejnou kresbu nebo jiné datové zdroje použít ve více souborech FLA.
- Když chtějí mít návrhář a vývojář možnost upravit kresbu a kód ActionScriptu v samostatných souborech FLA pro společný projekt.

Sdílení datových zdrojů knihoven funguje následujícím způsobem:

- U položek sdílených za běhu se položky ze zdrojového dokumentu navážou v cílovém dokumentu jako externí soubory. Položky sdílené za běhu se načítají do cílového dokumentu během jeho přehrávání – to znamená za běhu. Zdrojový dokument obsahující sdílené položky nemusí být při vytváření cílového dokumentu dostupný ve vaší lokální síti. Zdrojový dokument musí být odeslán na adresu URL pro sdílené položky, aby byl dostupný pro cílový dokument za běhu.

Práce s položkami sdílenými za běhu

Použití položek knihoven sdílených za běhu zahrnuje dva postupy: Za prvé autor zdrojového dokumentu definuje sdílenou položku ve zdrojovém dokumentu a zadá řetězec identifikátoru položky a adresu URL (*pouze HTTP nebo HTTPS*), na kterou se zdrojový dokument odešle.

Za druhé autor cílového dokumentu definuje sdílenou položku v cílovém dokumentu a zadá stejný řetězec identifikátoru a adresu URL, které jsou pro sdílenou položku použité ve zdrojovém dokumentu. Nebo může autor cílového dokumentu přetáhnout sdílené položky ze zaslaného zdrojového dokumentu do knihovny cílového dokumentu. Verze ActionScriptu určená v Nastavení publikování musí být stejná jako ve zdrojovém dokumentu.

Při každém z obou postupů je nutno zdrojový dokument odeslat na adresu URL určenou pro sdílené položky, aby tak byl dostupný pro cílový dokument.

Definování položek sdílených za běhu ve zdrojovém dokumentu

Chcete-li definovat vlastnosti sdílení pro nějakou položku ve zdrojovém dokumentu a zpřístupnit ji pro

navázání na cílové dokumenty, použijte dialogové okno Vlastnosti symbolu nebo dialogové okno Vlastnosti navázání.

1. Když je otevřený zdrojový dokument, zvolte Okno > Knihovna:
2. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Knihovna vyberte symbol filmového klipu, tlačítka nebo grafiky a z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Vlastnosti. Klepněte na Další volby.
 - Vyberte symbol písma, zvuk nebo bitmapu a z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Navázání.
3. Pro možnost Navázání vyberte volbu Exportovat pro sdílení za běhu, aby se položka zpřístupnila pro navázání na cílový dokument.
4. Zadejte identifikátor symbolu. Identifikátor je nutno zadat bez mezer. Aplikace Animate tento název používá k identifikaci položky při navázání na cílový dokument.

Poznámka: Aplikace Animate také používá identifikátor navázání k identifikaci filmového klipu nebo tlačítka použitého jako objekt v ActionScriptu.

5. Zadejte adresu URL, kam se odešle soubor SWF obsahující sdílené položky, a klikněte na tlačítko OK.

Při publikování souboru SWF je nutné soubor SWF odeslat na určenou adresu URL, aby byly sdílené položky dostupné pro cílové dokumenty.

Vazba ze zdrojového dokumentu na položky sdílené za běhu

Vazbu na sdílenou položku můžete vytvořit zadáním její adresy URL nebo přetažením položky do cílového dokumentu.

Navázání sdílené položky na cílový dokument zadáním identifikátoru a adresy URL

1. V cílovém dokumentu zvolte Okno > Knihovna.
2. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Knihovna vyberte filmový klip, tlačítko, grafický symbol, bitmapu nebo zvuk a z nabídky panelu Knihovna vyberte možnost Vlastnosti. Klepněte na Další volby.
 - Vyberte symbol písma a z nabídky panelu Knihovna vyberte možnost Navázání.
3. Pro možnost Navázání vyberte volbu Importovat pro sdílení za běhu, aby se vytvořila vazba na položku ve zdrojovém dokumentu.
4. Zadejte identifikátor symbolu, bitmapy nebo zvuku, který je stejný jako identifikátor použitý pro symbol ve zdrojovém dokumentu. Identifikátor je nutno zadat bez mezer.
5. Zadejte adresu URL, kam se odešle zdrojový soubor SWF obsahující sdílené položky, a klikněte na tlačítko OK.

Navázání sdílené položky na cílový dokument přetažením

1. V cílovém dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte Soubor > Otevřít.
 - Zvolte Soubor > Import > Otevřít externí knihovnu.
2. Vyberte zdrojový dokument a klepněte na volbu Otevřít.
3. Z panelu Knihovna zdrojového dokumentu přetáhněte sdílenou položku do panelu

Knihovna nebo do vymezené plochy v cílovém dokumentu.

Vypnutí sdílení pro symbol v cílovém dokumentu

1. V cílovém dokumentu vyberte navázaný symbol v panelu Knihovna a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud je daná položka filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol, z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Vlastnosti.
 - Pokud je daná položka symbol písma, z nabídky panelu Knihovna vyberte volbu Navázání.
2. Odznačte možnost Importovat pro sdílení za běhu a klepněte na tlačítko OK.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje

Sdílení datových zdrojů v době vývoje má tyto výhody:

- Umožňuje vyhnout se potřebě nadbytečných kopií datových zdrojů používaných ve více než jednom souboru FLA. Například při vývoji souboru FLA pro webové prohlížeče, dalšího souboru FLA pro iOS a dalšího souboru FLA pro Android můžete datové zdroje sdílet mezi 3 soubory.
- Pokud sdílený datový zdroj upravíte v jednom souboru FLA, projeví se změny v dalších souborech FLA používajících daný datový zdroj po jejich otevření nebo poté, co je na ně přesměrovaný vstup.

Existují dva způsoby sdílení datových zdrojů knihoven v době vývoje:

- Použití symbolů z externích souborů FLA tak, že na ně vytvoříte vazbu ze symbolů v jiném souboru FLA.
- Sdílení symbolů mezi soubory FLA, které jsou součástí stejného projektu aplikace Animate na panelu Projekt. Informace o používání panelu Projekt najdete v tématu Práce s projekty aplikace Animate.

Sdílení vytvořením vazby na symboly v samostatných souborech FLA funguje takto:

- U položek sdílených v době vývoje můžete libovolný symbol v souboru FLA aktualizovat nebo nahradit libovolným symbolem dostupným v jakémkoli jiném souboru FLA ve vaší lokální síti.
- Symbol můžete zaktualizovat v cílovém dokumentu během jeho vytváření.
- Symbol v cílovém dokumentu si zachová svůj název a vlastnosti, ale jeho obsah se zaktualizuje nebo nahradí obsahem symbolu, který vyberete.

Sdílení symbolů pomocí panelu Projekt funguje následujícím způsobem:

- V panelu Projekt vytvoříte projekt a v tomto projektu vytvoříte soubor FLA.
- V tomto souboru FLA určíte symboly, které chcete sdílet s dalšími soubory, zaškrtnutím políčka pro sdílení u každé položky v panelu Knihovna.
- Vytvoříte druhý soubor FLA v projektu.
- Zkopírujete vrstvy, snímky nebo položky ve vymezené ploše z prvního souboru FLA a

vložíte je do druhého souboru FLA.

- Aplikace Animate přesune položky sdílených knihoven ve vkládaných prvcích do samostatného souboru s názvem `AuthortimeSharedAssets.FLA`, který se nachází ve složce projektu.

V rámci projektu lze sdílet následující typy datových zdrojů:

Typ datového zdroje	Lze sdílet samostatně?	Lze sdílet, pokud se nachází ve filmovém klipu?
Symbol filmového klipu	Ano	Ano
Grafický symbol	Ano	Ano
Symbol tlačítka	Ano	Ano
Symbol písma	Ne	Ano
Video FLV	Ne	Ano
Vložené video	Ne	Ano
Zvuk (jakýkoli formát)	Ne	Ano
Bitmapa (jakýkoli formát)	Ne	Ano
Kompilovaný klip (SWC)	Ne	Ano
Komponenta (založená na symbolu)	Ano	Ano

Aktualizace nebo nahrazování sdílených symbolů

Filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol v dokumentu můžete aktualizovat nebo nahradit libovolným jiným symbolem v souboru FLA dostupném ve vaší lokální síti. Původní název a vlastnosti symbolu v cílovém dokumentu zůstanou zachovány, ale obsah symbolu se nahradí obsahem vybraného symbolu. Do cílového dokumentu se zkopírují také veškeré datové zdroje, které vybraný symbol využívá.

1. Když je dokument otevřený, vyberte v panelu Knihovna filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol a z nabídky Volby v tomto panelu vyberte volbu Vlastnosti.
2. Pokud v dialogovém okně Vlastnosti symbolu nejsou zobrazeny oblasti Navázání a Zdroj, klikněte na možnost Další volby.
3. Chcete-li vybrat nový soubor FLA, klikněte na možnost Procházet.
4. Vyhledejte soubor FLA obsahující symbol, který chcete použít k aktualizaci nebo nahrazení symbolu vybraného v panelu Knihovna, a klikněte na možnost Otevřít.
5. Vyhledejte symbol a klikněte na tlačítko OK.
6. Proved'te jeden z následujících úkonů:
 - V dialogovém okně Vlastnosti symbolu z nabídky Zdroj vyberte možnost Před publikováním vždy aktualizovat a klikněte na OK.
 - V dialogovém okně Vlastnosti symbolu ve volbě Sdílení v době vývoje vyberte možnost Aktualizovat automaticky a klikněte na tlačítko OK.

Definování datových zdrojů pro sdílení v projektu

Sdílení datových zdrojů mezi soubory FLA v projektu vám umožňuje upravit datový zdroj v jednom souboru a sledovat, jak se tyto změny projeví v dalších souborech FLA, jež používají daný datový zdroj.

1. V aplikaci Animate vytvořte projekt.
2. V souboru FLA daného projektu pro každý datový zdroj, který chcete sdílet s dalšími soubory FLA v projektu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Otevřete panel Knihovna a zaškrtněte políčko Odkaz vedle názvu datového zdroje.
 - Pokud je datový zdroj v panelu Knihovna vybraný, zvolte v nabídce Volby v tomto panelu volbu Vlastnosti a klepněte na tlačítko Sdílet v projektu.
3. V časové ose nebo ve vymezené ploše zkopírujte vrstvy, snímky nebo položky plochy, jež obsahují sdílené datové zdroje.
4. Vložte vrstvy, snímky nebo položky plochy do samostatného souboru FLA ve stejném projektu.

Videa a výukové lekce

- Výuková lekce: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Vytváření mobilních projektů pomocí sdílených položek a panelu Projekt) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



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

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

Změna čar a tvarů

Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr

Změna tvaru čáry nebo tvaru

Narovnávání a vyhlazování čar

Optimalizace křivek

Modifikování tvarů


Odstranění veškerého obsahu na ploše

Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí

Mazání tažením

[Na začátek stránky](#)

Zobrazování a úpravy bodů nástrojem pro dílčí výběr

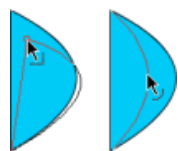
1. Vyberte nástroj pro dílčí výběr .
2. Klikněte na čáru nebo obrys tvaru.

[Na začátek stránky](#)

Změna tvaru čáry nebo tvaru

Chcete-li změnit čáru nebo obrys tvaru, táhněte nástrojem pro výběr za libovolný bod na čáře. Ukazatel se změní tak, aby indikoval, jaký typ změny tvaru lze na čáru nebo výplň aplikovat.


Aplikace Animate upraví zakřivení segmentu čáry podle nové polohy přesunutého bodu. Pokud je přemístěný bod koncovým bodem, čára se prodlouží nebo zkrátí. Pokud je přemístěný bod rohovým bodem, segmenty čáry tvořící roh zůstanou při prodloužení nebo zkrácení rovné.



Když se vedle ukazatele zobrazí roh, můžete změnit koncový bod. Když se vedle ukazatele zobrazí křivka, můžete upravit křivku.

Tvar některých ploch tahů štětce se snadněji upravuje, když je zobrazíte jako obrisy.

Pokud se vám nedaří změnit tvar složité čáry, vyhlazením z ní odstraňte některé detaily, což usnadní změnu jejího tvaru. Usnadnit a zpřesnit změnu tvaru lze také zvětšením měřítka zobrazení.

1. Vyberte nástroj pro výběr .
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit tvar segmentu, táhněte myší z libovolného bodu.
 - Chcete-li tažením za čáru vytvořit nový rohový bod, klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Narovnávání a vyhlazování čar

Při narovnávání se mírně narovnají již nakreslené úsečky a křivky. Narovnání nemá žádný vliv na segmenty, které už rovné jsou.

Poznámka: Chcete-li upravit míru automatického vyhlazování a narovnávání, určete předvolby pro nastavení kreslení.






Pokud chcete, aby aplikace Animate rozeznávala tvary, použijte techniku narovnání. Pokud nakreslíte jakékoli elipsovitě, obdélníkové nebo trojúhelníkové tvary s vypnutou volbou Rozeznávat tvary, použijte volbu Narovnat, aby byly tvary geometricky dokonalé. Tvary, které se dotýkají jiných elementů, takže jsou s nimi spojené, nelze rozeznat.



Při rozeznávání se z vrchních tvarů stanou spodní tvary.

Vyhlazení změkčuje křivky a zmenšuje hrboly nebo jiné výkyvy celkového směru křivky. Také snižuje počet segmentů křivky. Vyhlazení je ale relativní a nemá žádný vliv na zcela rovné segmenty. Zvláště užitečné je v případě, že se vám nedaří změnit tvar většího počtu velmi krátkých zakřivených segmentů. Když vyberete všechny segmenty a vyhladíte je, zmenší se jejich počet a vznikne jemnější křivka, jejíž tvar se dá snadněji měnit.

Opakovaným použitím vyhlazení nebo narovnání se každý segment stává čím dál hladším a rovnějším podle toho, jak zakřivený nebo rovný původně byl.

- Chcete-li vyhladit křivky jednotlivých vybraných tahů, vyberte nástroj pro výběr a na panelu nástrojů v části Volby klikněte na modifikátor Vyhladit . Pokaždé, když klepnete na tlačítko modifikátoru Vyhladit, se vybraný tah postupně vyhlazuje.
- Chcete-li pro operaci vyhlazení zadat specifické parametry, zvolte položky Změnit > Tvar > Vyhladit. V dialogovém okně Vyhladit zadejte hodnoty pro parametry Vyhladit úhel pod, Vyhladit úhel nad a Míra vyhlazení.
- Chcete-li mírně narovnat vybraný obrys výplně nebo křivku, použijte nástroj pro výběr  a na panelu nástrojů v části Možnosti klikněte na modifikátor Narovnat .
- Chcete-li pro operaci narovnání zadat specifické parametry, zvolte položky Změnit > Tvar > Narovnat. V dialogovém okně Narovnat zadejte hodnotu pro parametr Míra narovnání.
- Chcete-li použít rozeznávání tvarů, použijte nástroj pro výběr  a klikněte na modifikátor Narovnat  nebo vyberte Změnit > Tvar > Narovnat.

Optimalizace křivek

Při optimalizaci se vyhladí křivky zpřesněním zakřivených čar a vyplněním obrysů, přičemž se sníží počet křivek použitých k definování těchto elementů. Optimalizace křivek také zmenší velikost dokumentu aplikace Flash Professional (soubor FLA) a velikost exportované aplikace Animate (soubor SWF). Stejně elementy optimalizujete několikrát.

1. Vyberte nakreslené elementy, které chcete optimalizovat, a zvolte Změnit > Tvar > Optimalizovat.
2. Chcete-li zadat míru vyhlazení, táhněte jezdcem Intenzita optimalizace. Výsledek závisí na tom, jaké křivky byly vybrány. Obecně při optimalizaci vzniká méně křivek, které se méně podobají původnímu obrysu.
3. Chcete-li zobrazit hlášení indikující počet segmentů ve výběru před a po optimalizaci, zvolte možnost Hlášení zobrazit celkové hodnoty. Aplikace Animate zobrazí zprávu o dokončení operace.
4. Klikněte na tlačítko OK.

[Na začátek stránky](#) 

Modifikování tvarů

1. Chcete-li převést čáry na výplně, vyberte jednu nebo více čar a zvolte možnost Změnit > Tvar > Převest čáry na výplně. Vybrané čáry se převedu na vyplněné tvary, takže můžete čáry vyplnit přechody nebo vymazat část některé čáry. Převedení čar na výplně může mít za následek zvětšení souborů, ale u některých animací také může zrychlit vykreslování.
2. Chcete-li rozšířit tvar vyplněného objektu, vyberte vyplněný objekt a zvolte Změnit > Tvar > Rozšířit výplň. Do pole Vzdálenost zadejte hodnotu v obrazových bodech a z nabídky Směr vyberte příkaz Rozšířit nebo Vsadit. Volba Rozšířit tvar zvětší, volba Vsadit ho zmenší.

Tato funkce nejlépe funguje na jednom malém, barvou vyplněném tvaru, který neobsahuje příliš mnoho malých detailů.
3. Chcete-li změkčit okraje objektu, vyberte vyplněný tvar a zvolte Změnit > Tvar > Změkčit okraje výplně. Nastavte následující volby:

Vzdálenost Určuje šířku měkkého okraje v obrazových bodech.


Počet kroků Určuje, kolik křivek se má použít pro efekt změkčení okrajů. Čím více kroků použijete, tím je efekt měkčí. Zvýšení počtu kroků se také projeví zvětšením souboru a zpomalením vykreslování.

Rozšířit ven nebo vsadit dovnitř Určuje, zda se má při změkčení okrajů tvar zvětšit nebo zmenšit.

Tato funkce funguje nejlépe na jednom vyplněném tvaru, který neobsahuje žádné tahy. Funkce může zvětšit velikost souboru s dokumentem Animate i výsledný soubor SWF.


[Na začátek stránky](#) 

Odstranění veškerého obsahu na ploše

- Na panelu nástrojů dvakrát klikněte na nástroj Guma . Tím vymažete veškerý obsah na vymezené ploše a na pracovní ploše.

[Na začátek stránky](#) 

Odstranění segmentů tahů nebo vyplněných oblastí

1. Vyberte nástroj Guma a klikněte na modifikátor Kohoutek .
2. Klikněte na segment tahu nebo vyplněnou oblast, kterou chcete odstranit.

[Na začátek stránky](#) 

Mazání tažením

1. Vyberte nástroj guma.
2. Klikněte na modifikátor Režim gumy a vyberte režim mazání:

Vymazat normálně Maže tahy a výplně ve stejné vrstvě.

Vymazat výplně Maže jen výplně, tahy zůstanou nedotčené.

Vymazat čáry Maže jen tahy, výplně zůstanou nedotčené.

Vymazat vybrané výplně Maže jen aktuálně vybrané výplně, zatímco tahy zůstanou nedotčené, ať už jsou nebo nejsou vybrané. (Před použitím nástroje guma v tomto režimu vyberte výplně, které chcete vymazat.)

Vymazat vnitřek Vymaže jen výplň, na které začnete tah nástrojem guma. Pokud začnete gumovat z prázdného bodu, nic se nevymaže. Při použití nástroje guma v tomto režimu zůstanou tahy nedotčené.

3. Klikněte na modifikátor Tvar gumy a vyberte požadovaný tvar a velikost gumy. Zkontrolujte, že není vybrán modifikátor Kohoutek.
4. Táhněte myší ve vymezené ploše.

Společnost Adobe také doporučuje

- Úpravy kotevních bodů na cestě
- Předvolby kreslení



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, která se používá k vytváření a sdílení barevných motivů používaných v projektu a k experimentování s nimi. V aplikaci Animate CC (dříve Flash Professional CC) je integrován panel Barvy, který umožňuje prohlížet a používat barevné motivy vytvořené v aplikaci Adobe Color nebo označené jako oblíbené. Další informace o produktu Adobe Color zobrazíte pomocí [tohoto odkazu](#).

[Na začátek stránky](#) ¹

Panel Barvy

V aplikaci Animate CC se na panelu Adobe Color (Windows > Rozšíření > Motivy Adobe Color) zobrazují následující položky:

- Vytvořené motivy se synchronizují s vaším účtem na webu Adobe Color (color.adobe.com).
- Veřejné motivy, které na webu Adobe Color označíte jako oblíbené.

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

Poznámka: Pokud přihlašovací údaje používané v aplikaci Animate CC nemají přiřazeno ID barvy, vytvoří se automaticky pomocí přihlašovacích údajů aplikace Animate. Pro přístup k webovým stránkám Adobe Color použijte přihlašovací údaje Adobe ID.

[Na začátek stránky](#) ¹

Používání panelu Barvy

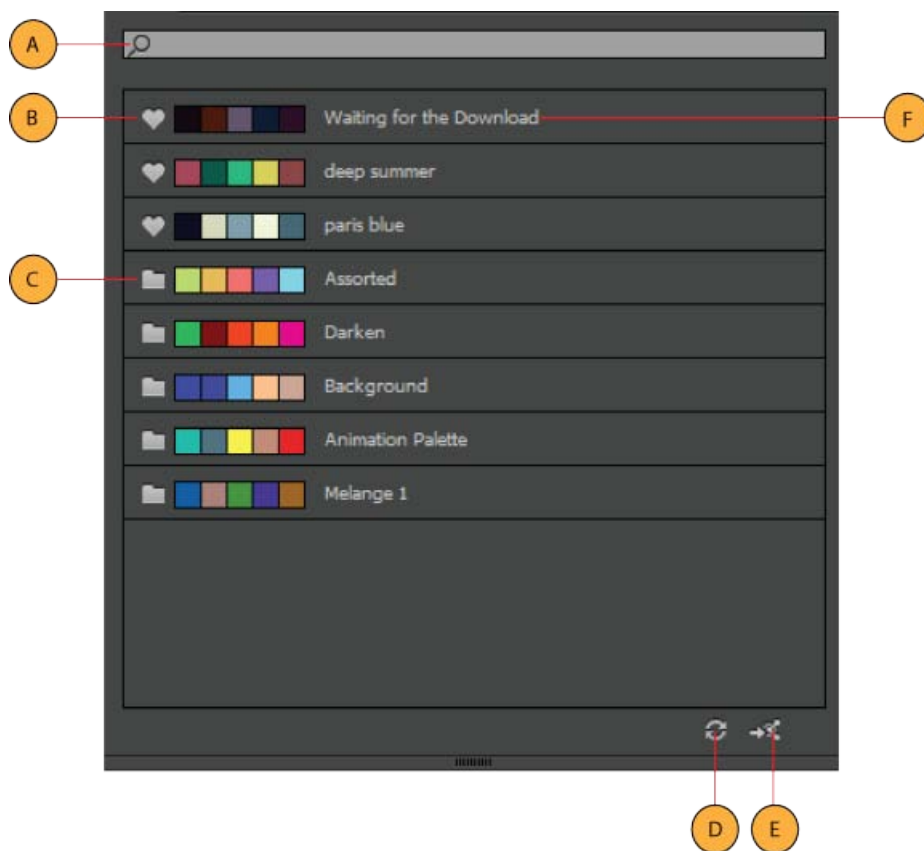
Poznámka: Aby panel Barvy fungoval, je při spuštění aplikace Animate nutné připojení k internetu. Pokud nejste připojeni k internetu, nemůžete panel Barvy použít.

Políčka barev a barevné motivy dostupné na panelu Barvy jsou pouze ke čtení. Políčko barvy či motiv můžete ve své kresbě použít přímo z panelu Barvy. Pokud chcete políčka barev nebo barevné motivy upravit, nejprve je přidejte na panel Políčka barev.

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

Na panelu Barevné motivy jsou zobrazeny všechny motivy, které jsou v účtu Adobe Color dostupné při spuštění aplikace Animate.

2. Pokud jste na panel Barvy přidali motiv po spuštění aplikace Animate, klikněte na panelu Barvy na možnost Obnovit, abyste přidali nejnovější motiv.



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

Poznámka: Na panelu Barvy jsou 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, když kliknete na ikonu složky motivu 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.

Práce se soubory aplikace Fireworks

[Importované soubory PNG aplikace Fireworks](#)

[Importované filtry a prolnutí ze souborů PNG aplikace Fireworks](#)

[Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Animate](#)

[Na začátek stránky](#)

Importované soubory PNG aplikace Fireworks

Soubory PNG aplikace Adobe® Fireworks můžete do aplikace Animate importovat 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.

[Na začátek stránky](#)

Importované filtry a prolnutí ze souborů PNG aplikace Fireworks

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

Aplikace Animate podporuje upravitelné filtry a prolnutí pouze pro objekty importované jako text a filmové klipy. Pokud určitý efekt nebo režim prolnutí není podporovaný, aplikace Animate ho při jeho importu rastruje nebo ignoruje. Chcete-li importovat soubor PNG aplikace Fireworks, který obsahuje filtry nebo prolnutí nepodporované aplikací Animate, soubor během importu rastruje. Po této operaci soubor nebude možné upravovat.

Efekty aplikace Fireworks podporované v aplikaci Animate

Aplikace Animate importuje následující efekty aplikace Fireworks jako upravitelné filtry:

Efekt aplikace Fireworks	Filtr aplikace Animate
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 aplikace Fireworks podporované v aplikaci Animate

Aplikace Animate importuje následující režimy prolnutí aplikace Fireworks jako upravitelná prolnutí:

Režim prolnutí aplikace Fireworks	Režim prolnutí aplikace Animate
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

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

[Na začátek stránky](#)

Import textu z aplikace Fireworks do aplikace Animate

Při importu textu z aplikace Fireworks do aplikace Flash Professional verze 8 nebo novější se použije výchozí nastavení vyhlazení aktuálního dokumentu.

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

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

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

1. Vyberte příkazy Soubor > Importovat > Importovat na plochu 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. Klikněte 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 Animate 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 aplikace 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 uvnitř symbolu filmového klipu nedotčené.

Importovat stránky jako nové vrstvy Importuje soubor PNG do aktuálního dokumentu aplikace Animate v jedné nové vrstvě umístěné 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 aplikaci Animate výplně, tahy a efekty z aplikace 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 Zachová v aplikaci Animate textové výplně, tahy a efekty importované z aplikace 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. Klikněte na tlačítko OK.

Společnost Adobe také doporučuje

- Úpravy bitmap v externím editoru



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

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

Používání aplikace Animate CC s nástrojem Adobe Scout

Aplikace Animate CC nyní může využívat pokročilé telemetrické funkce, které poskytuje nástroj Adobe Scout. Tyto funkce umožňují načíst a používat intuitivně sestavená profilová data 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 Animate volby v dialogu Nastavení publikování.

Chcete-li integrovat nástroj Scout do aplikace Animate CC, stáhněte a nainstalujte si nástroj Scout do počítače s nainstalovanou aplikací Animate CC. Nástroj Adobe Scout také můžete nainstalovat do jiného systému a potom funkcí vzdáleného přihlášení načítat telemetrická data o vzdáleně spuštěném souboru SWF.

Poznámka: Zkontrolujte, že připojení Wi-Fi mezi systémem a zařízením, ve kterém aplikace běží, je funkční a stabilní.

Pokud si chcete 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 Animate CC vyberte položku Soubor > Nastavení publikování. Zobrazí se dialogové okno Nastavení publikování.
2. V dialogu Nastavení publikování rozbalte položku Další volby a vyberte možnost Zapnout podrobnou telemetrii.
3. Přístup k datům podrobné telemetrie pro aplikaci lze zabezpečit pomocí hesla. Pokud se rozhodnete zapnout ochranu heslem, můžete získat přístup k datům podrobné telemetrie pro svou aplikaci teprve po zadání hesla v nástroji Scout.
4. Klikněte na tlačítko OK.

[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. V dialogu Nastavení publikování musí být vybraná možnost Zapnout podrobnou telemetrii. Další informace naleznete v části [Povolení dat podrobné telemetrie](#).
2. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for iOS.
3. V dialogu Nastavení AIR for iOS přejděte na kartu Nasazení a v části Volby telemetrie vyberte možnost Zapnout vzorkování.
4. Klikněte na tlačítko OK.

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

Chcete-li povolit data podrobné telemetrie pro aplikace Adobe AIR napsané pro zařízení se systémem Android, postupujte takto:

1. V dialogu Nastavení publikování musí být vybraná možnost Zapnout podrobnou telemetrii.
2. Přejděte na panel Vlastnosti a kliknutím na tlačítko  vedle rozevíracího seznamu Cíl zobrazte dialog Nastavení AIR for Android.
3. V dialogu Nastavení AIR for iOS přejděte na kartu Nasazení a v části Volby telemetrie vyberte možnost Zapnout vzorkování.
4. Na kartě Práva vyberte možnost Internet.
5. Klikněte na tlačítko OK.



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

Práce s textem TLF (Text Layout Framework)

O textu modulu TLF

Práce se znakovými styly

Práce se styly odstavců

Vlastnosti kontejneru a toku textu

Asijský text a text psaný zprava doleva

Poznámka (pouze Animate CC): Knihovna Text Layout Framework je zastaralá a její funkce nebudou v aplikaci Animate CC dostupné. Pokud v aplikaci Animate CC otevřete soubor FLA s textem TLF, který byl uložen ve starší verzi této aplikace, převede se text TLF na klasický text. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

Nově ve verzi aplikace Flash Professional CS5 je možné přidat text do souboru FLA pomocí nového textového modulu nazývaného Text Layout Framework (TLF). Modul TLF podporuje širší pole bohatých vlastností rozvržení textu a dobré ovládání atributů textu. Textový modul TLF umožňuje lepší ovládání textu než předchozí textový modul, nyní nazývaný Klasický text.

Textový modul TLF poskytuje oproti modulu Klasický text následující vylepšení:

- Typografie v tiskové kvalitě.
- Další styly znaků, zahrnující prokládání, ligatury, barevné zvýraznění, podtržení, přeškrtnutí, velikost písma, velikost číslic a další.
- Další styly odstavců, zahrnující podporu více sloupců s šířkou okrajů, možnosti zarovnání posledního řádku, okraje, odsazení, mezery mezi odstavci a hodnoty odsazení kontejnerů.
- Ovládání dalších atributů textu asijského typu, včetně zalomení Tate Chu Yoko, rozestupů Mojikumi, typu zalomení Kinsoku Shori a modelu řádkování.
- Na text modulu TLF lze použít atributy jako natočení ve 3D, barevné efekty a režimy prolnutí, bez jeho umístění do symbolu filmového klipu.
- Text může protékat přes několik textových kontejnerů. Tyto kontejnery se nazývají *řetězcové* nebo *navázané* textové kontejnery.
- Schopnost vytvořit text zprava doleva u skriptů pro arabské a hebrejské jazyky.
- Podporu obousměrného textu, kde text plynoucí zprava doleva může obsahovat prvky textu jdoucího zleva doprava. Tato schopnost je důležitá například při vkládání anglických slov nebo arabských číslic uvnitř textu v arabském nebo hebrejském jazyce.

[Na začátek stránky](#) 

O textu modulu TLF

Na úvod

Při vytváření textu je důležité, abyste rozuměli následujícím základům práce s textem v aplikaci Animate:

Existují dva typy textových kontejnerů modulu TLF, bodový text a plošný text. Velikost bodového textového kontejneru závisí pouze na množství textu, který obsahuje. Velikost plošného textového kontejneru je nezávislá na množství textu, který obsahuje. Výchozí typ je bodový text. Chcete-li bodový textový kontejner změnit na plošný text, změňte jeho velikost pomocí nástroje pro výběr, nebo dvakrát klikněte na malý kroužek na pravém spodním rohu ohraničujícího rámečku kontejneru.

- Pro práci s textem TLF je nezbytné v nastavení publikování souboru FLA nastavit jazyk ActionScript 3.0 a přehrávač Flash Player 10 nebo novější. Další informace naleznete v části Nastavení publikování.
- Při použití textu TLF obsahuje Inspektor vlastností podle aktuálního typu výběru textu tři režimy zobrazení:
 - Režim textového nástroje – Pokud byl v panelu Nástroje vybrán textový nástroj, ale v dokumentu aplikace Animate text vybrán není.
 - Režim textového objektu – Pokud je na ploše vybrán celý textový blok.
 - Režim úprav textu – Pokud je právě textový blok upravován.
- Podle toho, jakým způsobem se má text chovat za běhu, můžete vytvořit tři typy textových bloků:
 - Pouze ke čtení – Po publikování do souboru SWF nelze text vybrat ani upravit.
 - Vybratelný – Po publikování do souboru SWF lze text vybrat a zkopírovat do schránky, ale nelze jej upravit. Toto nastavení je pro text modulu TLF výchozí.
 - Upravitelný – Po publikování do souboru SWF lze text vybrat i upravit.
- Text modulu TLF na rozdíl od klasického textu nepodporuje písma PostScript Type 1. Podporuje pouze písma OpenType a TrueType. Při práci s textem modulu TLF nejsou písma PostScript v nabídce Text > Písmo dostupná. Pokud u textového objektu modulu TLF použijete písmo PostScript Type 1, vybrané v jedné z dalších nabídek písem, nahradí aplikace Animate toto písmo písmem zařízení _sans. Při práci s klasickým textem jsou v nabídkách písma k dispozici všechna nainstalovaná písma jazyka PostScript.
- Text modulu TLF vyžaduje, aby byla za běhu aplikace Flash Player dostupná konkrétní knihovna jazyka ActionScript. Pokud se tato knihovna v daném počítači nenachází, aplikace Flash Player ji automaticky stáhne. Další informace o knihovně naleznete v oddílu [Publikování souborů SWF s textem modulu TLF](#).
- Text TLF nelze použít jako masku vrstvy v době vývoje. Chcete-li vytvořit masku s textem, vytvořte masku pomocí jazyka ActionScript 3.0 nebo použijte pro masku klasický text. Viz část Maskování objektů zobrazení v příručce ActionScript 3.0 Developer's Guide (Příručka vývojáře ActionScriptu 3.0).
- Dokud soubor aplikace Animate neexportujete do souboru SWF, neprojeví se u textu TLF na ploše nastavení vyhlazení. Pokud se chcete podívat na účinek nastavení vyhlazení, použijte příkaz Ovládání > Testovat nebo Soubor > Publikovat.
- Chcete-li použít kaskádové styly (CSS), aplikujte styl pomocí jazyka ActionScript. Další informace viz Použití šablony stylů CSS v Příručce pro vývojáře jazyka ActionScript 3.0.
- Modul TLF má rozsáhlé rozhraní API jazyka ActionScript pro vytváření a manipulaci s toky textu za běhu. Rozhraní API nabízí další funkce, například text s ozdobnými efekty, vložené obrazy, možnost čtení v jazycích HTML a TLFMarkup a další užitečné funkce, které umožňují vytvářet dynamický obsah.

Převod klasického textu na text TLF

Když převádíte textový objekt z jednoho textového modulu do druhého, zachová aplikace Animate většinu jeho formátování. Jelikož však mají textové moduly odlišné možnosti, může se formátování mírně lišit, včetně prokládání znaků a řádkování. Projděte text opatrně a znovu proveďte jakákoliv nastavení, která se změnila nebo ztratila.

Pokud potřebujete převést text z Klasického do textu modulu TLF, zkuste to raději provést jen jednou, než abyste text převáděli tam a zpět vícekrát. Totéž platí pro převod textu modulu TLF na Klasický text.

Při převodech mezi textem TLF a klasickým textem převádí aplikace Animate typy textu následujícím

způsobem:

- Text modulu TLF pouze ke čtení > Klasický statický
- Vybratelný text modulu TLF > Klasický statický
- Upravitelný text modulu TLF > Klasický vstup

Publikování souborů SWF s textem modulu TLF

Aby všechny textové objekty modulu TLF fungovaly správně, spoléhají na konkrétní knihovnu jazyka ActionScript modulu TLF, rovněž zvanou knihovna sdílená za běhu neboli RSL (Runtime Shared Library). Knihovna je od publikovaného souboru SWF oddělena, a proto velikost souboru SWF je minimalizována. Při psaní zajišťuje knihovnu aplikace Animate. Za běhu (po odeslání publikovaného souboru SWF na webový server) je tato knihovna poskytována následujícími způsoby:

1. V místním počítači: Přehrávač Flash Player kopii knihovny vyhledá v místním počítači, kde je prováděno přehrávání. Pokud soubor SWF nepoužívá na daném počítači text modulu TLF poprvé, má již počítač místní kopii knihovny ve vyrovnávací paměti aplikace Flash Player. Jakmile bude text TLF na Internetu nějakou dobu používán, bude mít většina počítačů koncových uživatelů místní kopii souboru knihovny. Koncoví uživatelé přehrávače Flash Player však mohou tuto funkci ve svých počítačích zakázat.
2. Na webu Adobe.com: Pokud místní kopie není k dispozici, přehrávač Flash Player odešle na servery společnosti Adobe požadavek na kopii knihovny. Knihovnu je třeba stáhnout do každého počítače pouze jednou. Poté budou všechny další přehrávané soubory SWF v tom samém počítači používat kopii knihovny, která již byla stažena.
3. Na webovém serveru. Pokud nejsou z nějakého důvodu servery společnosti Adobe dostupné, vyhledá přehrávač Flash Player knihovnu v adresáři webového serveru, kde je umístěn soubor SWF. Za účelem dosažení vyšší úrovně zálohování je nutné soubor knihovny na webový server ručně odeslat společně se souborem SWF. Můžete také určit alternativní cestu knihovny na svém serveru a tak umožnit, aby na jedinou instanci knihovny směřovalo více souborů SWF v různých umístěních. Další informace o souboru datových zdrojů naleznete níže.

Při publikování souboru SWF, který používá text modulu TLF, vytvoří aplikace Animate kromě souboru SWF další soubor nazvaný `textLayout_X.X.X.XXX.swf` (kde budou písmena X nahrazena číslem verze). Volitelně můžete zvolit odeslání tohoto souboru na webový server spolu se souborem SWF. Tato možnost je k dispozici pro výjimečný případ, kdy servery firmy Adobe nebudou z nějakého důvodu dostupné.

Pokud tyto datové zdroje zkompilujete do souboru SWF, můžete rovněž předejít tomu, aby přehrávač Flash Player musel provádět samostatné stažení datových zdrojů pro text TLF. Tuto akci lze provést v nastavení jazyka ActionScript souboru FLA. Nezapomeňte však, že tyto datové zdroje významně zvětšují velikost publikovaného souboru SWF a měly by být zahrnuty pouze v případě, že výkon stahování není podstatný. Tato funkce může být užitečná také v případě, že servery Adobe nejsou k dispozici, například při nasazení souborů SWF v uzavřených nebo privátních sítích, které mohou omezovat přístup k vnějším adresám URL.

Postup při kompilaci datových zdrojů jazyka ActionScript modulu TLF v publikovaných souborech SWF:

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Klikněte na kartu Animate.
3. Pod nabídkou Skript klepněte na tlačítko Nastavení.
4. Klepněte na záložku Cesta knihovny.
5. Z nabídky Výchozí navázání vyberte položku Vnořený do kódu.

V následující části jsou uvedena doporučení k manipulaci s knihovnou modulu TLF u různých scénářů nasazení

- Webový soubor SWF: Je-li to nutné, použijte výchozí chování k povolení aplikaci Flash Player stažení knihovny RSL.
- Soubor SWF založený na prostředí AIR: Zkompiluje knihovnu RSL do souboru SWF. Tímto způsobem nebude ovlivněna funkčnost textu aplikace AIR v případě nedostupnosti webu.
- Soubor SWF založený na prostředí iPhone: Modul TLF není vhodné používat na zařízení iPhone z důvodu omezení výkonu. Pokud jej použijete, zkompilujte kód modulu TLF do souboru SWF, protože zařízení iPhone nemůže načíst knihovnu RSL.

Nejsou-li datové zdroje jazyka ActionScript modulu TLF vloženy nebo nejsou dostupné na lokálním počítači, může se v přehrávání souboru SWF vyskytnout drobná prodleva, zatímco aplikace Flash Player stahuje datové zdroje. Můžete vybrat typ předběžného načtení souboru SWF, které aplikace Flash Player zobrazí během stahování datových zdrojů. Předběžné načtení vyberete nastavením metody předběžného načtení v nastavení jazyka ActionScript 3.0.

Nastavení metody předběžného načtení:

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Na kartě Animate klikněte na tlačítko Nastavení ActionScriptu 3.0.
3. V dialogovém okně Další nastavení jazyka ActionScript 3.0 vyberte z nabídky Metoda předběžného načtení požadovanou metodu. K dispozici jsou tyto metody:
 - Soubor SWF předběžného načtení: tato možnost je výchozí. Aplikace Animate vloží do publikovaného souboru SWF malý soubor SWF předběžného načtení. Během stahování datových zdrojů zobrazí předběžné načtení indikátor průběhu.
 - Vlastní cyklus předběžného načtení: toto nastavení použijte, pokud chcete použít vlastní soubor SWF předběžné načtení.

Nastavení metody předběžného načtení je dostupné, pouze pokud je volba Výchozí navázání nastavena na možnost Knihovna RSL (Runtime Shared Library).

Výukové lekce a videa

- Výuková lekce: [Using a Custom Preloader Loop With TLF Text \(Použití vlastního cyklu předběžného načtení pro text TLF\)](#) - Jeff Kameron, Adobe
- Dokument TechNote: [Loading child SWFs with TLF content generates reference errors \(Načítání podřízených souborů SWF s obsahem TLF generuje chyby odkazů\)](#)

Zmenšení velikosti souboru SWF s textem TLF (pouze CS5.5)

Většina textu TLF vyžaduje, aby do souboru SWF byla zkompilována určitá knihovna jazyka ActionScript. Tato knihovna zvětší velikost souboru o přibližně 20 kB.

Jestliže potřebujete udržet co nejmenší velikost souboru, můžete zabránit zahrnutí knihovny jazyka ActionScript tím, že používání textu TLF omezíte následujícími způsoby:

- Používejte pro text TLF pouze typy Vybratelný nebo Pouze ke čtení.
- Žádným instancím textu TLF nedávejte název instance v panelu Vlastnosti. To znamená, že s textem nebude možné manipulovat pomocí jazyka ActionScript.

Možnosti rozvržení textu TLF lze využívat i s těmito omezeními.

Znakové styly jsou atributy, které nejsou použity na celý odstavec nebo textový kontejner, ale pouze na jediný znak nebo na sadu znaků. Chcete-li nastavit znakové styly, použijte v Inspektoru vlastností textu části Znak a Rozšířený znak.

Část Znak v Inspektoru vlastností obsahuje následující vlastnosti textu:

Rodina Název písma. (Všimněte si, že text modulu TLF podporuje pouze písma OpenType a TrueType.)

Styl Normální, tučné nebo kurzíva. Styly umělá kurzíva a umělé tučné nejsou v textových objektech modulu TLF dostupné. Některá písma mohou rovněž obsahovat dodatečné styly, jako černé, tučná kurzíva a podobně.

Velikost Velikost znaků v obrazových bodech.

Řádkování Svislá mezera mezi řádky textu. Ve výchozím nastavení je proklad vyjádřen procentuálně, ale lze jej vyjádřit také pomocí bodů.

Color Barva textu.

Prostrkání Velikost rozestupu mezi vybranými znaky.

Zvýraznění Barva zvýraznění.

Vyrovnění párů Vyrovnění párů: Zvětšuje nebo zmenšuje mezeru mezi konkrétními páry znaků. Text modulu TLF automaticky vyrovnává páry znaků pomocí informací o vyrovnění párů, které jsou ve většině písem zabudovány.

Je-li zakázána možnost Volby asijského textu, je zobrazeno zaškrtnuté pole Automatické vyrovnění párů. Je-li možnost Automatické vyrovnění párů zapnuta, je použita informace o vyrovnění párů z písma. Je-li možnost Automatické vyrovnění páru vypnuta, je informace o vyrovnění párů z písma ignorována a není použito žádné vyrovnění párů.

Pokud je zapnuta možnost Volby asijského textu, může položka Vyrovnění párů nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: U znaků latinky použije informace o vyrovnění páru zabudované do písma. U asijských znaků použije vyrovnění páru pouze na ty znaky, v nichž je zabudována informace o vyrovnění párů. Asijské znaky, které informace o vyrovnění párů neobsahují, jsou znaky Kanji, Hiragana a Katakana.
- Zapnuto: Vyrovnění párů je vždy zapnuto.
- Vypnuto: Vyrovnění párů je vždy vypnuto.

Vyhlazení Máte na výběr ze tří režimů vyhlazení.

- Použit písma zařízení: Určuje, že soubor SWF k zobrazení písem použije písma nainstalovaná do místního počítače. Písma zařízení jsou obvykle čitelná při většině velikostí písem. Tato volba nezvyšuje velikost souboru SWF, při zobrazení písem jste ale nuceni spoléhat na písma nainstalovaná do počítače uživatele. Při použití písem zařízení vybírejte pouze obvykle instalované rodiny písem.
- Čitelnost: Zejména u malých velikostí umožňuje vylepšit čitelnost písem. Chcete-li tuto volbu použít na konkrétní textový blok, vložte písmo použité tímto textovým objektem. Pokyny naleznete v části [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#). (Tuto volbu nepoužívejte, pokud máte v úmyslu text animovat. Použijte raději režim Animace.)
- Animace: Vytvoří hladší animaci, protože ignoruje informace o zarovnání i vyrovnění párů. Chcete-li tuto volbu použít na konkrétní textový blok, vložte písmo použité tímto textovým blokem. Pokyny naleznete v části [Vkládání písem k zajištění konzistentního vzhledu textu](#). Pokud tuto možnost zadáte, použijte kvůli lepší čitelnosti text o velikosti alespoň 10 bodů.

Natočení Umožňuje jednotlivé znaky natočit. Pokud určíte natočení u písem, která neobsahují informace o

svislém rozvržení, může to vést k nežádoucím výsledkům.

Natočení může nabývat těchto hodnot:

- 0° – Vynutí u všech znaků nulové natočení.
- 270° – Natočení 270° je primárně určeno pro latinku se svislou orientací. Pokud toto natočení použijete na jiné typy textu (například na vietnamský nebo thajský), může to vést k nežádoucím výsledkům.
- Automaticky – Určuje natočení o 90° proti směru hodinových ručiček pro znaky plné šířky a široké znaky, jak je stanoveno vlastnostmi kódování Unicode konkrétního znaku. Tato hodnota je obvykle používána s asijským textem k natočení pouze těch znaků, které natočení vyžadují. Toto natočení se používá pouze pro svislý text k vrácení znaků plné šířky a širokých znaků do svislé orientace bez ovlivnění jiných znaků.

Podtržení Umístí pod znaky vodorovnou čáru.

Přeškrtnutí Umístí na střed znaků vodorovnou čáru.

Horní index Posune znaky mírně nad běžný řádek textu a zmenší velikost znaků. Horní index lze rovněž použít pomocí nabídky Posun účaří v oddílu Rozšířený znak Inspektoru vlastností textu modulu TLF.

Dolní index Posune znaky mírně pod běžný řádek textu a zmenší velikost znaků. Dolní index lze rovněž použít pomocí nabídky Posun účaří v oddílu Rozšířený znak Inspektoru vlastností textu modulu TLF.

Část Rozšířený znak obsahuje následující vlastnosti:

Odkaz Toto pole slouží k vytvoření hypertextového odkazu. Zadejte adresu URL, která bude v publikovaném souboru SWF za běhu načtena při kliknutí na znaky.

Cíl Společně s vlastností Odkaz slouží k určení okna, do něhož se adresa URL načte. Cíl může nabývat těchto hodnot:

- Hodnota „_self“ určuje aktuální snímek v aktuálním okně.
- Hodnota „_blank“ určuje nové okno.
- Hodnota „_parent“ určuje nadřazený snímek aktuálního snímku.
- Hodnota „_top“ určuje snímek nejvyšší úrovně v aktuálním okně.
- Vlastní – Do pole Cíl můžete zadat libovolnou vlastní hodnotu řetězce. To provedete v případech, kdy znáte vlastní název okna prohlížeče nebo snímku, který bude otevřen při přehrávání souboru SWF.

Velikost písma Umožňuje určit způsob použití velkých a malých písem. Velikost písma může nabývat těchto hodnot:

- Výchozí: Použije výchozí typografickou velikost jednotlivých znaků.
- Velká písmena: Určuje, že všechny znaky používají glyfy ztvárněné velkým písmem.
- Malá písmena: Určuje, že všechny znaky používají glyfy ztvárněné malým písmem.
- Kapitálky na malé kapitálky: Určuje, že všechny kapitálky používají malé glyfy ztvárněné velkým písmem. Tato možnost vyžaduje, aby vybrané písmo obsahovalo glyfy s malými kapitálkami. Písma Adobe Pro mají tyto glyfy obvykle definovány.
- Malá písmena na malé kapitálky: Určuje, že všechna malá písmena používají malé glyfy ztvárněné velkým písmem. Tato možnost vyžaduje, aby vybrané písmo obsahovalo glyfy s malými kapitálkami. Písma Adobe Pro mají tyto glyfy obvykle definovány.

Skripty v hebrejském a persko-arabském jazyce jako je arabština nerozlišují velká a malá písmena a tímto nastavením nejsou ovlivněny.

Velikost číslic Umožňuje určit styl číslic, který se použije při práci s písmem OpenType, u nichž existuje možnost použít zarovnání i číslice starého stylu. Velikost číslic může nabývat těchto hodnot:

- Výchozí: Určuje výchozí velikost číslic. Výsledky závisí na používaném písmu. Znak

použijí nastavení určená návrhářem písma a nejsou použity žádné funkce.

- Zarovnat do řady: Číslice zarovnané do řady mají všechny výšku kapitálek a obvykle i pevnou šířku od strany textu, takže jsou v tabulkách zarovnané svisle do řady.
- Starý styl: Číslice ve starém stylu mají vzhled, který je považován za tradiční a klasický. Jsou k dispozici jen u některých druhů písma. Někdy se jedná o běžné číslice písma, daleko častěji jsou to doplňková nebo odborná písma. Číslice jsou rozloženy poměrně, takže (zejména u číslice jedna) nedochází k mezerám, k nimž dochází u zarovnaných číslic s pevnou šířkou. Číslice ve starém stylu jsou nejčastěji používány uvnitř textu. Na rozdíl od zarovnaných číslic do textu dobře zapadnou a nenarušují vizuální řádek těla textu. Jsou také velice dobře použitelné do titulků, protože nejsou tak rušivé jako zarovnané číslice. S výjimkou diagramů a tabulek jim proto mnoho typografických návrhářů dává přednost.

Šířka číslic Umožňuje určit, zda budou při práci s písmem OpenType, u nichž existuje možnost použít zarovnání i číslice starého stylu, použity proporcionální nebo tabulkové číslice. Šířka číslic může nabývat těchto hodnot:

- Výchozí: Specifikuje výchozí šířku číslic. Výsledky závisí na používaném písmu. Znak použijí nastavení určená návrhářem písma a nejsou použity žádné funkce.
- Proporcionální: Specifikuje proporcionální číslice. Druhy písma určené k zobrazování obvykle obsahují proporcionální číslice. Celková šířka znaků je u těchto číslic založena na součtu šířky číslice a malého prázdného místa kolem ní. Například číslice 8 má větší šířku než číslice 1. Proporcionální číslice mohou používat zarovnání do řady nebo starý styl. Proporcionální číslice nejsou zarovnané svisle, a proto nejsou vhodné pro použití v tabulkách, diagramech nebo jiných svislých sloupcích.
- Tabulková: Určuje tabulkové číslice. Tabulkové číslice jsou numerické znaky, v nichž mají všechny znaky stejnou celkovou šířku znaku. Šířku znaku představuje součet šířky samotné číslice a prázdného místa na obou stranách. Tabulkové zarovnání (někdy také nazývané znaky s pevnou šířkou) umožňuje svislé zarovnání číslic v tabulkách, finančních výkazech nebo v jiných sloupcích čísel. Tabulkové číslice jsou obvykle zarovnané do řady; to znamená, že jsou umístěny na účař a mají stejnou výšku jako velká písmena.

Hlavní účař Tato možnost je dostupná pouze tehdy, když jsou v nabídce možnosti panelů Inspektoru vlastností textu zapnuty volby asijského textu. Určuje hlavní (také primární) účař textu výslovně vybraného uživatelem (v protikladu k základně řádkování, která určuje zarovnání účař celého odstavce). Hlavní účař může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Účař je určeno na základě vybraného národního prostředí. Toto nastavení je výchozí volba.
- Latinka: U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Stoupající: Určuje stoupající účař. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita horní část obrazu.
- Klesající: Určuje klesající účař. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Ideogramický horní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický střed: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický dolní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.

Účař zarovnání Tato možnost je dostupná pouze tehdy, když jsou v nabídce možnosti panelů Inspektoru vlastností textu zapnuty volby asijského textu. Umožňuje v rámci odstavce určit rozdílná účař pro text a grafiku. Pokud chcete například do řádku textu vložit ikonu, můžete určit zarovnání na základě horní nebo dolní části obrazu vzhledem k účař textu.

- Použít hlavní: Určuje, že účař zarovnání použije nastavení položky Hlavní účař.
- Latinka: U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Stoupající: Určuje stoupající účař. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita horní část obrazu.

- Klesající: Určuje klesající účař. U textu tuto hodnotu určí velikost písma a bodu textu. U grafických prvků je použita spodní část obrazu.
- Ideogramický horní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický střed: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku.
- Ideogramický dolní okraj: Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku. Toto nastavení je výchozí volba.

Ligatury Ligatury jsou typografické náhrady znaků u určitých párů písmen (například párů „fi“ a „fl“) dostupné v některých písmech. Ligatury obvykle nahrazují po sobě jdoucí znaky, které sdílejí společné komponenty. Jsou součástí obecnějších tříd glyfů nazývaných kontextové formy. U kontextových forem závisí konkrétní tvar písma na kontextu, jako jsou sousedící písmena nebo vzdálenost od konce řádku. Všimněte si, že nastavení ligatur nemá žádný vliv na skripty, kde jsou ligatury nebo spojení mezi písmeny standardem a nejsou závislé na písmu. Tyto skripty zahrnují persko-arabské jazyky, jazyky Devanagari a některé další.

Vlastnost Ligatury může nabývat těchto hodnot:

- Minimální: Minimum ligatur
- Běžné: Běžné nebo „standardní“ ligatury. Toto nastavení je výchozí volba.
- Neobvyklé: Neobvyklé nebo „volitelné“ ligatury.
- Exotické: Exotické nebo „historické“ ligatury. Jsou obsaženy pouze v několika rodinách písem.

A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 C. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 D. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Ligatury nejsou použity. B. Minimum ligatur C. Běžné ligatury D. Neobvyklé ligatury E. Exotické ligatury

off offi ofe
off offi ofe

Písmo založené na skriptu s minimem ligatur (nahore) a s běžnými ligaturami (dole).

Konec Brání tomu, aby byla vybraná slova (například vlastní jména nebo slova, u nichž by při jejich rozdělení docházelo k nesprávnému čtení) na konci řádku zalamována. Nastavení položky Konec také slouží k zachování seskupení více znaků nebo skupin slov, například u seskupení iniciál nebo u jména a příjmení.

Položka Konec může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Příležitosti k zalomení řádku vychází z vlastností znaku Unicode v písmu. Toto nastavení je výchozí volba.
- Vše: Považuje všechny znaky ve výběru jako povinné příležitosti k zalomení řádku.
- Jakýkoli: Jakýkoliv znak ve výběru je považován za příležitost k zalomení řádku.

Bez konce: Nepovažuje žádný znak ve výběru za příležitost k zalomení řádku.

Posun účaří Tento ovládací prvek nastavuje posun účaří v procentech nebo pixelech. Kladné hodnoty posunují účaří znaků pod účaří zbývajcí části řádku, záporné hodnoty nad účaří. Z této nabídky lze také použít atributy Horní index a Dolní index. Výchozí hodnota je 0. Rozsah hodnot je +/- 720 bodů nebo procent.

Národní prostředí Národní prostředí je vlastnost znaků, která prostřednictvím vlastností písma OpenType v písmu ovlivňuje tvar glyfů. Například jazyky jako turečtina neobsahují ligatury jako fi a ff. Jiným příkladem je kapitalizovaná verze písma „ı“ v turečtině, která se zobrazí jako velké písmeno i s tečkou a ne jako „I“.

V Inspektoru vlastností textu modulu TLF je v části Kontejner a tok textu k dispozici samostatná vlastnost úrovně toku Národní prostředí. Vlastnost Národní prostředí části Kontejner a tok textu dědí všechny znaky, není-li na úrovni znaku tato vlastnost nastavena jinak.

[Na začátek stránky](#)

Práce se styly odstavců

Chcete-li nastavit styly odstavců, použijte v Inspektoru vlastností textu části Odstavec a Rozšířený odstavec.

Část Odstavec v Inspektoru vlastností obsahuje následující vlastnosti textu:

Zarovnat Tuto vlastnost lze používat u vodorovného i svislého textu. Možnost Zarovnat podle začátku zarovná text podle počáteční hrany kontejneru (levá strana u textu zleva doprava). Možnost Zarovnat podle konce zarovná text podle koncové hrany kontejneru (pravá strana u textu zleva doprava).

Pokud je směr odstavce aktuálního výběru zprava doleva, obrátí se vzhled ikon zarovnání tak, aby označoval správný směr.

Okraje: Počátek a Konec Tato nastavení určují šířku levého nebo pravého okraje (v pixelech). Výchozí hodnota je 0.

Odsazení Určuje odsazení prvního slova vybraného odstavce (v obrazových bodech).

Mezery: Před a po Určuje velikost mezery před nebo za odstavcem (v obrazových bodech).

Poznámka: Na rozdíl od tradičních aplikací rozvržení stránky platí, že pokud se hodnoty vzájemně přesahují, určená svislá mezera přijme vyšší hodnotu (sbalí se). Například máte dva odstavce, odstavec Para1 následovaný odstavcem Para2. Za odstavcem Para1 je prostor o velikosti 12 obrazových bodů (mezera za) a před odstavcem Para2 je prostor o velikosti 24 obrazových bodů (mezera před). Modul TLF vytvoří mezi odstavci mezeru 24 obrazových bodů, ne 36 obrazových bodů. Pokud odstavec začíná na horním okraji sloupce, nepřidá se před odstavcem žádná mezera. V tomto případě můžete použít možnosti odsazení prvního účaří odstavce.

Zarovnání textu do bloku Zarovnání textu do bloku: Označuje, jakým způsobem je na text aplikováno zarovnání do bloku. Zarovnání textu do bloku může nabývat těchto hodnot:

- Proložení znaků: Rozloží zarovnání mezi znaky.
- Proložení slov: Rozloží zarovnání mezi slovy. Toto nastavení je výchozí volba.

Směr Určuje směr odstavce. Nastavení směru jsou k dispozici pouze tehdy, pokud jsou v předvolbách zapnuty možnosti položky Zprava doleva. Toto nastavení bude použito pouze na aktuálně zvolený odstavec uvnitř textového kontejneru. Samostatnou vlastnost Směr lze u kontejneru nastavit v oddílu Kontejner a tok textu v Inspektoru vlastností textu modulu TLF. Směr může nabývat těchto hodnot:

- Zleva doprava: Směr textu zleva doprava. Tento směr je používán u většiny jazyků. Toto nastavení je výchozí volba.
- Zprava doleva: Směr textu zprava doleva. Tento směr je používán u středovýchodních jazyků, jako je arabština nebo hebrejšťina, a jazyků vycházejících z arabského písma, například jazyků Farsi nebo Urdu.

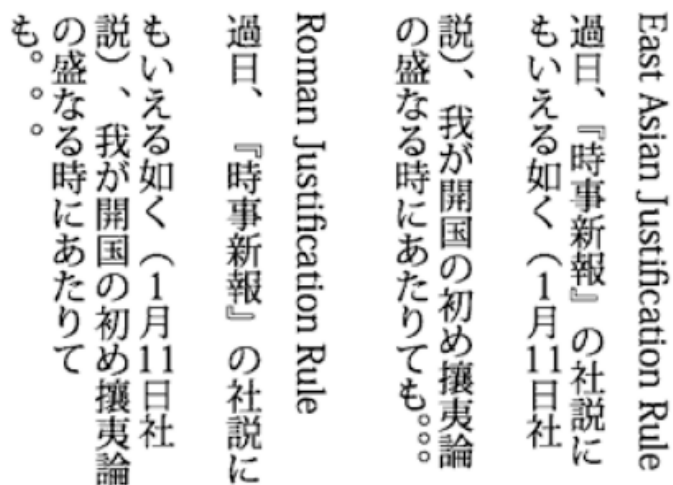
Volby Rozšířeného odstavce jsou dostupné jen v případě, že jsou volby asijských jazyků zapnuty ve vlastnostech nebo prostřednictvím nabídky Volby v Inspektoru vlastností textu modulu TLF.

Část Rozšířený odstavec obsahuje následující vlastnosti:

Mojikumi Tato vlastnost, někdy nazývaná pravidlo zarovnání, určuje, jakým způsobem bude použito zarovnání sloupce. Zarovnání použitá na základě tohoto nastavení mají vliv na mezery interpunkce i řádkování. Ve verzi pro latinku nabývají čárka a japonské tečky plné šířky znaku, ve východoasijské verzi ale pouze poloviční. Protože jsou řízeny tradičními východoasijskými typografickými pravidly, jsou mezery mezi po sobě jdoucími interpunkčními znaménky navíc zúženy. Další věc, které si je nutno v následujícím příkladě povšimnout, je řádkování použité na druhý řádek odstavců. Ve východoasijské verzi jsou dva poslední řádky zarovnány doleva. Ve verzi pro latinku jsou doleva zarovnány druhý a následující řádky.

Položka Mojikumi může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Použité zarovnání vychází z položky Národní prostředí vybrané v Inspektoru vlastností textu v části Znak a Tok. Toto nastavení je výchozí volba.
- Mezera: Používá pravidla zarovnání pro latinku.
- Východní Asie: Používá východoasijská pravidla zarovnání.



Odstavce s pravidly zarovnání pro latinku (vlevo) a východoasijskými pravidly (vpravo).

Text Kinsoku Shori Někdy se nazývá styl zarovnání. Tato vlastnost určuje možnosti manipulace se znaky kinsoku, což jsou japonské znaky, které nemohou být použity na začátku ani na konci řádku. Položka Text Kinsoku Shori může nabývat těchto hodnot:

- Automaticky: Vychází z položky Národní prostředí vybrané v Inspektoru vlastností textu v části Kontejner a tok textu. Toto nastavení je výchozí volba.
- Přednost nejmenší úpravě: Založí zarovnání na rozšíření nebo kompresi řádku, a to podle toho, který z těchto postupů nabízí výsledek bližší požadované šířce.
- Kinsoku – stlačení: Zakládá zarovnání řádku na kompresi znaku kinsoku na konci řádku. Znak kinsoku se rozšíří, pokud nestlačíte žádný znak kinsoku nebo pokud je mezera na konci řádku nedostatečná.
- Pouze roztažení: Založí zarovnání na rozšíření řádku.

Model řádkování Model řádkování je formát odstavce, který se skládá z povolených kombinací základny a směru řádkování.

Základna řádkování určuje účaří dvou po sobě jdoucích řádků, který mají být od sebe vzdáleny na délku určenou výškou řádku. Například u dvou po sobě jdoucích řádků v odstavci se základnou řádkování latinky je výška řádku vzdálenost mezi jejich příslušnými účaří latinky.

Směr řádkování určuje směr, v němž bude měřena výška řádku. Pokud má směr řádkování hodnotu Nahoru, představuje výška řádku vzdálenost účaří řádku od účaří předchozího řádku. Pokud má směr řádkování hodnotu Dolů, představuje výška řádku vzdálenost účaří řádku od účaří následujícího řádku.

Položka Model řádkování může nabývat těchto hodnot:

- **Latinka** – nahoru: Základna řádkování je latinka, směr řádkování je nahoru. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří latinky daného řádku od účaří latinky předchozího řádku.
- **Ideogramický** – z horní části nahoru: Základna řádkování je ideogramický horní okraj a směr řádkování je nahoru. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického horního okraje řádku od účaří ideogramického horního okraje předchozího řádku.
- **Ideogramické** – od středu nahoru: Základna řádkování je ideogramický střed a směr řádkování je nahoru. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického středu řádku od účaří ideogramického středu předchozího řádku.
- **Ideogramické** – z horní části dolů: Základna řádkování je ideogramický horní okraj a směr řádkování je dolů. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického horního okraje řádku od účaří ideogramického horního okraje následujícího řádku.
- **Ideogramické** – od středu dolů: Základna řádkování je ideogramický střed a směr řádkování je dolů. V tomto případě je výška řádku vzdálenost účaří ideogramického středu řádku od účaří ideogramického středu následujícího řádku.
- **Automaticky**: Model řádkování vychází z položky Národní prostředí vybrané v Inspektoru vlastností textu v části Kontejner a tok textu. (Pro japonštinu, čínštinu a latinku má hodnotu Ideogramické – z horní části dolů, pro všechny ostatní jazyky hodnotu Ideogramický – z horní části nahoru). Toto nastavení je výchozí hodnota.

[Na začátek stránky](#)

Vlastnosti kontejneru a toku textu

Práce s vlastnostmi kontejneru a toku textu

Oddíl Kontejner a tok textu v Inspektoru vlastností textu modulu TLF řídí volby, které ovlivňují celý textový kontejner. Zahrnuje tyto vlastnosti:

Chování Tato volba řídí zvětšení kontejneru při nárůstu množství textu. Chování má tyto volby:

- **Jeden řádek**
- **Víceřádkový**: Tato volba je dostupná, pouze pokud je vybrán text typu plošný text. Když je vybrán text typu bodový text, volba není dostupná.
- **Víceřádkový bez zalamování**
- **Heslo**: Z důvodu zabezpečení hesla zobrazuje znaky jako tečky místo písmen. Tato volba je v nabídce dostupná, pouze pokud je nastaven Upravitelný typ textu (jak pro bodový tak i plošný text). Není dostupná u typů textu Pouze ke čtení nebo Vybratelný text.

Max. počet znaků Maximální počet znaků, které chcete povolit v textovém kontejneru. Povoleny pouze pro textové kontejnery, jejichž typ je nastaven na Upravitelný. Maximální hodnota je 65535.

Zarovnání Určuje zarovnání textu uvnitř kontejneru. Nastavení zahrnuje tyto možnosti:

- **Nahoru**: Zarovná text kontejneru svisle odshora dolů.
- **Na střed**: Vystředí řádky textu v kontejneru.
- **Dolů**: Zarovná řádky textu kontejneru svisle odspodu nahoru.
- **Do bloku**: Rovnoměrně rozdělí řádky textu svisle mezi horní a dolní část kontejneru.

Poznámka: Při nastavení směru textu na hodnotu *Svisle se odpovídajícím způsobem změní možnosti zarovnání*.

Počet sloupců Určuje počet sloupců textu uvnitř kontejneru. Tato vlastnost je povolena pouze pro kontejnery s plošným textem. Výchozí hodnota je 1. Maximální hodnota je 50.

Mezery mezi sloupci Určuje odstup (nebo mezery) mezi jednotlivými sloupci ve zvoleném kontejneru.

Výchozí hodnota je 20. Maximální hodnota je 1000. Jednotka měření je nastavena podle jednotek pravítka v nastavení dokumentu.

Odsazení Určuje šířku okrajů mezi textem a vybraným kontejnerem. Odsazení lze nastavit pro všechny 4 okraje.

Barva okraje Barva tahu okolo vnější strany kontejneru. Výchozí nastavení je žádný okraj.

Šířka okraje Šířka tahu okolo vnější strany kontejneru. Povolena pouze pokud je zvolena volba Barva okraje. Maximální hodnota je 200.

Barva pozadí Barva pozadí za textem. Výchozí nastavení je Bez barvy.

Odsazení prvního řádku určuje zarovnání prvního řádku textu s horním okrajem textového kontejneru. Text lze například posunout o konkrétní vzdálenost pod horní okraj kontejneru. Při práci se znaky latinky je odsazení prvního řádku často uváděno jako odsazení prvního účaří. V tomto případě je účaří imaginární čára, na které leží většina znaků typu písma. Pokud pracujete s modulem TLF, může se účaří vztahovat k některé z následujících položek, v závislosti na použitém jazyku: latinka, stoupající, klesající, ideogramický horní okraj, ideogramický střed a ideogramický dolní okraj.

Odsazení prvního řádku může nabývat následujících hodnot:

- **b:** Určete vzdálenost v bodech mezi účařím prvního řádku textu a horním vsazením rámu. Toto nastavení povoluje pole k určení vzdálenosti bodu.
- **Automaticky:** Zarovná horní část řádku, podle nejvyššího glyfu, s horním okrajem kontejneru.
- **Stoupající:** Vzdálenost mezi horním vsazením textového kontejneru a účařím prvního řádku textu je výška nejvyššího glyfu písma (v latinkových písmech obvykle znak „d“).
- **Výška řádku:** Vzdálenost mezi horním vsazením textového kontejneru a účařím prvního řádku textu (proklad).

Směr Používá se k určení směru textu u vybraného kontejneru buď zleva doprava nebo zprava doleva. U většiny jazyků se používá směr zleva doprava. Směr zprava doleva se používá u středovýchodních jazyků jako je arabština nebo hebrejštiny a u jazyků vycházejících z arabského písma, například jazyků Farsi nebo Urdu.

Při použití na úrovni odstavce řídí nastavení směru zleva doprava nebo zprava doleva směr textu, jakož i odsazení a interpunkci v odstavci. V případě použití na úrovni kontejneru řídí nastavení směru směr sloupce. Odstavce v kontejneru dědí atribut směru z kontejneru.

Národní prostředí Nastavuje vlastnost Národní prostředí na úrovni toku textu. Viz oddíl [Práce se znakovými styly](#).

Natékání textu přes více kontejnerů

Vytváření vláken (neboli navazování) mezi textovými kontejnery je dostupné pouze u textu TLF (Text Layout Framework) a neplatí pro bloky klasického textu. Pokud jsou navázané kontejnery ve stejné časové ose, lze textové kontejnery navazovat mezi jednotlivými snímky nebo i uvnitř symbolů.

Postup navázání dvou a více textových kontejnerů:

1. Pomocí nástroje pro výběr nebo textového nástroje vyberte textový kontejner.
2. Klikněte na vstupní nebo výstupní bod vybraného textového kontejneru. (Poloha vstupního a výstupního bodu v textovém kontejneru je založena na směru toku textu a na svislém nebo vodorovném nastavení kontejneru. Pokud se například jedná o vodorovný text plynoucí zleva doprava, je vstupní bod vlevo nahoře a výstupní bod vpravo dole. U textu plynoucího zprava doleva bude vstupní bod vpravo nahoře a výstupní bod vlevo dole.)

Ukazatel se změní na ikonu načteného textu.

3. Poté proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li navázat stávající textový kontejner, umístěte nad cílový textový kontejner ukazatel myši. Kliknutím na textový kontejner vytvoříte spojení mezi těmito dvěma kontejnery.
- Chcete-li navázat nový kontejner, klikněte nebo táhněte v prázdné části plochy. Kliknutím bude vytvořen objekt stejné velikosti a tvaru jako původní; tažení umožňuje vytvořit pravoúhlý textový kontejner libovolné velikosti. Můžete rovněž přidat nový kontejner mezi dva spojené kontejnery.

Kontejnery jsou nyní navázány a text může natékat mezi nimi.

Chcete-li dva textové kontejnery rozpojit, proveďte jednu z následujících akcí:

- Umístěte kontejner do režimu úprav a dvakrát klikněte na vstupní nebo výstupní bod, který chcete rozpojit. Text „přeteče“ do prvního z těchto dvou kontejnerů.
- Odstraňte jeden ze spojených textových kontejnerů.

Poznámka: Po vytvoření navázání získá druhý textový kontejner směr toku a národní prostředí prvního kontejneru. Po zrušení navázání se nastavení druhého kontejneru nevrátí zpět na nastavení před navázáním, ale naopak zůstává stejné.

Vytvoření rolovacího textu

Přidáním komponenty UIScrollView do textového kontejneru můžete změnit textový kontejner modulu TLF na rolovací. Textový kontejner musí obsahovat následující nastavení:

- Typ textu musí být nastaven na hodnotu Upravitelný nebo Vybratelný.
- Chování kontejneru a toku textu musí být nastaveno na hodnotu Víceřádkové nebo Víceřádkové bez zalamování.

Změna textového kontejneru modulu TLF na rolovací:

- Přetáhněte instanci komponenty UIScrollView z panelu Komponenty do textového kontejneru nejbližší ke straně kontejneru, kam ji chcete připojit.

Komponenta UIScrollView se přitáhne ke straně textového kontejneru.

Nastavení vodorovného rolování textového kontejneru:

1. Vyberte na ploše instanci komponenty UIScrollView.
2. V Inspektoru vlastností v oddílu Parametry komponent nastavte směr komponenty UIScrollView na hodnotu Vodorovný.
3. Přetáhněte instanci komponenty UIScrollView do horní nebo spodní části textového kontejneru.

Komponenta UIScrollView se přitáhne k horní nebo spodní části textového kontejneru.

Použití pravítek tabulátorů (pouze CS5.5)

Pravítko tabulátorů se používá k přidání zářezek tabulátoru do textových kontejnerů modulu TLF. Pravítko tabulátorů se zobrazí, když je textový kontejner modulu TLF v režimu úprav. Pravítko tabulátorů zobrazuje zářezky tabulátoru definované pro aktuálně vybrané odstavce. Zobrazuje také značky okrajů odstavce a

odsazení prvního řádku.

Skrýt nebo zobrazit pravítko karet Zvolte Text > Pravítko karet TLF.

Nastavit typ tabulátoru Dvakrát klikněte značku nebo se stisknutou klávesou Shift klikněte na několik značek a vyberte typ z nabídky.

Tabulátor na začátku, uprostřed nebo na konci Zarovná začátek, konec nebo střed textu na zarážku tabulátoru.

Tabulátor desetinné čárky Zarovná znak v textu na zarážku tabulátoru. Tímto znakem je obvykle desetinná čárka, jež je v nabídce zobrazena ve výchozím nastavení. Chcete-li zarovnat na pomlčku nebo jiný znak, zadejte jej do nabídky.

Přidat tabulátor Klikněte na pravítko tabulátorů. Na tomto místě pravítka tabulátorů se objeví značka tabulátoru.

Přesunout tabulátor Přetáhněte značku tabulátoru na nové místo. (Chcete-li ji přesunout přesně, dvakrát klikněte na značku tabulátoru a zadejte umístění obrazového bodu pro značku.)

Odstranit tabulátor Přetáhněte značku směrem dolů mimo pravítko tabulátorů tak, aby zmizela. (Je-li text zarovnán svisle, přetáhněte značku doleva směrem k textu tak, aby zmizela.)

Změnit měrnou jednotku Zvolte Změnit > Dokument. Potom v dialogovém okně vyberte jednotku z nabídky Jednotky pravítka.

[Na začátek stránky](#)

Asijský text a text psaný zprava doleva

Vytváření asijského textu

Chcete-li pracovat s vlastnostmi, které se vztahují na asijský text, povolte jedním z následujících úkonů volby asijského textu:

- Zatímco je na ploše vybráný text modulu TLF, vyberte v Inspektoru vlastností z nabídky možností panelu možnost Zobrazit asijské volby.
- Vyberte v předvolbách (Upravit > Předvolby) v části Text možnost Zobrazit volby asijského textu.

Mezi vlastnosti asijského textu patří tyto vlastnosti:

- Tate Chu Yoko: Vlastnost se ve spojení s asijským textem používá tam, kde je třeba ke správnému zobrazení svislého rozvržení otáčet znaky latinky do vodorovné polohy.



Znaky latinky ve svislém textu bez natočení Tate Chu Yoko (doleva) a s natočením Tate Chu Yoko (doprava)

- Hlavní účaří
- Účaří zarovnání
- Mojikumi
- Text Kinsoku Shori
- Model řádkování



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

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

Práce se soubory aplikace Illustrator (AI) v Animate CC

[O souborech AI aplikace Adobe Illustrator](#)

[Práce s aplikacemi Illustrator a Animate](#)

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

[Import souborů Adobe Illustrator](#)

[Možnosti importu objektů aplikace Illustrator](#)

[Kopírování a vkládání mezi Illustrátorem a aplikací Animate](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

O souborech AI aplikace Adobe Illustrator

Aplikace Animate vám dává možnost importovat soubory AI aplikace Adobe® Illustrator® a přitom zachovat možnosti úprav a vizuální věrnost kresby. Dialogové okno Import souborů AI také umožňuje vysoký stupeň kontroly nad tím, jak se kresba z Illustratoru importuje do aplikace Animate. Můžete tedy určit, jak se mají importovat jednotlivé objekty v souboru AI.

Dialogové okno Import souborů AI v aplikaci Animate nabízí následující hlavní funkce:

- Zachovává upravitelnost nejčastěji používaných efektů Illustratoru jako filtrů v aplikaci Animate.
- Zachovává upravitelnost režimů prolnutí, které mají Animate a Illustrator společné.
- Zachovává věrnost a upravitelnost výplní přechodem.
- Zachovává vzhled barev RGB (červené, zelené, modré).
- Importuje symboly Illustratoru jako symboly Animate.
- 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 Animate, případně na jedinou vrstvu Animate. Soubor AI také můžete importovat jako jediný bitmapový obraz, přičemž aplikace Animate soubor sloučí (rastruje).
- Umožňuje lepší postup práce při kopírování a vkládání mezi Illustrátorem a aplikací Animate. Dialogové okno pro kopírování a vkládání nabízí nastavení, která se vztahují na všechny soubory AI vkládané do vymezené plochy aplikace Animate.

Kompatibilita aplikací Animate a Illustrator

Může se stát, že se určité vizuální atributy neimportují přesně nebo je po importu už nelze ve vývojovém prostředí Animate dále upravovat. 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 zajistit co nejlepší vzhled souborů AI importovaných do aplikace Animate, postupujte podle následujících zásad:

- Animate podporuje pouze barevný prostor RGB, ale ne CMYK, který se běžně používá

při tisku. Animate dokáže převést obrazy CMYK do RGB, ale barvy se lépe zachovají, pokud je do RGB převedete v Illustratoru.

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

[Na začátek stránky](#) ¹³

Práce s aplikacemi Illustrator a Animate

Kresbu aplikace Illustrator můžete přemístit do prostředí pro úpravy Animate nebo přímo do přehrávače Flash Player. Můžete kopírovat a vkládat kresby, ukládat soubory ve formátu SWF nebo kresby přímo exportovat do Animate. Kromě toho Illustrator podporuje dynamický text Animate a symboly filmových klipů.

Vložení kresby aplikace Illustrator

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

Při vložení kresby z Illustratoru do aplikace Animate se zachovají 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 Animate podporují vložení kresby následujícími způsoby:

- Když v kresbě aplikace Illustrator vyberete celé vrstvy nejvyšší úrovně a vložíte je do aplikace Animate, vrstvy se zachovají včetně svých vlastností (viditelnost a zamknutí).
- Barvy aplikace Illustrator, které nejsou RGB (CMYK, stupně šedi a vlastní barvy) se v aplikaci Animate 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 Animate.
- Animate zachová masky aplikace Illustrator.

Export souborů SWF z aplikace Illustrator

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

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

Import souborů aplikace Illustrator do aplikace Animate

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

Jestliže soubor aplikace Illustrator obsahuje více kreslicích pláten, vyberte v dialogovém okně voleb importu v aplikaci Animate plátno, které chcete importovat, a zadejte nastavení pro každou z jeho vrstev. Všechny objekty na vybraném plátně lze importovat jako jednu nebo více vrstev animate nebo klíčových snímků v aplikaci Animate.

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

- Převést vrstvy Illustratoru na vrstvy Animate
- Převést vrstvy Illustratoru na snímky Animate
- Převést všechny vrstvy Illustratoru do jedné vrstvy Animate

Pracovní postupy se symboly

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

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

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

Převod vrstvy Aplikace Animate 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 aplikaci Animate 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 Animate, převede Animate text na obrisy. Kromě toho můžete v aplikaci Illustrator nastavit text jako dynamický. Dynamický text umožňuje úpravy obsahu textu v v aplikaci Animate programátorskými prostředky a dále snadnou správu projektů, které vyžadují lokalizaci do více jazyků.

V aplikaci Illustrator můžete určit jednotlivé textové objekty jako statické, dynamické nebo jako zadávaný text. Dynamické textové objekty mají v aplikacích Illustrator a Animate 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 Animate

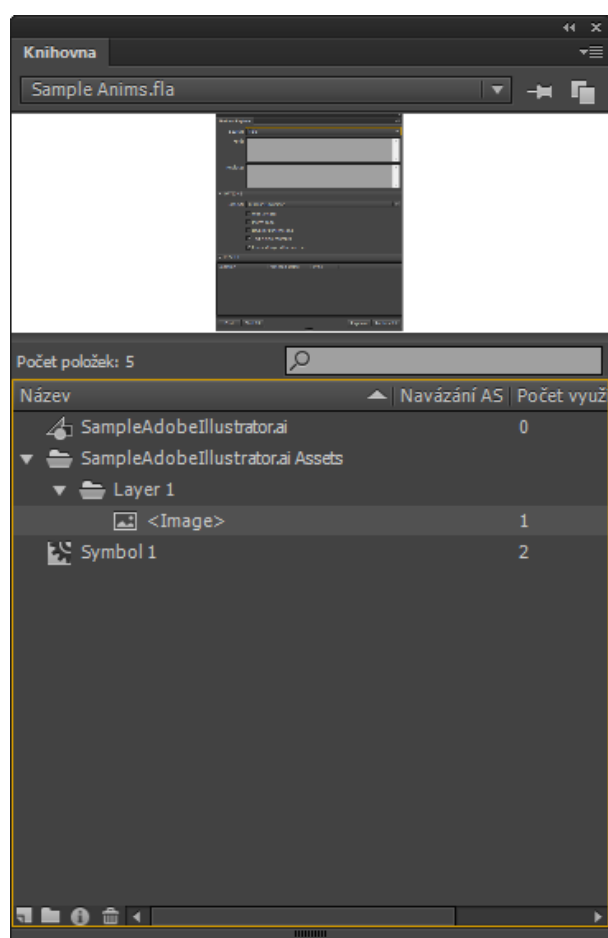
Importování souboru AI do knihovny je podobné jako importování do vymezené plochy. Jediným rozdílem je, že celý soubor AI je zapouzdřený jako symbol Animate. Obsah se nainportuje do knihovny a uspořádá podle struktury vrstev a skupin objektů v souboru AI.

Při importu souboru AI do knihovny se pro kořenovou složku použije název souboru AI. Po nainportování 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 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 obsah souboru AI importuje na časovou osu filmového klipu, ne na hlavní časovou osu aplikace Animate.



Panel Knihovna po importu souboru AI

(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Předvolby modulu importu souborů AI

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

Poznámka: Chcete-li předvolby nastavené pro různé typy vrstev změnit pro jednotlivé objekty, použijte

dialogové okno Import souborů AI. Vyberte vrstvu, objekt nebo skupinu, jejíž volby importu chcete změnit, a určete požadované možnosti.

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

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

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

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

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

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

Vektorové obrysy Převeďte 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 Animate, importujte text jako filmový klip pomocí příkazu Vytvořit při importu filmový klip.*

Bitmapy Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho vzhled přesně tak jako v Illustratoru. Při použití filtrů nebo jiných efektů, které nejsou kompatibilní s aplikací Animate, se při importu textu jako bitmapy zachová jeho vzhled. Rastrovaný text už nelze upravovat.

Vytvořit filmové klipy Určuje, že se textové objekty mají importovat uvnitř filmového klipu. Chcete-li zachovat podporované režimy prolnutí, efekty souboru AI a průhlednost nižší než 100 % mezi Illustratorem a aplikací Animate, určete, že se má textový objekt importovat jako filmový klip.

Importovat cesty jako Umožňuje určit následující předvolby importu cest:

Upravitelné cesty Vytvoří upravitelnou vektorovou cestu. Podporované režimy prolnutí, efekty a průhlednost objektů zůstanou zachovány, naopak atributy, které aplikace Animate nepodporuje, se vypustí.

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

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

Obrazy Umožňuje určit předvolby importu pro obrazy:

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

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

Skupiny Umožňuje určit předvolby importu pro skupiny:

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

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

Vrstvy Umožňuje určit předvolby importu pro vrstvy:

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

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

Zarovnání filmového klipu Určuje globální 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 AI; toto je výchozí nastavení pro všechny typy objektů. Další informace o zarovnání filmového klipu viz Úpravy symbolů.

[Na začátek stránky](#)

Import souborů Adobe Illustrator

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

Jestliže soubor aplikace Illustrator obsahuje více kreslicích pláten, vyberte v dialogovém okně voleb importu v aplikaci Animate plátno, které chcete importovat, a zadejte nastavení pro každou z jeho vrstev. Všechny objekty na vybraném plátně lze importovat jako jednu nebo více vrstev animate nebo klíčových snímků v aplikaci Animate.

Když importujete kresbu aplikace Illustrator jako soubor AI, EPS nebo PDF, Animate zachová stejné atributy jako pro vloženou kresbu aplikace Illustrator. Pokud importovaný soubor aplikace Illustrator obsahuje vrstvy, můžete je navíc 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 Animate.

Převod textu

Pokud soubor AI obsahuje text, můžete ho převést na:

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

Převod vrstvy

Aplikace Animate 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

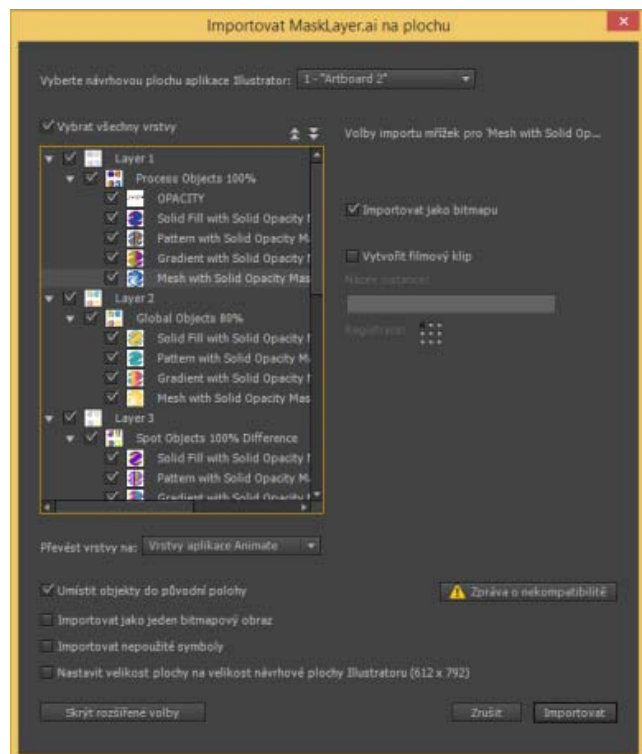
Pomocí panelu Symboly nebo ovládacího panelu můžete snadno přiřadit názvy jednotlivým instancím symbolů, přerušit vazby mezi instancemi a symboly, zaměňovat instance symbolů jiným symbolem nebo

vytvořit kopii symbolu. V aplikaci Animate fungují úpravy v panelu Knihovna podobným způsobem.

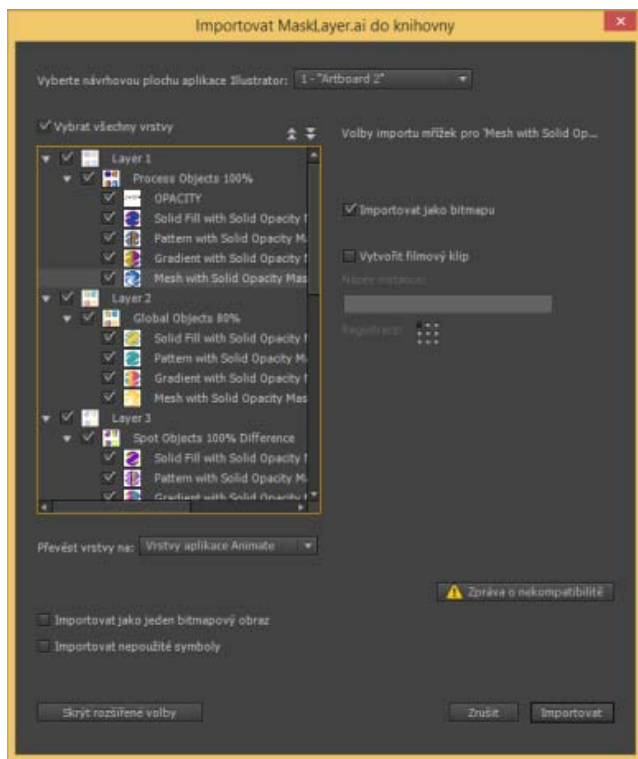
(Pouze aplikace Flash Professional CS6 a starší verze) Statické, dynamické a vstupní textové objekty

Když přenesete statický text z aplikace Illustrator do Animate, převede Animate text na obrisy. Kromě toho můžete v aplikaci Illustrator nastavit text jako dynamický. Dynamický text umožňuje úpravy obsahu textu v v aplikaci Animate programátorskými prostředky a dále snadnou správu projektů, které vyžadují lokalizaci do více jazyků.

V aplikaci Illustrator můžete určit jednotlivé textové objekty jako statické, dynamické nebo jako zadávaný text. Dynamické textové objekty mají v aplikacích Illustrator a Animate 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.



Rozšířené volby importu formátu AI: Plocha



1. Rozšířené volby importu formátu AI: Knihovna

Zvolte položky Soubor > Importovat do plochy nebo Importovat do knihovny.

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

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

3. (Volitelné) Chcete-li vygenerovat seznam položek ze souboru AI, které jsou

nekompatibilní s Animate, klikněte na **Zpráva o nekompatibilitě**. Tlačítko Zpráva o nekompatibilitě se zobrazí jen v případě, že v souboru AI existují nekompatibility s aplikací Animate.

Zpráva o nekompatibilitě analyzuje možné nekompatibility mezi aplikacemi Illustrator a Animate. 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 zaškrťovací políčko Aplikovat doporučená nastavení importu. Pokud je zaškrtnuté, aplikace Animate u případných nekompatibilních objektů v souboru AI automaticky použije doporučené volby importu. Neplatí to však, pokud je velikost dokumentu AI větší než podporovaná velikost v aplikaci Animate nebo pokud dokument AI používá barevný prostor CMYK. Nekompatibilitu můžete vyřešit tím, že dokument znovu otevřete v aplikaci Illustrator CS 3 a upravíte jeho velikost nebo změníte barevný režim na RGB.

4. Na obrazovce Importovat nastavte tyto volby:

- **Vyberte návrhovou plochu aplikace Illustrator:** Umožňuje vybrat, kterou návrhovou plochu chcete importovat.
- **Importovat jako bitmapu:** Převede importovanou grafiku ze souboru AI na bitmapu.
- **Vytvořit filmový klip:** Určuje, že se obrazové vrstvy mají při importu do Animate převést na filmové klipy. Pokud nechcete na filmové klipy převádět všechny obrazové vrstvy, můžete tuto volbu v dialogovém okně Import souborů AI zapnout pro jednotlivé vrstvy zvlášť.
- **Registrace:** Zde můžete nastavit registrační bod pro daný filmový klip.
- **Převést vrstvy na vrstvy Animate, Jedna vrstva Animate a Klíčové snímky:**
 - **Vrstvy aplikace Animate:** Vrstvy vybrané v seznamu vrstev aplikace Photoshop se umístí do své vlastní vrstvy. Každá vrstva je popsána názvem vrstvy v souboru aplikace Photoshop.
 - **Jedna vrstva aplikace Animate:** Všechny vrstvy ze souboru AI se v Animate umístí do jedné vrstvy.
 - **Klíčové snímky:** Všechny vrstvy vybrané v seznamu vrstev aplikace Illustrator se umístí do samostatných klíčových snímků v nové vrstvě.
- **Umístit objekty do původní polohy:** Obsah souboru AI si zachová přesně stejnou polohu jako v aplikaci Illustrator. Pokud měl například nějaký objekt v aplikaci Illustrator souřadnice $x = 100$ a $y = 50$, bude mít tytéž souřadnice i na vymezené ploše v Animate. (Nezobrazuje se u volby Importovat do knihovny.)
- **Importovat jako jeden bitmapový obraz:** Sloučí vrstvy ze souboru AI do jedné bitmapy.
- **Importovat nepoužité symboly:** Importuje i nepoužité symboly.
- **Nastavit velikost plochy na velikost návrhové plochy Illustratoru:** Nastaví velikost plochy na stejnou velikost, jakou měla návrhová plocha v aplikaci Illustrator. Vedle vybrané návrhové plochy se zobrazí její rozměry.
- Výběrem volby **Importovat** soubory importujete, volbou **Zrušit** celý proces zrušíte a volbou **Skrýt rozšířené volby** zobrazíte jen standardní volby.



Základní volby formátu AI: Knihovna



Základní volby formátu AI: Plocha

5. V základních volbách nastavte možnosti v částech **Převod vrstev**, **Převod textu** a **Převést vrstvy**:

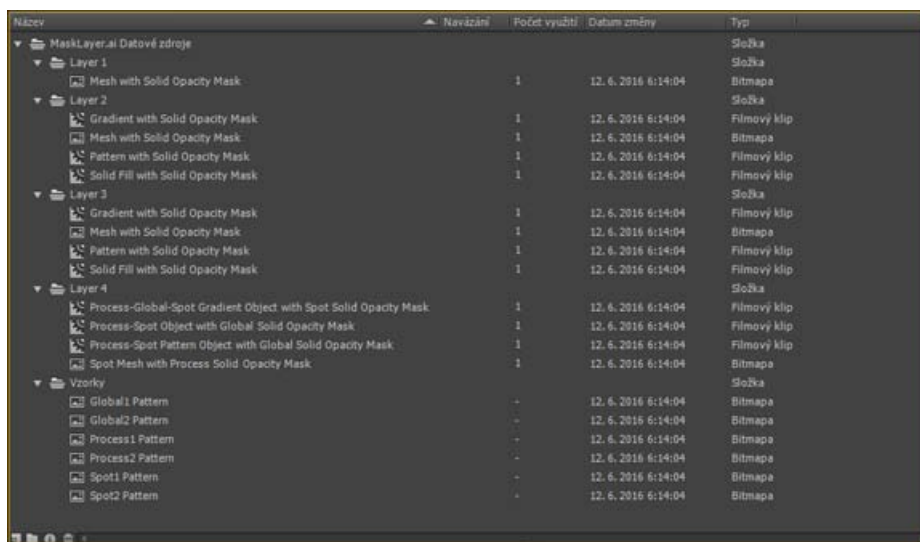
- **Vyberte návrhovou plochu aplikace Illustrator:** Umožňuje vybrat, kterou návrhovou plochu chcete importovat. Když v základních možnostech změníte návrhovou plochu, stromové zobrazení v rozšířených možnostech se aktualizuje podle zvolené návrhové plochy.
- **Importovat jako bitmapu:** Převéde importovanou grafiku ze souboru AI na bitmapu.

Zachovat upravitelné cesty a efekty: Vytvoří upravitelný vektorový tvar, přičemž uvnitř vektoru bude oříznutá bitmapa. Podporované režimy prolnutí, filtry a krytí zůstanou zachovány.

- **Jedna sloučená bitmapa:** Rastrováním převede tvar na bitmapu, aby se zachoval vzhled vrstvy tvaru přesně jako v Illustratoru.
- **Upravitelný text:** Z textu ve vybrané vrstvě aplikace Illustrator vytvoří upravitelný textový objekt. Vzhled textu se může poněkud změnit, aby ho bylo možné i nadále upravovat.
- **Vektorové obrysy:** Převede text na vektorové cesty, aby zůstal zachován vzhled textu.
- **Sloučený bitmapový obraz:** Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho vzhled přesně jako v Illustratoru. Rastrovaný text už nelze upravovat.
- **Vrstvy aplikace Animate:** Vrstvy vybrané v seznamu vrstev aplikace Illustrator se umístí do své vlastní vrstvy. Každá vrstva bude mít stejný název jako příslušná vrstva v aplikaci Illustrator.
- **Jedna vrstva aplikace Animate:** Všechny vrstvy ze souboru AI se v Animate umístí do jedné vrstvy.
- **Klíčové snímky:** Všechny vrstvy vybrané v seznamu vrstev aplikace Illustrator se umístí do samostatných klíčových snímků v nové vrstvě.
- **Umístit objekty do původní polohy:** Zachová stejnou polohu objektů jako v aplikaci Illustrator. Pokud měl například nějaký objekt v aplikaci Illustrator souřadnice $x = 100$ a $y = 50$, bude mít tytéž souřadnice i na vymezené ploše v Animate. (Nezobrazuje se u volby Importovat do knihovny.)
- **Importovat jako jeden bitmapový obraz:** Sloučí vrstvy ze souboru AI do jedné bitmapy.
- **Importovat nepoužité symboly:** Importuje i nepoužité symboly.
- **Nastavit velikost plochy na velikost návrhové plochy Illustratoru (612x792):** Je-li tato volba zapnutá, velikost plochy se nastaví na stejnou velikost, jakou měla návrhová plocha v aplikaci Illustrator. (Nezobrazuje se při importu do knihovny.)

6. Popis kroku

7. Výběrem volby **Importovat** soubory importujete, volbou **Zrušit** celý proces zrušíte a volbou **Zobrazit rozšířené volby** zobrazíte rozšířené volby.



Název	Navázání	Počet využití	Datum změny	Typ
MaskLayer.ai Datové zdroje				
Layer 1				Šločka
Mesh with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Šločka
Layer 2				Šločka
Gradient with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Mesh with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Pattern with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Solid Fill with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Layer 3				Šločka
Gradient with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Mesh with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Pattern with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Solid Fill with Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Layer 4				Šločka
Process-Global-Spot Gradient Object with Spot Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Process-Spot Object with Global Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Process-Spot Pattern Object with Global Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Filmový klip
Spot Mesh with Process Solid Opacity Mask		1	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Vzorky				Šločka
Global1 Pattern		-	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Global2 Pattern		-	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Process1 Pattern		-	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Process2 Pattern		-	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Spot1 Pattern		-	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa
Spot2 Pattern		-	12. 6. 2016 6:14:04	Bitmapa

Soubory AI v knihovně

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 Animate.

Korekce nekompatibilních grafických efektů

1. Chcete-li generovat zprávu o nekompatibilitě, klikněte na položku Zpráva o nekompatibilitě. Zpráva o nekompatibilitě obsahuje seznam položek v souboru AI, které nejsou kompatibilní s aplikací Animate.
2. Chcete-li nekompatibilitu vyřešit, vyberte možnost Změnit nastavení importu. Mnoho případů nekompatibility mezi Illustratorem a aplikací Animate lze automaticky vyřešit s využitím zprávy o nekompatibilitě a doporučení pro import obsažených 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 klikněte 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, klikněte 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. Kliknutím 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 označuje, v co se daný typ objektu Animate umístěný v této vrstvě po importu změní. Pokud je viditelná, znamená to, že je daná položka vybraná. Typy objektů jsou:

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

Volby importu textu

Aplikace Animate umožňuje importovat text jako upravitelný text, vektorové obrysy nebo sloučenou bitmapu. Aby se mezi Illustratorem a aplikací Animate zachovaly podporované režimy prolnutí, efekty AI a průhlednost 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 z Illustratoru importuje jako upravitelný text aplikace Animate. Vzhled textu se může poněkud změnit, aby ho bylo možné upravit.

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

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

Bitmapa Rastrováním převede text na bitmapu, aby se zachoval jeho vzhled přesně tak jako v Illustratoru. Při použití filtrů nebo jiných efektů, které nejsou kompatibilní s aplikací Animate, se při importu textu jako bitmapy zachová jeho vzhled. Rastrovaný text už 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 Animate, pokud jsou ale u cesty použity určité režimy prolnutí, filtry nebo další efekty, může se stát, že tyto efekty nebudou s aplikací Animate kompatibilní.

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

Upravitelná cesta Vytvoří upravitelnou vektorovou cestu. Podporované režimy prolnutí, efekty a průhlednost objektů zůstanou zachovány, naopak atributy, které aplikace Animate nepodporuje, 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. Řada těchto efektů je s aplikací Animate kompatibilní, některé však může být nutné sloučit – nebo rastrovat – aby zůstal zachován jejich vzhled.

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

Sloučit bitmapy, aby se zachoval vzhled Rastrováním převede obraz na bitmapu, aby se zachoval vzhled režimů prolnutí a efektů, které Animate nepodporuje. Rastrovaný obraz už 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. Kliknutím 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.

[Na začátek stránky](#) 

Kopírování a vkládání mezi Illustratorem a aplikací Animate

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

Vložit jako bitmapu Sloučí kopírovaný soubor do jediného bitmapového objektu.

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

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

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

- Export obrazů a grafiky

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

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

Práce se soubory InDesign v Animate

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



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

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

Práce se symboly v v aplikaci Animate CC

O symbolech

Vytváření symbolů

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

Duplikování symbolů

Úpravy symbolů

[Na začátek stránky](#)

O symbolech

Symbol je grafika, tlačítko nebo filmový klip, který jednou vytvoříte ve vývojovém prostředí aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) nebo pomocí tříd SimpleButton (AS 3.0) a MovieClip. Daný symbol pak můžete opakovaně používat v celém dokumentu nebo i v jiných dokumentech.

Symbol může obsahovat kresbu importovanou z jiné aplikace. Každý symbol, který vytvoříte, se automaticky stává součástí knihovny pro aktuální dokument.

Instance je kopie symbolu umístěná ve vymezené ploše nebo vnořená uvnitř jiného symbolu. Instance se může od svého rodičovského symbolu lišit barvou, velikostí a funkcí. Při upravení symbolu se aktualizují všechny jeho instance, ale při aplikování efektů na některou instanci symbolu se zaktualizuje pouze tato instance.

Použitím symbolů v dokumentech se podstatně zmenší jejich velikost souboru; k uložení několika instancí symbolu je potřeba méně místa na disku než k uložení jednotlivých kopií obsahu symbolu. Velikost souboru vašich dokumentů můžete zmenšit například tím, že statické grafiky, jako například obrazy pozadí, převeďte na symboly a pak je opakovaně použijete. Používání symbolů navíc může zrychlit přehrávání souborů SWF, protože symbol stačí do přehrávače Flash® Player načíst jen jednou.



Při vytváření nebo spouštění dokumentů můžete symboly sdílet mezi dokumenty jako položky sdílených knihoven. U položek sdílených za běhu programu můžete datové zdroje ve zdrojovém dokumentu navázat na libovolný počet cílových dokumentů a přitom je do nich nemusíte importovat. U položek sdílených při vytváření dokumentů můžete symbol aktualizovat nebo nahradit jakýmkoli jiným symbolem dostupným ve vaší lokální síti.

Při importu položek knihovny se stejnými názvy jako mají položky, které už v knihovně jsou, můžete konflikty názvů vyřešit, aniž byste nechtěně přepsali existující položky.


Další úvodní informace o symbolech můžete získat z následujících zdrojů:

Typy symbolů

Každý symbol má svou vlastní časovou osu a vymezenou plochu spolu s vrstvami. Do časové osy symbolu můžete přidávat snímky, klíčové snímky a vrstvy, stejně jako do hlavní časové osy. Při vytváření symbolu volíte typ symbolu.

- Grafické symboly  se používají pro statické obrazy a k vytváření opakovaně použitelných kusů animace, které jsou svázány s hlavní časovou osou. Grafické symboly fungují synchronizovaně s hlavní časovou osou. V sekvenci animace grafického symbolu nefungují interaktivní ovládací prvky ani zvuky. Grafické symboly méně zvyšují velikost souboru FLA než tlačítka nebo filmové klipy, protože nemají vlastní časovou osu.
- Symboly tlačítek  slouží k vytváření interaktivních tlačítek, která reagují na klepnutí myši, efekty přechodu a další akce. Nejprve definujete grafiky přiřazené jednotlivým

stavům tlačítka a pak instanci tlačítka přiřadíte požadované akce. Další informace naleznete v části Práce s událostmi v *Příručce pro vývojáře jazyka ActionScript 3.0*.

- Symboly filmových klipů  slouží k vytváření opakovaně použitelných kusů animace. Filmové klipy mají svou vlastní vícesnímkovou časovou osu, která je nezávislá na hlavní časové ose – lze je chápat jako osy vnořené do hlavní časové osy, které mohou obsahovat interaktivní ovládací prvky, zvuky a dokonce i instance jiných filmových klipů. Také můžete umísťovat instance filmových klipů do časové osy symbolu tlačítka a tím vytvářet animovaná tlačítka. Kromě toho lze filmové klipy skriptovat s použitím jazyka ActionScript®.
- Pomocí symbolů písem můžete exportovat určité písmo a použít ho v dalších dokumentech Animate.

Aplikace Animate nabízí vestavěné *komponenty*, filmové klipy s definovanými parametry, které umožňují do dokumentů přidat prvky uživatelského rozhraní, jako jsou tlačítka, zaškrťovací políčka nebo posuvníky. Další informace naleznete v části O komponentách jazyka ActionScript 3.0 v dokumentu *Používání komponent jazyka ActionScript 3.0*.

Poznámka: Pokud chcete ve vývojovém prostředí Animate zobrazit náhledy animací v instancích komponent a změny velikosti filmových klipů s použitím změny měřítka s 9 řezy, vyberte Ovládání > Povolit živý náhled.

[Na začátek stránky](#) 

Vytváření symbolů

V aplikaci Animate můžete vytvořit symbol z vybraných objektů ve vymezené ploše, případně můžete vytvořit prázdný symbol a pak vytvořit nebo importovat obsah v režimu úpravy symbolu. Dále můžete vytvářet symboly písem. Symboly mohou obsahovat veškeré funkce, které dokáže aplikace Animate vytvořit, včetně animací.

Použití symbolů obsahujících animaci umožňuje vytvářet aplikace Animate s velkým množstvím pohybu a přitom minimální velikostí souboru. Zvažte možnost vytvořit animaci v symbolu, který má opakující se nebo cyklickou akci – například mávání křídél ptáka.

Chcete-li do dokumentu přidat symboly, použijte při vytváření dokumentu nebo za běhu programu položky sdílených knihoven.

Převedení vybraných elementů na symbol

1. Vyberte jeden nebo několik elementů ve vymezené ploše. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte položku Změnit > Převést na symbol.
 - Přetáhněte výběr do panelu Knihovna.
 - Klepněte pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte příkaz Převést na symbol.
2. V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název symbolu a vyberte požadované chování.
3. Kliknutím v mřížce zarovnání umístěte vztažný bod symbolu.
4. Klikněte na tlačítko OK.

Aplikace Animate přidá symbol do knihovny. Z výběru ve vymezené ploše se stane instance symbolu. Vytvořený symbol můžete upravit v režimu úprav symbolu výběrem možnosti Úpravy > Upravit symboly, nebo ho můžete upravit v rámci vymezené plochy výběrem možnosti Úpravy > Upravit na místě. Také můžete změnit vztažný bod symbolu.

Vytvoření prázdného symbolu

1. Proved'te jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vložit > Nový symbol.
- V levém dolním rohu palety Knihovna klepněte na tlačítko Nový symbol.
- Z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu Knihovna vyberte Nový symbol.

2. V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název symbolu a vyberte požadované chování.

3. Klikněte na tlačítko OK.

Aplikace Animate přidá symbol do knihovny a přepne do režimu úprav symbolu. V režimu úprav symbolu se název symbolu zobrazuje nad levým horním rohem vymezené plochy a zaměřovací kříž označuje polohu vztažného bodu symbolu.

4. Chcete-li vytvořit obsah symbolu, použijte časovou osu, kreslete pomocí kreslicích nástrojů, nainportujte multimediální prvky nebo vytvořte instance jiných symbolů.

5. Chcete-li se vrátit do režimu úprav dokumentu, proved'te jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Back (Zpět).
- Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
- V panelu úprav klepněte na název scény.

Když vytvoříte symbol, umístí se vztažný bod doprostřed okna v režimu úprav symbolu. Obsah symbolu můžete umístit v okně vzhledem k poloze vztažného bodu. Chcete-li vztažný bod změnit, když symbol upravujete, přemístěte obsah symbolu vzhledem k poloze vztažného bodu.

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

(Pouze aplikace Animate CC) Záměna několika symbolů

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

1. V dokumentu Animate vyberte několik symbolů na vymezené ploše.
2. Na panelu Vlastnosti klikněte na položku ZAMĚNIT.
3. V dialogu Zaměnit symbol vyberte symbol, kterým chcete nahradit všechny vybrané symboly/bitmapy.
4. Klikněte na tlačítko OK.

[Na začátek stránky](#) 

Převedení animace ve vymezené ploše na filmový klip symbol

Chcete-li ve vymezené ploše znovu použít animovanou sekvenci nebo s ní zacházet jako s instancí, vyberte ji a uložte jako symbol filmového klipu.

1. V hlavní časové ose vyberte všechny snímky ve všech vrstvách animace ve vymezené ploše, které chcete použít. Informace o vybírání snímků viz Vkládání snímků na časovou osu.
2. Jedním z následujících úkonů snímky zkopírujte:
 - Klikněte na libovolný vybraný snímek pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou

Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte Kopírovat snímky. Chcete-li sekvenci po jejím převedení na filmový klip odstranit, zvolte Vymout.

- Zvolte Úpravy > Časová osa > Kopírovat snímky. Chcete-li sekvenci po jejím převedení na filmový klip odstranit, zvolte Vymout snímky.
3. Výběr odznačte a ujistěte se, že ve vymezené ploše není nic vybráno. Zvolte Vložit > Nový symbol.
 4. Symbol pojmenujte. Ve volbě Typ vyberte Filmový klip a pak klikněte na OK.
 5. V časové ose klikněte na snímek 1 ve vrstvě 1 a zvolte Úpravy > Časová osa > Vložit snímky.

Touto akcí se snímky (a případné vrstvy a jejich názvy) okopírovají z hlavní časové osy vloží do časové osy tohoto symbolu filmového klipu. Z veškerých animací, tlačítek nebo interaktivit z okopírovaných snímků se nyní stane samostatná animace (symbol filmového klipu), kterou můžete opakovaně používat.

6. Chcete-li se vrátit do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Back (Zpět).
 - Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
 - V panelu úprav klepněte nad vymezenou plochou na název scény.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Duplikování symbolů

Duplikování symbolu umožňuje použít existující symbol jako výchozí bod pro vytvoření jiného symbolu.

Chcete-li vytvořit verze symbolu s jiným vzhledem, můžete použít také instance.

Duplikování symbolu pomocí panelu Knihovna

- Vyberte soubor v panelu Knihovna a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte možnost Duplikovat.
 - Z nabídky panelu Knihovna vyberte Duplikovat.

Duplikování symbolu vybráním instance

1. Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše.
2. Zvolte Změnit > Symbol > Duplikovat symbol.

Symbol se duplikuje a instance se nahradí instancí duplikovaného symbolu.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Úpravy symbolů

Když symbol upravíte, aplikace Animate aktualizuje všechny jeho instance v dokumentu. Symbol můžete upravit následujícími způsoby:

- V kontextu s ostatními objekty ve vymezené ploše, pomocí příkazu Upravit na místě. Ostatní objekty jsou ztlumené, aby byly odlišeny od symbolu, který upravujete. Název symbolu, který upravujete, je uveden v panelu úprav v horní části vymezené plochy, vpravo od názvu aktuální scény.

V samostatném okně, pomocí příkazu Upravit v novém okně. Provádění úprav symbolu v samostatném okně umožňuje zobrazit zároveň symbol i hlavní časovou osu. Název symbolu, který upravujete, je uveden v panelu úprav v horní části vymezené plochy.

Symbol můžete upravit tím, že okno přepnete ze zobrazení vymezené plochy na zobrazení pouze samotného symbolu, s použitím režimu úprav symbolu. Název symbolu, který upravujete, je uveden v panelu úprav v horní části vymezené plochy, vpravo od názvu aktuální scény.

Když symbol upravíte, aktualizuje aplikace Animate všechny jeho instance v celém dokumentu tak, aby se v nich provedené úpravy projevily. Při úpravách symbolu můžete používat libovolné kreslicí nástroje, importovat multimediální prvky nebo vytvářet instance jiných symbolů.

- Vztažný bod symbolu (bod určený souřadnicemi 0, 0) můžete změnit kteroukoli metodou pro úpravy symbolů.

Upravení symbolu na místě

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Poklepejte na instanci symbolu ve vymezené ploše.
 - Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a zvolte Upravit na místě.
 - Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše a zvolte možnost Úpravy > Upravit na místě.
2. Symbol upravte.
3. Chcete-li opustit režim úprav na místě a vrátit se do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klikněte na tlačítko Zpět.
 - Z nabídky Scéna v panelu úprav vyberte název aktuální scény.
 - Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
 - Poklepejte vně obsahu symbolu.

Upravte symbol v novém okně

1. Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klikněte pravým tlačítkem (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a zvolte možnost Upravit v novém okně.
2. Symbol upravte.
3. Kliknutím na pole Zavřít v pravém horním rohu (Windows) nebo levém horním rohu (Macintosh) nové okno zavřete a kliknutím v okně hlavního dokumentu se vraťte do režimu úprav hlavního dokumentu.

Úpravy symbolu v režimu úprav symbolu

1. Jedním z následujících úkonů vyberte symbol:
 - Poklepejte na ikonu symbolu v panelu Knihovna.
 - Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše, klepněte pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo klávesou Ctrl (systém Macintosh) a z kontextové nabídky zvolte možnost Upravit.
 - Vyberte instanci symbolu ve vymezené ploše a zvolte Úpravy > Upravit symboly.

- Vyberte symbol v panelu Knihovna a z nabídky panelu Knihovna vyberte Upravit, nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na symbol v panelu Knihovna a vyberte Upravit.

2. Symbol upravte.

3. Chcete-li opustit režim úprav symbolu a vrátit se do režimu úprav dokumentu, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Zpět vlevo v panelu úprav v horní části vymezené plochy.
- Zvolte Úpravy > Upravit dokument.
- V panelu úprav nad vymezenou plochou klepněte na název scény.
- Poklepejte vně obsahu symbolu.

Společnost Adobe také doporučuje

- Vytváření tlačítek
- Sdílení datových aktiv knihovny
- Práce s knihovnami
- Úpravy vlastností instance
- Sdílení datových aktiv knihovny



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

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

Export a publikování

Export souborů z Animate CC

Export souborů SWF

[O formátech souborů pro export](#)

[Aktualizace souborů SWF pro program Dreamweaver](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Export souborů SWF

Příkazy exportu aplikace Animate neukládají nastavení exportu samostatně s každým souborem, jako to dělá příkaz Publikovat. (Chcete-li vytvořit všechny soubory, které potřebujete k odeslání obsahu Animate na web, použijte příkaz Publikovat.)

Volba Exportovat film exportuje dokument Animate do formátu statického obrazu, vytvoří očíslovaný soubor obrazu pro každý snímek v dokumentu a exportuje zvuk v dokumentu jako soubor WAV (pouze Windows).

1. Otevřete dokument Animate, který chcete exportovat, případně 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 klikněte 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. Klikněte na tlačítko OK a pak klikněte na tlačítko Uložit.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O formátech souborů pro export

Zapamatujte si následující:

- Pokud formát, který jste vybrali, vyžaduje více informací, zobrazí se dialogové okno Export.
- Když uložíte obraz Animate jako bitmapový soubor GIF, JPEG, PICT (Macintosh) nebo BMP (Windows), ztratí obraz 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 Animate do formátu SWF se text zakóduje jako Unicode, takže podporuje mezinárodní znakové sady včetně písem s dvoubytovými znaky. Kódování Unicode podporuje aplikace Flash Player 6 a novější verze.

Obsah Animate 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 Animate:

Typ souboru	Přípona	Windows	Mac
Animovaný GIF, sekvence GIF a obraz GIF	.gif	•	•
Bitmapová sekvence (BMP) a bitmapový obraz	.bmp	•	
Dokument Animate (SWF)	.swf	•	•
Sekvence JPEG a obrázek JPEG	.jpg	•	•
Sekvence PICT a obrázek PICT (Mac)	.pct		•
Sekvence PNG a obraz PNG	.png	•	•
Exportovat QuickTime	.mov	•	•
Zvuk WAV (Windows)	.wav	•	
AVI Windows (Windows)	.avi	•	

[Na začátek stránky](#) ¹³

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 Animate spustit z Dreamweaveru. V aplikaci Dreamweaver můžete aktualizovat dokument Animate (soubor FLA) a aktualizovaný obsah pak automaticky znovu exportovat.

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

1. V Dreamweaveru otevřete stránku HTML zahrnující obsah Animate.
2. Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte obsah Animate na stránce HTML a klikněte na Upravit.
 - V zobrazení Návrh stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a dvakrát klikněte na obsah Animate.
 - V zobrazení Návrh klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na obsah Animate a vyberte Upravit pomocí programu Animate.
 - V zobrazení Návrh v panelu Web klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na obsah Animate a vyberte Otevřít v programu Animate.
3. Pokud se soubor FLA pro exportovaný soubor neotevře, zobrazí se dialogové okno Otevřít soubor. Vyhledejte soubor FLA a klikněte 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, klikněte na tlačítko OK. Chcete-li zabránit zobrazování výstražné zprávy při aktualizaci souboru SWF, klikněte na možnost Příště neupozorňovat.
5. Podle potřeby aktualizujte soubor FLA v programu Animate.
6. Chcete-li uložit soubor FLA a opětovně ho exportovat ho do Dreamweaveru, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li aktualizovat soubor a zavřít aplikaci Animate, klikněte na tlačítko Hotovo nad levým horním rohem vymezené plochy.

- Chcete-li aktualizovat soubor a aplikaci Animate ponechat otevřenou, vyberte Soubor > Aktualizovat pro Dreamweaver.

Společnost Adobe také doporučuje

- [Publikování dokumentů aplikace Animate](#)
- Vytváření vícejazyčného textu



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 postup exportu do formátu SVG v aplikaci Animate CC](#)

[Export kreseb ve formátu SVG](#)

[Výměna 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 postup exportu do formátu SVG v aplikaci Animate CC

Aplikace Animate CC umožňuje export do formátu SVG verze 1.1. S výkonnými návrhářskými nástroji aplikace Animate můžete vytvářet vizuálně bohaté výtvarné projekty a pak je exportovat do formátu SVG.

V aplikaci Animate CC můžete exportovat vybrané snímky a klíčové snímky animace. Exportovaná grafika je vektorová, a proto je rozlišení obrazu vysoké i při změnách měřítka.

Funkce exportu SVG nahrazuje dřívější export FXG (vypuštěný z aplikace Animate CC (**červen 2013**)). Uvidíte, že výkonnost funkce exportu SVG a kvalita výstupu je mnohem vyšší. Ve formátu SVG také ve srovnání s formátem FXG dochází k minimálním ztrátám obsahu.

Výtvarný projekt s efekty filtrů

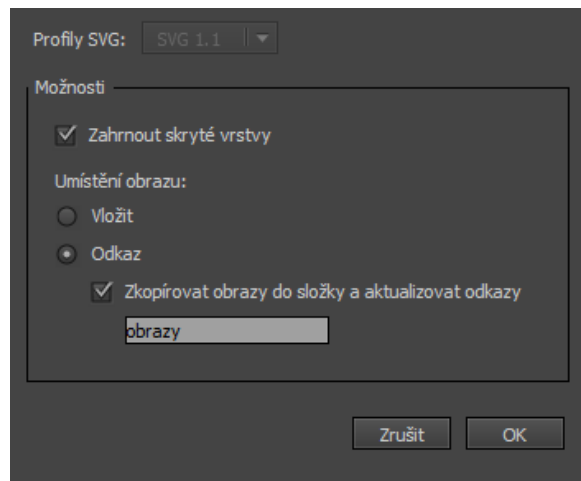
Ve formátu SVG nemusí efekty filtrů vypadat přesně stejně jako v aplikaci Animate, protože mezi filtry aplikace Animate a formátem SVG neexistuje mapování 1:1. Aplikace Animate Pro ale k napodobení podobného efektu využívá kombinace různých jednoduchých filtrů dostupných ve formátu SVG.

Zpracování více symbolů

Export SVG bez problémů zpracovává více symbolů bez jakékoli ztráty obsahu. Výstup se velice podobá

Export kreseb ve formátu SVG

1. V aplikaci Animate 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. Klikněte na tlačítko OK.
5. V dialogu Exportovat SVG vyberte možnost vložení nebo propojení se souborem SVG.
 - **Zahrnout skryté vrstvy:** Exportuje z dokumentu Animate všechny skryté vrstvy. Pokud zrušíte export skrytých vrstev, znemožníte export všech vrstev (včetně vrstev vnořených do filmových klipů), které jsou označeny jako skryté, do výsledného souboru SVG. Pokud tedy nastavíte určité vrstvy jako neviditelné, můžete snadno testovat různé verze dokumentů Animate.
 - **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. Není-li možnost **kopírování obrazů do složky** vybrána, bude soubor SVG obsahovat odkazy na bitmapy v 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. Klikněte na tlačítko OK.

Poznámka: Některé funkce aplikace Animate formát SVG nepodporuje. Obsah vytvořený těmito funkcemi bude při exportu odebrán nebo se místo něho použije výchozí podporovaná funkce. Další informace naleznete v tomto článku.

Jako alternativu lze také použít dialog Nastavení publikování a exportovat soubory SVG z prostředí aplikace

Animate CC (**Soubor > Nastavení publikování**). K exportu souborů do formátu 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 zobrazovat správně.

[Na začátek stránky](#) 

Výměna souborů SVG s aplikací Adobe Illustrator

Aplikace Animate CC umožňuje výměnu obsahu s aplikací Adobe Illustrator. Tento pracovní postup nahrazuje funkci exportu ve formátu FXG, která byla z aplikace Animate CC (13.0) vypuštěna. Soubory SVG můžete exportovat z aplikace Animate a importovat je 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 Animate, postupujte takto:

1. V aplikaci Animate CC provedte export do souboru SVG.
2. Abyste mohli výtvarný projekt upravit, otevřete soubor SVG v aplikaci Adobe Illustrator.
3. Soubor SVG uložte jako soubor AI a importujte ho do aplikace Animate. Další informace o používání souborů aplikace Illustrator v aplikaci Animate



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

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

Export grafiky a videa v aplikaci Animate CC

Export obrazů a grafiky

Sekvence PNG

Formát FXG (graphic interchange format) (vyřazený v aplikaci Animate CC)

Sekvence JPEG a obraz JPEG

Sekvence PNG a obraz PNG

Animovaný GIF, sekvence GIF a obraz GIF

 (Ve verzi Animate CC vyřazeno) Bitmapový obraz (BMP)

Dokument Animate (SWF)

Export videí HD pomocí aplikace Adobe Media Encoder

Srovnání dřívějších a nových postupů exportu videí

Export začíná snímkem 2.

Export videa HD

[Na začátek stránky](#) 

Export obrazů a grafiky

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 Animate CC (dříve Flash Professional CC) samostatný obrazový soubor pro každý rámec v symbolu. Při exportu z vymezené plochy budou ve výstupu obrazu zachovány všechny transformace (například škálování), které jste na instanci symbolu použili.

Export sekvence PNG:

1. Vyberte jeden filmový klip, tlačítko nebo grafický symbol v knihovně nebo na vymezené ploše.
2. Klepněte na ně pravým tlačítkem myši a vyberte možnost Exportovat sekvenci PNG.
3. V dialogovém okně Uložit jako vyberte umístění výstupu a klikněte na tlačítko OK.
4. V dialogovém okně Exportovat sekvenci PNG nastavte požadované možnosti. Viz dále.
5. Klepnutím na tlačítko Exportovat exportujete sekvenci PNG.

Mezi možnosti exportu patří:

Šířka – šířka obrazového výstupu. Velikost výstupu je možné měnit změnou této hodnoty. Výchozí je šířka obsahu symbolu.

Výška – výška obrazového výstupu. Velikost výstupu je možné měnit změnou této hodnoty. Výchozí je výška obsahu symbolu.

Rozlišení – rozlišení obrazového výstupu. Výchozí je 72 dpi.

Barvy – hloubka barev obrazového výstupu. Můžete vybrat 8, 24 nebo 32 bitů. Výchozí je 32 bitů, což podporuje průhlednost. Pokud vyberete 24 bitů nebo 8 bitů, což průhlednost neodporuje, nastavení pozadí se změní na hodnotu Plocha. Viz dále.

Pozadí – barva, která se ve výstupu obrazu použije jako barva pozadí. Toto nastavení je k dispozici pouze v případě, kdy je volba Barvy nastavena na 8 nebo 24 bitů. Když jsou barvy nastaveny na 32 bitů, je pozadí obrazu vždy průhledné. Když je možnost Barvy nastavena na 8 nebo 24 bitů, možnost Pozadí bude ve výchozím nastavení Barva pozadí. U 8bitových nebo 24bitových obrazů můžete nastavení změnit na

Neprůhledný a poté vyberte barvu pozadí z nástroje Výběr barvy. Nebo průhlednost vytvořte zvolením alfa hodnoty pro pozadí.

Vyhladit – přepíná, zda má být použito vyhlazení okrajů obrazového výstupu. Tuto možnost vypněte, pokud nepoužíváte průhledné pozadí a u obrazů lze použít jinou barvu pozadí, než je aktuální barva vymezené plochy.

Formát FXG (graphic interchange format) (vyřazený v aplikaci Animate CC)

O souborech FXG

FXG je formát GIF (Graphic Interchange Format) pro platformu Animate/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.

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 [specifikacích FXG 2.0](#).

Omezení exportu do formátu FXG

Aplikace Animate umožňuje vybrat na vymezené ploše k exportu do formátu FXG jeden nebo více objektů. 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 Animate exportuje pouze tlačítka stavu Nahoře.
- Vlastnosti 3D: nejsou exportovány.
- Vlastnosti Inverzní Kinematiky (IK): nejsou exportovány.
- Atributy textu: některé atributy nemusí být exportovány.

Export obsahu Animate do formátu FXG

V aplikaci Animate 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. Volba Přizpůsobit obrazovce přizpůsobuje exportovaný obraz velikosti obsahu aplikace Animate tak, jak se zobrazuje na obrazovce. Volba Přizpůsobit film přizpůsobuje obraz JPEG obsahu Animate 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 klikněte 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 musí být menší než 4000 obrazových bodů. Toto omezení platí pro aplikaci od verze 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 Animate CC vyřazeno) 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. Vyhladení zvýší kvalitu bitmapového obrazu, ale může vytvořit aureolu z šedých obrazových bodů kolem obrazu umístěného na barevném pozadí. Odznačte, pokud se objeví aureola.

Dokument Animate (SWF)

Chcete-li umístit obsah Animate do jiné aplikace, například do Dreamweaveru, exportujte celý dokument jako soubor SWF. Aplikace Animate soubor SWF exportuje s použitím aktuálního nastavení v souboru FLA na záložce Nastavení publikování.

[Na začátek stránky](#)

Export videí HD pomocí aplikace Adobe Media Encoder

Aplikace Animate CC umožňuje export doplňků, symbolů a grafik do videí s vysokým rozlišením různých formátů. Video HD exportovaná pomocí aplikace Animate lze používat v aplikacích s podporou komunikace, pro konferenční videohovory, streamování a sdílení.

Ve výchozím nastavení dokáže aplikace Animate exportovat pouze do souborů QuickTime Movie (.MOV). Funkce exportu vyžaduje instalaci nejnovější verze přehrávače QuickTime Player, protože aplikace Animate při exportu souborů MOV využívá knihovny QuickTime.

Postup exportu videa byl přepracován, protože aplikace Animate je nyní integrována do programu Adobe Media Encoder. Nové pojetí umožňuje převádět soubory MOV na různé jiné formáty. Program Adobe Media Encoder byl optimalizován, aby uváděl pouze ty formáty exportu, jež jsou relevantní pro obsah Animate. Další informace o kódování a exportu videí pomocí programu Adobe Media Encoder najdete v tématu Kódování a export videa a zvuku.

Poznámka: Program Adobe Media Encoder se nainstaluje automaticky při instalaci aplikace Animate CC z počítačové aplikace Creative Cloud.

Srovnání dřívějších a nových postupů exportu videí

Nový pracovní postup se od postupu exportu videí v aplikaci CS6 a starších verzí liší.

Hlavní rozdíly jsou následující:

- **Integrace s programem Adobe Media Encoder:** Aplikace Animate CC byla integrována do programu Adobe Media Encoder 7.0. Starší verze nebyly na programu AME závislé.
- **Formáty exportu:** Aplikace Animate CC může exportovat soubory pouze ve formátu videa QuickTime.
- **Videa HD:** Aplikace Animate CC umožňuje export videí HD.

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 Animate CC byly výše uvedené problémy opraveny, včetně problému se ztrátou snímků. Pracovním postupem s použitím programu Adobe Media Encoder tak můžete v aplikaci Animate CC exportovat do souborů MOV bez problémů. Nový pracovní postup programu AME umožňuje obsah Animate exportovat do souborů MOV a ty později v aplikaci AME převést na libovolný požadovaný výstup.

Export začíná snímkem 2.

V závislosti na struktuře časové osy může být exportované video výsledkem kteréhokoli z následujících scénářů:

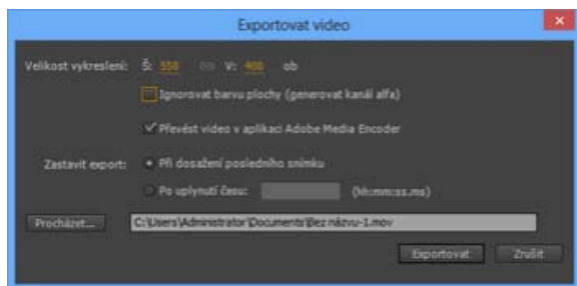
1. Pokud je na kořenové časové ose více než jeden snímek, export začne od snímku 2.
2. Pokud je na kořenové časové ose pouze jediný snímek, bude export zahrnovat také snímek 1.
3. Pokud je na kořenové časové ose více než jeden snímek a ke snímku 1 je přidán prvek ActionScript nebo zvuk, nebude vyvolán.

Export videa HD

Před exportováním proveďte následující úkon:

- Instalace aplikace QuickTime
 - Nastavte snímkovou frekvenci na hodnotu rovnou nebo nižší než 60sn./s. Další informace naleznete v části Základní informace o animacích.
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:
 - Velikost vykreslení Výška a Šířka: Nakonfigurujte velikost vykreslení podle rozlišení, ve kterém chcete export provést, podle toho, zda chcete exportovat video v HD kvalitě nebo v normální kvalitě. Nastavte hodnoty odpovídající šířce a výšce vymezené plochy v uvedeném pořadí. Chcete-li hodnoty Šířka vykreslení a Výška vykreslení změnit, upravte podle toho velikost vymezené plochy. Aplikace Animate udržuje poměr stran podle rozměrů 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 scénu.
 - 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 Animate dokončí export videa.

- Zastavit export: Určete, kdy má aplikace Animate 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.



Dialogové okno Exportovat video

5. Klikněte 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.

Video: Určení velikosti vykreslení videa v aplikaci Animate CC

Poskytl centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

Viz také

- Nastavení publikování pro soubory JPEG
- Nastavení publikování pro soubory PNG
- Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player
- Publikování dokumentů aplikace Animate
- Určení nastavení publikování pro soubory SWF
- Komprimace zvuků pro export



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

Publikování dokumentů AS3

Přehled publikování

[HTML Wrapper pro dokumenty AS3](#)

[Detekce přítomnosti aplikace Flash Player](#)

[Publikování pro mobilní zařízení](#)

[Publikování zabezpečených dokumentů AS3](#)

[Flash Player](#)

[Aktualizace nebo přinstalace aplikace Flash Player](#)

[Konfigurace serveru pro Flash Player](#)

[Optimalizace vyhledávačů pro zpracování obsahu SWF](#)

[O aplikacích Omniture a Flash](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

Přehled publikování

Obsah můžete přehrávat následujícími způsoby:

- ve webových prohlížečích vybavených přehrávačem Flash Player;
- jako samostatnou aplikaci – projektor;
- pomocí ovladače Flash ActiveX v sadě Microsoft Office a dalších hostitelských aplikacích pro ovladače ActiveX;
- pomocí doplňků Flash Xtra v aplikacích Director® a Authorware® od společnosti Adobe®.

Ve výchozím nastavení vytváří příkaz Publikovat soubor SWF a dokument HTML, který vkládá obsah Flash do okna prohlížeče. Příkaz Publikovat také vytvoří a zkopíruje soubory detekce pro aplikaci Macromedia Flash 4 nebo novější od společnosti Adobe. Pokud změníte nastavení publikování, aplikace Flash tyto změny uloží spolu s dokumentem. Poté, co vytvoříte profil publikování, ho vyexportujte, abyste ho vy nebo další uživatelé, kteří pracují na stejném projektu, mohli používat v jiných dokumentech.

Když použijete příkaz Publikovat, Testovat film nebo Ladit film, aplikace Flash vytvoří ze souboru FLA soubor SWF. Velikost všech souborů SWF vytvořených z aktuálního souboru FLA je zobrazována v inspektoru vlastností dokumentu.

Aplikace Flash® Player 6 a novější verze podporují kódování textu Unicode. Díky podpoře kódování Unicode lze zobrazovat vícejazyčný text bez ohledu na to, jaký jazyk používá operační systém, ve kterém přehrávač pracuje.

Soubor FLA můžete publikovat i v alternativních formátech souborů (GIF, JPEG a PNG) spolu se souborem HTML potřebným k jejich zobrazení v okně prohlížeče. Alternativní formáty umožňují, aby se v prohlížeči zobrazovaly animace a interaktivní prvky souboru SWF i těm uživatelům, kteří nemají nainstalovaný přehrávač Adobe Flash Player, pro který je tento obsah určen. Při publikování souboru 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

HTML Wrapper pro dokumenty AS3

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*.

Animate vytvoří dokument HTML automaticky při publikování souboru SWF.

Detekce přítomnosti aplikace Flash Player

Aby mohli uživatelé na webu prohlížet publikovaný obsah Animate, 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.

Na základě informací v [návodě aplikace Flash Player](#) určete, zda je aplikace Flash Player nainstalovaná nebo ne.

Publikování pro mobilní zařízení

Aplikace Adobe® AIR® pro Android® a iOS® umožňuje uživatelům vytvářet poutavý obsah pro mobilní zařízení pomocí skriptovacího jazyka ActionScript®, nástrojů pro kreslení a šablon. Podrobné informace o vytváření obsahu pro mobilní zařízení najdete v tématu [Odkazy pro vývojáře aplikací AIR](#).

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

Simulátor mobilního obsahu představuje způsob testování obsahu vytvořeného v prostředí Adobe AIR v emulovaném prostředí systému Android nebo iOS. Díky simulátoru mobilního obsahu můžete pomocí příkazu Ovládání > Testovací film otestovat soubor v programu AIR Debug Launcher (pro mobilní zařízení), který naopak spustí simulátor.

Po otevření okna simulátoru můžete odeslat vstup do dokumentu, jako by byl spuštěný na 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)

[Na začátek stránky](#) 

Publikování zabezpečených dokumentů AS3

Aplikace Flash Player 8 a novější obsahují následující funkce, které vám pomohou zajistit bezpečnost vašich dokumentů:

Ochrana proti přeplnění vyrovnávací paměti

Tato funkce, která se povoluje automaticky, zabraňuje záměrnému zneužití externích souborů v dokumentu k přepsání paměti uživatelského počítače nebo k vložení destruktivního kódu, například viru. Dokument tak nemůže číst ani zapisovat data mimo paměťový prostor přidělený v systému uživateli.

Přesná shoda domén pro sdílení dat mezi dokumenty

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 nezabezpečenými protokoly (jinými než HTTPS) nemá přístup k obsahu načtenému zabezpečeným protokolem (HTTPS), ani když jsou oba protokoly v přesně stejné doméně.

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.

[Na začátek stránky](#) 

Flash Player

Přehrávač Flash Player přehrává obsah Flash stejně, jako se zobrazuje ve webovém prohlížeči nebo v hostitelské aplikaci pro ActiveX. Přehrávač Flash Player se instaluje s aplikací Flash. Když dvakrát kliknete na obsah dokumentu Flash, operační systém spustí přehrávač Flash Player, který pak přehraje soubor SWF. Přehrávač slouží ke zpřístupnění obsahu pro uživatele, kteří nepoužívají webový prohlížeč ani hostitelskou aplikaci pro ActiveX.

K ovládání obsahu v přehrávači Flash Player použijte příkazy z nabídek a funkci `fscommand()`.

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 slouží příkazy Ovládání > Přehrát, Přetočit dozadu, nebo Opakovat přehrávání.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Aktualizace nebo přeinstalace aplikace Flash Player

Pokud existují potíže s instalací přehrávače Flash Player, můžete ji aktualizovat nebo přeinstalovat. Na stránku 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 na adrese www.adobe.com/go/tn_14157_cz.

3. Začněte instalaci na stránce http://www.adobe.com/go/getflashplayer_cz.

Nainstalujte přehrávač podle pokynů na obrazovce.

Také můžete ve složce Players spustit jeden z následujících instalátorů. Instalátor na webu Adobe je však obvykle aktuálnější než instalátory ve složce Players.

- Chcete-li nainstalovat prvek ActiveX pro systém Windows® (Internet Explorer nebo AOL), spustíte soubor Install Flash Player 9 AX.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro systém Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari nebo Opera), spustíte soubor Install Flash Player 9.exe.
- Chcete-li nainstalovat zásuvný modul pro počítače Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer pro Macintosh, Netscape, Opera nebo Safari), spustíte soubor Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) nebo Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Poznámka: Instalaci ověříte tím, že ve webovém prohlížeči otevřete stránku <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/>.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Konfigurace serveru pro Flash Player

Aby si mohli jiní uživatelé zobrazit vámi vytvořený obsah Flash na webu, musí být webový server správně nakonfigurován, aby rozeznával soubory SWF.

Nakonfigurováním serveru se vytvoří vhodné typy MIME (Multipart Internet Mail Extension), aby mohl server identifikovat soubory s příponou .swf jako soubory Flash.

Prohlížeč, který obdrží správný typ MIME, může načíst vhodný zásuvný modul, ovládací nebo pomocnou aplikaci pro zpracování a řádné zobrazení přichozích dat. Pokud chybí typ MIME nebo ho server neposkytne správně, mohou se v prohlížeči zobrazovat chybová hlášení nebo se objeví prázdné okno s ikonou dílku papírové skládačky (puzzle).

- Pokud je vaše webové místo zprostředkováno poskytovatelem služeb sítě Internet (ISP), požádejte tohoto poskytovatele, aby na server přidal tento typ MIME: application/x-

shockwave-flash s příponou .swf.

- Pokud si svůj server spravujete sami, postupujte podle pokynů pro přidávání a konfigurování typů MIME, které najdete v dokumentaci k vašemu webovému serveru.
- Správci firemních systémů mohou nakonfigurovat Flash tak, aby byl omezen přístup přehrávače Flash Player ke zdrojům v lokálním systému souborů. Vytvořte soubor konfigurace zabezpečení, který omezuje funkcionalitu přehrávače Flash Player na lokálním systému.

Soubor konfigurace zabezpečení je textový soubor umístěný ve stejné složce jako instalátor přehrávače Flash Player. Instalátor přehrávače Flash Player si během instalace konfigurační soubor přečte a dodrží zásady zabezpečení, které jsou v něm uvedené. Flash Player využívá systémový objekt ke zpřístupnění konfiguračního souboru pro ActionScript.

Pomocí konfiguračního souboru můžete zamezit přístup přehrávače Flash Player ke kameře nebo mikrofonu, omezit velikost lokální úložné kapacity, kterou může Flash Player využívat, ovládat funkci automatického aktualizování a zabránit tomu, aby Flash Player cokoli četl z uživatelského lokálního pevného disku.

Přidávání typů MIME

Když webový server přistupuje k souborům, musí je řádně identifikovat jako obsah Flash, 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.

[Na začátek stránky](#) 

Optimalizace vyhledávačů pro zpracování obsahu SWF

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).

[Na začátek stránky](#) 

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



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 grafických souborů do jednoho souboru umožníte aplikaci Animate a dalším používat tuto grafiku, aniž by bylo nutné načítat víc než jeden soubor. 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 rámeček 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:

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.

K dispozici jsou tyto možnosti exportu:

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 tím, že z každého snímku symbolů, který je součástí přehledu, ořízne nepoužívané obrazové body.

Vrstvit snímky Výběrem této možnosti zabráníte tomu, aby se duplicitní snímky uvnitř vybraných symbolů duplikovaly i ve výsledném přehledu pohyblivých symbolů.

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



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

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

Export zvuků

[Komprese zvuků pro export](#)

[Komprimace zvuku pro export](#)

[Pravidla pro export zvuku v dokumentech aplikace Animate.](#)

[Na začátek stránky](#) 

Komprese zvuků pro export

V aplikaci Adobe Animate CC (dříve Flash Professional CC) 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.

[Na začátek stránky](#) 

Komprimace zvuku pro export

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na ikonu zvuku v panelu Knihovna.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (MacOS) na zvukový soubor v panelu Knihovna a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.
- Vyberte zvuk v panelu Knihovna a z nabídky Panel v pravém horním rohu panelu vyberte Vlastnosti.
- Vyberte zvuk v panelu Knihovna a klepněte na tlačítko Vlastnosti ve spodní části panelu Knihovna.

2. Pokud jste provedli externí úpravu zvukového souboru, klikněte 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. Kliknutím na Testovat přehrajte jednou zvuk. Klikněte 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 klikněte 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 kliknutí 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:

Poznámka: *Aplikace Animate nemůže zvýšit kmitočet importovaného zvuku nad kmitočet, při kterém byl tento zvuk importován.*

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.

Bitů ADPCM (Pouze ADPCM) Specifikuje bitovou hloubku zvukové komprese. Vyšší bitové hloubky produkují vyšší kvalitu zvuku.

Volby komprese mp3

Komprese MP3 Umožňuje exportovat zvuky s kompresí mp3. Volba mp3 se používá pro export delších zvukových streamů, například hudebních zvukových stop.

Pokud exportujete soubor, který jste importovali ve formátu mp3, můžete soubor exportovat s použitím stejného nastavení, které soubor měl při svém importu.

Použít importovanou kvalitu MP3 Výchozí nastavení. Odznačte, pokud chcete vybrat jiné nastavení komprese mp3. Vyberte, pokud chcete exportovat importovaný soubor mp3 se stejným nastavením, které měl soubor při svém importu.

Datový tok Určuje datový tok v exportovaném zvukovém souboru v bitech za sekundu. Aplikace Animate podporuje CBR (konstantní datový tok) 8 až 160 Kb/s. Nejlepších výsledků při exportu hudby dosáhnete, když nastavíte datový tok na 16 Kb/s nebo vyšší.

Předzpracování Převádí smíšené zvuky stereo na monofonní (na monofonní zvuky nemá tato volba vliv).

Poznámka: *Volba Předzpracování je dostupná pouze tehdy, když vyberete datový tok 20 Kb/s 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: Aplikace *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.

[Na začátek stránky](#)

Pravidla pro export zvuku v dokumentech aplikace Animate.

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 aplikace Animate 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 tak, aby byly sladěny se zvukovou stopou, aplikace Animate 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.

Společnost Adobe také doporučuje

- [Přehled publikování](#)
- Určení nastavení publikování pro soubory SWF
- Export z aplikace Animate



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

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

Export videosouborů QuickTime

V Animate CC můžete vytvářet filmy QuickTime® (soubory MOV), které si pak budou moct přehrávat uživatelé s nainstalovaným zásuvným modulem QuickTime. Tato možnost se často využívá, když chcete pomocí aplikace Animace vytvořit titulní sekvence nebo animace určené pro 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 v Animate vytváříte video QuickTime, změňte si nastavení publikování na Flash Professional 3, 4 nebo 5.

Poznámka: QuickTime Player nepodporuje soubory Flash Playeru novější verze než 5.

Výukové lekce a videa

- Video: délka = 17:24. [Export souborů QuickTime v Animate](#). Přečtěte si, jak můžete v Animate exportovat animace založené na skriptu ActionScript a potom je skládat v aplikaci After Effects.

Společnost Adobe také doporučuje

- [O formátu QuickTime](#)
- [Export ve formátu QuickTime](#)



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

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

Ovládání externího přehrávání videa s použitím jazyka ActionScript

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

Chování používaná v přehrávání videa

Komponenta FLVPlayback

Komponenty médií (Flash Player 6 a 7)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Dynamické přehrávání externích souborů FLV nebo F4V

Alternativou k importu videa do vývojového prostředí Animate je použít k dynamickému přehrávání externích souborů FLV nebo F4V v přehrávači Flash Player komponentu FLVPlayback nebo ActionScript. Také můžete použít komponentu FLVPlayback a skript jazyka ActionScript současně.

Soubory FLV nebo F4V můžete přehrávat poslané jako stahované soubory HTTP nebo jako lokální soubory médií. Chcete-li přehrávat externí soubor FLV nebo F4V, odešlete ho na určitou adresu URL (na server HTTP nebo do místní složky) a do dokumentu Animate vložte komponentu FLVPlayback nebo kód jazyka ActionScript, který umožní získat přístup k souboru a ovládat jeho přehrávání za běhu.

Použití externích souborů FLV nebo FLV poskytuje následující možnosti, které nejsou dostupné při použití importovaného videa:

- Můžete používat delší videoklipy a přehrávání se přitom nebude zpomalovat. Externí soubory FLV nebo F4V se přehrávají pomocí *vyrovnávací paměti*, což znamená, že se velké soubory ukládají po malých částech a otvírají dynamicky, takže nevyžadují tolik paměti jako vložené soubory videa.
- Externí soubor FLV nebo F4V může mít jiný kmitočet snímků než dokument Animate, ve kterém se přehrává. Můžete například nastavit kmitočet snímků dokumentu aplikace Animate na 30 snímků/s a kmitočet snímků videa na 21 snímků/s, abyste zajistili plynulé přehrávání videa.
- U externích souborů FLV nebo F4V tak nebude přehrávání dokumentu Animate přerušované načítáním souboru videa. Importované soubory videa mohou občas přerušit přehrávání dokumentu kvůli provádění určitých funkcí (například kvůli přístupu k mechanice CD-ROM). Soubory FLV nebo F4V mohou provádět funkce nezávisle na dokumentu Animate, a proto nepřerušují přehrávání.
- Vytváření titulku k obsahu videa je u externích souborů FLV nebo F4V snadnější, protože můžete pro přístup k metadatům videa použít funkce zpětného volání.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Chování používaná v přehrávání videa

Chování videa představují jeden ze způsobů řízení přehrávání videa. Chování jsou předem napsané skripty ActionScript, které vkládáte do spouštěcího objektu za účelem řízení jiného objektu. Chování přidává možnosti, řízení a pružnost kódování jazyka ActionScript do dokumentu bez nutnosti vytvářet kód jazyka ActionScript. Chování videa mohou přehrát, zastavit, pozastavit, přetočit, posunout dopředu, zobrazit a skrýt videoklip.

Chcete-li ovládat videoklip pomocí chování, s použitím panelu Chování aplikujte chování na spouštěcí objekt, například na filmový klip. Určete událost, která spouští chování (například uvolnění filmového klipu), vyberte cílový objekt (video, které je ovlivněné chováním) a v případě potřeby vyberte nastavení pro dané chování,

například počet snímků, o které se má klip přetočit.

Poznámka: Spouštěcím objektem musí být filmový klip. Chování přehrávání videa nemůžete přiřadit k symbolům nebo komponentám typu tlačítka.

Následující chování v aplikaci Animate řídí vložené video:

Chování	Účel	Parametry
Spustit video	Přehraje video v aktuálním dokumentu.	Název instance cílového videa
Zastavit video	Zastaví video.	Název instance cílového videa
Pozastavit video	Pozastaví video.	Název instance cílového videa
Přetočit video	Přetočí video o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
Rychle posunout video dopředu	Rychle posune video dopředu o určený počet snímků.	Název instance cílového videa Počet snímků
Skrýt video	Skryje video.	Název instance cílového videa
Zobrazit video	Zobrazí video.	Název instance cílového videa

Řízení přehrávání videa pomocí chování

1. Vyberte filmový klip, který má spouštět chování.
2. V panelu Chování (Okna > Chování) klikněte na tlačítko Přidat (+) a z podnabídky Vložené video vyberte požadované chování.
3. Vyberte video, které chcete řídit.
4. Vyberte Relativní nebo Absolutní cestu.
5. V případě potřeby vyberte nastavení pro parametry chování a klikněte na OK.
6. V panelu Chování v části Událost klikněte na Při uvolnění (výchozí událost) a vyberte událost myši. Chcete-li použít událost Při uvolnění, ponechte volbu nezměněnou.

[Na začátek stránky](#)

Komponenta FLVPlayback

Komponenta FLVPlayback umožňuje zahrnout do aplikace Animate přehrávač videa, který slouží k přehrávání postupně stahovaných souborů videa (FLV nebo F4V) přes HTTP, přehrávání streamovaných souborů FLV ze serveru AMS nebo ze služby FVSS (Flash Video Streaming Service).

Komponenta FLVPlayback má následující funkce:

- Poskytuje sadu předem připravených vzhledů pro přizpůsobení ovládacích prvků přehrávání a vzhledu a stylu uživatelského rozhraní.
- Umožňuje pokročilým uživatelům vytvářet své vlastní přizpůsobené vzhledy.
- Poskytuje výchozí body pro synchronizaci daného videa s animací, textem a grafikou ve vaší aplikaci Animate.
- Poskytuje živý náhled přizpůsobení.
- Udržuje přiměřenou velikost souboru SWF pro snadné stahování.

Komponenta FLVPlayback je oblast zobrazení, ve které prohlížíte video. Komponenta FLVPlayback zahrnuje ovládací prvky vlastního rozhraní FLV, sadu ovládacích tlačítek, která přehrávají, zastavují, pozastavují a řídí přehrávání videa.

Konfigurování komponenty FLVPlayback

1. Vyberte ve vymezené ploše komponentu FLVPlayback, otevřete inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti) a zadejte název instance.
2. V inspektoru Vlastnosti vyberte Parametry nebo otevřete Inspektor komponenty (Okno > Komponenty).
3. Zadejte hodnoty pro požadované parametry nebo použijte výchozí nastavení.

Pro každou komponentu instance FLVPlayback můžete v inspektoru Vlastnosti nebo v Inspektoru komponenty nastavit následující parametry:

Poznámka: Ve většině případů není nutné měnit nastavení v komponentě FLVPlayback, pokud nechcete měnit podobu vzhledu videa. Průvodce importem videa dostatečně konfiguruje parametry pro většinu uplatnění.

autoPlay Booleovská hodnota, která určuje způsob přehrávání souboru FLV nebo F4V. Pokud je `true`, soubor videa se přehrává ihned po načtení. Pokud je `false`, načte se první snímek a pozastaví se. Výchozí hodnota je `true`.

autoRewind Booleovská hodnota, která určuje, zda se má video automaticky přetočit. Pokud je `true`, komponenta FLVPlayback automaticky video přetočí na začátek, jakmile přehrávací hlava dosáhne konce nebo když uživatel klikne na tlačítko Zastavit. Pokud je `false`, komponenta video nepřetočí automaticky. Výchozí hodnota je `true`.

autoSize Booleovská hodnota, která, pokud je `true`, změní za běhu velikost komponenty tak, aby použila rozměry zdrojového videa. Výchozí hodnota je `false`.

Poznámka: Velikost zakódovaného snímku videa není stejná jako výchozí rozměry komponenty FLVPlayback.

bufferTime Doba v sekundách, která se má uložit do vyrovnávací paměti před zahájením přehrávání. Výchozí hodnota je 0.

contentPath (soubory AS2) Řetězec určující URL umístění souboru FLV nebo F4V nebo souboru XML, který popisuje, jak se má video přehrát. Poklepáním na buňku Hodnota pro tento parametr aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud nezádáte hodnotu parametru `contentPath` a aplikace Animate spustí instanci FLVPlayback, nic se nestane.

source (soubory AS3) Řetězec určující URL umístění souboru FLV nebo F4V nebo souboru XML, který popisuje, jak se má video přehrát. Poklepáním na buňku Hodnota pro tento parametr aktivujete dialogové okno Cesta obsahu. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec. Pokud nezádáte hodnotu parametru `contentPath` a aplikace Animate spustí instanci FLVPlayback, nic se nestane.

isLive Booleovská hodnota, která v případě, že je `true`, určuje, že se video streamuje živě ze serveru FMS. Výchozí hodnota je `false`.

cuePoints Řetězec, který určuje startovací body pro video. Startovací body umožňují synchronizovat určité body ve videu s animací, grafikou nebo textem aplikace Animate. Výchozí hodnotou je prázdný řetězec.

maintainAspectRatio Booleovská hodnota, která v případě, že je `true`, změní velikost přehrávače videa v komponentě FLVPlayback tak, aby se zachoval poměr stran zdrojového videa; zdrojové video má stále změněné měřítko a samotná komponenta FLVPlayback nemá změněnou velikost. Parametr `autoSize` má před tímto parametrem přednost. Výchozí hodnota je `true`.

skin Parametr, který otvírá dialogové okno Vybrat vzhled a umožňuje pro danou komponentu zvolit vzhled. Výchozí hodnota je Neurčeno. Pokud zvolíte volbu Neurčeno, instance FLVPlayback neobsahuje ovládací prvky, které by umožňovaly uživateli přehrávat, zastavit nebo přetočit video dozadu nebo provést jiné akce, které ovládací prvky nabízejí. Pokud je parametr `autoPlay` nastavený na hodnotu `true`, video se přehrává automaticky. Další informace najdete v tématu „Customizing the FLVPlayback component“ (Přizpůsobení komponenty FLVPlayback) v příručce *Using ActionScript 3.0 Components* (Používání komponent jazyka ActionScript 3.0) nebo v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent jazyka ActionScript 2.0).

totalTime Celkový počet sekund ve zdrojovém videu. Výchozí hodnota je 0. Pokud používáte postupné stahování, aplikace Animate tuto hodnotu použije, pokud je větší než nula (0). V opačném případě se aplikace Animate pokusí vyčíst tento čas z metadat.

Poznámka: Pokud používáte servery FMS nebo FVSS, tato hodnota se ignoruje, protože celkový čas videa se převezme ze serveru.

volume Číslo od 0 do 100, které představuje procentuální hodnotu maximální hlasitosti, na kterou se má nastavit hlasitost.

Určení parametru `contentPath` nebo `source`

Pokud jste importovali místní videoklip do aplikace Animate k použití s postupně stahovaným nebo streamovaným video obsahem, před odesláním obsahu na webový server nebo server AMS aktualizujte parametr komponenty `contentPath` (soubory AS2 FLA) nebo `source` (soubory AS3 FLA). Parametr `contentPath` nebo `source` určuje název a umístění souboru videa na serveru a obsahuje v sobě metodu přehrávání (například postupné stahování pomocí HTTP nebo streamování ze serveru Adobe Media Server s použitím protokolu RTMP).

1. Vyberte ve vymezené ploše komponentu FLVPlayback, otevřete inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti) a v něm vyberte možnost Parametry. Také můžete otevřít inspektor komponent (Okno > Inspektor komponent).
2. Podle potřeby zadejte hodnoty pro parametry nebo použijte výchozí nastavení. Pro parametry `contentPath` nebo `source` proveďte následující úkony: a) Chcete-li aktivovat dialogové okno Cesta obsahu, dvakrát klikněte na buňku Hodnota u parametru `contentPath` nebo `source`. b) Zadejte adresu URL nebo místní cestu k souboru FLV či F4V, případně k souboru XML (pro server Adobe Media Server nebo FVSS), který popisuje způsob přehrání videa.

Pokud neznáte umístění souboru videa nebo souboru XML, můžete vyhledat správné umístění po kliknutí na ikonu složky. Pokud se vyhledávaný soubor videa nachází u cílového souboru SWF nebo v jeho podsložce, aplikace Animate automaticky převede tuto cestu na relativní vůči tomuto umístění, aby byla připravena na poskytování z webového serveru. V opačném případě se bude jednat o absolutní cestu souboru systému Windows nebo Macintosh.

Určíte-li URL typu HTTP, soubor videa se považuje za soubor FLV nebo F4V pro postupné stažení. Pokud zadáte adresu URL typu RTMP (Real-Time Messaging Protocol), video se streamuje ze serveru Adobe Media Server (AMS). Adresa URL souboru XML může být také streamovaný soubor videa ze serveru AMS nebo ze služby FVSS.

Poznámka: Když v dialogovém okně *Cesta obsahu* kliknete na OK, aplikace *Animate* aktualizuje také hodnotu parametru `cuePoints`, protože jste pravděpodobně změnili parametr `contentPath`, což znamená, že parametr `cuePoints` už pro aktuální cestu k obsahu neplatí. Následkem této akce ztratíte veškeré zakázané startovací body, ale ne startovací body jazyka *ActionScript*. Z tohoto důvodu je vhodné startovací body nepříslušící k jazyku *ActionScript* vypínat pomocí jazyka *ActionScript* a ne prostřednictvím dialogového okna *Startovací body*.

Když zadáte parametr `contentPath` nebo `source`, aplikace *Animate* se pokusí ověřit, zda je zadané video kompatibilní s přehrávačem *Flash Player*. Pokud se zobrazí dialogové okno s varováním, zkuste video do formátu FLV nebo F4V znovu zakódovat pomocí kodéru *Adobe Media Encoder*.

Můžete také určit umístění souboru XML, který popisuje, jak se mají přehrávat vícenásobné streamy videa u vícenásobných šířek pásma připojení. Soubor XML používá k popisování souborů videa jazyk SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language). Popis souboru XML `smil` najdete v tématu „Using a smil file“ (Použití souboru `smil`) v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent *ActionScript 2.0*).

[Na začátek stránky](#)

Komponenty médií (Flash Player 6 a 7)

Poznámka: Komponenty médií byly zavedeny v aplikaci *Macromedia Flash MX Professional 2004* a jsou určeny k použití s přehrávačem *Flash Player* verzí 6 a 7. Pokud vyvíjíte video obsah určený pro *Flash Player* 8, použijte komponentu *FLVPlayback* představenou ve verzi 8. Komponenta *FLVPlayback* má vylepšené funkce a umožňuje v prostředí aplikace *Animate* lépe řídit přehrávání videa.

Sada komponent médií se skládá ze tří komponent: *MediaDisplay*, *MediaController* a *MediaPlayback*. Komponenta *MediaDisplay* umožňuje přidávat média do dokumentů aplikace *Animate* přetažením komponenty na plochu a jejím konfigurováním v Inspektoru komponent. Kromě nastavování parametrů v Inspektoru komponenty můžete komponentu využít k přidávání startovacích bodů, které spouštějí jiné akce. Komponenta *MediaDisplay* nemá během přehrávání žádné vizuální znázornění; viditelný je pouze videoklip.

Komponenta *MediaController* poskytuje uživateli rozhraní ovládacích prvků, které umožňují interaktivně pracovat se streamovanými médii. Ovladač (Controller) obsahuje funkční tlačítka Přehrát, Pozastavit a Přetočit na začátek a ovládání hlasitosti. Obsahuje také přehrávací pruhy, které znázorňují, jaký podíl média se již načetl a jaký podíl se přehrál. Přehrávací hlavu je možné na přehrávacím pruhu přetahovat dopředu a dozadu a tím rychle přecházet na jiné části videa. Pomocí chování nebo skriptu *ActionScript* můžete snadno propojit tuto komponentu s komponentou *MediaDisplay* a zobrazit streamované video poskytující uživateli možnost ovládání.

Komponenta *MediaPlayback* nabízí nejjednodušší a nejrychlejší způsob přidávání videa a ovladače do dokumentů aplikace *Animate*. Komponenta *MediaPlayback* slučuje komponenty *MediaDisplay* a *MediaController* do jediné integrované komponenty. Instance komponent *MediaDisplay* a *MediaController* se automaticky vzájemně propojují, aby umožnily řízení přehrávání.

Chcete-li konfigurovat parametry pro přehrávání, velikost a rozvržení pro všechny tři komponenty, použijte Inspektor komponenty nebo záložku *Parametry* v inspektoru *Vlastnosti*. S obsahem zvuku `mp3` fungují všechny komponenty médií stejně kvalitně.

Další informace o komponentách médií najdete v kapitole „Media components“ v dokumentu *ActionScript 2.0 Components Language Reference* (Referenční příručka jazyka komponent *ActionScript 2.0*).

Společnost Adobe také doporučuje

- Streamování videa ze serveru *Adobe Media Server*
- Postupné stahování videa z webového serveru
- Řízení instancí pomocí chování
- Ovládání přehrávání videa pomocí časové osy



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

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

Osvědčené postupy - Tipy pro vytváření obsahu pro mobilní zařízení

[Vytváření obsahu v aplikaci Animate pro použití na mobilních zařízeních](#)

[Pravidla Flash Lite pro animace na mobilních zařízeních](#)

[Bitmapové a vektorové grafiky Flash Lite v mobilních zařízeních](#)

[Nastavení komprese bitmap Flash Lite pro mobilní zařízení](#)

[Optimalizace snímků Flash Lite pro mobilní zařízení](#)

[Optimalizace ActionScriptu pro obsah Flash Lite na mobilních zařízeních](#)

[Správa paměti souboru Flash Lite pro mobilní zařízení](#)

[Načítání dat pro mobilní zařízení ve Flash Lite](#)

[Vyloučení tříd z kompilace pro Flash Lite](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Vytváření obsahu v aplikaci Animate pro použití na mobilních zařízeních

Chcete-li v aplikaci Animate vytvářet obsah pro mobilní zařízení, dodržujte několik základních principů. Například vývojáři, kteří pracují v aplikaci Animate, se často snaží vyhnout příliš složitým kresbám a nadměrnému používání funkcí doplnění pohybu a průhlednosti.

Vývojáři v aplikaci Flash Lite musí řešit další problémy, protože výkonnost různých mobilních zařízení se podstatně liší. Pokud je nutné vydat obsah pro více různých zařízení, vývojáři někdy musí aplikace uzpůsobit podle nejnižšího společného jmenovatele.

Optimalizace obsahu pro mobilní zařízení vyžaduje kompromisy. Jedna technika může například zajistit lepší vzhled obsahu, zatímco jiná povede k lepšímu výkonu. Při vyhodnocování těchto kompromisů budete opakovaně přecházet mezi testováním v emulátoru a testováním na cílovém zařízení. Obsah je třeba vidět na skutečném zařízení, aby bylo možné vyhodnotit věrnost barev, čitelnost textu, reálné interakce, odezvu uživatelského rozhraní a další aspekty reálné zkušenosti s mobilním zařízením.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Pravidla Flash Lite pro animace na mobilních zařízeních

Při vytváření animovaného obsahu pro mobilní zařízení mějte vždy na paměti omezení daná procesorem mobilního zařízení. Dodržováním následujících pravidel můžete předejít pomalému přehrávání obsahu Flash Lite:

- Při vytváření nového souboru Flash Lite zkontrolujte, že je dokument správně nastaven. Přestože velikost souborů Animate lze plynule měnit, může dojít k omezení výkonu, pokud soubor nebude spuštěn s původní velikostí plochy a přehrávač bude muset změnit jeho velikost. Pokuste se nastavit velikost plochy dokumentu tak, aby odpovídala rozlišení cílového zařízení. Nastavte také přehrávač Flash Player na správnou verzi prostředí Flash Lite.
- Aplikace Flash Lite může vykreslovat vektorové grafiky v nízké, střední a vysoké kvalitě. Čím vyšší je kvalita vykreslování, tím plynuleji a přesněji bude Flash Lite vykreslovat vektorové grafiky a tím vyšší budou požadavky na procesor zařízení. Chcete-li vytvořit složitou animaci, experimentujte s nastavením kvality v přehrávači a pak soubor SWF důkladně otestujte. Chcete-li nastavit kvalitu vykreslování souboru SWF, použijte vlastnost `_quality` nebo příkaz `SetQuality`. Platné hodnoty pro vlastnost `_quality`

jsou LOW, MEDIUM a HIGH.

- Omezte počet souběžných animací s doplněním pohybu. Omezte počet animací s doplněním pohybu nebo nastavte animace za sebou tak, aby jedna začínala, když druhá končí.
- Omezte používání efektů průhlednosti (alfa) pro symboly, protože jsou náročné na výkon procesoru. Zejména se vyhněte doplnění pohybu symbolů s úrovněmi alfa, které nejsou zcela neprůhledné (méně než 100 %).
- Vyhněte se vizuálním efektům náročným na výkon procesoru, jako jsou velké masky, rozsáhlý pohyb, prolnutí alfa, široké přechody a složité vektory.
- Snažte se dosáhnout co nejefektivnějších výsledků experimentováním s kombinacemi doplnění pohybu, animací s klíčovými snímky a pohybů řízených pomocí skriptu jazyka ActionScript.
- Vykreslování vektorových elips a kruhů je paměťově mnohem náročnější, než vykreslování čtyřúhelníků. Používání zaoblených a elipsovitých tahů také podstatně zvyšuje využití procesoru.
- Často testujte animace na skutečných koncových zařízeních.
- Když aplikace Animate vykresluje oblast s animací, definuje kolem ní obdélníkový ohraničovací rámeček. Optimalizujte vykreslování tím, že bude tento obdélník co nejmenší. Vyhněte se překrývání doplnění pohybu, protože Animate interpretuje takto sloučené plochy jako jeden obdélník a tím vznikne větší celková oblast. K optimalizaci animace v aplikaci Animate použijte funkci Zobrazit překreslované oblasti.
- Nepoužívejte parametry `_alpha = 0` a `_visible = false` pro skrytí filmových klipů na obrazovce. Pokud jednoduše vypnete viditelnost filmového klipu nebo změníte jeho hodnotu alfa na nulu, bude klip i nadále zahrnut ve výpočtech vykreslení, což může mít vliv na výkon.
- Podobně se nepokoušejte skryt filmový klip jeho umístěním za jinou část kresby. Byl by přesto zahrnut do výpočtů v přehrávači. Místo toho přesuňte filmové klipy zcela mimo plochu nebo je odstraňte voláním funkce `removeMovieClip`.

[Na začátek stránky](#)

Bitmapové a vektorové grafiky Flash Lite v mobilních zařízeních

Aplikace Flash Lite umí vykreslovat vektorové i bitmapové grafiky. Každý typ grafiky má své výhody i nevýhody. Důvody pro použití vektorové grafiky místo bitmapové nejsou vždy jednoznačné a rozhodnutí často závisí na více faktorech.

Vektorové grafiky jsou v souborech SWF kompaktně vyjádřené v podobě matematických rovnic a vykreslují se za běhu v přehrávači Flash Lite. Bitmapové grafiky jsou naproti tomu vyjádřené jako pole obrazových prvků (obrazových bodů), které vyžadují více bytů dat. Proto použití vektorových grafik v souboru může pomoci zmenšit velikost souboru a využití paměti.

Vektorové grafiky si také při změně velikosti zachovávají plynulé tvary. Bitmapové obrazy se mohou při změně velikosti zobrazovat hrubě čtverečkově nebo rozdělené na jednotlivé obrazové body.

Ve srovnání s bitmapami vyžadují vektorové grafiky větší výkon při vykreslování, obzvláště pokud obsahují mnoho složitých tvarů a výplní. V důsledku toho může široké využití vektorových tvarů někdy snížit celkový výkon pro soubor. Protože bitmapové grafiky nevyžadují tolik času na vykreslení jako vektorové grafiky, představují pro některé soubory lepší volbu. Příkladem může být složitá automapa, která se bude animovat a posouvat na displeji mobilního telefonu.

Mějte na paměti následující pravidla:

- Nepoužívejte obrysy u vektorových tvarů. Obrysy mají vnitřní a vnější okraj (výplně mají pouze jeden) a jejich vykreslení vyžaduje dvojnásobek výkonu.
- Vykreslování rohů je jednodušší než vykreslování křivek. Pokud to je možné, používejte rovné okraje, zejména pro velmi malé vektorové tvary.
- Optimalizace je obzvláště užitečná v případech malých vektorových tvarů, například ikon. Složité ikony mohou po vykreslení ztratit detaily a výkon vynaložený na vykreslení detailů je zbytečně ztracen.

- Obecně platí, že bitmapy jsou vhodné pro malé, složité obrazy (například pro ikony) a vektorové grafiky pro větší a jednodušší obrazy.
- Importujte bitmapové grafiky ve správné velikosti; neimportujte velké grafiky a nezmenšujte je v aplikaci Animate, protože byste zbytečně zvětšovali velikost souboru a nároky na paměť za běhu.
- Přehrávač Flash Lite nepodporuje vyhlazování bitmap. Po změně velikosti nebo otočení bitmapy může mít bitmapa hrubý vzhled. Pokud je změna velikosti nebo otočení grafiky nezbytné, zvažte místo toho použití vektorové grafiky.
- Text je v podstatě velmi složitý vektorový tvar. Text je samozřejmě často tím nejdůležitějším, takže se mu lze jen málokdy zcela vyhnout. Když je zapotřebí text, neanimujte ho ani ho neumísťujte přes animaci. Zvažte použití textu ve tvaru bitmapy. Pro víceřádkový dynamický a vstupní text se zalomení řádku textového řetězce neukládá do vyrovnávací paměti. Animate zalamuje řádky za běhu a přepočítává tato zalomení vždy, když je nutné textové pole překreslit. Statická textová pole nejsou problematická, protože zalomení řádku se předem vypočítá v době kompilace. Pro dynamický obsah je použití dynamických textových polí nevyhnutelné, ale pokud to je možné, zvažte místo toho použití statických textových polí.
- Minimalizujte používání průhlednosti v souborech PNG; Animate musí vypočítat překreslení i pro průhledné části bitmapy. Například průhledný soubor PNG, představující element popředí, neexportujte jako průhledný PNG v plné velikosti obrazovky. Místo toho ho exportujte ve skutečné velikosti elementu popředí.
- Pokuste se seskupit zvlášť vrstvy bitmap a zvlášť vrstvy vektorů. Animate musí použít odlišné vykreslovače pro bitmapový a vektorový obsah a přepínání mezi vykreslovači vyžaduje čas.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení komprese bitmap Flash Lite pro mobilní zařízení

Při používání bitmap můžete nastavit volby komprese obrazu (pro jednotlivé obrazy nebo globálně pro všechny bitmapové obrazy), které zmenšují velikost souboru SWF.

Nastavení voleb komprese pro jednotlivé bitmapové soubory

1. Spustíte aplikaci Animate a vytvoříte dokument.
2. Vyberte bitmapu v okně Knihovna.
3. Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu bitmapy v okně Knihovna, z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti a tím otevřete dialogové okno Vlastnosti bitmapy.
4. V rozbalovací nabídce Komprese vyberte jednu z následujících voleb:
 - Vyberte volbu Fotografie (JPEG) pro obrazy se složitými gradacemi barev nebo tónů, jako jsou fotografie nebo obrazy s výplněmi používajícími přechody. Tato volba vytvoří soubor JPEG. Pokud chcete použít výchozí kvalitu komprese, určenou pro importovaný obraz, zaškrtněte pole Použít importovaná data JPEG. Chcete-li určit nové nastavení kvality komprese, zrušte zaškrtnutí pole Použít importovaná data JPEG a do textového pole Kvalita zadejte hodnotu mezi 1 a 100. Vyšší nastavení vytvoří obraz s vyšší kvalitou, ale také větší soubor, takže hodnotu nastavte podle potřeby.
 - Vyberte volbu Bezeztrátová (PNG/GIF) pro obrazy s jednoduchými tvary a s málo barvami. Tato možnost komprimuje obraz pomocí bezeztrátové komprese, která nezpůsobuje ztrátu dat.
5. Klikněte na Testovat, pokud chcete posoudit výsledky komprese souboru.

Porovnejte velikost původního souboru s velikostí komprimovaného souboru a rozhodněte se, zda je vybrané nastavení komprese přijatelné.

Nastavení komprese pro všechny bitmapové obrazy

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a pak kliknutím na záložku Flash zobrazte volby komprese.
2. Nastavte posuvníkem kvalitu obrazu JPEG nebo zadejte hodnotu. Vyšší hodnota kvality JPEG vytvoří obraz s vyšší kvalitou, ale také větší soubor SWF. Nižší kvalita obrazu vytvoří menší soubor SWF. Zkuste různá nastavení a určete nejvýhodnější kompromis mezi velikostí a kvalitou.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Optimalizace snímků Flash Lite pro mobilní zařízení

- Většina zařízení podporujících formát Flash Lite přehrává obsah rychlostí asi 15 až 20 snímků za sekundu (fps). Kmitočet snímků může být i pouze 6 fps. Během vývoje nastavte počet snímků za sekundu dokumentu na přibližnou rychlost přehrávání cílového zařízení. Zjistíte tak, jak se bude obsah přehrávat na zařízení s omezeným výkonem. Před publikováním finálního souboru SWF nastavte kmitočet snímků dokumentu alespoň na 20 fps nebo vyšší, abyste zabránili omezení výkonu v případě, že zařízení podporuje i vyšší počet snímků za sekundu.
- Při použití funkce `gotoAndPlay` si uvědomte, že každý snímek mezi stávajícím a požadovaným snímkem se musí inicializovat předtím, než `Animate` přehraje požadovaný snímek. Pokud mnoho těchto snímků obsahuje odlišný obsah, může být efektivnější použít různé filmové klipy místo použití časové osy.
- Přestože na stolních počítačích má smysl předběžné načtení celého obsahu pomocí jeho uložení na začátek souboru, u mobilních zařízení může předběžné načtení zpoždit spuštění souboru. Obsah rozmístěte v souboru tak, aby se filmové klipy inicializovaly až když se použijí.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Optimalizace ActionScriptu pro obsah Flash Lite na mobilních zařízeních

Vzhledem k omezené rychlosti zpracování a omezené paměti většiny mobilních zařízení dodržujte při vývoji ActionScriptu pro obsah Flash Lite používaný v mobilních zařízeních následující pravidla:

- Udržujte soubor a jeho kód co nejjednodušší. Odstraňte nepoužívané filmové klipy, zbytečné snímky a cykly kódu a vyhněte se příliš vysokému počtu snímků nebo nepotřebným snímkům.
- Použití cyklů `FOR` může být náročné na výkon, protože se podmínka kontroluje při každém opakování. Když jsou nároky na iteraci a na režii cyklu srovnatelné, provádějte vícenásobné operace jednotlivě namísto použití cyklu. Kód může být sice delší, ale výkon se zlepší.
- Jakmile není opakování založené na snímcích potřeba, zastavte ho.
- Pokud to je možné, vyhněte se zpracování řetězců a polí, protože je náročné na výkon procesoru.
- Vždy se pokoušejte přistupovat k vlastnostem přímo, namísto používání metod jazyka ActionScript pro získání a nastavení hodnoty, které mají větší režii než volání ostatních metod.
- Spravujte události promyšleně. Udržujte pole posluchačů (listener) kompaktní pomocí podmínek, ověřujících, že posluchač existuje (není `null`), ještě před jeho voláním. Vymažte všechny aktivní intervaly voláním funkce `clearInterval` a odstraňte všechny aktivní posluchače voláním funkce `removeListener` ještě před odstraněním obsahu

pomocí funkcí `unloadapplication` nebo `removeapplicationClip`. `Animate` neuvolní paměť pro data SWF (například z intervalů a posluchačů) pokud některé funkce ActionScriptu při odstraňování filmového klipu z paměti ještě stále odkazují na data SWF.

- Pokud proměnné již nepotřebujete, odstraňte je nebo je nastavte na `null`, čímž se označí pro uvolnění paměti. Odstraněním proměnných pomůžete optimalizovat využití paměti za běhu, protože nepotřebné prostředky se ze souboru SWF odstraní. Proměnné je vhodnější odstranit, než je nastavit na `null`.
- Před vyčištěním paměti explicitně odstraňte z objektů posluchače tím, že zavoláte funkci `removeListener`.
- Pokud je funkce volaná dynamicky a předává pevnou sadu parametrů, použijte `call` místo `apply`.
- Jmenné prostory (například cesty) vytvořte kompaktnější, abyste zkrátili čas spouštění. Každá úroveň v balíku se zkompileje do příkazu `IF` a způsobí nové volání `Object`, takže menší počet úrovní v cestě ušetří čas. Například cesta s úrovněmi `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.názevFunkce` způsobí vytvoření instance objektu pro `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Někteří vývojáři ve Flashi používají software předprocesoru k redukci cesty na jedinečný identifikátor, například `58923409876.názevFunkce`, před zkompileováním kódu SWF.
- Pokud je soubor tvořen několika soubory SWF, které používají stejné třídy jazyka ActionScript, vylučte tyto třídy během kompilace z vybraných souborů SWF. To může zkrátit dobu stahování souboru a požadavky na paměť za běhu.
- Vyhněte se používání funkcí `Object.watch` a `Object.unwatch`, protože každá změna vlastnosti objektu vyžaduje, aby přehrávač určil, zda je nutné odeslat oznámení o změně.
- Pokud kód ActionScript prováděný v klíčovém snímku na časové ose vyžaduje k provedení více než 1 sekundu, zvažte rozdělení tohoto kódu tak, aby byl prováděn v několika klíčovách snímcích.
- Při publikování souboru SWF odstraňte z kódu příkazy `trace`. To provedete tak, že zaškrtnete pole `Vynechat akce sledování` v záložce `Flash` v dialogovém okně `Nastavení publikování`.
- Dědičnost zvyšuje počet volání metod a používá více paměti: třída, která zahrnuje všechny své funkce, je za běhu efektivnější než třída, která zdědila některé své funkce z nadřazené třídy. Proto může být nutné dělat při návrhu kompromisy mezi rozšiřitelností tříd a výkonností kódu.
- Když jeden soubor SWF načítá jiný soubor SWF, který obsahuje speciální třídu jazyka ActionScript (například `foo.bar.VlastníTřída`) a pak soubor SWF uvolní, definice této třídy zůstane v paměti. Chcete-li ušetřit paměť, explicitně odstraňte všechny vlastní třídy v uvolněných souborech SWF. Použijte příkaz `delete` a určete plně kvalifikovaný název třídy, například: `delete foo.bar.VlastníTřída`.
- Omezte používání globálních proměnných. Protože při odebrání filmového klipu, který je definoval, nejsou při čištění paměti označeny k uvolnění.
- Nepoužívejte standardní komponenty uživatelského rozhraní (dostupné v panelu `Komponenty` v programu Flash). Tyto komponenty jsou navrženy pro práci na stolních počítačích a nejsou optimalizované pro spouštění na mobilních zařízeních.
- Vyhněte se co nejvíce hluboce vnořeným funkcím.
- Nepoužívejte odkazy na neexistující proměnné, objekty nebo funkce. Ve srovnání s verzí přehrávače Flash Player pro stolní počítače vyhledává aplikace Flash Lite 2 odkazy na neexistující proměnné pomalu, což může výrazně ovlivnit výkon.
- Nedefinujte funkce s použitím anonymní syntaxe. Například `mujObj.eventName = function{ ... }`. Explicitně definované funkce jsou efektivnější, například `function mojeFunkce { ... }; mujObj.eventName = mojeFunkce;`
- Minimalizujte používání matematických funkcí a čísel s pohyblivou řádovou čárkou. Výpočty těchto hodnot zpomalují výkon. Pokud musíte používat matematické procedury, zvažte vypočítání hodnot předem a jejich uložení do pole proměnných. Načtení hodnot z datové tabulky je mnohem rychlejší, než když je Flash musí počítat v době běhu.

Správa paměti souboru Flash Lite pro mobilní zařízení

Aplikace Flash Lite pravidelně odstraňuje z paměti všechny objekty a proměnné, na které již soubor neodkazuje. Říká se tomu čištění paměti (garbage collection). Aplikace Flash Lite spouští proces čištění paměti každých 60 sekund nebo vždy, když se využití paměti souboru náhle zvýší o 20 % nebo více.

Přestože nemůžete kontrolovat, jak ani kdy aplikace Flash Lite toto čištění paměti provádí, můžete část nepotřebné paměti uvolnit sami záměrně. Pro proměnné časové osy a globální proměnné použijte k uvolnění paměti, kterou objekty jazyka ActionScript používají, příkaz `delete`. Pro lokální proměnné, například proměnné definované v rámci definice funkce, nemůžete k uvolnění paměti objektu použít příkaz `delete`, ale můžete proměnnou, která na objekt odkazuje, nastavit na `null`. Za předpokladu, že na tento objekt neexistují žádné další odkazy, se tím uvolní paměť, kterou tento objekt používá.

Následující dva příklady kódu ukazují, jak lze odstraněním proměnné, která odkazuje na objekty, uvolnit paměť, kterou tyto objekty používají. Příklady jsou identické, kromě toho, že první příklad vytváří proměnnou časové osy a druhý vytváří globální proměnnou.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Jak bylo uvedeno výše, k uvolnění paměti, kterou využívá lokální proměnná funkce, nelze použít příkaz `delete`. Místo toho nastavte odkaz proměnné na `null`, což má stejný efekt jako použití příkazu `delete`.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Načítání dat pro mobilní zařízení ve Flash Lite

Při vývoji souborů pro mobilní zařízení minimalizujte objem dat, která chcete načítat najednou. Pokud načítáte externí data do souboru Flash Lite (například pomocí příkazu `XML.load`), může operační systém zařízení vygenerovat chybu „chyba paměti“, pokud pro přicházející data není přidělen dostatek paměti. Tato situace může nastat i v případě, že celková velikost zbývajících paměti je dostatečná.

Předpokládejme například, že se některý soubor pokusí načíst soubor XML o velikosti 100 KB, ale operační systém zařízení přidělil pro práci s tímto přichozím datovým tokem jen 30 kB. V takovém případě zobrazí aplikace Flash Lite uživateli chybovou zprávu o nedostatku paměti.

Chcete-li načíst velký objem dat, seskupte data do menších částí – například do několika souborů XML – a použijte více volání pro načtení jednotlivých částí dat. Velikost jednotlivých částí dat a tím i počet volání pro načtení dat, která musíte použít, se liší podle zařízení a souboru. Chcete-li určit vhodné vyvážení mezi počtem požadavků o data a pravděpodobností chyby paměti, otestujte soubory na různých cílových zařízeních.

Chcete-li dosáhnout optimálního výkonu, pokud možno se vyhněte načítání a analýze souborů XML. Místo toho uložte data v jednoduchých párech název/hodnota a načítejte data z textového souboru pomocí `loadVars` nebo z předem zkompileovaných souborů SWF.

Na začátek stránky

Vyloučení tříd z kompilace pro Flash Lite

Chcete-li zmenšit velikost souboru SWF, zvažte vyloučení tříd z kompilace se zachováním možnosti přístupu k nim a jejich použití pro kontrolu typu. Například pokud vyvíjíte soubor využívající několik souborů SWF nebo sdílených knihoven, zvláště pokud využívají mnoho stejných tříd, zkuste následující postup. Vyloučení tříd pomáhá vyhnout se duplicitě tříd v těchto souborech.

1. Vytvořte nový soubor XML.
2. Pojmenujte soubor XML `FLA_názevSouboru_exclude.xml`, kde `FLA_názevSouboru` je název souboru FLA bez přípony `.fla`. Pokud se například soubor FLA jmenuje `prodejAkcii.fla`, název souboru XML musí být `prodejAkcii_exclude.xml`.
3. Uložte soubor do stejné složky, ve které je soubor FLA.
4. Do souboru XML umístěte následující tagy:

```
<excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

Hodnoty, specifikované pro atributy názvu v tagu `<asset>` představují názvy tříd, které by měly být vyloučeny ze souboru SWF. Přidejte jich tolik, kolik je pro soubor potřeba. Například následující soubor XML vyloučí ze souboru SWF třídy `mx.core.UIObject` a `mx.screens.Slide`:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Osvědčené postupy – Konvence videa

[O konvencích videa](#)

[Používání videa v aplikaci](#)

[Odstraňování problémů s videem](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O konvencích videa

Chcete-li před importem do dokumentu FLA upravit video nebo načíst soubor FLV do souboru SWF, máte k dispozici mnoho možností. Aplikace Animate a Adobe Media Encoder nabízejí větší kontrolu nad kompresí videa. Pečlivé nastavení komprese videa je důležité, protože rozhoduje o kvalitě záběrů videa a velikosti souboru. Soubory videa jsou i v komprimovaném stavu velké v porovnání s většinou ostatních datových zdrojů v souboru SWF.

Poznámka: Poskytněte uživateli možnost ovládat média v souboru SWF. Pokud například přidáte zvuk do dokumentu s videem (nebo i opakující se zvuk v pozadí), umožněte uživateli tento zvuk ovládat.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Používání videa v aplikaci

Než importujete video do aplikace Animate, rozmyslete si, v jaké kvalitě ho potřebujete, jaký formát videa se použije u souboru FLA a jak bude probíhat jeho stahování. Když do souboru FLA importujete video (zvané *vložené video*), zvětší se velikost publikovaného souboru SWF. Toto video zahájí postupné stahování do počítače uživatele, ať uživatel chce nebo nechce video prohlížet.

Video můžete také postupně stahovat nebo vysílat při běhu z externího souboru (FLV) na vašem serveru. Doba zahájení stahování závisí na způsobu členění vaší aplikace.

Poznámka: Video se postupně stahuje ze serveru jako jednotlivé soubory SWF, což není ve skutečnosti streamování. Dynamicky načítaný obsah má výrazné výhody před uchováváním celého obsahu v jediném souboru SWF. Budete mít například menší soubory a rychlejší načítání a uživatel stahuje pouze to, co chce z vaší aplikace vidět nebo použít.

Externí video FLV můžete zobrazit pomocí komponenty nebo objektu videa. Komponenta usnadňuje vytváření aplikací s videem FLV, protože obsahuje předem vytvořené ovládací prvky videa a vy musíte pouze určit cestu k souboru FLV, jehož obsah se má přehrát. Chcete-li udržet velikost svého souboru SWF co nejmenší, zobrazte video v objektu videa a vytvořte své vlastní datové zdroje a kód pro řízení videa. V aplikaci Adobe Animate také můžete použít komponentu FLVPlayback, která má menší soubory než komponenty Media (MX Professional 2004 a novější).

Je velmi vhodné poskytnout uživatelům určitou možnost ovládání videa v souboru SWF (například možnost zastavit, přehrát, pozastavit a obnovit přehrávání videa a možnost ovládat hlasitost).

Chcete-li získat určité formy pružného řízení svého videa, například zpracování videa s animací nebo synchronizaci jeho různých součástí s časovou osou, vložte video do souboru SWF namísto jeho načítání pomocí jazyka ActionScript nebo jedné z komponent Media.

Pokud potřebujete mít nad instancí videa větší kontrolu, než umožňuje třída Video, umístěte video dovnitř instance filmového klipu. Časová osa videa se přehrává nezávisle na časové ose aplikace Animate a vy můžete umístit obsah dovnitř filmového klipu a ovládat časové osy. Aby se video vešlo na hlavní časovou osu, nemusíte ji rozšiřovat o mnoho snímků, protože to může způsobovat potíže při práci se souborem FLA.

Odstraňování problémů s videem

Je možné, že vytvoříte aplikaci a pak se setkáte s problémy po jejím odeslání na svůj server.

- Zkontrolujte, zda je správná verze Flash Playeru.

Pokud jste k zakódování souborů použili například kodek On2, potřebujete mít nainstalovaný přehrávač Flash Player 8 nebo novější, aby používané prohlížeče mohly zobrazit obsah aplikace Animate.

Poznámka: Informace o kompatibilitě přehrávače Flash Player a formátu FLV najdete v tématu o používání videa FLV v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#).

- Zkontrolujte, zda server podporuje pro používané soubory videa (FLV nebo F4V) typ MIME. Další informace o souborech videa na serveru najdete v části věnované konfiguraci serveru pro soubory FLV v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#).
- Zkontrolujte bezpečnostní pokyny.

Pokud načítáte soubory FLV z jiného serveru, zkontrolujte, zda máte ve správném místě správné soubory nebo kód, které z tohoto externího serveru chcete načítat. Další informace o souborech zásad najdete v části o souborech zásad serveru povolujících přístup k datům v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#). Informace o načítání a zabezpečení najdete v části věnované zabezpečení v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#).

- Zkontrolujte, zda jsou vaše cílové cesty k příslušnému videu správné. Pokud používáte relativní cesty (například /video/water.flv), zkuste použít absolutní cesty (například <http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv>). Pokud příslušná aplikace nefunguje jako relativní cesta, ale funguje jako absolutní cesta, opravte relativní cestu.
- Zkontrolujte, zda verze přehrávače Flash Player zadaná v dialogovém okně Nastavení publikování podporuje používaný typ souborů videa (FLV nebo F4V (H.264)).

Společnost Adobe také doporučuje

- [Video](#)



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

Osvědčené postupy – Pravidla pro vývoj aplikací SWF

Pravidla aplikace SWF

Shromažďování a formátování dat

Odesílání a zpracování dat

Přidávání načítání a ověřování dat

Použití zpracování chyb a ladění

Uspořádání souborů a ukládání kódu

Použití návrhového vzoru MVC

Vytváření zabezpečených aplikací

[Na začátek stránky](#) 

Pravidla aplikace SWF

Nejllepší způsob vytváření aplikací Flash Professional závisí na aplikaci, kterou vytváříte, a na technologii, kterou k vývoji této aplikace používáte.

Online aplikace umožňuje uživateli ovlivnit webové místo prostřednictvím interaktivního působení. Aplikace by například mohla shromažďovat informace od určitého uživatele (například jméno uživatele a heslo pro registraci), tyto informace by se mohly přidávat do webového místa (například do fóra) nebo by uživatel mohl interaktivně pracovat v reálném čase s ostatními návštěvníky webového místa (například v rámci konferenční místnosti nebo interaktivní porady). Výsledky ze serveru se často objevují v souboru SWF v závislosti na interakci. Tyto příklady jsou aplikace, které aktivně zapojují uživatele a obsahují různé druhy interaktivní práce se serverem. Webové místo, které nevyužívá informace nebo data návštěvníka, není aplikace (například portfolio, animované karikatury nebo statické informační webové místo). Aplikace Animate vyžadují interaktivní proces, který probíhá mezi uživatelem, webovou aplikací a serverem. Základní proces je následující:

1. Uživatel zadá informace do souboru SWF.
2. Tyto informace se převedou na data.
3. Tato data se zformátují a odešlou na webový server.
4. Data se shromáždí na webovém serveru a odešlou na aplikační server (například ColdFusion, PHP nebo ASP).
5. Data se zpracují a odešlou zpět na webový server.
6. Webový server odešle výsledky do souboru SWF.
7. Soubor SWF obdrží zformátovaná data.
8. Váš ActionScript zpracuje data tak, aby je aplikace mohla použít.

Když vytváříte aplikaci, musíte vybrat protokol pro přenos dat. Tento protokol zasílá výstrahu aplikaci při odeslání nebo přijetí dat, oznamuje jí, v jakém formátu se data přenášejí a jak zpracovává odezvu serveru. Po obdržení v souboru SWF se musí data zpracovat a zformátovat. Pokud použijete protokol, nemusíte se obávat, že by data byla v neočekávaném formátu. Při přenosu dat s použitím párů název-hodnota můžete kontrolovat, jak jsou data formátovaná. Zkontrolujte, zda jsou data zformátovaná správně, abyste nepřijímali data zformátovaná jako XML a aby soubor SWF věděl, jaká data má očekávat a s jakými bude pracovat.

[Na začátek stránky](#) 

Shromažďování a formátování dat

Aplikace závisí na interakci uživatele se souborem SWF. Ta často závisí na uživateli zadávajícím data do formulářů. Aplikace Animate nabízí různé způsoby zadávání a formátování dat v aplikacích Animate. Tato flexibilita je dána možnostmi animace, kreativně ovládaným rozhraním a možnostmi kontrolovat a ověřovat chyby pomocí ActionScriptu.

Výhody použití aplikace Animate k vytváření formulářů pro sběr dat:

- Zlepšená kontrola návrhů.
- Snížená nebo žádná potřeba obnovování stránky.
- Vícenásobné používání společných datových zdrojů.

Tip: Chcete-li ukládat informace, které od uživatele získáváte, ukládejte je ve sdíleném objektu na počítači uživatele. Sdílené objekty umožňují ukládat data na počítači uživatele, což je způsob podobný používání cookies. Další informace o sdílených objektech najdete v sekcích o třídě `sharedObject` v příručkách *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0) nebo *ActionScript 3.0 Language and Components Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 3.0 a jeho komponent).

[Na začátek stránky](#)

Odesílání a zpracování dat

Informace musíte obvykle zpracovat ještě před jejich odesláním na server, takže jsou zformátovány způsobem, kterému tento server rozumí. Jakmile server obdrží data, lze tato data zpracovat mnoha způsoby a odeslat je zpět do souboru SWF ve formátu, ve kterém je možné ho přijmout, což může znamenat celou škálu možností od formátu párů název-hodnota až po složité objekty.

Poznámka: Váš aplikační server musí mít specifikaci typu MIME svého výstupu nastavenou na `application/x-www-urlform-encoded`. Pokud tento typ MIME chybí, výsledek je obvykle při přijetí v aplikaci Animate nepoužitelný.

Následující tabulka znázorňuje různé možnosti odesílání dat na server a jejich přijímání pomocí aplikace Animate:

Odesílání dat	Popis
<code>LoadVars.send</code> a <code>LoadVars.sendAndLoad</code>	Odesílá páry název-hodnota do skriptu na straně serveru pro zpracování. <code>LoadVars.send</code> odesílá proměnné do vzdáleného skriptu a ignoruje jakoukoli odezvu. <code>LoadVar.sendAndLoad</code> odesílá páry název-hodnota na server a načítá nebo analyzuje odezvu do cílového objektu <code>LoadVars</code> .
<code>XML.send</code> a <code>XML.sendAndLoad</code>	Podobné jako <code>LoadVars</code> , ale <code>XML.send</code> a <code>XML.sendAndLoad</code> odesílají pakety XML místo párů název-hodnota.
<code>getURL</code>	Funkcí <code>getURL()</code> nebo metodou <code>MovieClip.getURL</code> můžete odesílat proměnné z aplikace Animate do snímku nebo rozbalovacího okna.
Vzdálené součásti	Umožňují snadno vyměňovat informace mezi aplikací Animate a aplikacemi ColdFusion, ASP.NET, Java a dalšími. Vzdálené součásti aplikace Animate také umožňují využívat webové služby.
Webové služby	Aplikace Adobe Animate obsahuje komponentu

WebServiceConnector, která umožňuje připojovat se ke vzdáleným webovým službám, odesílat a přijímat data a navazovat výsledky ke komponentám. Vývojáři, kteří používají Animate, tak mohou rychle vytvářet obsahově bohaté internetové aplikace RIA (Rich Internet Applications), a přitom nemusí napsat ani jediný řádek ActionScriptu.

Můžete využívat vzdálené webové služby s použitím tříd WebServiceClasses, které mohou vyžadovat psaní složitějšího jazyka ActionScript.

[Na začátek stránky](#)

Přidávání načítání a ověřování dat

Všechny informace, které načítáte, ověřujte ještě před odesláním dat na server. To snižuje zátěž na vzdáleném serveru, protože server nezpracovává tolik požadavků, když uživatelé nevyplňují vyžadovaná pole. Nikdy se v žádné aplikaci nespolehejte pouze na ověřování na straně klienta; ověřování na straně serveru musí proběhnout také.

I při vytváření jednoduchého registračního nebo přihlašovacího formuláře kontrolujte, zda uživatel napsal své jméno a heslo. Toto ověřování provádějte před odesláním požadavku do vzdáleného skriptu na straně serveru a čekáním na výsledek. Nespolehejte pouze na ověřování na straně serveru. Pokud uživatel zadá pouze jméno uživatele, skript na straně serveru musí obdržet požadavek, ověřit zaslání data a vrátit do aplikace Animate chybovou zprávu s informací, že je nutné zadat jméno uživatele i heslo. Podobně, pokud se ověření provede pouze na straně klienta (v rámci souboru SWF), uživatel se může nabourat do souboru SWF, obejít ověření a odeslat data na váš server s cílem vložit špatná data.

Ověření na straně klienta může být velmi jednoduché, například může spočívat v kontrole, že pole formuláře je alespoň jeden znak dlouhé nebo že uživatel zadal hodnotu, a ne řetězec. Chcete-li například ověřit e-mailovou adresu, zkontrolujte, jestli není textové pole v aplikaci Animate prázdné a obsahuje alespoň znak "zavináč (@) a tečku (.). V případě ověřování na straně serveru přidejte složitější ověření a zkontrolujte, zda e-mailová adresa patří platné doméně.

Musíte napsat ActionScript, který bude zpracovávat data načítaná do souboru SWF ze serveru. Jakmile dokončíte načítání dat do souboru SWF, lze k těmto datům v tomto umístění získávat přístup. Ke kontrole, zda se data plně načetla, použijte ActionScript. K odeslání signálu, že se data načetla do dokumentu, můžete použít zpětně volané funkce nebo posluchače.

Data mohou být při načítání formátovaná několika způsoby:

- Můžete načítat XML, v tom případě k analýze a využití dat použijte metody a vlastnosti třídy XML. Pokud používáte páry název-hodnota, tyto páry se změní v proměnné a vy s nimi jako s proměnnými můžete pracovat.
- Můžete přijímat data z webové služby nebo ze vzdálených součástí aplikace Animate.

V obou případech byste mohli přijímat složité struktury dat, například datová pole, objekty nebo sady záznamů, které musíte přiměřeným způsobem analyzovat a vázat.

[Na začátek stránky](#)

Použití zpracování chyb a ladění

Vaše aplikace musí být dostatečně robustní, aby mohla předcházet určitým chybám a příslušně je zpracovávat.

Jedním z nejlepších způsobů, jak provádět zpracování chyb ve skriptu jazyka ActionScript 2.0 je používat bloky konstrukce `try-catch-finally`, které umožňují generovat a zpracovávat vlastní chyby. Když vytvoříte vlastní třídy chyb, můžete vícenásobně využívat kód v celé vaší aplikaci bez nutnosti znovu psát kód pro zpracování chyb. Další informace o generování vlastních chyb viz třída `Error` v dokumentu *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0). Další informace o blocích konstrukce `try-catch-finally` viz `try...catch...finally` v příručce *ActionScript 2.0 Language Reference* (Referenční příručka jazyka ActionScript 2.0).

V jazyku ActionScript 3.0 používejte k zpracování chyb třídu `flash.errors`.

Uspořádání souborů a ukládání kódu

Než začnete organizovat soubory a ukládat kód, připomeňte si následující pravidla:

- Rozdělujete soubor SWF do více souborů SWF, a pokud ano, jak by měly vzájemně spolupracovat?
- Jaké datové zdroje můžete sdílet mezi soubory SWF?
- Jaké soubory dynamicky načítáte?
- Jak a kde uchovávejte ActionScript?

Když vyvíjíte aplikaci, uchovávejte svůj kód a soubory na straně serveru v logickém adresářovém členění podobném struktuře v balíčku jazyka ActionScript. Uspořádejte svůj kód tímto způsobem, pokud chcete dosáhnout výhodného rozvržení a snížit nebezpečí přepsání kódu.

U větších aplikací uzavřete komunikaci klient-server a služby do tříd. Používání tříd přináší následující výhody:

- Můžete opakovaně využívat kód ve více než jednom souboru SWF.
- Kód můžete upravovat v ústředním umístění a aktualizovat všechny soubory SWF novým publikováním.
- Můžete vytvořit jediné rozhraní API, které může pracovat s různými prvky uživatelského rozhraní nebo dalšími datovými zdroji, které plní podobné funkce.

Použití návrhového vzoru MVC

Návrhový vzor MVC můžete použít k oddělování informací, výstupu a zpracování dat v aplikaci. Aplikace se dělí do tří prvků: model (model), pohled (view) a ovladač (controller); každý prvek zpracovává odlišnou část procesu.

Model Zahrnuje data a pravidla aplikace. Velká část zpracování aplikace se odehrává v této části návrhového vzoru. Model také obsahuje libovolné komponenty (například CFC, EJB a webové služby) a databázi. Vračená data se pro dané rozhraní (neboli nadstavbu frontend) příslušné aplikace v této části procesu neformátují. Vračená data lze použít pro různá rozhraní (nebo pohledy).

Pohled Zpracovává nadstavbu frontend dané aplikace (rozhraní, se kterým uživatel interaktivně pracuje) a vykresluje obsah modelu. Rozhraní určuje, jak se znázorňují data modelu, vytváří výstupy pohledu, které může uživatel používat, a umožňuje uživateli získávat přístup k datům aplikace nebo s nimi pracovat. Pokud se model změní, pohled se aktualizuje tak, aby odrazil tyto změny, buď odesláním nebo stažením dat (posláním nebo vyžádáním dat). Pokud vytváříte hybridní webovou aplikaci (například aplikaci, která zahrnuje aplikaci Animate spolupracující na dané stránce s jinými aplikacemi), měli byste u pohledu vytvářeného z návrhového vzoru uvažovat o několika rozhraních. Návrhový vzor MVC podporuje zpracování různých pohledů.

Ovladač Zpracovává požadavky modelu a pohledu na zpracování a zobrazení dat a obvykle obsahuje velké množství kódu. Volá libovolnou část modelu, podle toho, co uživatel požaduje od rozhraní (nebo pohledu) a obsahuje kód, který je specifický pro danou aplikaci. Protože je tento kód specifický pro danou aplikaci, obvykle není možné ho vícenásobně použít. Ostatní komponenty v návrhovém vzoru ale vícenásobně použitelné jsou. Ovladač nezpracovává žádná data ani nevytváří žádný výstup těchto dat, ale přebírá požadavek od uživatele a rozhoduje, jakou část modelu nebo komponenty pohledů musí volat, a určuje, kam se budou odesílat data a jaké formátování se má aplikovat na vrácená data. Ovladač zabezpečuje, že

příslušné pohledy mají přístup k těm částem dat modelu, která musí znázornit. Ovladač obvykle předává změny, které se týkají modelu a pohledu, a reaguje na ně.

Každá část modelu je vytvořená jako samostatná komponenta v celkovém procesu. Pokud změníte jednu část modelu (například byste mohli přepracovat rozhraní), ostatní části procesu obvykle změnit nepotřebují, což snižuje možnost vzniku problémů. Je-li váš návrhový vzor vytvořený správně, můžete změnit pohled bez přebudování modelu nebo ovladače. Pokud příslušná aplikace nepoužívá MVC, provedení změn v kterémkoli místě může způsobit dominový efekt v celém rozsahu vašeho kódu, což vyžaduje mnohem více změn než v případě použití specifického návrhového vzoru.

Důležitým důvodem pro použití vzoru MVC je oddělení dat a logiky od uživatelského rozhraní. Oddělením těchto částí procesu můžete získat několik různých grafických rozhraní, která používají stejný model a neformátovaná data. To znamená, že svou aplikaci můžete používat s různými rozhraními Animate, jako je webové rozhraní, rozhraní pro Pocket PC, verze pro mobilní telefony a pravděpodobně i HTML verze, která vůbec nepoužívá Animate. Oddělení dat od zbytku aplikace může značně snížit dobu potřebnou pro vývoj, testování a dokonce aktualizaci více než jednoho klientského rozhraní. Podobně přidávání nových nadstavb frontend pro stejnou aplikaci je snadnější, pokud máte existující model, který chcete používat.

MVC používejte pouze tehdy, když vyvíjíte velkou nebo složitou aplikaci, například webové místo elektronického obchodu nebo aplikaci pro online vzdělávání (e-learning). Použití architektury vyžaduje plánování a je potřeba pochopit způsob, jak aplikace Animate i návrhový vzor fungují. Důkladně si rozmyslete, jak spolu různé části vzájemně spolupracují, což obvykle vyžaduje testování a ladění. Při použití MVC je testování a ladění složitější než u obvyklých aplikací Animate. Jestliže vytváříte aplikaci, jejíž složitost dále poroste, měli byste uvažovat o použití architektury MVC, která vám pomůže při organizaci práce.

[Na začátek stránky](#) 

Vytváření zabezpečených aplikací

Nepoctiví uživatelé se mohou pokoušet nabourat se do vaší aplikace, ať vytváříte webové místo s malým portálem, do kterého se uživatelé mohou přihlásit a číst články, nebo velkou aplikaci typu elektronického obchodu. Z tohoto důvodu zvažte následující kroky k zabezpečení své aplikace.

- U dat, která se musí zabezpečit, odesílejte data do HTTPS. Před odesláním hodnot ke zpracování na vzdálený server je v aplikaci Animate zašifrujte.

Poznámka: *Neukládejte do souboru SWF žádné informace ani kód, které uživatelé nesmí vidět. Soubory SWF je možné snadno rozebrat pomocí softwaru od jiných výrobců a zobrazit jejich obsah.*

- Přidejte mezidoménovou zásadu, která brání neoprávněným doménám v přístupu k datovým zdrojům.

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

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

Osvědčené postupy – Strukturování souborů FLA

[Uspořádání časových os a knihovny](#)

[Používání scén](#)

[Ukládání souborů a správa verzí](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Uspořádání časových os a knihovny

Snímky a vrstvy na časové ose znázorňují, kde jsou umístěny datové zdroje, a určují, jak funguje příslušný dokument. Způsob, jakým se nastaví a používá časová osa a knihovna, ovlivňuje celý soubor FLA a jeho celkovou použitelnost. Následující pravidla pomáhají efektivně vytvářet obsah a umožňují ostatním autorům používajícím vaše dokumenty FLA lépe porozumět způsobu jejich členění.

- Přidělte každé vrstvě intuitivní název vrstvy a umístěte související datové zdroje společně ve stejném umístění. Vyhněte se používání výchozích názvů vrstev (například Vrstva 1, Vrstva 2).

Při pojmenování každé vrstvy nebo složky jasně popište její účel nebo obsah.

Pokud je to možné, umístěte vrstvy zahrnující ActionScript a vrstvu pro popisy snímků v pořadí vrstev v časové ose zcela navrch. Například pojmenujte vrstvu, která obsahuje akce vašeho skriptu ActionScript.

- Seskupením a uspořádáním podobných vrstev do složek vrstev usnadníte vyhledávání vrstev zahrnujících kód a popisy.
- Zamkněte vrstvy, které nepoužíváte nebo nechcete měnit. Okamžitě zamkněte vrstvu jazyka ActionScript, aby nedošlo k umístění instancí symbolů nebo datových zdrojů médií do této vrstvy.
- Nikdy neumísťujte žádné instance nebo datové zdroje do vrstvy zahrnující ActionScript. To by mohlo způsobovat konflikty mezi datovými zdroji ve vymezené ploše a jazykem ActionScript, který na ně odkazuje; proto uchovávejte celý svůj kód v jeho vlastní vrstvě akcí a po jeho vytvoření ho zamkněte.
- Pokud odkazujete na snímky ve svém kódu, místo čísel snímků používejte ve svém kódu jazyka ActionScript popisy snímků v souboru FLA. Pokud se tyto snímky později při úpravě časové osy změní a vy použijete popisy snímků a přesunete je na časovou osu, nemusíte ve svém kódu měnit žádné odkazy.
- Používejte složky knihovny.

Používejte složky v knihovně k uspořádání podobných prvků (například symbolů a datových zdrojů médií) v souboru FLA. Pokud při každém vytvoření souboru jednotně pojmenujete složky knihovny, je snadnější si zapamatovat, kam umístíte datové zdroje. Obecně používané názvy složek jsou Buttons (Tlačítka), MovieClips (Filmové_klipy), Graphics (Grafika), Assets (Datové_zdroje), Components (Komponenty) a někdy také Classes (Třídy).

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Používání scén

Používání scén je podobné používání několika souborů SWF při vytváření větší prezentace. Každá scéna má

časovou osu. Když přehrávací hlava dojde k poslednímu snímku scény, pokračuje další scénou. Při publikování souboru SWF se časové osy jednotlivých scén zkombinují do jediné osy v souboru SWF. Po zkompilování se soubor SWF chová tak, jako byste vytvořili soubor FLA s použitím jediné scény. Vzhledem k tomuto chování je vhodné se vyhýbat používání scén z následujících důvodů:

- Při použití scén je někdy složité se v dokumentech vyznat při úpravách, 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 zdroj. Místo toho zvažte možnost načtení obsahu nebo použití filmových klipů.
- Při použití scén často vznikají velké soubory SWF.
- Scény nutí uživatele postupně stahovat celý soubor SWF místo načítání datových zdrojů, které skutečně chtějí prohlížet nebo používat. Pokud se vyvarujete použití scén, uživatelé mohou při postupu vaším souborem SWF určovat, jaký obsah budou stahovat. Uživatel má větší kontrolu nad tím, kolik obsahu stáhne, což je lepší pro správu šířky pásma připojení. Nevýhodou je ale nutnost správy většího počtu dokumentů FLA.
- Kombinováním scén s jazykem ActionScript mohou vznikat neočekávané výsledky. Protože jsou časové osy všech scén komprimované do jediné časové osy, můžete se setkat s chybami postihujícími váš ActionScript i scény, což obvykle vyžaduje dodatečné složité ladění.

Vytváříte-li dlouhé animace, může pro vás být používání scén naopak výhodné. Pokud se na váš dokument vztahují spíše výše uvedené nevýhody, bude pro vytváření animace místo použití scén vhodnější používat více souborů FLA nebo filmové klipy.

[Na začátek stránky](#)

Ukládání souborů a správa verzí

Při ukládání svých souborů FLA používejte jednotné schéma pojmenování dokumentů. To je důležité zejména při pojmenovávání více verzí jediného projektu.

Poznámka: Panel *Projekt* je ve verzi *Animate CC* zastaralý.

Pokud pracujete pouze s jedním souborem FLA a při vytváření tohoto souboru neukládáte jednotlivé verze, můžete se setkat s určitými problémy. Při práci na souboru se může zvětšovat jeho velikost z důvodu ukládání historie v souboru FLA nebo může dojít k jeho poškození (stejně jako u libovolného jiného softwaru, který používáte).

Pokud během vývoje uložíte více verzí a budete se potřebovat vrátit ke starší verzi, budete ji mít k dispozici.

Pro své soubory používejte intuitivní, snadno čitelné názvy bez matoucích slov; kromě toho dodržujte zásady pro práci online:

- Nepoužívejte mezery, velká písmena nebo speciální znaky.
- Používejte pouze malá písmena, číslice, pomlčky a podtržítka.
- Pokud ukládáte více verzí stejného souboru, používejte jednotný systém číslování, například menu01.swf, menu02.swf a tak dále.
- Je vhodné ve schématech pojmenovávání používat všechna písmena malá, protože software některých serverů rozlišuje malá a velká písmena.
- Zvažte použití systému pojmenovávání založeného na kombinaci podstatného jména a slovesa nebo přídavného a podstatného jména, například planovani_tridy.swf nebo mujprojekt.swf.

Pro ukládání nových verzí souboru FLA při vytváření rozsáhlého projektu používejte následující metody:

- Vyberte Soubor > Uložit jako a uložte novou verzi dokumentu.
- K řízení svých dokumentů *Animate* používejte software pro správu verzí nebo panel *Projekt*.

Poznámka: Panel Projekt je ve verzi Animate CC zastaralý.

Pokud pro vytváření záloh svého souboru FLA nepoužíváte software pro správu verzí, pak vždy, když aktuální stav projektu považujete za jeho „milník“, použijte pro daný dokument příkaz Uložit jako a napište nový název souboru.

Ke správě verzí souborů mohou uživatelé používat mnoho různých softwarových balíčků umožňujících efektivní týmovou práci a omezujících chyby (jako je přepsání souborů nebo práce na starých verzích dokumentu). Stejně jako u jiných dokumentů můžete tyto programy použít také k uspořádání dokumentů Animate mimo tuto aplikaci.



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

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

Osvědčené postupy pro optimalizaci souborů FLA pro Animate CC

[Optimalizace dokumentů Animate](#)

[Urychlení zobrazení dokumentu](#)

[Optimalizace grafiky a animace](#)

[Kmitočet snímků a výkon animace](#)

[Filtry a výkon souboru SWF](#)

[Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti a výkon souboru SWF](#)

[Práce s komponentami ve Flash Playeru](#)

[Optimalizace stylů komponent a výkon](#)

[Používání knihoven sdílených za běhu](#)

[Zobrazování speciálních znaků](#)

[Testování výkonu stahování dokumentu](#)

[Na začátek stránky](#) 

Optimalizace dokumentů Animate

S růstem velikosti souboru vašeho dokumentu vzrůstá i čas stahování a rychlost přehrávání. Chcete-li připravit svůj dokument pro optimální přehrávání, můžete provést několik kroků. Aplikace Animate automaticky provádí určitou optimalizaci dokumentů v rámci procesu publikování. Před exportováním dokumentu ho můžete dále optimalizovat s použitím různých strategií za účelem zmenšení velikosti souboru. Soubor SWF můžete také komprimovat při publikování. Při provádění změn svůj dokument testujte jeho spouštěním na různých počítačích, operačních systémech a s použitím různých připojení k internetu.

Optimalizace dokumentů

- Pro každý prvek, který se objeví více než jednou, používejte symboly, animované nebo jiné.
- Kdykoli je to možné, používejte při vytváření sekvencí animací doplňované animace. Doplňované animace zabírají v souboru méně místa než série klíčových snímků.
- Pro sekvence animací používejte namísto grafických symbolů filmové klipy.
- Omezte oblast změny v každém klíčovém snímku; zajistěte, aby se akce odehrávala na co nejmenší oblasti.
- Vyhněte se animování bitmapových prvků; používejte bitmapové obrazy pouze jako pozadí nebo statické prvky.
- Kdykoli je to možné, používejte mp3, nejmenší formát zvuku.

Optimalizace prvků a čar

- Seskupujte prvky.
- Pomocí vrstev odděluje prvky, které se během animace mění, od prvků, které se nemění.
- K minimalizaci počtu samostatných čar, které se používají k popisu tvarů, použijte Změnit > Tvar > Optimalizovat.

- Omezte počet speciálních typů čar, například přerušovaných, tečkovaných, vlnitých a podobně. Plné čáry vyžadují méně paměti. Čáry vytvořené nástrojem tužka vyžadují méně paměti než tahy štětce.

Optimalizace textu a písma

- Omezte počet písem a stylů písma. Používejte vložená písma velmi zřídka, protože zvětšují velikost souboru.
- Pro volby Vložit písma vyberte pouze potřebné znaky místo zahrnutí celého písma.

Optimalizace barev

- Pomocí nabídky Barva v inspektoru Vlastnosti symbolu vytvořte mnoho instancí jediného symbolu v různých barvách.
- Pomocí panelu Barva (Okno > Barva) přizpůsobte paletu barev dokumentu paletě specifické pro prohlížeč.
- Používejte přechody velmi zřídka. Vyplnění oblasti barevným přechodem vyžaduje asi o 50 bytů více místa než její vyplnění plnou barvou.
- Průhlednost alfa používejte střídavě, protože může zpomalovat přehrávání.

[Na začátek stránky](#)

Urychlení zobrazení dokumentu

Chcete-li zrychlit zobrazování dokumentu, pomocí příkazů v nabídce Zobrazení vypněte funkce zvyšování kvality vykreslování, které vyžadují další výpočty a zpomalují zobrazování dokumentu.

Žádný z těchto příkazů nemá vliv na způsob, jakým aplikace Animate exportuje příslušný dokument. Chcete-li určit kvalitu zobrazování dokumentů Animate ve webovém prohlížeči, použijte parametry `object` a `embed`.

Příkaz Publikovat to může provést automaticky.

- Vyberte Zobrazení > Režim náhledu a vyberte z následujících voleb:

Obrysy Zobrazuje ve vaší scéně pouze obrysy tvarů a způsobí, že se všechny čáry zobrazují jako tenké čáry. To usnadňuje změny tvaru grafických prvků a umožňuje rychle zobrazovat složité scény.

Rychlá Vypne vyhlazování a zobrazí všechny barvy a styly čar vaší kresby.

Vyhlazení Zapne vyhlazování čar, tvarů a bitmap a zobrazuje tvary a čáry tak, aby jejich okraje vypadaly na obrazovce hladší. Vykresluje obsah pomaleji než volba Rychlý. Vyhlazování funguje nejlépe na videokartách, které poskytují tisíce (16-bitové) nebo milióny (24-bitové) barev. V režimu 16 nebo 256 barev se černé čáry vyhlazují, ale barvy mohou vypadat lépe v režimu Rychlá.

Vyhlazení textu Vyhladí okraje veškerého textu. Funguje nejlépe s velkými velikostmi písma a může být pomalé u velkého množství textu. Toto je nejběžnější režim, ve kterém se pracuje.

Plný Vykreslí všechny obsah ve vymezené ploše úplně. Může zobrazování zpomalovat.

Optimalizace grafiky a animace

Před vytvořením optimalizovaných a zjednodušených animací nebo grafik vypracujte nástin a plán svého projektu. Jako cíl si stanovte velikost souboru a délku animace a testujte je v celém procesu vývoje.

Při optimalizaci grafiky a animace dodržujte tato pravidla:

- Vyhýbejte se používání přechodů, protože vyžadují při zpracování mnoho barev a výpočtů, což je obtížnější pro vykreslení v procesoru počítače.
- Ze stejného důvodu udržujte na minimu průhlednost neboli alfa, kterou používáte v souboru SWF.

Animace objektů, které zahrnují průhlednost, je náročná na výkon procesoru a měla by se omezit na minimum. Animace průhledných grafik přes bitmapy je druh animace, který je mimořádně náročný na výkon procesoru a který se musí omezit na minimum nebo zcela vyloučit.

Poznámka: Nejlepší bitmapový formát pro import do aplikace Animate je PNG, což je nativní formát souborů programu Macromedia Fireworks od společnosti Adobe. Soubory PNG obsahují informace RGB a alfa pro každý obrazový bod. Při importu souboru PNG Fireworks do aplikace Animate se zachovává určitá možnost upravovat grafické objekty v souboru FLA.

- Optimalizujte bitmapy bez jejich nadměrné komprimace. Pro web je optimální rozlišení 72 dpi. Komprimace bitmapového obrazu zmenšuje velikost souboru, ale jeho nadměrná komprimace snižuje kvalitu grafiky. Zkontrolujte, zda nastavení kvality JPEG v dialogovém okně Nastavení publikování nekomprimuje obraz nadměrně. Znázornění obrazu jako vektorové grafiky je ve většině případů výhodnější. Použití vektorových obrazů zmenšuje velikost souboru, protože obrazy jsou vytvářené pomocí výpočtů na rozdíl od bitmap, kde se skládají z mnoha obrazových bodů. Omezte počet barev v obrazu při zachování kvality.

Poznámka: Vyhněte se změně velikosti bitmap na větší než původní rozměry, protože to snižuje kvalitu obrazu a vyžaduje vysoký výkon procesoru.

- Nastavte v souboru SWF vlastnost `_visible` na `false` namísto změny úrovně `_alpha` na 0 nebo 1. Výpočet úrovně `_alpha` pro instanci ve vymezené ploše je náročný na výkon procesoru. Pokud vypnete viditelnost instance, šetříte cykly CPU a paměť, což může u vašich souborů SWF vést k hladší animaci. Namísto odstraňování datových zdrojů z paměti a jejich možného opětovného načítání nastavte vlastnost `_visible` na `false`, což je méně náročné na výkon procesoru.
- Zmenšete počet čar a bodů, které v souboru SWF používáte. Pomocí dialogového okna Optimalizovat křivky (Změnit > Tvar > Optimalizovat) zmenšete počet vektorů v kresbě. Výběrem volby Použít víc průchodů zvýšíte úroveň optimalizace. Optimalizace grafiky zmenšuje velikost souboru, ale její nadměrná komprimace snižuje její kvalitu. Optimalizace křivek ale zmenšuje velikost souboru a zlepšuje výkon souboru SWF. Pro specializovanou optimalizaci křivek a bodů jsou k dispozici programy jiných výrobců, které poskytují různé výsledky.

Chcete-li dosáhnout nejlepších výsledků, vyzkoušejte různé způsoby vytváření animovaného obsahu a každou z těchto voleb otestujte.

Vyšší kmitočet snímků (měřený ve snímcích za sekundu, neboli *fps*) vede k hladké animaci v souboru SWF, ale může být náročný na výkon procesoru, zejména na starších počítačích. Testujte své animace při různých kmitočtech snímků, dokud nenajdete nejnižší možný kmitočet snímků.

Ukázku animace pomocí skriptů najdete na webové stránce ukázek Animate na adrese www.adobe.com/go/learn_fl_samples_cz. Chcete-li zobrazit určitou ukázkou, stáhněte a dekomprimujte soubor zip ukázek a přejděte do složky ActionScript2.0/Animation, kde můžete příslušnou ukázkou otevřít.

Kmitočet snímků a výkon animace

Při přidávání animace do aplikace berte v úvahu kmitočet snímků, na který soubor FLA nastavujete. Kmitočet snímků může ovlivnit výkon souboru SWF a počítače, který ho přehrává. Nastavení kmitočtu snímků na příliš vysokou hodnotu může vést k problémům s procesorem, zejména tehdy, když využíváte mnoho datových zdrojů nebo když k vytváření animace používáte ActionScript.

Nastavení kmitočtu snímků ale musíte brát v úvahu také proto, že ovlivňuje, jak hladce se bude animace přehrávat. Například animace nastavená v inspektoru vlastností na 12 snímků za sekundu (fps) přehrává každou sekundu 12 snímků. Pokud je kmitočet snímků dokumentu nastavený na 24 fps, animace se zobrazuje hladší, než kdyby se přehrávala kmitočtem 12 fps. Animace přehrávaná při 24 fps se ale také přehraje rychleji než při 12 fps, takže celkové trvání (v sekundách) je kratší. Platí tedy, že pokud chcete vytvořit animaci o trvání 5 sekund s použitím vyššího kmitočtu snímků, musíte pro vyplnění daných pěti sekund přidat více dalších snímků než při nižším kmitočtu snímků (a tudíž se zvětší celková velikost souboru animace). Animace o délce trvání 5 sekund při 24 fps má obvykle větší velikost souboru než pětisekundová animace při 12 fps.

Poznámka: Pokud k vytváření animací s použitím skriptů použijete zpracování události `onEnterFrame`, animace se přehrává při kmitočtu snímků dokumentu, což je podobné případu, kdy vytváříte doplnění pohybu v časové ose. Alternativou ke zpracování události `onEnterFrame` je `setInterval` (viz příručka *ActionScript 2.0 Language Reference*). Pokud nechcete být závislí na kmitočtu snímků, můžete volat funkce v určených intervalech. Stejně jako u `onEnterFrame` i zde platí, že čím častěji použijete `setInterval` k volání funkce, tím je animace náročnější na výkon procesoru.

Použijte co nejnižší kmitočet snímků, při kterém se animace při běhu ještě přehrává hladce, což pomůže snížit zátěž procesoru koncového uživatele. Vysoké kmitočty snímků (více než 30 až 40 fps) značně zatěžují procesory a příliš nebo vůbec nemění vzhled animace při běhu.

Kmitočet snímků vyberte pro svou animaci v procesu vývoje co nejdříve. Při testování souboru SWF kontrolujte dobu trvání a velikost souboru SWF animace. Kmitočet snímků značně ovlivňuje rychlost animace.

[Na začátek stránky](#) ¹³

Filtry a výkon souboru SWF

Pokud v aplikaci používáte příliš mnoho filtrů, může to zabírat velké množství paměti, čímž může utrpět výkon Flash Playeru. Protože filmový klip s připojenými filtry má dvě bitmapy, které jsou obě 32-bitové, tyto bitmapy mohou způsobit, že pokud používáte mnoho bitmap, vaše aplikace bude zabírat značné množství paměti. Operační systém počítače může zobrazit chybu z důvodu nedostatku paměti. U moderních počítačů by měly být chyby z důvodu nedostatku paměti vzácné, pokud nepoužíváte efekty filtrů v aplikaci příliš hojně (například pokud byste měli ve vymezené ploše tisíce bitmap).

Pokud by ale došlo k chybě z důvodu nedostatku paměti, provedou se následující akce:

- Pole filtrů se ignoruje.
- Filmový klip se vykreslí s použitím normálního vykreslovacího modulu vektorů.
- Pro filmový klip se neukládají do vyrovnávací paměti žádné bitmapy.

Po výskytu chyby z důvodu nedostatku paměti se filmový klip již nikdy nepokusí použít pole filtrů nebo vyrovnávací paměť bitmap. Dalším faktorem ovlivňujícím výkon přehrávače je hodnota, kterou používáte pro parametr kvality u každého používaného filtru. Vyšší hodnoty vyžadují pro efekt, který se má vykreslit, více kapacity CPU a paměti, zatímco nastavení parametru kvality na nižší hodnotu klade na prostředky počítače menší nároky. Vyhýbejte se používání nadměrného počtu filtrů a pokud možno používejte nižší nastavení kvality.

Poznámka: Pokud se objekt o velikosti 100 obrazových bodů na 100 obrazových bodů dvakrát zvětší, zabere čtyřikrát více paměti, protože rozměry obsahu jsou nyní 200 obrazových bodů na 200 obrazových bodů. Pokud objekt znovu dvakrát zvětšíte, tvar se vykreslí jako objekt 800 obrazových bodů na 800 obrazových bodů, což zabere 64-krát více paměti než původní objekt 100 obrazových bodů na 100 obrazových bodů. Kdykoli použijete filtry v souboru SWF, z kontextové nabídky souboru SWF vypněte volby nabídky zvětšení.

Pokud použijete neplatné typy parametrů, mohou se vyskytnout chyby. Některé parametry filtrů mají také specifický rozsah platnosti. Pokud nastavíte hodnotu ležící mimo platný rozsah, hodnota se změní na platnou hodnotu, která leží uvnitř tohoto rozsahu. Například

kvalita by měla mít pro standardní operaci hodnotu od 1 do 3 a může se nastavit pouze od 0 do 15. Cokoliv, co je nastaveno na hodnotu vyšší než 15, se upraví na 15.

Některé konstruktory mají omezení týkající se délky polí vyžadovaných jako vstupní parametry. Pokud vytvoříte filtr konvoluce nebo filtr barevné matice s neplatným polem (nesprávné velikosti), konstruktor selže a filtr se nepodaří vytvořit. Pokud se pak objekt filtru použije jako položka v poli filtrů filmového klipu, bude takový objekt ignorován.

Tip: Při použití filtru rozostření je pro rozostření X a rozostření Y výhodné používat hodnoty, které jsou mocninou dvou (například 2, 4, 8, 16 a 32). Umožňuje to zrychlit výpočty a zvýšit výkon o 20 až 30 %.

[Na začátek stránky](#)

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti a výkon souboru SWF

Ukládání bitmap do vyrovnávací paměti pomáhá zvyšovat výkon neměnicích se filmových klipů v daných aplikacích. Při nastavení vlastnosti `MovieClip.cacheAsBitmap` nebo `Button.cacheAsBitmap` na `true` Flash Player uloží do vyrovnávací paměti interní bitmapové znázornění filmového klipu nebo instance tlačítka. To může zvýšit výkon u filmových klipů, které obsahují složitý vektorový obsah. U filmového klipu, který má bitmapu uloženou do vyrovnávací paměti, se všechna vektorová data zakreslují do této bitmapy místo na hlavní vymezenou plochu.

Poznámka: Tato bitmapa se zkopíruje na hlavní vymezenou plochu jako neroztažené, neotočené obrazové body přitažené na nejbližší hranice obrazových bodů. Obr. body se mapují individuálně jeden po druhém k rodičovskému objektu. Pokud se hranice bitmapy změní, bitmapa se místo roztažení znovu vytvoří.

Podrobné informace o ukládání instancí tlačítek nebo filmových klipů do vyrovnávací paměti najdete v následujících tématech:

- Informace o ukládání filmových klipů do vyrovnávací paměti a o jejich posunování pomocí jazyka ActionScript najdete v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#).
- Informace o uložení filmového klipu do vyrovnávací paměti najdete v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#).

Vlastnost `cacheAsBitmap` používejte u filmových klipů s převážně statickým obsahem, u kterých se příliš často neprovádí změny velikosti a otáčení. U takových filmových klipů může použití vlastnosti `cacheAsBitmap` vést ke zvýšení výkonu při převádění filmového klipu (když se mění jeho poloha x a y).

Zapnutím ukládání do vyrovnávací paměti u filmového klipu se vytvoří *povrch*, který má několik výhod, například pomáhá rychle vykreslovat složité vektorové animace. V určitých situacích zapnutí ukládání do vyrovnávací paměti výkon nezvýší nebo ho dokonce sníží.

Celkový výkon dat uložených do vyrovnávací paměti závisí na tom, jak složitá jsou vektorová data vašich instancí, kolik dat měníte a zda jste nastavili vlastnost `opaqueBackground`. Pokud měníte malé oblasti, rozdíl mezi použitím povrchu a použitím vektorových dat může být zanedbatelný. Před umístěním aplikace otestujte u své práce oba scénáře.

Kdy použít ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Následující příklady představují typické scénáře, jež ukazují významné výhody zapnutí ukládání bitmap do vyrovnávací paměti optimalizováním vektorové grafiky.

Složitý obraz pozadí Aplikace, která obsahuje složitý obraz pozadí vektorových dat s mnoha podrobnostmi. Chcete-li zvýšit výkon, vyberte obsah, uložte ho do filmového klipu a nastavte vlastnost `opaqueBackground` na `true`. Pozadí se vykresluje jako bitmapa a je možné je rychle překreslit, takže se vaše animace přehrává rychleji.

Rolovací textové pole Aplikace, která zobrazuje velké množství textu v rolovacím textovém poli. Umístěte

textové pole do filmového klipu, které jste nastavili jako rolovací s rolovacími hranicemi (vlastnost scrollRect), což zapne rychlé rolování obrazových bodů pro určenou instanci. Když uživatel roluje instanci filmového klipu, rolované obrazové body se posouvají nahoru a generují nově odkrytou oblast místo nového generování celého textového pole.

Systém s okny Aplikace se složitým systémem překrývajících se oken. Každé okno může být otevřené nebo zavřené (například okna webového prohlížeče). Pokud označíte každé okno jako povrch (nastavíte vlastnost cacheAsBitmap na true), každé okno je izolované a ukládá se do vyrovnávací paměti. Uživatelé mohou přetahovat okna tak, aby se vzájemně překrývala, a každé okno nemusí znovu generovat vektorový obsah.

Kdy se vyvarovat ukládání bitmap do vyrovnávací paměti

Nesprávné použití ukládání bitmap do vyrovnávací paměti může negativně ovlivnit soubor SWF. Při vývoji souboru FLA používajícího povrchy mějte na paměti následující pravidla:

- Nepoužívejte povrchy nadměrně (filmové klipy se zapnutým ukládáním do vyrovnávací paměti). Každý povrch vyžaduje více paměti než normální filmový klip; povrchy zapínejte pouze pro zvýšení výkonu vykreslování.
- Bitmapa uložená do vyrovnávací paměti může zabírat podstatně více paměti než normální instance filmového klipu. Pokud má například filmový klip ve vymezené ploše velikost 250 obrazových bodů na 250 obrazových bodů, při uložení do vyrovnávací paměti může používat 250 kB místo 1 kB v případě normální instance filmového klipu (neuložené do vyrovnávací paměti).
- Vyvarujte se zvětšování zobrazení povrchů uložených do vyrovnávací paměti. Pokud se nadměrně používá ukládání bitmap do vyrovnávací paměti, zabírá to velké množství paměti (viz předchozí bod), zejména pokud zvětšujete obsah.
- Povrchy používejte pro instance filmových klipů, které jsou převážně statické (neanimované). Instanci můžete přetahovat nebo přesunovat, ale obsah instance by se neměl příliš animovat nebo měnit. Pokud například instanci otáčíte nebo transformujete, instance se mění mezi povrchem a vektorovými daty, což se obtížně zpracovává a negativně to ovlivňuje soubor SWF.
- Pokud mísíte povrchy s vektorovými daty, zvyšuje se objem zpracování, které Flash Player (a někdy počítač) musí provádět. Seskupujte povrchy dohromady; například, když vytváříte aplikace s okny.

[Na začátek stránky](#) ¹³

Práce s komponentami ve Flash Playeru

Rámec komponent umožňuje přidávat ke komponentám další funkce, ale to může značně zvyšovat velikost souboru aplikace. Komponenty od sebe vzájemně dědí. Jedna komponenta přidá dokumentu Animate na velikosti, ale následující komponenty, které používají stejný rámec, už nutně nemusejí velikost dále zvýšit. Při přidání komponenty na vymezenou plochu velikost souboru vzrůstá, ale od určitého bodu se ustálí, protože komponenty sdílejí třídy a nové kopie těchto tříd nenačítají.

Pokud používáte více komponent, které nesdílejí stejný rámec, tyto komponenty mohou způsobit značné zvětšení souboru SWF. Například, komponenta XMLConnector do souboru SWF přidá 17 KB a komponenty TextInput přidávají do dokumentu 24 KB. Pokud přidáte komponentu ComboBox, přidá se do souboru 28 KB, protože tato komponenta není součástí rámce žádné předchozí komponenty. Protože komponenta XMLConnector používá přiřazení dat, třídy do souboru SWF přidají 6 KB. Dokument, který používá všechny tyto komponenty, má 77 KB ještě předtím, než do souboru přidáte cokoli dalšího. Pečlivě zvažujte velikost souboru SWF při přidávání nové komponenty do dokumentu.

Komponenty musí existovat v knihovně nadřazeného souboru SWF. Například, aplikace musí mít kopii komponent, které používá ve své knihovně, i pokud jsou tyto komponenty vyžadované pouze podřízenými soubory SWF načítanými při běhu. To je nezbytné pro zajištění správné funkce komponent a nepatrně to zvyšuje čas stahování nadřazeného souboru SWF. Nadřazená (rodičovská) knihovna se ale nedědí ani nesdílí v souborech SWF, které načítáte do rodičovského souboru. Každý podřízený (dceřiný) soubor SWF se musí stahovat do aplikace se svou vlastní kopií stejných komponent.

Pokud plánujete publikovat soubor SWF se zpětnou kompatibilitou, musíte dobře vědět, které komponenty

tuto schopnost mají. Následující tabulka uvádí informace o dostupnosti komponenty v různých verzích Flash Playeru:

Komponenty	Flash Player 6 (6.0.65.0) a starší	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 a 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Není podporováno	Není podporováno	Není podporováno	Podporováno
ActionScript 2.0	Podporováno	Podporováno	Podporováno	Podporováno
Sada komponent V2 UI	Není podporováno	Podporováno	Podporováno	Podporováno
Komponenty médií	Není podporováno	Není podporováno	Podporováno	Podporováno
Datové komponenty	Není podporováno	Není podporováno	Podporováno	Podporováno

Pokud mají komponenty V2 UI fungovat, musíte odznačit volbu Optimalizovat pro Flash Player 6r65 v Nastavení publikování.

[Na začátek stránky](#)

Optimalizace stylů komponent a výkon

Volání `setStyle` je při použití jazyka ActionScript 2.0 voláním s jedním z nejvyšších nároků na výkon procesoru v rámci komponent. Volání `setStyle` se provádí účinně, ale toto volání je velmi náročné v důsledku způsobu jeho implementace. Volání `setStyle` není vždy ve všech aplikacích nezbytné, ale pokud je používáte, berte v úvahu jeho vliv na výkon.

Chcete-li zvýšit výkon, můžete změnit styly ještě před jejich načtením, výpočtem a aplikováním na objekty v příslušném souboru SWF. Pokud můžete změnit styly před načtením a výpočtem stylů, nemusíte volat `setStyle`.

Chcete-li zvýšit výkon při použití stylů, při spouštění objektů nastavte vlastnosti pro každý objekt. Pokud dynamicky připojujete instance na vymezenou plochu, nastavte vlastnosti v `initObj` ve volání, které provádíte pro `createClassObject()`, jak znázorňuje následující ActionScript:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

U instancí, které umísťujete přímo na vymezenou plochu, můžete pro každou instanci použít `onClipEvent()`, nebo můžete použít podtřídy (doporučená varianta). Informace o podtřídách najdete v části o psaní podtříd v dokumentu [Učíme se jazyk ActionScript 2.0](#).

Pokud musíte změnit styl svých komponent, můžete zlepšit efektivitu ve své aplikaci použitím komponenty Loader. Chcete-li implementovat několik stylů v různých komponentách, umístěte každou komponentu do jejího vlastního souboru SWF. Pokud změníte styly na komponentě Loader a znovu načtete soubor SWF, komponenty v souboru SWF se znovu vytvoří. Při novém vytvoření komponenty se vyprázdní vyrovnávací paměť stylů a obnoví se styl pro danou komponentu a znovu se na ni vytvoří odkaz.

Poznámka: Chcete-li aplikovat jediný styl na všechny instance komponenty ve svém souboru SWF, změňte styl globální s použitím `_global.styles.ComponentName`.

[Na začátek stránky](#)

Používání knihoven sdílených za běhu

Někdy můžete zkrátit čas stahování použitím knihoven sdílených za běhu. Tyto knihovny jsou obvykle nutné pro větší aplikace nebo tehdy, když mnoho aplikací ve webovém místě používá stejné komponenty nebo symboly. Externalizací společných datových zdrojů souborů SWF dosáhnete, že nemusíte stahovat třídy opakovaně. První soubor SWF, který používá sdílenou knihovnu, má delší dobu stahování, protože se načítá jak soubor SWF, tak i knihovna. Knihovna se ukládá do vyrovnávací paměti v počítači uživatele a pak tuto knihovnu využívají všechny následné soubory SWF. Tento proces může značně zlepšit čas stahování pro některé větší aplikace.

[Na začátek stránky](#) ¹³

Zobrazování speciálních znaků

Počítačové operační systémy mají specifickou kódovou stránku, která určuje místní nastavení. Například počítač v Japonsku má jinou kódovou stránku než počítač v Anglii. Flash Player 5 a starší verze se při zobrazování textu spoléhaly na kódovou stránku; Flash Player 6 a pozdější verze používají k zobrazování textu kódování Unicode. Unicode je spolehlivější a standardizovaná možnost zobrazování textu, protože se jedná o univerzální znakovou sadu obsahující znaky pro všechny jazyky. Většina současných aplikací používá Unicode.

K zobrazení speciálních znaků v přehrávači Flash Player verze 6 a novější můžete použít escape sekvence Unicode. Ne všechny znaky se ale zobrazují správně, pokud načtete text, který není kódovaný UTF-8 nebo UTF-16 (Unicode) nebo pokud k zobrazení speciálních znaků nepoužijete escape sekvence Unicode. Chcete-li si prohlédnout celou sadu kódových tabulek Unicode, navštivte webové místo Unicode na adrese Unicode.org. Seznam běžně používaných escape sekvencí najdete v tabulce uvedené níže v této sekci.

Aplikace, které nejsou založené na Unicode, používají k vykreslení znaků na stránce kódovou stránku operačního systému. V tomto případě znaky, které vidíte, určuje kódová stránka, proto se znaky zobrazují správně pouze tehdy, když kódová stránka v operačním systému uživatele odpovídá kódové stránce aplikace. Kódová stránka, která byla použita k vytvoření souboru SWF, musí odpovídat kódové stránce v počítači koncového uživatele. Není vhodné používat kódové stránky pro aplikace, které může používat mezinárodní publikum; v tomto případě použijte místo nich Unicode.

Použití `System.useCodepage` ve vašem kódu vynutí v souboru SWF používání kódové stránky systému namísto Unicode.

Tento proces používejte pouze tehdy, když z externího umístění načítáte text kódovaný jinak než v Unicode a když je tento text kódovaný pomocí stejné kódové stránky, jakou používá počítač uživatele. Pokud jsou obě tyto podmínky splněné, text se zobrazuje bez problémů. Pokud nejsou obě tyto podmínky splněné, použijte pro formátování textu Unicode a escape sekvence Unicode. Chcete-li použít escape sekvenci, přidejte do Snímku 1 časové osy následující ActionScript 2.0:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);  
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Tento skript jazyka ActionScript vytvoří textové pole a vloží do textového pole text, který zahrnuje symbol copyrightu (©).

Chcete-li vytvořit soubor SWF používající kódovou stránku operačního systému, je nutné to určit pomocí vlastnosti `useCodepage`. Když aplikace Animate exportuje soubor SWF, je výchozím formátem text Unicode a parametr `System.useCodepage` se nastaví na `false`. S problémy se můžete setkat při zobrazování speciálního textu nebo textu v mezinárodních systémech, kde může použití kódové stránky systému pravděpodobně vyřešit problém nesprávně zobrazovaného textu. Použití `System.useCodePage` je ale vždy až poslední možnost.

Chcete-li použít kódovou stránku systému, umístěte následující řádek kódu ActionScript 2.0 do snímku 1 časové osy:

```
System.useCodepage = true;  
<< need an AS3 example here as well. See  
dev/qa. >>
```

Poznámka: Speciální znak se může zobrazit pouze tehdy, pokud je daný znak zahrnut v písmu použitém v počítači uživatele. Pokud si nejste jistí, vložte příslušný znak nebo písmo do souboru SWF.

Následující tabulka obsahuje mnohé z obvykle používaných escape sekvencí Unicode.

Popis znaku	Escape sekvence Unicode
Em pomlčka (—)	\u2014
znak registrované značky (®)	\u00AE
znak copyrightu (©)	\u00A9
znak obchodní značky (™)	\u2122
znak Euro (€)	\u20AC
zpětné lomítko (\)	\u005C
lomítko (/)	\u002F
počáteční složená závorka ({)	\u007B
koncová složená závorka (})	\u007D
větší než (<)	\u003C
menší než (>)	\u003E
hvězdička (*)	\u002A

[Na začátek stránky](#) ¹³

Testování výkonu stahování dokumentu

Flash Player se pokouší dodržet kmitočet snímků, který jste nastavili; skutečný kmitočet snímků během přehrávání se u různých počítačů může lišit. Jakmile stahovaný dokument dosáhne určitého snímku předtím, než se stáhnou potřebná data takového snímku, dokument se pozastaví, dokud nejsou data přijata.

Chcete-li graficky zobrazit výkon stahování, použijte Profilování připojení znázorňující pro každý snímek, kolik dat se odeslalo, podle rychlosti modemu, kterou jste určili.

Poznámka: (pouze verze Animate CC) Funkce Profilování připojení není ve verzi Animate CC k dispozici. Můžete místo ní zvolit nástroj Adobe Scout, který použijete s aplikací Animate. Další informace naleznete v tématu [Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Animate](#).

Při simulaci rychlosti stahování používá aplikace Animate odhady typického výkonu internetu, ne přesnou rychlost modemu. Pokud například pro simulaci vyberete rychlost modemu 28,8 Kb/s, aplikace Animate nastaví skutečnou rychlost na 2,3 Kb/s, což odpovídá obvyklému výkonu internetu. Profilování také kompenzuje podporu přídavné komprimace pro soubory SWF, která zmenšuje velikost souboru a zlepšuje výkon streamování.

Při streamování externích souborů SWF, souborů GIF a XML a proměnných do přehrávače pomocí volání jazyka ActionScript, například `loadMovie` a `getUrl`, se data posílají rychlostí nastavenou pro streamování. Rychlost streamu pro hlavní soubor SWF se snižuje na základě omezení šířky pásma připojení, které způsobují dodatečné požadavky na data. Otestujte svůj dokument při každé rychlosti a na každém počítači, který zamýšlíte podporovat; tím zabezpečíte, že dokument nebude přetěžovat nejpomalejší připojení a počítač, pro který je navržený.

Můžete také vygenerovat zprávu o snímcích, které zpomalují přehrávání, a pak v těchto snímcích optimalizovat nebo odstranit některou část obsahu.

Chcete-li změnit nastavení pro soubor SWF vytvořený s použitím příkazů Testovat film a Testovat scénu, použijte Soubor > Nastavení publikování.

Testování výkonu stahování

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte položky Ovládání > Testovat scénu nebo Ovládání > Testovat.

Pokud testujete scénu nebo dokument, publikuje aplikace Animate aktuální výběr jako soubor SWF a použije při tom nastavení v dialogovém okně Nastavení publikování. Soubor SWF se otevře v novém okně a okamžitě se začne přehrávat.

- Vyberte Soubor > Otevřít a vyberte soubor SWF.

2. Vyberte Zobrazení > Nastavení stahování a výběrem rychlosti stahování určete rychlost streamování, které má aplikace Animate simulovat. Chcete-li zadat vlastní uživatelské nastavení, vyberte Přizpůsobit.

3. Chcete-li zobrazit graf výkonu stahování, při prohlížení souboru SWF vyberte Zobrazení > Profilování připojení.

Levá strana okna profilování zobrazuje informace o dokumentu, jeho nastavení, jeho stavu a streamech, pokud jsou nějaké v dokumentu zahrnuty.

Pravá část okna profilování zobrazuje záhlaví a graf časové osy. Každý sloupec v grafu představuje jednotlivý snímek dokumentu. Velikost sloupce odpovídá velikosti tohoto snímku v bytech. Červená čára pod záhlavím časové osy vyznačuje, zda se daný snímek streamuje v reálném čase s aktuální rychlostí modemu nastavenou v nabídce Ovládání. Pokud sloupec zasahuje nad červenou čáru, dokument musí čekat, než se tento snímek načte.

Poznámka: (pouze verze Animate CC) Funkce Profilování připojení není ve verzi Animate CC k dispozici. Můžete místo ní zvolit nástroj Adobe Scout, který použijete s aplikací Animate. Další informace naleznete v tématu [Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Animate](#).

4. Chcete-li vypnout nebo zapnout streamování, vyberte Zobrazení > Simulovat stahování.

Pokud vypnete streamování, dokument se spustí znovu bez simulace připojení k webu.

Poznámka: (pouze verze Animate CC) Možnost Simulovat stahování není ve verzi Animate CC k dispozici.

5. Kliknutím na sloupec grafu zobrazíte nastavení pro odpovídající snímek v levém okně a zastavíte dokument.

6. V případě potřeby nastavte zobrazení grafu jedním z následujících úkonů:

- Chcete-li zobrazit, které snímky způsobují pozastavení, vyberte Zobrazení > Graf streamování.

Tento výchozí pohled zobrazuje střídavé světle šedé a tmavě šedé bloky, které znázorňují každý snímek. Strana každého bloku označuje jeho relativní velikost v bytech. První snímek uchovává obsah symbolu, proto je často větší než ostatní snímky.

- Chcete-li zobrazit velikost jednotlivých snímků, vyberte Zobrazení > Graf snímek po snímku.

Toto zobrazení pomáhá určit, které snímky přispívají k prodlevám při streamování. Pokud některý blok snímku zasahuje nad červenou čáru v grafu, Flash Player zastaví přehrávání, dokud se nestáhne celý snímek.

7. Zavřením testovacího okna se vrátíte zpět do vývojového prostředí.

Po nastavení testovacího prostředí s pomocí Profilování připojení můžete otevřít libovolný soubor SWF přímo v tomto testovacím prostředí. Soubor se otevře v okně přehrávače Flash Player s použitím Profilování připojení a dalších vybraných voleb zobrazení.

Poznámka: (pouze verze Animate CC) Funkce Profilování připojení není ve verzi Animate CC k dispozici. Můžete místo ní zvolit nástroj Adobe Scout, který použijete s aplikací Animate. Další informace naleznete v tématu [Používání nástroje Adobe Scout s aplikací Animate](#).

Generování závěrečné zprávy

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a klepněte na záložku Animate.
2. Vyberte Vytvořit zprávu o velikosti.
3. Klikněte na Publikovat.

Aplikace Animate vygeneruje textový soubor s příponou .txt (pokud má soubor dokumentu název mujFilm.fla, textový soubor bude mít název mujFilm Report.txt). Zpráva uvádí velikost každého snímku, tvaru, textu, zvuku, videa a jazyka ActionScript podle jednotlivých snímků.

Společnost Adobe také doporučuje

- [Přehled publikování](#)
- [Konvence videa](#)
- [Ladění jazyka ActionScript 3.0](#)



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

Osvědčené postupy – Konvence chování

O konvencích chování

Porovnání kódu v časové ose s kódem v objektu

Kdy používat chování

Jednotné používání chování

Sdílení souborů používajících chování

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O konvencích chování

Chování jsou předem napsané části kódu jazyka ActionScript 2.0, které můžete přidávat do částí souboru FLA. Mnoho vývojářů vkládá kód jazyka ActionScript do jednoho nebo několika snímků v hlavní časové ose nebo do externích souborů jazyka ActionScript. Při použití chování se ale kód místo umístění do časové osy občas umístí přímo do instancí symbolu (například tlačítek, filmových klipů nebo komponent).

Chování nejsou podporována v jazyku ActionScript 3.0.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Porovnání kódu v časové ose s kódem v objektu

Chcete-li se vyhnout problémům, které přináší decentralizovaný kód jazyka ActionScript 2.0, dokument používající chování pečlivě naplánujte. Mnoho vývojářů neumísťuje ActionScript do instancí symbolů a místo toho vkládá svůj kód do časové osy nebo do tříd. Protože chování přidávají kód do mnoha míst v souboru FLA, příslušný ActionScript není centralizovaný a může být obtížné ho vyhledávat. Není-li kód centralizovaný, je obtížné porozumět vzájemným interakcím mezi zlomky kódu a nelze psát elegantní kód. Decentralizovaný kód může vést k problémům při ladění kódu nebo při úpravách souborů.

Pokud používáte chování, vyzkoušejte následující funkce usnadňující práci s chováním a decentralizovaným jazykem ActionScript:

Procházení skriptů Usnadňuje vyhledávání a úpravy kódu na časové ose nebo kódu v jednotlivých objektech pomocí panelu Akce.

Hledat a nahradit Umožňuje v souboru FLA hledat řetězce a nahrazovat je jinými.

Přichycení skriptů Umožňuje přidržet několik skriptů z různých objektů a pracovat s nimi souběžně v panelu Akce. Tato metoda funguje nejlépe ve spojení s navigátorem pro skripty.

Průzkumník filmu Umožňuje prohlížet a uspořádat obsah souboru FLA a vybírat prvky (včetně skriptů) pro další úpravy.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Kdy používat chování

Hlavním rozdílem mezi souborem FLA s chováními a souborem FLA bez chování je pracovní postup, který

musíte použít pro úpravu projektu. Pokud používáte chování, musíte vybrat každou instanci ve vymezené ploše, nebo vybrat vymezenou plochu, otevřít panel Akce nebo Chování a pak provést změny. Pokud píšete svůj vlastní ActionScript a umísťujete celý svůj kód do hlavní časové osy, musíte provádět změny pouze v časové ose.

Pokud máte soubor FLA se symboly, můžete vybrat jednu z instancí ve vymezené ploše a pomocí nabídky Přidat na panelu Chování přidat do této instance požadované chování. Chování, které vyberete, automaticky přidá kód, který se připojí k dané instanci s použitím „objektového kódu“, například obslužné metody `on()`. Můžete také vybrat snímek na ose a přidat různá chování do snímku pomocí panelu Chování.

Rozhodněte, jak se má rozčlenit příslušný soubor FLA. Prozkoumejte, jak a kde je možné v daném souboru FLA použít chování a ActionScript. Vezměte v úvahu následující aspekty:

- Jaký kód příslušná chování obsahují?
- Musíte pozměnit kód chování? Pokud ano, tedy jak moc? Pokud je nutné kód chování v jakékoli míře měnit, chování nepoužívejte. Jednotlivá chování obvykle nelze upravovat pomocí panelu Chování, pokud jste provedli změny v daném jazyku ActionScript. Chcete-li významně upravovat chování v panelu Akce, je obvykle snadnější, když napíšete všechny ActionScript sami v centralizovaném umístění.
- Jaký jiný ActionScript potřebujete, a musí jiný ActionScript spolupracovat s kódem chování? Ladění a úpravy je snadnější provádět z ústředního umístění. Například, pokud se kód v časové ose a chování umístěná v objektech vzájemně ovlivňují, chování nepoužívejte.
- Kolik chování musíte použít a na které místo je plánujete vložit do souboru FLA? Pokud jsou všechna vaše chování umístěna do časové osy, mohou ve vašem dokumentu dobře fungovat. Jinak řečeno, váš pracovní postup nemusí být ovlivněn, pokud použijete pouze malý počet chování. Pokud ale používáte mnoho chování pro velké množství instancí objektů, vytvoření vlastního kódu v časové ose nebo v externích souborech jazyka ActionScript může být efektivnější.

Nezapomínejte, že ActionScript 3.0 nepodporuje chování.

[Na začátek stránky](#) 

Jednotné používání chování

Pokud jsou chování vaším hlavním nebo jediným zdrojem jazyka ActionScript, používejte je v celém dokumentu stále stejným a jednotným způsobem. Chování používejte, pokud máte v souboru FLA málo dodatečného kódu nebo vůbec žádný, případně pokud máte zavedený jednotný systém pro správu použitých chování.

Jestliže přidáte ActionScript do souboru FLA, umísťujte kód do stejného místa, kam přidáváte chování, a dokumentujte, jak a kam jste kód přidali.

Pokud například vkládáte kód do instancí ve vymezené ploše (kód objektů), do hlavní časové osy (skripty snímků) a také do externích souborů AS, prozkoumejte strukturu souboru. Máte-li kód ve všech těchto místech, bude obtížné projekt spravovat. Pokud ale budete používat chování logicky a svůj kód rozčleníte tak, aby fungoval určitým způsobem – ohraničením těchto chování (kdy vše umístíte do instancí objektů) – alespoň váš pracovní postup bude jednotný. Případné budoucí úpravy dokumentu se budou provádět snadněji.

[Na začátek stránky](#) 

Sdílení souborů používajících chování

Pokud plánujete sdílet váš soubor FLA s ostatními uživateli a používáte ActionScript umístěný do objektů (například filmových klipů), může být pro tyto uživatele obtížné najít umístění vašeho kódu, i když k prohledávání dokumentu používají Průzkumník filmu.

Pokud pracujete se složitým dokumentem, dokumentujte používání chování. Podle velikosti aplikace vytvořte vývojový diagram nebo seznam, případně použijte kvalitní komentáře k dokumentaci v ústředním umístění na hlavní časové ose.

Pokud vytváříte soubor FLA s kódem umístěným v mnoha místech v celém dokumentu a plánujete sdílet soubor, ponechte poznámku ve Snímku 1 v hlavní časové ose, aby oznamoval uživatelům, kde mají hledat kód a jak je soubor členěný. Následující příklad ukazuje poznámku (ve Snímku 1), který oznamuje uživatelům umístění jazyka ActionScript:

```
/*  
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.  
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript  
*/
```

Poznámka: Tento postup není nutný, pokud lze příslušný kód snadno najít, dokument se nesdílí, nebo pokud je veškerý váš kód umístěný ve snímcích v hlavní časové ose.



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](#)

[Přízpůsobení kontextových nabídek v dokumentech \(CS5.5\)](#)

[Konfigurační složky instalované s programem Flash \(CS5.5\)](#)

[Na začátek stránky](#)

Změna nastavení publikování jazyka ActionScript

Když vytvoříte nový dokument FLA, aplikace Animate CC (dříve Flash Professional CC) se zeptá, jakou verzi jazyka ActionScript chcete použít. Toto nastavení můžete změnit, pokud se později rozhodnete napsat skript v jiné verzi jazyka ActionScript.

Poznámka: Jazyk ActionScript 3.0 není kompatibilní s jazykem ActionScript 2.0. Kompilátor jazyka ActionScript 2.0 může kompilovat veškerý kód jazyka ActionScript 1.0 s výjimkou syntaxe lomítka (/), která se používá k označení cesty filmového klipu (například `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Chcete-li se vyhnout tomuto problému, buď přepište kód pomocí tečkové (.) notace, nebo vyberte kompilátor ActionScriptu 1.0.

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. Z nabídky Skript vyberte verzi jazyka ActionScript.

[Na začátek stránky](#)

Soubory tříd a konfigurační soubory

Když nainstalujete aplikaci Animate, do vašeho systému se umístí několik konfiguračních složek a souborů vztahujících se k jazyku ActionScript. Pokud tyto soubory upravujete, abyste přizpůsobili vývojové prostředí, vytvořte si zálohu původních souborů.

Složka tříd jazyka ActionScript Obsahuje všechny vestavěné třídy jazyka ActionScript 2.0 (soubory AS). Typické cesty k této složce jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
 - Macintosh: Pevný disk/Users/uživatel/Library/Application Support/Adobe/Animate 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 jazyka ActionScript. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\

- Macintosh: Pevný disk/Users/*uživatel*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*jazyk*/Configuration/Include

Konfigurační soubor ActionsPanel.xml Zahrnuje konfigurační soubor pro rady při psaní kódu jazyka ActionScript. Konfiguraci každé verze jazyků ActionScript a JavaScript a prostředí Flash Lite zajišťují samostatné soubory. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/*uživatel*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*jazyk*/Configuration/ActionsPanel

Konfigurační soubor AsColorSyntax.xml Konfigurační soubor pro barevné zvýrazňování syntaxe kódu jazyka ActionScript. Umístění jsou následující:

- Windows 7 a 8: Pevný disk\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Pevný disk/Users/*uživatel*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*jazyk*/Configuration/ActionsPanel

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Deklarace třídy dokumentu jazyka ActionScript 3.0

Když používáte ActionScript 3.0, soubor SWF může mít přiřazenou třídu nejvyšší úrovně. Tato třída se nazývá třída dokumentu. Když Flash Player načte SWF, vytvoří se instance této třídy a stane se objektem nejvyšší třídy pro soubor SWF. Tímto objektem souboru SWF může být instance libovolné vlastní třídy, kterou zvolíte.

Například soubor SWF, který implementuje komponentu kalendáře, může mít jako třídu nejvyšší úrovně přiřazenou třídu Calendar, která má náležité metody a vlastnosti pro komponentu kalendáře. Když se soubor SWF načte, vytvoří aplikace Flash Player instanci této třídy Calendar.

1. Zrušte výběr všech objektů ve vymezené ploše a na časové ose tím, že klepnete do prázdné části vymezené plochy. Tím se zobrazí vlastnosti dokumentu v inspektoru Vlastnosti.
2. Zadejte v inspektoru vlastností v textovém poli Třída dokumentu název tohoto souboru jazyka ActionScript pro tuto třídu. Vynechejte příponu názvu souboru .as.

Poznámka: Informace o třídě dokumentu můžete také zadat v dialogovém okně Nastavení publikování.

Poznámka: Nebo zadejte název třídy v souboru SWC propojený s cestou knihovny, kterou chcete nastavit jako třídu dokumentu.

[Na začátek stránky](#) ¹²

Nastavení umístění souborů jazyka ActionScript

Abyste mohli použít třídu jazyka ActionScript, kterou jste definovali, musí aplikace Animate vyhledat externí soubory jazyka ActionScript s definicí této třídy. Seznam složek, ve kterých aplikace Animate vyhledává definice tříd, se v jazyce ActionScript 2.0 nazývá *cesta pro třídy* a v jazyce ActionScript 3.0 se nazývá *zdrojová cesta*. Cesty pro třídy a zdrojové cesty existují na aplikační (globální) úrovni i na úrovni dokumentů. Další informace o cestách pro třídy naleznete v části o třídách v dokumentu [Učíme se ActionScript 2.0 v aplikaci Adobe Animate](#) nebo v části Balíčky v dokumentu [Učíme se ActionScript 3.0](#).

V aplikaci Animate lze nastavit následující umístění jazyka ActionScript:

- ActionScript 2.0
 - Úroveň aplikace (dostupná pro všechny soubory AS2 FLA):
 - Třída pro cesty (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)

- Úroveň dokumentu (dostupná pouze pro soubor FLA, který určuje jeho cestu):
 - Třída pro cesty (nastavená v okně Nastavení publikování)
- ActionScript 3.0
 - Úroveň aplikace (dostupná pro všechny soubory AS3 FLA):
 - Zdrojová cesta (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Cesta knihovny (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Externí cesta knihovny (nastavená v předvolbách jazyka ActionScript)
 - Úroveň dokumentu (dostupná pouze pro soubor FLA, který určuje tyto cesty):
 - Zdrojová cesta (nastavená v okně Nastavení publikování)
 - Cesta knihovny (nastavená v okně Nastavení publikování)
 - Třída dokumentu (nastavená v inspektoru vlastností dokumentu)




Cesta knihovny určuje umístění předem nakompilovaného kódu jazyka ActionScript, který je obsažený ve vámi vytvořených souborech SWC. Soubor FLA, který tuto cestu určuje, načítá každý soubor SWC na nejvyšší úrovni této cesty a každé další zdroje kódu, které jsou určeny v samotných souborech SWC. Pokud použijete cestu knihovny, nezapomeňte, že žádný zkompilevaný kód v těchto souborech SWC nesmí být duplikován v nezkompilovaných souborech jazyka ActionScript ve zdrojové cestě. Nadbytečný kód bude kompilací vašeho souboru SWF zpomalovat.

Můžete určit více cest, které má aplikace Animate prohledat. 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: ActionScript 2.0 je v aplikaci Animate CC zastaralý. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

Nastavení cesty pro třídy na úrovni dokumentu:




1. Zvolte Soubor > Nastavení publikování a klikněte na Flash.
2. Ujistěte se, že v rozbalovací nabídce Verze ActionScriptu je vybraná volba ActionScript 2,0, a klikněte 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 cestám pro třídy přidat složku, klikněte na tlačítko Vyhledat cestu , najděte složku, kterou chcete přidat, a klikněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li do seznamu Cesta pro třídy přidat další řádek, klikněte 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 dvakrát klikněte na cestu v seznamu Cesta pro třídy, zadejte požadovanou cestu a klikněte na OK.
 - Chcete-li některou složku z cesty pro třídy odstranit, vyberte danou cestu v seznamu Cesta pro třídy a klikněte 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 klikněte 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. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a klikněte na Animate.
2. Ujistěte se, že v rozbalovací nabídce Verze jazyka ActionScript je vybraná volba ActionScript 3,0, a klikněte 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 složku, klikněte na kartu Zdrojová cesta a pak na tlačítko Vyhledat cestu , přejděte ke složce, kterou chcete přidat, a klikněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li do seznamu Zdrojová cesta přidat další řádek, klikněte 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 dvakrát klikněte na cestu v seznamu Zdrojová cesta, zadejte požadovanou cestu a klikněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li některou složku ze zdrojové cesty odstranit, vyberte ji v seznamu Zdrojová cesta a klikněte na tlačítko Odstranit z cesty .

Nastavení zdrojové cesty na úrovni aplikace:

1. Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Macintosh) a klikněte 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 klikněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript.
3. V dialogovém okně Další nastavení jazyka ActionScript 3.0 klikněte 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, dvakrát klikněte 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. Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Animate > Předvolby (Macintosh) a klikněte na kategorii jazyka ActionScript.
2. Klepněte na tlačítko Nastavení jazyka ActionScript 3.0 a přidejte cesty do seznamu Cesta knihovny.

[Na začátek stránky](#) 

Podmíněné kompilování jazyka ActionScript

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

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

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

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

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

```
public function CondCompTest() {  
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");  
    }  
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");  
    }  
}
```

Definice konstanty konfigurace pomocí dialogového okna Nastavení publikování:

1. Vyberte příkaz Soubor > Nastavení publikování.
2. 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: Kompilátor aplikace Animate deklaruje konfigurační jmenný prostor `CONFIG` automaticky. Vlastní jmenné prostory konfigurace můžete přidat tím, že je v nastavení publikování zadáte i s názvem konstanty a pomocí následující syntaxe je přidáte do kódu jazyka ActionScript:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Zadejte pro konstantu požadovanou hodnotu (`true` nebo `false`). Chcete-li vypnout nebo zapnout kompilování určitých řádků kódu, můžete tuto hodnotu změnit.

[Na začátek stránky](#)

Přizpůsobení kontextových nabídek v dokumentech (CS5.5)

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.

K přizpůsobení kontextových nabídek aplikace Flash Player 7 slouží v jazyce ActionScript 2.0 objekty `ContextMenu` a `ContextMenuItem`. Další informace o používání těchto objektů naleznete 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.

[Na začátek stránky](#)

Konfigurační složky instalované s programem Flash (CS5.5)

Aplikace Flash umístí do vašeho systému při instalaci aplikace několik konfiguračních složek. V konfiguračních složkách jsou soubory spojené s aplikací uspořádány do příslušných úrovní uživatelského přístupu. Když pracujete s jazykem ActionScript® nebo jeho komponentami, můžete chtít zobrazit obsah těchto složek. Konfigurační složky aplikace Flash jsou následující:

Konfigurační složka na úrovni aplikace

Protože je na úrovni aplikace, uživatelé bez oprávnění správce nemají do této složky právo zápisu. Typické cesty k této složce jsou následující:

- V Microsoft Windows XP nebo Microsoft Windows Vista vyhledejte *startovací disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\jazyk\Configuration*.
- Na Macintoshi vyhledejte *Macintosh HD/Aplikace/Adobe Flash CS3/Configuration/*.

Složka pro 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).



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

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

Nastavení publikování v Animate

[Nastavení publikování pro dokument HTML5 Canvas](#)
[Nastavení publikování pro soubory SVG](#)
[Nastavení publikování pro dokument WebGL](#)
[Nastavení publikování pro aplikace AIR v systému Android](#)
[Nastavení publikování pro aplikace AIR v systému iOS](#)
[Nastavení publikování pro aplikace AIR ve stolním počítači](#)
[Nastavení publikování pro soubory Animate \(.swf\)](#)
[Nastavení publikování pro soubory SWC a projektory](#)
[Nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper](#)
[Zadání nastavení publikování pro zjištění přehrávače Flash Player](#)
[Nastavení publikování pro soubory GIF](#)
[Nastavení publikování pro soubory JPEG](#)
[Nastavení publikování pro soubory PNG](#)
[Nastavení publikování pro export OAM](#)
[Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování](#)
[Používání profilů publikování](#)

[Na začátek stránky](#) ¹

Nastavení publikování pro dokument HTML5 Canvas

Informace o nastavení publikování pro dokument HTML5 Canvas najdete tomto článku.

[Na začátek stránky](#) ¹

Nastavení publikování pro soubory SVG

Informace o nastavení publikování pro export souboru SVG získáte v tomto článku.

[Na začátek stránky](#) ¹

Nastavení publikování pro dokument WebGL

Informace o nastavení publikování pro dokument WebGL získáte v tomto článku.

[Na začátek stránky](#) ¹

Nastavení publikování pro aplikace AIR v systému Android

Informace o nastavení publikování v systému iOS najdete v tomto článku.

[Na začátek stránky](#) ¹

Nastavení publikování pro aplikace AIR v systému iOS

Nastavení publikování pro aplikace AIR ve stolním počítači

Informace o nastavení publikování v systému iOS najdete v tomto článku.

Nastavení publikování pro soubory Animate (.swf)

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 Animate CC je podporován pouze jazyk ActionScript 3.0.

3. Chcete-li určit míru komprese bitmap, klepněte v levém sloupci na kategorii Animate a upravte hodnotu Kvalita JPEG. Při použití nižší kvality obrazu vznikne menší soubor; při použití vyšší kvality obrazu vznikne větší soubor. Vyzkoušejte různá nastavení, abyste určili nejvhodnější poměr velikosti a kvality; hodnota 100 poskytuje nejvyšší kvalitu a nejmenší míru komprese.

Chcete-li vytvořit snímky JPEG s vysokou kompresí s vyhlazeným vzhledem, zvolte Povolit odblokování JPEG. Tato možnost redukuje typické artefakty vzniklé kompresí JPEG, například běžný výskyt bloků 8x8 pixelů v obrazu. Některé obrázky JPEG mohou ztrácet některé detaily, pokud bude tato možnost vybrána.

4. Chcete-li nastavit vzorkovací kmitočet a kompresi pro všechny zvukové streamy nebo zvuky událostí v souboru SWF, klepněte na hodnoty vedle položek Zvukový stream nebo Zvuková událost a vyberte volby podle potřeby.

Poznámka: Zvukový stream se začne přehrávat, jakmile se načte dostatek dat pro prvních několik snímků, a je synchronizován s časovou osou. Zvuk události se nepřehraje, dokud se celý nenačte, a pak hraje tak dlouho, dokud není explicitně zastaven.

5. Chcete-li změnit nastavení pro jednotlivé zvuky vybrané v části Zvuk v inspektoru Vlastnosti, zvolte Nahradit nastavení zvuku. Chcete-li vytvořit menší, ne zcela věrnou verzi souboru SWF, vyberte tuto volbu.

Poznámka: Pokud je volba Nahradit nastavení zvuku vypnutá, Animate prozkoumá všechny streamingové zvuky v dokumentu (včetně zvuků v importovaném videu) a publikuje všechny zvukové streamy v nejvyšším individuálním 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 novější. 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) Vyexportuje všechny skryté vrstvy dokumentu Animate. Když volbu Exportovat skryté vrstvy vypnete, všechny vrstvy (včetně vrstev vnořených uvnitř filmových klipů) označené jako skryté se ve výsledném souboru SWF nevyexportují. Pokud tedy nastavíte určité vrstvy jako neviditelné, můžete snadno testovat různé verze dokumentů Animate.

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 Animate podle jednotlivých souborů.

Příkazy Vynechat sledování Určuje, že Animate má v aktuálním souboru SWF ignorovat výraz akce ActionScript `trace`. Když vyberete tuto volbu, informace z akcí `trace` se nebudou v panelu Výstup zobrazovat. Další informace viz Panel Výstup - přehled.

Povolit ladění Aktivuje Debugger a umožní vzdálené ladění souboru SWF Animate. Umožňuje použít u vašeho souboru SWF ochranu heslem.

Zabránění importu Zabraňuje ostatním uživatelům importovat soubor SWF a převést ho zpět na dokument FLA. Umožňuje použít u vašeho souboru SWF Animate ochranu heslem.

8. **(Pouze Animate 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 Animate 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 modulu Debugger viz [Ladění jazyka ActionScript 1.0 a 2.0](#). Pokud používáte ActionScript 3.0, prostudujte si téma Ladění skriptu ActionScript 3.0.
Poznámka: Animate CC nepodporuje ActionScript 1.0 a 2.0. Další informace naleznete v tématu Otevírání souborů Flash Pro CS6 v Animate 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 Animate. 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 případě, 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](#) 

Nastavení publikování pro soubory SWC a projektory

Soubor SWC se používá k distribuci komponent. Soubor SWC obsahuje zkompilovaný klip, soubor tříd ActionScript pro danou komponentu a další soubory, které komponentu popisují.

Projektory jsou soubory aplikace Animate, které obsahují publikovaný soubor SWF a Flash Player. Projektory lze přehrávat podobně jako běžnou aplikaci bez webového prohlížeče, zásuvného modulu Flash Player nebo prostředím Adobe AIR.

- Chcete-li publikovat soubor SWC, vyberte soubor SWC v levém sloupci dialogového okna Nastavení publikování a klepněte na tlačítko Publikovat.
- Chcete-li publikovat Projektor Windows, vyberte v levém sloupci Projektor Win a klepněte na tlačítko Publikovat.
- Chcete-li publikovat Projektor Macintosh, vyberte v levém sloupci Projektor Mac a klepněte na tlačítko Publikovat.

Chcete-li soubor SWC nebo projektor uložit s jiným názvem souboru než původní soubor FLA, zadejte název pro výstupní soubor.

[Na začátek stránky](#) 

Nastavení publikování pro soubory HTML Wrapper

Pro přehrávání obsahu Animate ve webovém prohlížeči je potřeba dokument HTML, který aktivuje soubor SWF a určuje nastavení prohlížeče. Příkazem Publikovat se tento dokument automaticky vygeneruje z parametrů uvedených 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 obsažená v aplikaci Animate.

Chcete-li parametry HTML pro Animate 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. Výchozím výběrem je předloha Pouze Animate.
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 Animate. Další informace naleznete v tématu [Nastavení publikování pro detekci přehrávače Flash Player](#).

Poznámka: Detekce verze Animate nakonfiguruje váš dokument tak, aby zjistil uživatelskou verzi přehrávače Flash Player a případně ho přesměroval na alternativní stránku HTML, nemá-li potřebný přehrávač. Alternativní stránka HTML obsahuje odkaz na stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

5. Výběrem volby Velikost nastavte hodnoty atributů `width` a `height` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML:

Přizpůsobit film (Výchozí nastavení) Používá velikost souboru SWF.

Obr. body Použije šířku a výšku, které zadáte. Zadejte šířku a výšku v obrazových bodech.

Procenta Soubor SWF zabírá v okně prohlížeče zadané procento. Zadejte procenta pro požadovanou šířku a výšku.

6. Chcete-li ovládat přehrávání a funkce souboru SWF, vyberte volby v části Přehrávání:

Pozastavený na začátku Přeruší přehrávání souboru SWF do té doby, dokud uživatel neklepne na tlačítko nebo z místní nabídky nevybere možnost Přehrát. (Výchozí nastavení) Tato volba je vypnutá a obsah se začne přehrávat ihned po načtení (parametr `PLAY` je nastaven na hodnotu `true`).

Opakovat Po dosažení posledního snímku se obsah začne přehrávat znovu. Tuto volbu odznačte, pokud chcete, aby přehrávání obsahu po dosažení posledního snímku skončilo. (Výchozí nastavení) Parametr `LOOP` je zapnutý.

Zobrazit nabídku Při klepnutí pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Control (Mac) na soubor SWF se zobrazí kontextová nabídka. Chcete-li, aby se v kontextové nabídce zobrazovala jen volba Animate, vypněte tuto volbu. Ve výchozím nastavení je tato volba vybraná (parametr `MENU` je nastavený na hodnotu `true`).

Písmo zařízení (Pouze Windows) Písma, která nejsou v systému uživatele nainstalována, budou nahrazena systémovými písmi s vyhlazením (hladkými okraji). Používání písma 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 písma zařízení.

7. Vyberte postupně jednotlivé volby z nabídky Kvalita, abyste zjistili nejvhodnější poměr mezi časem zpracování a vzhledem, jak je popsáno v následujícím seznamu. Tyto volby nastavují hodnotu parametru `QUALITY` v tagu `object` a v tagu `embed`.

Nízká Upřednostňuje rychlost přehrávání před vzhledem a nepoužívá vyhlazování.

Automaticky nízká Zprvu klade důraz na rychlost, ale kdykoli to je možné, zlepšuje i vzhled. Přehrávání začíná s vypnutým vyhlazováním. Pokud Flash Player zjistí, že to procesor zvládá, vyhlazování se automaticky zapne.

Automaticky vysoká Zpočátku klade stejný důraz na rychlost přehrávání i vzhled, ale v případě potřeby upřednostňuje rychlost přehrávání před vzhledem. Přehrávání začíná se zapnutým vyhlazováním. Pokud skutečný kmitočet snímků klesne pod určenou hodnotu, vyhlazování se vypne, aby se zvýšila rychlost přehrávání. Chcete-li emulovat nastavení Zobrazení > Vyhlazení, použijte tuto volbu.

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

Vysoká (Výchozí nastavení) Upřednostňuje vzhled před rychlostí přehrávání a vždy používá vyhlazování. Pokud soubor SWF neobsahuje animaci, jsou bitmapy vyhlazené; pokud obsahuje animaci, bitmapy nejsou vyhlazené.

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

8. Vyberte požadovanou volbu z nabídky Režim okna, která určuje 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 nedá vykreslovat nad ani pod obsahem Animate.

Neprůhledné bez okna Nastaví pozadí za obsahem Animate na neprůhledné, takže přes něj nebude vidět nic, co je pod ním. Obsah HTML se pak dá zobrazovat nad nebo přes obsahem Animate.

Průhledné bez okna Nastaví pozadí za obsahem Animate na průhledné, takže se pak nad ním i pod ním může zobrazovat obsah HTML. Informace o prohlížečích, které podporují režimy funkce bez oken, uvádí článek [Parametry a atributy tagů object a embed](#).

Pokud v dialogovém okně Nastavení publikování zapnete na záložce Animate volbu Hardwarová akcelerace, bude vybraný režim okna ignorován a použije se výchozím režim Okno.

Ukázku nastavení režimu okna naleznete v 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.

Seznam procesorů, které metodu Stage3D nepodporují, naleznete na stránkách http://kb2.adobe.com/cz/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Chcete-li, aby se v případě konfliktu nastavení tagů zobrazovaly chybové zprávy (například pokud předloha obsahuje kód odkazující na alternativní obraz, který nebyl určen), vyberte volbu Zobrazovat výstražné zprávy.
10. Chcete-li obsah umístit v rámci určitých hranic, jestliže jste změnili původní šířku a výšku dokumentu, vyberte volbu Změnit velikost. Volba Změnit velikost nastaví parametr `SCALE` v tagu `object` a v tagu `embed` jazyka HTML.

Výchozí (Zobrazit vše) Zobrazí celý dokument v určené oblasti bez zdeformování a přitom zachová původní poměr stran souborů SWF. Na dvou stranách aplikace mohou být volné okraje.

Bez okrajů Změní velikost dokumentu tak, aby vyplnil určenou plochu a přitom zachová původní poměr stran souboru SWF bez zdeformování a v případě potřeby soubor SWF ořízne.

Přesně vyplnit Zobrazí celý dokument v určené oblasti bez zachování původního poměru stran, což může způsobit jeho zdeformování.

Neměnit velikost Zabraňuje změně velikosti dokumentu při změně velikosti okna přehrávače Flash Player.

11. Chcete-li určit umístění okna souboru SWF v okně prohlížeče, vyberte jednu z následujících 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. Až budete psát vlastní HTML pro zobrazování obsahu Animate, můžete se s tímto seznamem radit. Pokud není uvedeno jinak, všechny položky se vztahují k tagu `object` i k tagu `embed`. Volitelné položky jsou označeny. Internet Explorer rozeznává parametry používané s tagem `object`; Netscape rozeznává tag `embed`. Atributy se

používají s tagem `object` i s tagem `embed`. Když přizpůsobujete předlohu, můžete hodnotu nahradit nějakou proměnnou předlohy (označenou v následujícím seznamu v části Hodnota u každého parametru).

Poznámka: *Atributy a parametry uvedené v této části jsou psány malými písmeny, aby odpovídaly normě XHTML.*

devicefont (písmo zařízení), atribut/parametr (Volitelně) Určuje, zda se mají statické textové objekty vykreslovat s použitím písem zařízení, i když není volba Písmo zařízení vybrána. Tento atribut se aplikuje, když jsou potřebná písma dostupná z operačního systému.

Hodnota: `true` | `false`

Proměnná předlohy: `$DE`

src, atribut Určuje název souboru SWF, který se má načíst. Vztahuje se pouze na tag `embed`.

Hodnota: `movieName.swf`

Proměnná předlohy: `$MO`

movie (film), parametr Určuje název souboru SWF, který se má načíst. Vztahuje se pouze na tag `object`.

Hodnota: `movieName.swf`

Proměnná předlohy: `$MO`

classid (identifikátor třídy), atribut Identifikuje prvek ActiveX pro prohlížeč. Hodnotu je nutno zadat přesně tak, jak je uvedena. Vztahuje se pouze na tag `object`.

Hodnota: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

šířka, atribut Určuje šířku aplikace buď v obrazových bodech, nebo v procentech šířky okna prohlížeče.

Hodnota: `n` nebo `n%`

Proměnná předlohy: `$WI`

výška, atribut Určuje výšku aplikace buď v obrazových bodech, nebo v procentech výšky okna prohlížeče.

Poznámka: *Jelikož velikost aplikací Animate se dá měnit, 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 Animate na stejné stránce, musí být spuštěná Java, 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`. Spuštění 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 Animate interaktivní, nechejte 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.

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

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

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

Proměnná předlohy: `$QU`

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

Hodnota: `#RRGGBB` (šestnáctková hodnota RGB)

Proměnná předlohy: \$BG

scale (změnit velikost), atribut/parametr (Volitelné) 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 Animate, absolutní určování polohy a možnosti práce s vrstvami dostupné v aplikaci Internet Explorer 4.0. Seznam prohlížečů, které podporují tento atribut/parametr najdete v článku Publikování dokumentů Animate. Parametr `wmode` se používá k hardwarové akceleraci také v aplikaci Flash Player 9 a novějších verzích.

Další informace o hardwarové akceleraci viz [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` značí, že aplikace Animate nemá žádnou interakci s vrstvami HTML a je vždy úplně navrchu.

Neprůhledný Způsobí, že aplikace skryje vše, co je na stránce za ní.

Průhledný Zajistí, že skrz všechny průhledné plochy aplikace bude vidět pozadí stránky HTML; tato volba může zpomalit animaci.

Opaque windowless (Neprůhledné bez okna) a Transparent windowless (Průhledné bez okna)

Obě tyto volby mají interakci s vrstvami HTML, přičemž vrstvy nad souborem SWF vyblokují aplikaci. Volba `Průhledný` povoluje průhlednost, takže skrz pozadí souboru SWF lze vidět vrstvy HTML pod souborem SWF, což v případě volby `Neprůhledný` nelze.

Přímo Úroveň 1 – Zapíná přímý režim hardwarové akcelerace. Další nastavení režimu okna lze používat pouze tehdy, když je hardwarová akcelerace vypnuta.

GPU Úroveň 2 – Zapíná režim hardwarové akcelerace využívající GPU. Další nastavení režimu okna lze používat pouze tehdy, když je hardwarová akcelerace vypnuta.

Hodnota: `Window` | `Opaque` | `Transparent` | `Direct` | `GPU`

Proměnná předlohy: `$WM`

allowscriptaccess, atribut nebo parametr Atribut nebo parametr `allowscriptaccess` umožňuje aplikaci Animate komunikovat s její hostitelskou stránkou HTML. Operace `fscommand()` `getURL()` mohou způsobit, že JavaScript bude používat oprávnění stránky HTML, která se mohou lišit od oprávnění vaší aplikace Animate. 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 Animate pochází ze stejné domény jako stránka HTML.

Výchozí hodnota používaná všemi předlohami publikování HTML je `samedomain`.

Hodnota: `always` | `never` | `samedomain`

SeamlessTabbing, parametr (Volitelně) Umožňuje nastavit prvek ActiveX tak, aby uživatel mohl plynule

opustit aplikaci Animate stisknutím tabulátoru. Tento parametr funguje pouze ve Windows u prvků ActiveX pro Flash Player verze 7 a vyšší.

true (nebo je vynecháno) Nastaví prvek ActiveX pro plynulé přepínání pomocí tabulátoru: Když uživatel pomocí tabulátoru přejde přes aplikaci Animate, následujícím stisknutím tabulátoru se výběr přesune mimo aplikaci Animate, a to do okolního obsahu HTML nebo na stavový řádek prohlížeče (pokud už po aplikaci Animate není možné přesunout výběr na jinou část HTML).

false Nastaví prvek ActiveX tak, aby se choval stejně jako ve verzi 6 a starších: Jakmile uživatel pomocí tabulátoru přejde přes aplikaci Animate, následujícím stiskem tabulátoru se výběr přesune znovu na začátek aplikace Animate. V tomto režimu nelze pomocí tabulátoru přesunout výběr mimo aplikaci Animate.

Hodnota: true | false

Příklady použití objektů a vkládaných tagů

Co se týče tagu `object`, existují čtyři nastavení (`height` (výška), `width` (šířka), `classid` (identifikátor třídy) a `codebase` (báze kódu)) jsou atributy, které se uvádějí v tagu `object`; všechny ostatní jsou parametry, které se uvádějí v rámci samostatných, pojmenovaných tagů `param`, jak ukazuje následující příklad:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Co se týče tagu `embed`, všechna nastavení (jako například `height` (výška), `width` (šířka), `quality` (kvalita) a `loop` (opakovat)) jsou atributy, které se uvádějí mezi lomenými závorkami počátečního tagu `embed`, jak ukazuje následující příklad:

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

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

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Poznámka: Pokud použijete tagy `object` a `embed`, použijte identické hodnoty pro každý atribut nebo parametr, abyste zajistili stejné přehrávání v různých vyhledávačích. Parametr `swflash.cab#version=9,0,0,0` je nepovinný; vynechte ho jen v případě, že nechcete kontrolovat číslo verze.

Prohlížeče, které podporují režim bez okna

Podrobné informace o podpoře atributu WMODE ve webovém prohlížeči naleznete v [tabulce v článku TechNote 12701: Flash OBJECT Tag Attributes \(TechNote 12701: Atributy tagů OBJECT v aplikaci Flash\)](#).

[Na začátek stránky](#)

Zadání nastavení publikování pro zjištění 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 pokud je nastavení publikování nastaveno na Flash Player 4 nebo novější a používáte soubor SWF vložený v předlohách Pouze Animate nebo HTTPS.

Poznámka: *Přehrávače Flash Player 5 a novější jsou nainstalované na 98 % počítačů připojených k internetu, takže detekce přehrávače Flash Player je vhodnou metodou, jak zajistit, že budou mít koncoví uživatelé nainstalovanou správnou verzi Animate pro přehrávání vašeho obsahu.*

Následující předlohy HTML nepodporují detekci přehrávače Flash Player, protože JavaScript v těchto předlohách je v konfliktu s JavaScriptem používaným k detekci přehrávače Flash Player:

- Animate pro PocketPC 2003
- Animate se sledováním AICC
- Animate s funkcí FSCommand
- Animate s pojmenovanými kotvami
- Animate 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 předlohu Pouze Animate nebo Animate HTTPS. Tyto předlohy podporují detekční sadu pro jednostránkový HTML. Všechny tyto předlohy umožňují zaškrtnout políčko Zjistit verzi Animate a mají textová pole pro zadání čísla verze.
3. Vyberte zaškrťovací políčko Zjistit verzi Animate. 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, Animate vytvoří jednu stránku HTML, do které vloží soubor SWF spolu s kódem pro detekci přehrávače Flash Player. Pokud koncový uživatel nemá tu verzi Animate, kterou jste pro zobrazování tohoto souboru SWF určili, objeví se stránka HTML s odkazem na stažení nejnovější verze přehrávače Flash Player.

[Na začátek stránky](#)

Nastavení publikování pro soubory GIF

Soubory GIF slouží k exportu kreseb a jednoduchých animací z Animate pro použití na webových stránkách. Standardní soubory GIF jsou komprimované bitmapy.

Animovaný soubor GIF (někdy označovaný jako GIF89a) nabízí jednoduchý způsob, jak exportovat krátké sekvence animací. Animate optimalizuje animovaný GIF tím, že ukládá jen změny mezi jednotlivými snímky.

Do statického souboru GIF vyexportuje Animate jen první snímek souboru SWF, pokud pro export neoznačíte jiný klíčový snímek tím, že inspektoru Vlastnosti zadáte popis snímku `#static`. Do animovaného souboru GIF vyexportuje Animate všechny snímky otevřeného souboru SWF, pokud v příslušných klíčových snímcích neurčíte jiný rozsah snímků pro export tím, že zadáte popisy snímku `#First a#Last`.

Animate může vygenerovat obrazovou mapu souboru GIF, aby se u tlačítek v původním dokumentu uchovaly odkazy na URL. Pomocí inspektoru Vlastnosti umístěte popis snímku `#Map` do klíčového snímku, ve kterém chcete obrazovou mapu vytvořit. Pokud popis snímku nevytvoříte, Animate 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 Animate 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 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 CS6 a starší verze) Prokládaně Zobrazuje exportovaný soubor GIF v prohlížeči postupně, jak se načítá. Umožňuje, aby uživatel viděl základní grafický obsah ještě před dokončením stahování souboru, a urychluje načítání souboru při pomalém připojení k síti. Animovaný soubor GIF neprokládejte.

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

(Pouze CS6 a starší verze) Rozklad plných barev Aplikuje rozklad na plné barvy i na přechody.

(Pouze 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 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 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 zvyšuje 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 CS6 a starší verze)** Chcete-li definovat paletu barev, vyberte jeden z následujících typů palet:

Webová (216) K vytvoření obrazu GIF používá paletu standardních 216 bezpečných barev pro web, která zajišťuje dobrou kvalitu obrazu a nejrychlejší zpracování na serveru.

Adaptivní Analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor GIF. Nejvhodnější je pro systémy zobrazující tisíce nebo milióny barev; umožňuje nej přesnější 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 s tím, že bude-li to možné, použije Animace 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. Animace podporuje palety uložené ve

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.

Animate vyexportuje do souboru JPEG první snímek souboru SWF, 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 obrazy JPEG zobrazují postupně tak, jak se načítají, takže je uživatel i při pomalém připojení k síti vidí dříve. Je to podobné jako prokládání v obrazech GIF a PNG.

4. Klikněte na tlačítko OK.

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®.

Animate do souboru PNG vyexportuje první snímek souboru SWF, pokud zadáním popisu snímku `#static` na časové ose neoznačíte pro export jiný klíčový snímek.

1. Vyberte Soubor > Nastavení publikování a v levém sloupci vyberte položku Obraz PNG.
2. Jako název souboru PNG použijte výchozí název nebo zadejte nový název s příponou .png.
3. Pokud chcete, aby byl obraz PNG stejné velikosti jako soubor SWF a aby se zachoval poměr stran původního obrazu, vyberte možnost Přizpůsobit film, nebo zadejte pro exportovanou bitmapu hodnoty pro šířku a výšku v obrazových bodech.
4. Pro bitovou hloubku nastavte požadovaný počet bitů na obrazový bod a počet barev, jaký se má použít k vytvoření obrazu. Čím vyšší bitová hloubka, tím větší bude soubor.

8bitový na kanál (bpc) pro obraz v 256 barvách

24bitový pro tisíce barev

24bitový s kanálem alfa pro tisíce barev s průhledností (32 bitů na kanál)

5. K nastavení požadovaného vzhledu exportovaného souboru PNG použijte následující volby:

(Pouze 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 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 CS6 a starší verze) Rozklad plných barev Aplikuje rozklad barev na plné barvy a přechody.

(Pouze 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 CS6 a starší verze)** Pokud jste jako bitovou hloubku vybrali 8 bitů na kanál, výběrem některé volby z nabídky Rozklad barev určete, 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 CS6 a starší verze)** Pokud jste jako bitovou hloubku vybrali 8 bitů na kanál, výběrem jednoho z následujících typů palet definujte paletu barev pro obraz PNG:

Webová (216) K vytvoření obrazu PNG používá paletu standardních 216 bezpečných barev pro webové prohlížeče, která zajišťuje dobrou kvalitu obrazu a nejrychlejší zpracování na serveru.

Adaptivní Analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor PNG. Nejvhodnější je pro systémy zobrazující tisíce nebo milióny barev; umožňuje nejpřesnější barevné podání obrazu, ale velikost výsledného souboru je větší než u souboru PNG vytvořeného s použitím palety 216 barev.

Adaptivní s technologií Web Snap Tato volba je stejná jako volba palety Adaptivní, pouze s tím rozdílem, že podobné barvy převádí na bezpečnou paletu 216 webových barev. Výsledná paleta barev je optimalizovaná pro daný obraz, ale s tím, že bude-li to možné, použije Animate 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, seznámte se s postupem vytváření a používání vlastních palet. Chcete-li vybrat některou vlastní paletu, klepněte na ikonu složky Paleta (ikona složky zobrazená na konci textového pole Paleta) a vyberte soubor palety. Animate podporuje palety uložené ve formátu ACT, jaké exportují přední grafické aplikace.

8. **(Pouze CS6 a starší verze)** Pokud jste vybrali paletu Adaptivní nebo Adaptivní s technologií Web Snap, zadáním hodnoty Maximální počet barev určete, kolik barev má obrázek PNG používat. Menší počet barev může zmenšit velikost souboru, ale zároveň může dojít ke zhoršení barevnosti.
9. **(Pouze CS6 a starší verze)** Chcete-li vybrat metodu filtrování po jednotlivých řádcích, aby bylo možné soubor PNG více komprimovat, a chcete-li u konkrétního obrazu experimentovat s různými volbami, vyberte jednu z následujících voleb filtrování:

Neurčeno Tato volba filtrování vypne.

Dolů Přenesení rozdílu mezi každým bajtem a hodnotou odpovídajícího bajtu předchozího obrazového bodu.

Nahoru Přenesení rozdílu mezi každým bajtem a hodnotou odpovídajícího bajtu obrazového bodu ležícího těsně nad daným obrazovým bodem.

Průměr K odhadu hodnoty obrazového bodu použije průměr dvou sousedních obrazových bodů (vlevo a nahoře).

Cesta Vypočítá jednoduchou lineární funkci tří sousedních obrazových bodů (vlevo, nahoře a vlevo nahoře) a jako nástroj pro odhad barvy obrazového bodu vybere ten sousední obrazový bod, který se nejvíce blíží vypočtené hodnotě.

Adaptivní Analyzuje barvy v obrazu a vytvoří jedinečnou tabulku barev pro vybraný soubor PNG. Nejvhodnější je pro systémy zobrazující tisíce nebo milióny barev; umožňuje nejpřesnější barevné podání obrazu, ale velikost výsledného souboru je větší než u souboru PNG vytvořeného s použitím palety 216 barev. Velikost souboru PNG vytvořeného s použitím adaptivní palety můžete zmenšit snížením počtu barev v paletě.

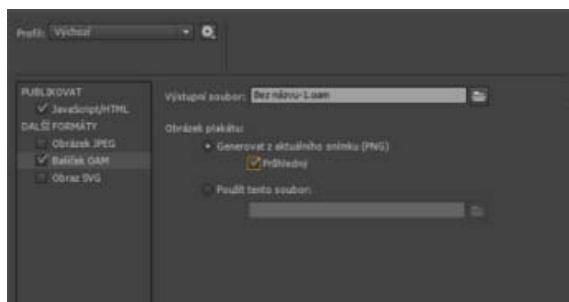
[Na začátek stránky](#) 

Nastavení publikování pro export OAM

Obsah aplikace Animate ve formátech ActionScript, WebGL nebo HTML5 Canvas teď můžete exportovat do animovaných souborů ovládacích prvků OAM (.oam). Soubory OAM generované z aplikace Animate se dají vložit do aplikací Dreamweaver, Muse a InDesign. Při exportu obsahu Animate do formátu OAM postupujte

následujícím způsobem:

1. Klikněte na Soubor > Nastavení publikování.
2. Na levém panelu dialogového okna Nastavení publikování vyberte možnost OAM.



Nastavení formátu OAM

3. V poli Výstupní soubor vyberte umístění a zadejte název balíčku.
4. V části Obrázek plakátu vyberte jednu z následujících možností:
 - Pokud chcete generovat balíček OAM z obsahu aktuálního snímku, vyberte možnost Generovat z aktuálního snímku (PNG). Chcete-li generovat transparentní obrázek PNG, vyberte možnost Transparentní.
 - Pokud chcete generovat OAM z jiného souboru, zadejte cestu k souboru do pole Použít tento soubor.
5. Klikněte na tlačítko Publikovat. Balíček OAM můžete zobrazit v uloženém umístění.

Video: Možnosti publikování OAM

Poskytl centrum Train Simple (www.trainsimple.com)

[Na začátek stránky](#)

Zobrazování náhledů formátu a nastavení publikování

Příkaz Náhled publikování vyexportuje soubor a otevře náhled ve výchozím prohlížeči. Když zobrazíte náhled videa QuickTime, příkaz Náhled publikování spustí přehrávač videa QuickTime. Když zobrazíte náhled projektoru, Animate spustí projektor.

- Zvolte Soubor > Náhled publikování a vyberte požadovaný formát souboru pro náhled.

Animate s použitím aktuálních hodnot Nastavení publikování vytvoří soubor určeného typu se stejným umístěním jako soubor FLA. Tento soubor zůstane na tomto místě, dokud ho nepřepíšete nebo nesmažete.

Poznámka: Když soubor FLA vytvořený v Animate CC otevřete v aplikaci Flash Professional CS6, pak se nastavení publikování pro pole, která v Animate CC nejsou dostupná, změní na výchozí hodnoty.

[Na začátek stránky](#)

Používání profilů publikování

Profil publikování umožňuje:

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

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

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 smazání profilu publikování

- Z rozbalovací nabídky Profil v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte požadovaný profil publikování:
 - Chcete-li vytvořit duplicitní profil, klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Duplikovat profil. Profil pojmenujte v textovém poli Název duplikátu a klepněte na OK.
 - Chcete-li změnit profil publikování, vyberte jej z nabídky Profil, určete nové nastavení publikování pro daný dokument a klepněte na tlačítko OK.
 - Chcete-li odstranit profil publikování, klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Odstranit profil. Pak klepněte na tlačítko OK.

Export profilu publikování

1. Z rozbalovací nabídky Profil v dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) vyberte profil publikování pro export.
2. Klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Exportovat profil. Vyexportujte profil publikování jako soubor XML, který lze importovat do jiných dokumentů.
3. Potvrďte výchozí umístění pro uložení profilu publikování nebo přejděte do nového umístění a klepněte na tlačítko Uložit.

Import profilu publikování

Jiní uživatelé mohou vytvořit a exportovat profily publikování, které můžete importovat a vybrat jako volbu nastavení publikování.

1. V dialogovém okně Nastavení publikování (Soubor > Nastavení publikování) klepněte na nabídku Možnosti profilu a zvolte možnost Importovat profil.
2. Vyhledejte soubor XML s profilem publikování a klepněte na tlačítko Otevřít.

Vlastní šablony HTML5

Aplikace Animate CC podporuje vlastní šablony pro soubor HTML Wrapper během publikování projektů HTML5 Canvas. Můžete použít výchozí šablonu, importovat vlastní soubor šablony HTML nebo exportovat stávající šablonu do externího souboru.

Můžete použít následující možnosti:

- **Použít výchozí:** Použijte ke generování souboru HTML Wrapper během publikování výchozí šablonu.
- **Importovat nové:** Importujte vlastní šablonu, na základě které je při publikování vytvořen soubor HTML Wrapper.
- **Export:** Exportujte stávající šablonu použitou pro publikování.

Vytvoření vlastní šablony

Exportujte výchozí šablonu, změňte ji a importujte pro publikování výstupu plátna s provedenými úpravami. Změněná (vlastní) šablona by měla obsahovat všechny řetězce (vysvětlené ve výchozí šabloně), které jsou ve výchozí šabloně.

Připojení šablony k profilu publikování

Šablony HTML5 Canvas nyní můžete připojit ke svým profilům publikování pro efektivní vytvoření obsahu HTML5, který je konzistentní. Postup přidání existující šablony do profilu:

1. Klikněte na možnosti **Soubor > Nastavení publikování**.
2. V dialogovém okně **Nastavení publikování** vyberte kartu **Další volby**.
3. V poli **Profil** vyberte profil, do kterého chcete importovat a přidat novou šablonu.
4. Klikněte na možnost **Importovat nové**, vyberte šablonu a klikněte 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](#)

Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a After Effects

[Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a Adobe Animate](#)

[Přenášení datových zdrojů mezi Adobe Premiere Pro a Adobe Animate](#)

[Práce s Animate a After Effects](#)

[Na začátek stránky](#) 

Práce s aplikacemi Adobe Premiere Pro a Adobe Animate

Adobe Premiere Pro je profesionální nástroj pro střih a úpravy videa. Používáte-li Adobe Animate k tvorbě 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 Animate je nástroj pro začlenění videozáznamu do prezentací pro web nebo mobilní zařízení. Adobe Animate nabízí technologické a tvůrčí výhody, které vám umožní spojit video s daty, grafikou, 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 Adobe Animate vkládat do interaktivních webových stránek nebo do aplikací pro mobilní zařízení. Adobe Animate umí importovat značky sekvencí přidané do sekvence Adobe Premiere Pro jako startovací body (cue points). Pomocí těchto startovacích bodů můžete v souborech SWF během přehrávání spouštět události.

Pokud video exportujete do jiných standardních formátů, Adobe Animate může vaše média zakódovat do multimediálních aplikací. Adobe Animate využívá nejnovější kompresní technologie k poskytování nejlepší možné kvality při malé velikosti souborů.

[Na začátek stránky](#) 

Přenášení datových zdrojů mezi Adobe Premiere Pro a Adobe Animate

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 se dají importovat do Adobe Animate. Animate čte sekvenční značky jako navigační nebo událostní značky startovacích bodů. V Animate si můžete přizpůsobit i rozhraní, které se zobrazuje kolem videa.

Anebo můžete pomocí Animate vytvářet animace, které pak použijete ve filmech. V aplikaci Animate se dají vytvářet animace. 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 Animate a After Effects

Pokud používáte Adobe® Animate® k vytváření videa nebo animací, můžete tato videa upravovat a vylepšovat v After Effects. Například můžete animace a aplikace z Animate exportovat jako filmy QuickTime nebo soubory Flash Video (FLV). Ty pak můžete upravit a vylepšit v After Effects.

Pokud používáte After Effects k úpravám a komponování videa, můžete pak tato videa publikovat přes Animate. Kompozici aplikace After Effects můžete také exportovat jako obsah XFL pro další úpravy v Animate.

Animate a After Effects používají pro některé společné funkce různé názvy. Patří mezi ně:

- Kompozice v aplikaci After Effects je totéž co filmový klip v Animate.
- Rámeček kompozice na panelu Kompozice je totéž co plocha v Animate.
- Panel Projekt v After Effects je totéž co panel Knihovna v Animate.
- Soubory projektů v After Effects jsou totéž co soubory FLA v Animate.
- V After Effects vykreslujete a exportujete film; v Animate publikujete soubor SWF.

Export videa QuickTime z Animate

Když v Animate vytvoříte nějakou animaci nebo aplikaci, můžete ji pak vyexportovat jako film QuickTime pomocí příkazu Soubor > Exportovat > Exportovat film. U animací Animate se dá optimalizovat video výstup. U aplikací Animate vykresluje Animate 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 After Effects

Když vykreslujete dokončené video z After Effects, vyberte jako výstupní formát FLV nebo F4V. Tím vyexportujete video, které lze přehrát v přehrávači Flash Player. Pak můžete soubor FLV nebo F4V importovat do Animate a publikovat ho ve formátu souboru SWF, který se dá přehrávat v přehrávači Flash Player.

Import a publikování videa v Animate

Když do Animate importujete soubor FLV nebo F4V, můžete pomocí různých technik, například skriptování nebo komponenty Animate, ovládat vizuálního rozhraní zobrazované kolem videa. Můžete například zahrnout ovladače přehrávání nebo další grafické prvky. Do souboru FLV nebo F4V můžete také přidat grafické vrstvy a vytvořit tak efekty kompozice.

Skládaná grafika, animace a videa

Animate i After Effects obsahují řadu nástrojů, které umožňují vytvářet složité kombinace videa a grafiky. Kterou z těchto aplikací nakonec použijete, to už záleží na vašich osobních preferencích a na požadovaném typu výstupu.

Animate je z obou aplikací více orientovaná na web, protože výsledné soubory jsou celkem malé. Animate také umožňuje ovládat animaci 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 Animate má flexibilnější skriptovací prostředí ActionScript®.

Obě aplikace umožňují komponovat grafiku za pomoci různých vrstev. Tyto vrstvy lze zapínat a vypínat podle

potřeby. Obě aplikace také umožňují používat v jednotlivých vrstvách efekty.

V Animate 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. Animate nabízí destruktivní i nedestruktivní režimy kreslení.

Export obsahu After Effects pro použití v aplikaci Animate

Obsah z aplikace After Effects můžete exportovat pro použití v Animate. 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 obsah z aplikace After Effects dále upravovat v Animate, exportujte kompozici jako soubor XFL. XFL je typ souborů Animate, který ukládá stejné informace jako soubory FLA, ale ve formátu XML. Když kompozici z After Effects vyexportujete ve formátu XFL pro použití v Animate, některé vrstvy a klíčové snímky vytvořené v After Effects budou zachovány i v Animate. Když do Animate importujete soubor XFL, bude soubor XFL rozbalen a materiály ze souboru se přidají do souboru FLA podle instrukcí uložených v souboru XFL.

Následující výuková videa poskytují podrobnější informace o exportu souborů XFL z After Effects:

Import souborů Flash SWF do After Effects

Animate nabízí jedinečné vektorové nástroje vhodné pro mnohé grafické úkony, které se nedají provádět v aplikacích 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.



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

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

Práce s aplikacemi Animate a Flash Builder

[Úpravy a ladění jazyka ActionScript pomocí aplikací Animate a Flash Builder](#)

[Vytváření komponent pro prostředí Flex](#)

[Používání metadat prostředí Flex](#)

[Další zdroje](#)

Existuje mnoho způsobů, jak používat Animate CC (dříve Flash Professional CC) společně s prostředím Flex®. Například můžete v Animate vytvářet vlastní grafiku a komponenty, které pak použijete v prostředí Flex®. Následující výukové lekce ukazují několik možností, jak se dají Animate® a Flex® používat společně.

Poznámka: (pouze Animate CC) Pracovní postup Zobrazení návrhu mezi aplikacemi Animate a Flash Builder se již nepoužívá. Při inicializaci tohoto pracovního postupu z aplikace Flash Builder 4.6 vám Animate nahlásí výjimku.

[Na začátek stránky](#) 

Úpravy a ladění jazyka ActionScript pomocí aplikací Animate a Flash Builder

Než začnete

Chcete-li tyto pracovní postupy aplikací Animate / Flash Builder zapnout, ujistěte se, že jsou splněny následující podmínky:

- Jsou nainstalovány aplikace Flash CS5 a Flash Builder 4.
- Abyste mohli v aplikaci Flash Builder spustit soubor FLA, musíte projektu na panelu Prohlížeč balení přiřadit typ Animate.

Další informace o přiřazování typů projektů v aplikaci Flash Builder najdete v nápovědě pro Flash Builder.
- Abyste mohli v aplikaci Flash Builder spustit soubor FLA, musíte ve vlastnostech projektu Animate CC nastavit, aby se pro testování a ladění používal soubor FLA.

Testování, ladění a publikování souborů Animate v aplikaci Flash Builder

Chcete-li v aplikaci Animate testovat nebo ladit soubor, 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 má ikonu aplikace Animate. 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 Animate.

Úprava souborů AS z aplikace Animate 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.

Chcete-li v aplikaci Flash Builder otevřít a upravovat soubor AS z aplikace Animate:

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.

[Na začátek stránky](#) ¹⁵

Vytváření komponent pro prostředí Flex

V Adobe Animate můžete vytvářet obsah, který se pak dá používat jako komponenty aplikací Adobe® Flex®. K tomuto obsahu mohou patřit třeba vizuální prvky nebo kód jazyka Adobe® ActionScript® 3.0.

Vytváříte-li v aplikaci Animate komponenty určené pro použití v prostředí Flex, můžete využívat praktické funkce pro tvorbu grafiky, které Animate nabízí, a zároveň zužít možnosti prostředí Flex.

Abyste v aplikaci Animate mohli vytvářet komponenty prostředí Flex, musíte si nainstalovat sadu komponent Flex pro Animate (Flex Component Kit for Animate). Nainstalovat se dá pomocí správce doplňků Adobe Extension Manager. Protože některé verze této sady komponent nemusí podporovat všechny funkce aplikace Adobe Animate, nezapomeňte si z adresy www.adobe.com/go/flex_ck_cz stáhnout její nejnovější verzi.

Další informace o používání aplikace Animate spolu s prostředím Flex najdete v dokumentaci k prostředí Flex na webu Adobe na adrese www.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

Vytvoření komponenty Flex v aplikaci Animate:

1. Musíte mít nainstalovaný správce doplňků Adobe Extension Manager. Správce doplňků si můžete stáhnout na stránce http://www.adobe.com/go/extension_manager_dl_cz.
Ve výchozím nastavení se správce doplňků Extension Manager nainstaluje spolu s aplikacemi sady Adobe Creative Suite.
2. Stáhněte a nainstalujte si sadu Flex Component Kit, která je dostupná na adrese http://www.adobe.com/go/flex_ck_cz. Nezapomeňte aplikaci Animate ukončit ještě před instalací sady komponent. Informace o instalaci doplňků pomocí správce doplňků Adobe

Extension Manager najdete na adrese
http://www.adobe.com/go/learn_extension_manager_cz.

3. Spustíte aplikaci Animate. V nabídce Příkazy se objeví dva nové příkazy: Převést symbol na komponentu Flex a Převést symbol na kontejner Flex.
4. Vytvoříte v aplikaci Animate symbol filmového klipu obsahující grafiku 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, klikněte 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. Na panelu Knihovna vyberte filmový klip a zvolte Příkazy > Převést symbol na komponentu Flex.

Animate 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. Animate tento klip třídy FlexComponentBase vloží do souboru SCW komponenty Flex, která bude vytvořena v dalším kroku.

Všimněte si zpráv o průběhu, které se zobrazují na panelu Výstup, zatímco Animate převádí filmový klip.

7. Zvolte Soubor > Publikovat a vytvoříte soubor SWC obsahující zkompilovanou komponentu Flex. Animate také z hlavního souboru FLA vytvoří soubor SWF. Pokud ale chcete, můžete tento soubor SWF ignorovat. Soubor SWC publikované komponenty je teď připraven 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 Animate a vložte ho do složky kontejneru ve svém projektu Flex.
 - Přidejte soubor SWC do cesty knihovny daného projektu Flex. Další informace najdete v dokumentaci aplikace Flex Builder na adrese http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

[Na začátek stránky](#) 

Používání metadat prostředí Flex

Pokud vytváříte kód jazyka ActionScript 3.0, který se použije v prostředí Flex, můžete do jakéhokoli publikovaného souboru SWF, který obsahuje kód jazyka ActionScript, vkládat externí soubory umístěním metadat do kódu. Deklarace metadat [Embed] se obvykle používají k vkládání souborů obrazů, písem, jednotlivých symbolů nebo jiných souborů SWF do formátu SWF.

Pamatujte si, že metadata jsou „data o datech“. V jazyku ActionScript se metadata přidávají do řádku, který přímo předchází řádku kódu, na který se metadata vztahují. Kompilátor pak tato data vezme v úvahu při kompilování řádku kódu, který za nimi následuje.

Pokud byste například chtěli vložit obraz s názvem „button_up.png“, který je uložený o jednu úroveň adresáře nad souborem jazyka ActionScript, použili byste následující skript jazyka ActionScript:

```
[Embed („../button_up.png“)]
```

```
private var buttonUpImage:Class;
```

Tag metadat [Embed] kompilátoru sděluje, aby do souboru SWF vložil soubor s názvem „button_up.png“ a že by tento soubor měl být přiřazen k proměnné buttonUpImage.

Další informace o vkládání datových zdrojů do prostředí Flex najdete v článku o vkládání datových zdrojů v průvodci pro vývojáře Flex 3, dostupném na adrese http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_cz.

Pokud při kompilování použijete funkci, která vyžaduje sadu Flex SDK (například funkci metadat [Embed]), aplikace Animate 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, klikněte v dialogovém okně na položku Aktualizace – cesta knihovny. Soubor Flex.SWC můžete také do cesty knihovny přidat později v nastavení publikování jazyka ActionScript.

[Na začátek stránky](#) 

Další zdroje

Následující zdroje poskytují další podrobné informace a příklady vztahující se k integraci aplikací Animate a Flash Builder:

- Web: <http://jessewarden.com/>



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


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

Export souborů projektoru

O projektorech

Projektory jsou soubory aplikace Animate, které obsahují publikovaný soubor SWF a Flash Player. Projektory lze přehrávat podobně jako běžnou aplikaci, ale bez webového prohlížeče, zásuvného modulu Flash Player, prostředí Adobe AIR nebo běhových prostředí jiných platforem.

Aplikace Animate CC umožňuje publikovat projektory pro operační systémy Windows a Mac. Při exportu je soubor projektoru generován s příponou `.exe` pro Windows a `.app` pro MAC.

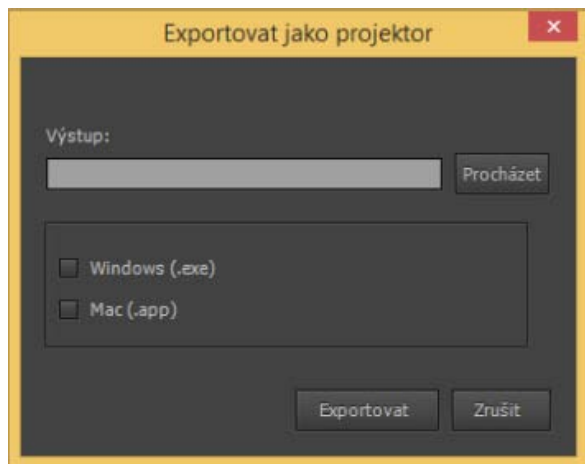
Poznámka:  Funkce exportu projektorů byla ve verzi vydané v červnu 2013 označena jako zastaralá a ve verzi vydané v červnu 2014 byla znovu aktivována.

[Na začátek stránky](#) 

Export souborů projektoru

K exportu souborů projektoru z aplikace Animate CC použijte tento postup:

1. V aplikaci Animate CC vyberte **Příkazy > Exportovat jako projektor**.
2. V dialogovém okně Exportovat jako projektor klikněte na tlačítko **Procházet** a vyberte umístění, kam chcete soubor projektoru uložit.
3. Vyberte některou z následujících možností:
 - a. **Windows** – pokud chcete vytvořit soubor `.exe`, který lze spustit na počítači se systémem Windows.
 - b. **MAC** – pokud chcete vytvořit soubor `.app`, který lze spustit na počítači MAC.
4. Soubor projektoru exportujete kliknutím na **Exportovat**.



Dialogové okno Exportovat jako projektor otevřené z nabídky Příkazy > Exportovat jako projektor

Poznámka: Soubory projektoru nelze exportovat pro typ dokumentu HTML5 Canvas nebo WebGL (náhled).



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

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

Export videa v Animate CC

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)

V aplikaci Animate můžete importovat nebo exportovat video se zakódovaným zvukem. Aplikace Animate 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 Adobe Media Server.

Při exportu videoklipů z aplikace Animate 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 Animate poskytuje dvě metody exportu dokumentů Animate 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 Adobe® Premiere Pro®. Export QuickTime je určený pro uživatele, kteří chtějí distribuovat obsah Animate, například animaci, ve formátu videa QuickTime.

Nezapomeňte, že výkon počítače použitého k exportu videa QuickTime může ovlivnit kvalitu videa. Pokud aplikace Animate nedokáže exportovat všechny snímky, některé vypustí, což kvalitu videa zhoršuje. Jestliže k vynechání snímků dojde, zkuste použít rychlejší počítač s větší pamětí nebo zmenšete počet snímků dokumentu Animate za sekundu.

Publikování jako QuickTime Vytvoří aplikaci se stopou Aplikace ve stejném formátu QuickTime, jaký máte nainstalován v počítači. To vám umožní zkombinovat interaktivní funkce aplikace Animate 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 Animate jako jednu stopu Animate, 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 Animate a exportuje dokument Animate 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 zvlášť velké (například 740 x 480 obrazových bodů), možná bude vhodné změnit kmitočet snímků filmu a zabránit tak 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 Animate jako soubor filmu.

Po uplynutí času Čas exportu dokumentu Animate 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.

AVI Windows (Windows)

Exportuje dokument jako video Windows, ale vypouští veškerou interaktivitu. To se hodí, chcete-li otevřít animaci Animate v aplikaci pro úpravy videa. Protože AVI je formát založený na bitmapách, mohou dokumenty obsahující dlouhé animace nebo animace s vysokým rozlišením rychle nabývat velkých velikostí.

Dialogové okno Export Windows AVI má následující volby:

Rozměry Určuje šířku a výšku v obrazových bodech pro snímky filmu AVI. Určete pouze šířku nebo výšku; druhý rozměr se nastaví automaticky, aby se zachoval poměr stran původního dokumentu. Chcete-li nastavit šířku i výšku, zrušte výběr možnosti Zachovat poměr stran.

Formát videa Vybere barevnou hloubku. Některé aplikace ještě nepodporují obrazový formát Windows se 32 bity na kanál. Pokud tento formát vykazuje potíže, použijte starší formát 24 bitů na kanál.

Komprimovat video Vyberte standardní volby komprese AVI.

Vyhladit Aplikuje vyhlazení na exportovaný film AVI. Vyhladení zvýší kvalitu bitmapového obrazu, ale může vytvořit aureolu z šedých obrazových bodů kolem obrazu umístěného na barevném pozadí. Odznačte, pokud se objeví aureola.

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

Zvuk WAV (Windows)

Exportuje pouze zvukový soubor aktuálního dokumentu do jednoho souboru WAV. Můžete určit zvukový formát nového souboru.

Chcete-li určit vzorkovací frekvenci, přenosovou rychlost a nastavení stereo nebo mono exportovaného zvuku, vyberte Formát zvuku. Chcete-li z exportovaného souboru vyloučit zvuky událostí, vyberte možnost Ignorovat zvuky událostí.



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

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

Předlohy publikování HTML

[O předlohách publikování HTML](#)

[Přizpůsobení HTML předloh publikování](#)

[Proměnné předlohy HTML](#)

[Vytvoření obrazové mapy pro nahrazení souboru SWF](#)

[Vytváření textu a zpráv URL](#)

[Vkládání vyhledávacích metadat](#)

[Na začátek stránky](#) ¹¹

O předlohách publikování HTML

Předloha HTML znamená v aplikaci Animate soubor obsahující statický kód HTML a flexibilní kód předlohy tvořený speciálním typem proměnných (odlišných od proměnných jazyka ActionScript). Animate při publikování souboru SWF tyto proměnné nahradí hodnotami, které vyberete na záložce HTML v dialogovém okně Nastavení publikování, a vytvoří stránku HTML, ve které bude váš soubor SWF vložený.

Animate obsahuje předlohy vhodné pro většinu účelů, takže stránku HTML, která má zobrazovat soubor SWF, nemusíte vytvářet ručně. Například předloha Pouze Animate 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 (\$).

HTML předlohy aplikace Animate 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 začínající znakem dolaru (\$), který určuje, ve kterém místě je nutné nahradit hodnotu parametru, až bude Animate generovat výstupní soubor.

Poznámka: Chcete-li znak dolaru v dokumentu použít 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`.

[Na začátek stránky](#) ¹¹

Přizpůsobení HTML předloh publikování

Změnou proměnných v HTML předlohách můžete vytvořit obrazovou mapu, textovou zprávu nebo zprávu URL, nebo můžete vložit vlastní hodnoty pro některé z nejběžnějších parametrů v HTML tazích `object` a `embed` (první platí pro prohlížeče používající ovladače ActiveX, druhý pro zásuvné moduly).

Předlohy Animate mohou zahrnovat libovolný HTML obsah vaší aplikace nebo dokonce i kód pro interprety, jako jsou například ColdFusion a ASP.

1. V HTML editoru otevřete HTML předlohu Animate, 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, klikněte na HTML a vyberte předlohu, kterou jste upravili. Animate změní pouze proměnné ve vybrané předloze.
5. Vyberte zbývající nastavení publikování a klikněte na tlačítko OK.

[Na začátek stránky](#)

Proměnné předlohy HTML

V následující tabulce je uveden přehled proměnných, které Animate rozeznává:

Atribut/parametr	Proměnná předlohy
Název předlohy	\$TT
Začátek popisu předlohy	\$DS
Konec popisu předlohy	\$DF
Název souboru Animate (SWF)	\$T1
Název souboru Animate (SWF) pro metadata vyhledávačů	\$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

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

Ukázková HTML předloha

Následující soubor předlohy Default.HTML v aplikaci Animate zahrnuje celou řadu běžně používaných proměnných:

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

[Na začátek stránky](#)

Vytvoření obrazové mapy pro nahrazení souboru SWF

Animate umí generovat obrazovou mapu k zobrazení libovolného obrazu a zachování funkce tlačítek odkazujících na jednotlivé adresy URL. Pokud HTML předloha obsahuje proměnnou `$IM`, Animate vloží kód obrazové mapy. Proměnná `$IU` určuje název souboru GIF, JPEG nebo PNG.

1. V dokumentu vyberte klíčový snímek, který chcete použít pro obrazovou mapu, a v inspektoru Vlastností snímku (Okno > Vlastnosti) ho 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, Animate 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:
 - U souborů 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, klikněte na Formát, vyberte požadovaný formát pro obrazovou mapu a klikněte na tlačítko OK.

Například vložte do předlohy následující kód:

\$IM

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

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

```
<map name="mymovie">
```

```
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
```

```
</map>
```

```

```

[Na začátek stránky](#) ¹

Vytváření textu a zpráv URL

Proměnná \$MT zajistí, že Animate vloží všechny text aktuálního souboru SWF jako poznámku do kódu HTML. To se hodí pro indexování obsahu souboru SWF tak, aby byl viditelný pro vyhledávače.

Proměnná \$MU zajistí, že Animate 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.

[Na začátek stránky](#) ¹

Vkládání vyhledávacích metadat

Proměnné \$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 .

Společnost Adobe také doporučuje

- [Přehled publikování](#)



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

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

Creative Cloud

Správa aplikací a služeb pomocí aplikace Creative Cloud pro stolní počítače

Platí pro Creative Cloud

Co je zde probráno

Stahujte aplikace, sdílejte soubory, hledejte písma a obrázky ze služby Stock a provádějte další akce – vše z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače.

Na této stránce

Instalace aplikace Creative Cloud pro stolní počítače

Aplikace Adobe Creative Cloud pro stolní počítače slouží jako centrální rozhraní pro správu desítek aplikací a služeb, které jsou součástí vašeho členství ve službě Creative Cloud. Můžete také synchronizovat a sdílet soubory, spravovat tisíce písem, přistupovat ke knihovnám fotografií z fotobanky a datovým designovým zdrojům a prezentovat a objevovat tvůrčí práci v komunitě. Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače vám otevře všechny tyto možnosti.

Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače se automaticky nainstaluje při stažení prvního produktu Creative Cloud. Pokud je ve vašem počítači nainstalována aplikace Adobe Application Manager, automaticky se aktualizuje na aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače.

Pokud aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače nemáte nainstalovanou, můžete ji stáhnout ručně. V takovém případě postupujte podle těchto kroků:

1. Navštivte [stránku aplikace Creative Cloud pro stolní počítače](#).
2. Klikněte na tlačítko **Stáhnout**.
3. Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Poznámka:

Aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače doporučujeme ponechat nainstalovanou. Pokud ji však musíte odinstalovat, přečtěte si článek [Odinstalování aplikace Creative Cloud pro stolní počítače](#).

Tip:

Chcete-li stáhnout mobilní aplikace pro mobilní zařízení, navštivte [katalog mobilních aplikací](#).

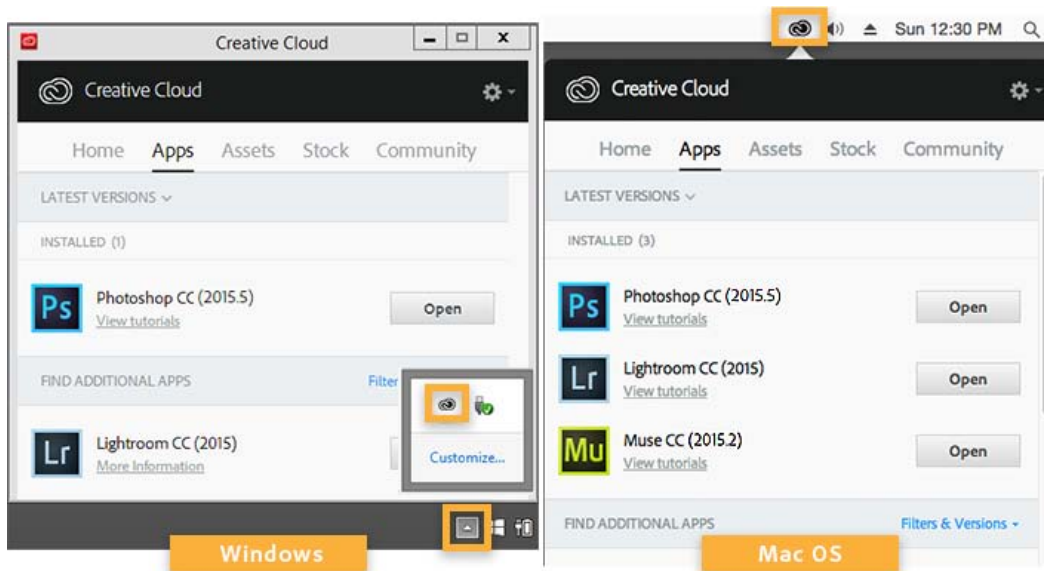
Stažení a instalace aplikací

Zde naleznete postup, jak stáhnout, nainstalovat a aktualizovat své aplikace pomocí aplikace Creative Cloud pro stolní počítače. Můžete také procházet aplikace podle oblíbenosti, kategorie a verze a objevovat nové aplikace.

Tip:

Chcete-li stáhnout mobilní aplikace pro mobilní zařízení, navštivte [katalog mobilních aplikací](#).

1. Chcete-li přistoupit k aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače, klikněte na **ikonu Creative Cloud** na hlavním panelu (systém Windows) nebo na panelu Apple (systém Mac OS).

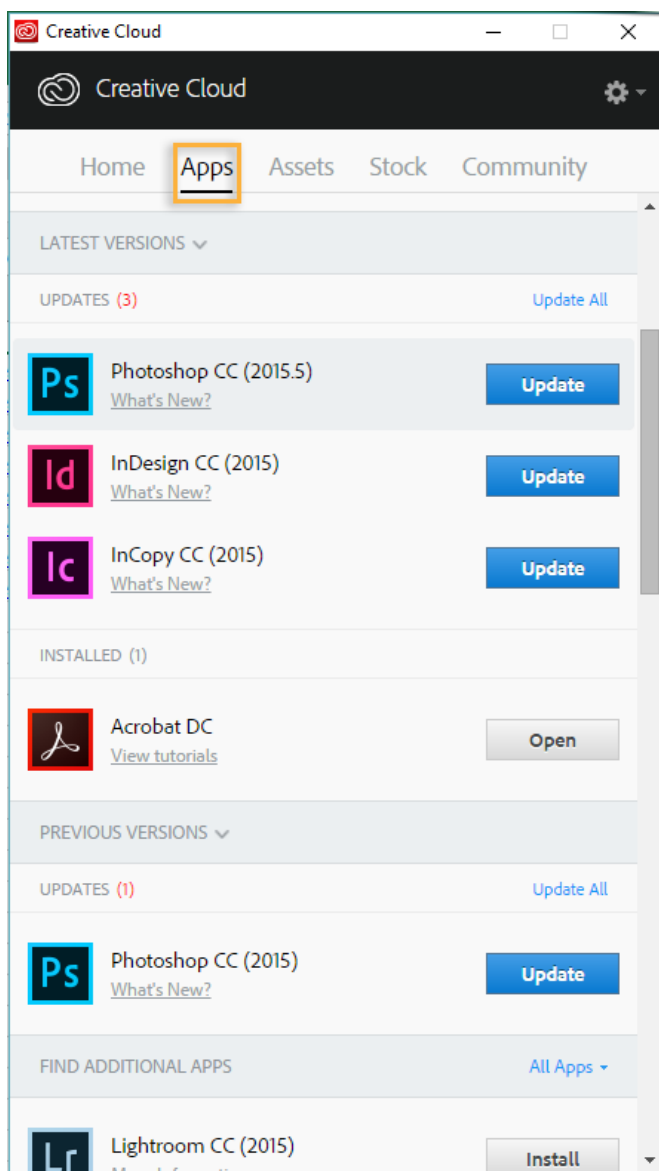


Tip:

Podle výchozího nastavení se aplikace Creative Cloud pro stolní počítače spustí po přihlášení v počítači. Pokud ikonu Creative Cloud nevidíte, možná jste aplikaci ukončili. Postup, jak ji spustit znovu:

- Systém Windows: Klikněte na položky **Start > Programy > Adobe Creative Cloud**.
- Systém Mac OS: Klikněte na položky **Otevřít > Aplikace > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud**.

2. Pokud není vybrána karta **Apps**, klikněte na ni. V horní části panelu se zobrazí seznam aplikací, které byly v nedávné době nainstalovány do počítače. Tento seznam může obsahovat i dříve nainstalované verze.



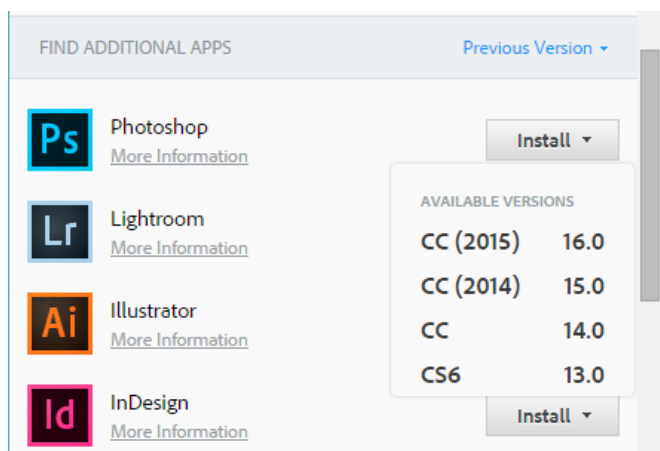
3. Přejděte níže k možnosti Vyhledat další aplikace. Filtrovat můžete také podle kategorie nebo verze softwaru.

4. Kliknutím na tlačítko **Instalovat** nebo **Aktualizace** nainstalujete vybranou aplikaci.

Poznámka:

Aktualizace můžete zkontrolovat ručně kliknutím na ikonu ozubeného kolečka v pravém horním rohu aplikace Creative Cloud pro stolní počítače a výběrem možnosti **Vyhledat aktualizace aplikací** z místní nabídky. Můžete také obnovit aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače a vyhledat aktualizace, a to stisknutím klávesové zkratky Ctrl+Alt+R (Windows) nebo Command+Option+R (Mac OS).

5. Pokud budete chtít stáhnout a nainstalovat předchozí verzi aplikace, vyberte možnost **Zobrazit předchozí verze** v nabídce filtrů. Přejděte níže k požadované aplikaci, klikněte na nabídku **Instalovat** u této aplikace a vyberte požadovanou verzi z místního okna nabídky Instalovat.



Tip:

V závislosti na rychlosti stahování sítě může stažení aplikace nějakou dobu trvat.

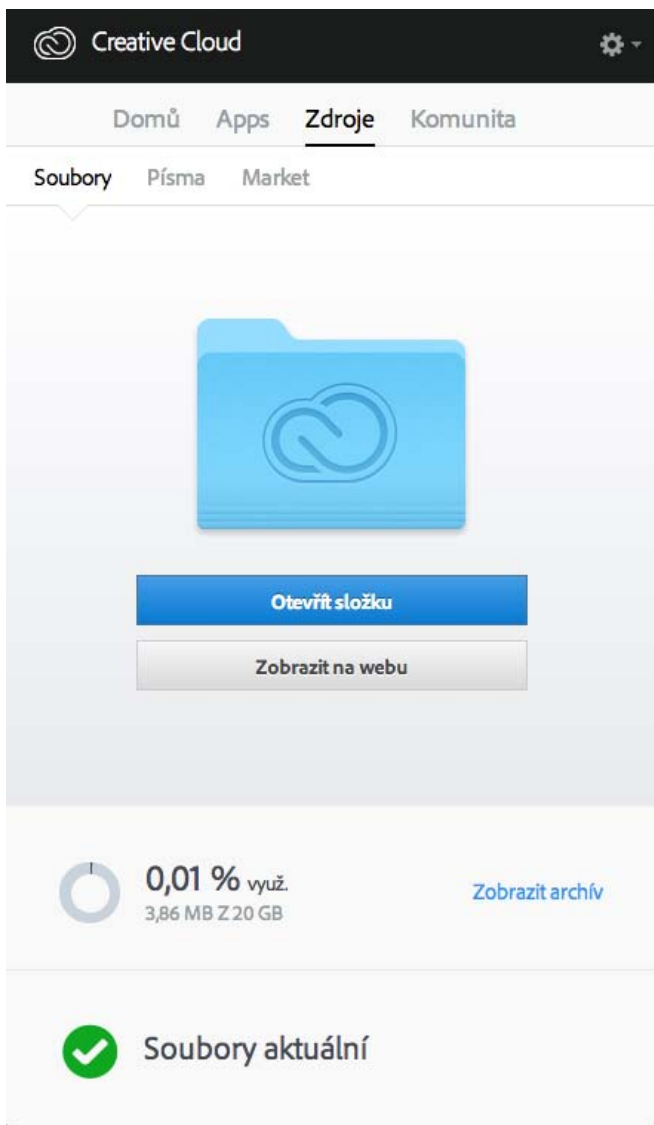
Podrobnější informace, například o tom, jak spouštět aplikace, naleznete v článku [Stažení a instalace aplikací Creative Cloud](#).

Pokud potřebujete odinstalovat některou z aplikací, přečtěte si část [Odinstalace nebo odebrání aplikací Creative Cloud](#).

Pomoc s potížemi při instalaci najdete v části [Řešení potíží se stahováním a instalací aplikací Creative Cloud](#).

Synchronizace a sdílení souborů

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](#) do všech svých počítačů.



Postup synchronizace souborů je následující:

- Zkopírujte, vložte nebo přesuňte soubory do adresáře nebo složky **Creative Cloud Files** v počítači.

Adresář nebo složku Creative Cloud Files můžete otevřít z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače kliknutím na kartu **Datové zdroje**, poté na panel **Soubory** a na možnost **Otevřít složku**.

- V aplikaci klikněte na možnosti **Soubor > Uložit** nebo **Soubor > Uložit jako** a v počítači přejděte do adresáře nebo složky **Creative Cloud Files**.

Původní soubory se vždy nacházejí ve vašem počítači nebo zařízení. Soubory jsou prostřednictvím služby Creative Cloud 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 o práci se soubory odeslanými do služby Creative Cloud naleznete v části [Procházení, synchronizace a správa datových zdrojů](#).

Přidat písma ze služby Typekit

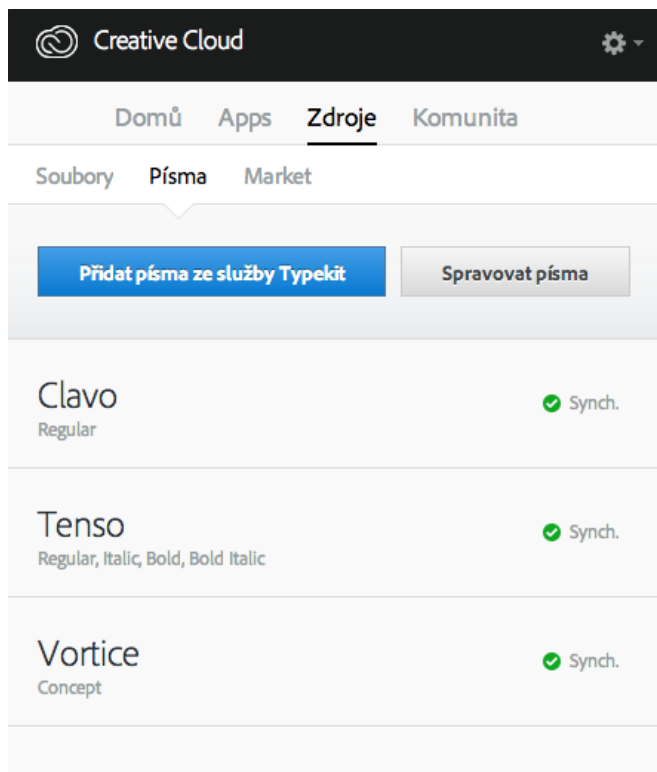
Písma Typekit můžete použít ve všech svých aplikacích Creative Cloud a ostatních produktech pro stolní počítače.

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 kartu **Datové zdroje** a pak na panel Písma.
2. Klikněte na možnost **Přidat písma ze služby Typekit**. V prohlížeči se otevře okno služby Typekit.
Pokud se jedná o vaše první využití služby Typekit, klikněte na možnost **Začínám se službou Typekit** a postupujte podle pokynů pro nastavení účtu.
3. V okně služby Typekit přesuňte kurzor myši na kartu s písmem a klikněte na možnost **+ Použít písma (+ Use Fonts)**.
4. Vyberte písma z požadované rodiny a klikněte na možnost **Synchronizovat vybraná písma (Sync Selected Fonts)**.

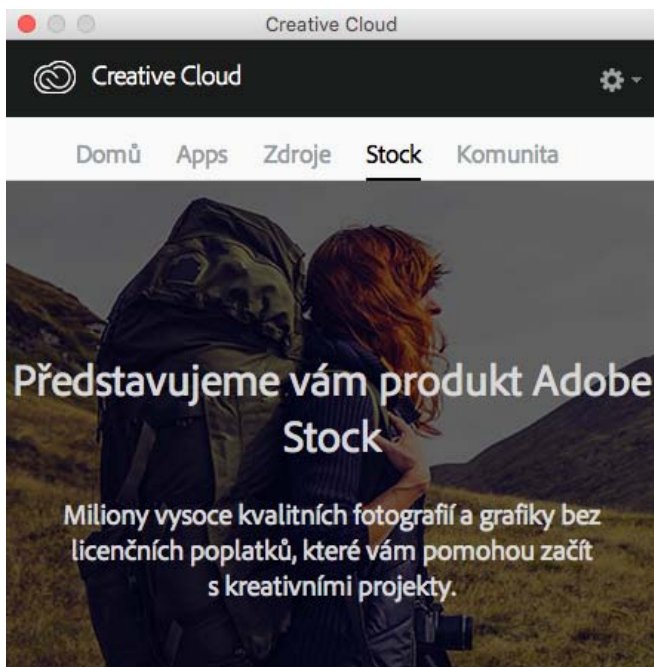


Máte otázky k synchronizaci písma? Odpovědi najdete v tématu Přidat písma ze služby Typekit.

Hledání datových zdrojů ve službě Adobe Stock

Zdroje obrázků ve službě Adobe Stock můžete vyhledávat přímo z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače.

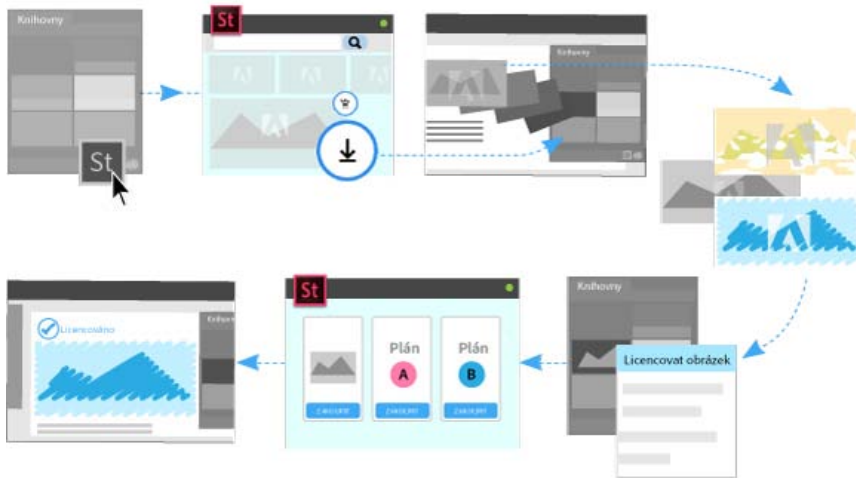
Adobe Stock je služba, která poskytuje designérům a firmám přístup ke 40 milionům vysoce kvalitních, pečlivě vybraných obrázků bez licence, ilustrací a vektorové grafice pro jejich tvůrčí projekty. Můžete zakoupit jeden obrázek podle aktuální potřeby, nebo můžete zakoupit předplatné pro více obrázků.



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**.

Zobrazí se web Adobe Stock, kde naleznete obrázky Stock odpovídající vašim kritériím hledání.



Z webu Adobe Stock můžete přidat náhled obrázku s vodoznakem do kterékoli ze svých knihoven. V aplikacích Creative Cloud s podporou knihoven – Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro a After Effects – můžete obrázek Stock s vodoznakem jednoduše přetáhnout z panelu Knihovny do svého tvůrčího projektu. Jakmile budete připraveni, můžete z panelu Knihovny aplikace Creative Cloud pro stolní počítače také zakoupit licenci pro daný obrázek Stock.

Aplikace Creative Cloud, které podporují datové zdroje propojené s knihovnou – Photoshop, Illustrator a InDesign – při zakoupení licence pro obrázek automaticky aktualizují všechny propojené instance obrázku na licencovanou verzi s vysokým rozlišením bez vodoznaku.

Další informace naleznete v tématu Používání služby Adobe Stock.

Hledání datových designových zdrojů ve službě Market

Služba Creative Cloud Market představuje sbírku kvalitního obsahu od tvůrců pro tvůrce. Odběratelé produktů Creative Cloud získají bezplatný přístup k datovým zdrojům 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 zdrojů bez poplatků. Tato špičková nová služba umožňuje tvůrcům jednoduše vyhledat datové zdroje, které mohou dále rozvíjet, měnit a upravovat a získat tak základ pro svoji tvůrčí práci.

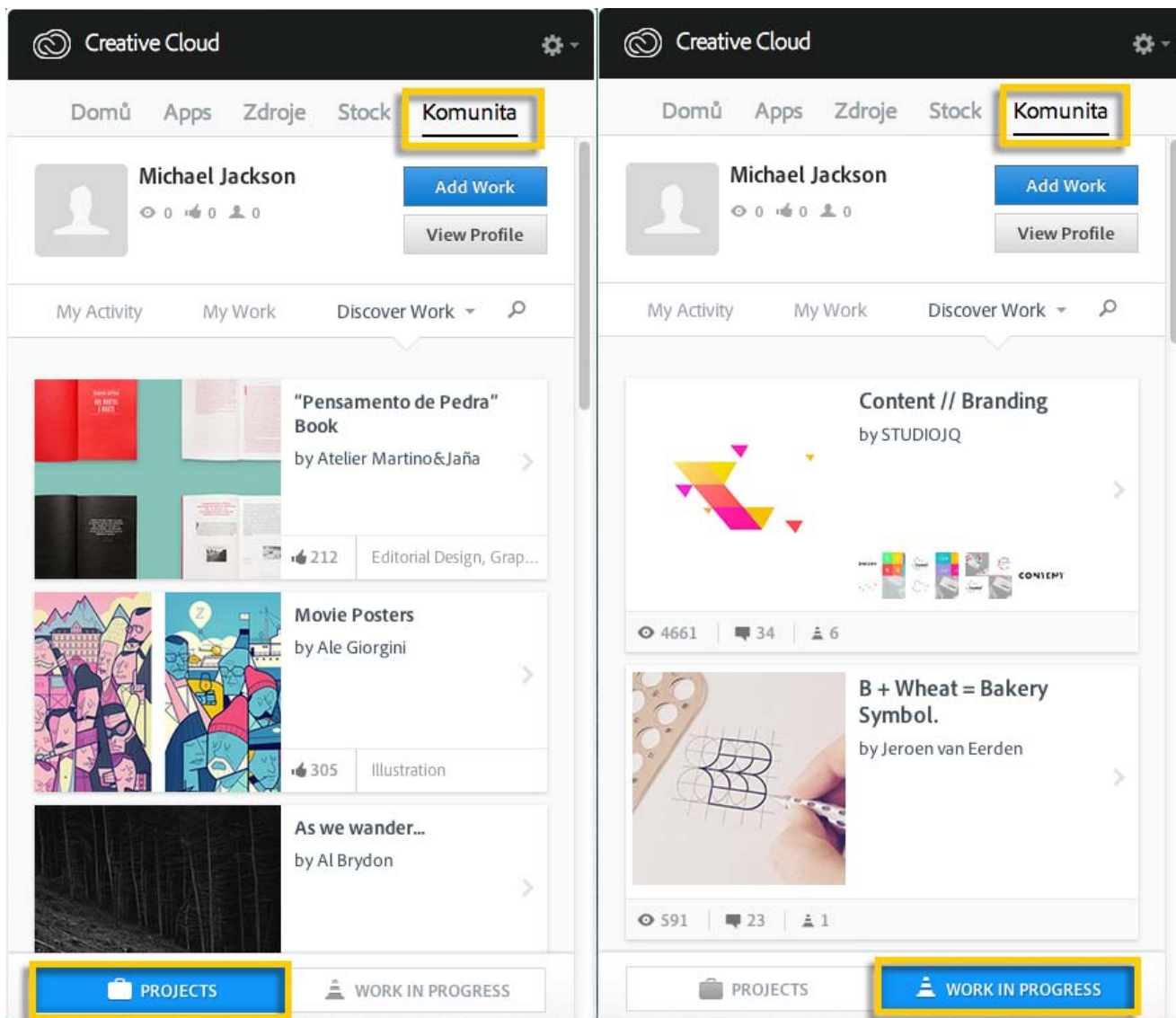


Další informace naleznete v tématu Creative Cloud Market.

Sdílení a objevování se službou 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 tvorbu designérů z celého světa procházením vybraných či oblíbených prací z různých oblastí.

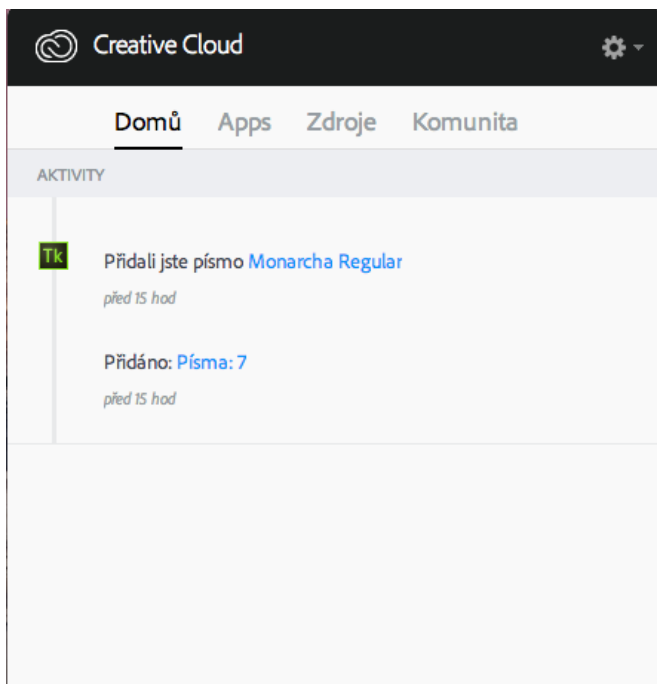
- Přihlaste se nebo se zaregistrujte ve službě Behance a získejte přístup k přehledu aktivit, portfolio a sdílení a objevování nových výtvorů. Pokud již máte účet, budete vyzváni k přihlášení. V opačném případě můžete využít snadné a rychlé registrace.
- Projekty a probíhající práci můžete prozkoumat v aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače i bez účtu Behance, a to pomocí panelu **Komunita**.



Další informace naleznete v tématu Publikování ve službě Behance z aplikací Creative Cloud nebo prostřednictvím [komunitního fóra služby Adobe Behance](#).

Panel Domů a přehled aktivit

Kanál aktivit na panelu Domů aplikace Creative Cloud pro stolní počítače zobrazuje informace o vašem využívání služby Creative Cloud. Jsou zde uvedeny události a aktivity, např. nové dostupné aplikace, aktualizace a stavy instalace.



Přihlášení ke službě Creative Cloud a její aktivace

Aktivace a deaktivace služby Creative Cloud

Chcete-li aktivovat službu Creative Cloud, jednoduše se ke službě Creative Cloud přihlaste pomocí identifikátoru Adobe ID. Přihlášením aktivujete licenci služby Creative Cloud a všechny instalované aplikace a služby, které jsou spojeny s vaším identifikátorem Adobe ID. Potom můžete aplikace a služby normálně používat.

- Chcete-li se přihlásit, kliknutím na ztlumenou **ikonu Creative Cloud** na hlavním panelu (systém Windows) nebo na panelu Apple (systém Mac OS) otevřete aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače.
- Zadejte svůj identifikátor Adobe ID (obvykle vaši e-mailovou adresu) a heslo a klikněte na tlačítko **Přihlásit**. (Pokud se otevře aplikace Creative Cloud pro stolní počítače, jste již přihlášení.)

Nyní můžete využívat služby Creative Cloud, instalovat aplikace Creative Cloud a spouštět aplikace Creative Cloud, které jste již nainstalovali.

Chcete-li službu Creative Cloud deaktivovat, odhlaste se od ní. Odhlášení v počítači deaktivuje všechny instalované aplikace a služby Creative Cloud, k nimž se přihlašujete pomocí svého identifikátoru Adobe ID. Aplikace jsou stále nainstalovány, ale nejsou již spojeny s platnou licencí. Pokud se znovu přihlásíte, aktivujete opět licenci a můžete aplikace a služby opět používat.

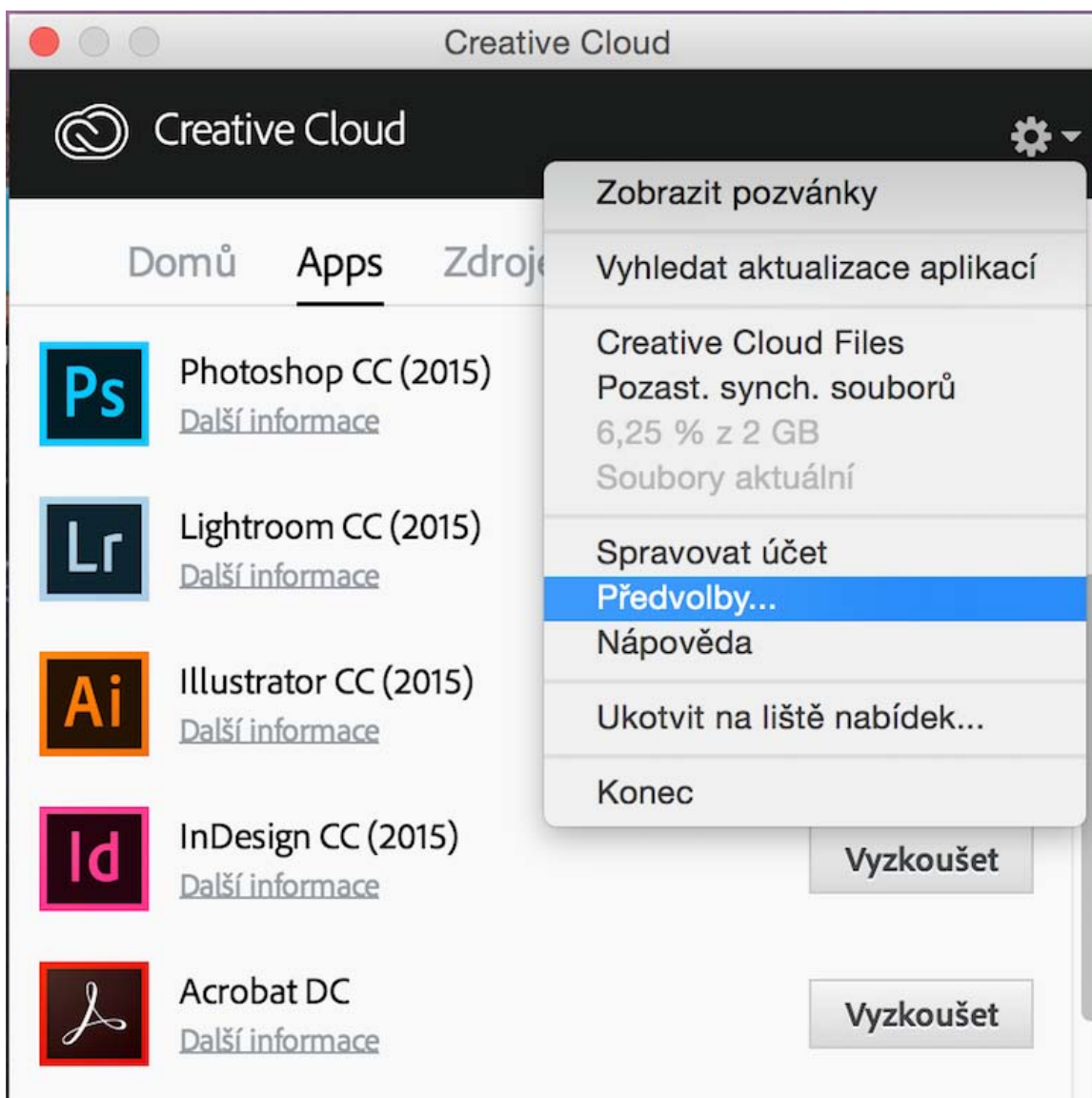
- Chcete-li se odhlásit, otevřete aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače, klikněte na ikonu ozubeného kolečka a vyberte možnost **Předvolby**. Klikněte na možnost **Obecné** a na možnost **Odhlásit se**.

Nyní jsou na tomto počítači deaktivovány aplikace a služby Creative Cloud, k nimž se přihlašujete pomocí svého identifikátoru Adobe ID.

Podrobnější pokyny najdete v kapitole Aktivace aplikací Creative Cloud přihlášením a odhlášením.

Předvolby

Chcete-li otevřít dialogové okno Předvolby v aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače, klikněte na ikonu ozubeného kolečka a vyberte možnost **Předvolby**.



Dialogové okno Předvolby poskytuje možnosti přizpůsobení služby Creative Cloud a práce s ní, včetně změny jazyka nainstalovaného softwaru, změny nastavení služeb Creative Cloud a odhlášení, pokud potřebujete dočasně deaktivovat svůj účet.

- Chcete-li deaktivovat všechny své aplikace a služby Creative Cloud spojené s vaším identifikátorem Adobe ID, klikněte na možnost **Obecné** a potom na možnost **Odhlásit**. Odhlášení v počítači deaktivuje všechny instalované aplikace a služby Creative Cloud, k nimž se přihlašujete pomocí svého identifikátoru Adobe ID.
- Chcete-li povolit automatické aktualizace, vyberte možnost **Zachovat aplikace Creative Cloud pro stolní počítače vždy aktuální**.
- Chcete-li změnit jazyk nainstalovaného softwaru nebo umístění instalace, vyberte možnosti **Předvolby** > **Creative Cloud** > **Aplikace**. Podrobné pokyny naleznete v tématu Změna nastavení jazyka aplikací Creative Cloud.
- Chcete-li připojit ke své práci úložiště datových zdrojů Adobe Experience Manager (AEM) Assets, vyberte možnost **Přihlásit k datovým zdrojům AEM Assets**. Další informace naleznete v tématu Práce s datovými zdroji AEM.
- Na kartách **Soubory**, **Písma** a **Behance** upravte odpovídající nastavení.
- Chcete-li zobrazovat oznámení od společnosti Adobe, vyberte v každé kartě nastavení **Zobrazit oznámení operačního systému**.

Was this helpful?

Yes No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ Zpět na začátek](#)

Podobná témata

- Stažení a instalace aplikací Creative Cloud
- Aktualizace aplikací Creative Cloud
- Odinstalace nebo odebrání aplikací Creative Cloud
- Aktivace aplikací Creative Cloud přihlášením a odhlášením

Podpora pro službu Creative Cloud

Nahlédněte do online příručky, projděte si výukové lekce nebo požádejte o pomoc. [Další informace](#).

Potřebujete ještě pomoc?



Zeptat se komunity

Zašlete své otázky a získejte odpovědi expertů.

[Začít teď](#)



Kontaktujte nás

Získejte podporu od jednoho z našich expertů podpory.

[Začít teď](#)

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](#) [ישראל - עברית](#) [_____](#) **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](#)

Procházejte, synchronizujte a spravujte své datové zdroje

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.

Aplikace Adobe Creative Cloud pro stolní počítače umožňuje synchronizovat všechny vaše soubory. 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.

Pokud používáte službu Creative Cloud pro podniky se spravovanými službami, podívejte se na:

- [Procházení, sdílení a správa datových zdrojů](#)
- Určení umístění pro synchronizaci

[Procházení datových zdrojů](#)

[Synchronizace nebo nahrávání souborů](#)

[Odstraňování souborů](#)

[Plány úložiště a vyhrazený prostor](#)

[Řešení problémů](#)

[Na začátek stránky](#)

Procházení datových zdrojů

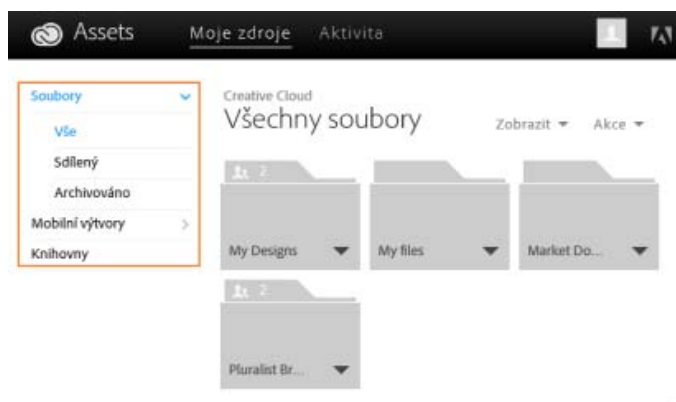
Mezi datové zdroje ve službě Creative Cloud patří soubory synchronizované se stolním počítačem, datové zdroje vytvořené v rámci aplikací pro mobilní zařízení s podporou služby Creative Cloud a Creative Cloud knihoven. Všechny tyto datové zdroje můžete procházet na stránce Creative Cloud zdroje, ve které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

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

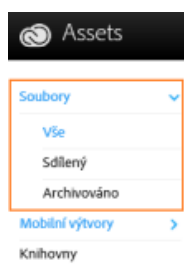
Mobilní výtvořky Datové zdroje vytvořené v aplikacích pro mobilní zařízení s podporou služby Creative Cloud

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 výtvořky 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.

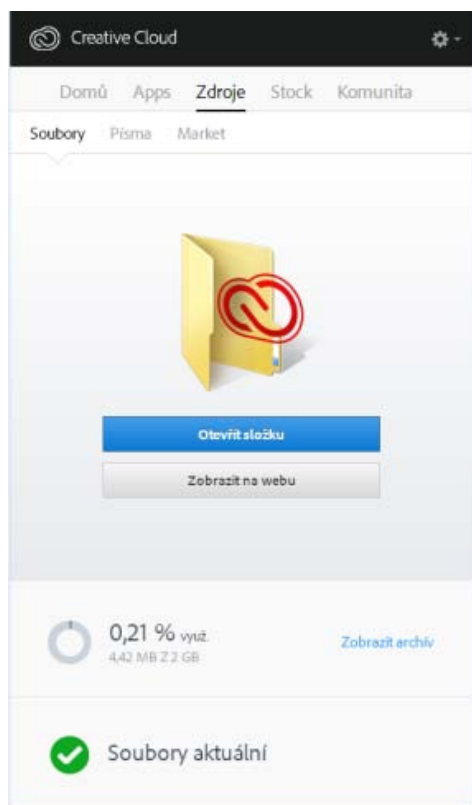
[Na začátek stránky](#)

Synchronizace nebo nahrávání souborů

Postup synchronizace z počítače je následující:

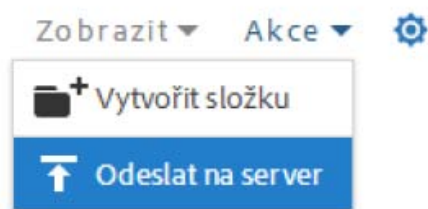
- Zkopírujte, vložte nebo přesuňte soubory do adresáře Creative Cloud Files ve stolním počítači.
- V aplikaci klikněte na možnosti Soubor > Uložit nebo Soubor > Uložit jako a přejděte do adresáře Creative Cloud Files.

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 naleznete v části 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:

1. Vyhledejte soubor, který chcete zobrazit a otevřete jej.
2. Vyberte možnost Akce > Nahradit nebo přetáhněte soubor ze složky do okna prohlížeče.

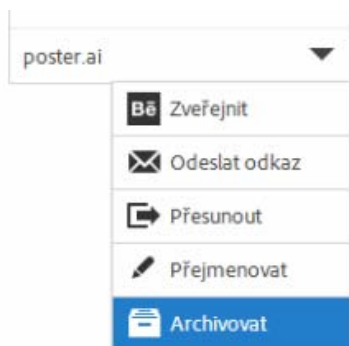
Poznámka: Typ nového souboru se musí shodovat s typem nahrazovaného souboru. Není například možné nahradit soubor .PSD za soubor .AI.

Další informace o správě verzí naleznete v části Časté dotazy k verzím.

[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

Datové zdroje můžete trvale odstranit podle následujících pokynů:

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.

Archivovaný soubor můžete také obnovit:

1. Na stránce Archivováno vyberte soubory, které chcete obnovit, a klikněte na možnost Obnovit.
2. V potvrzovacím dialogovém okně klikněte na tlačítko Obnovit.

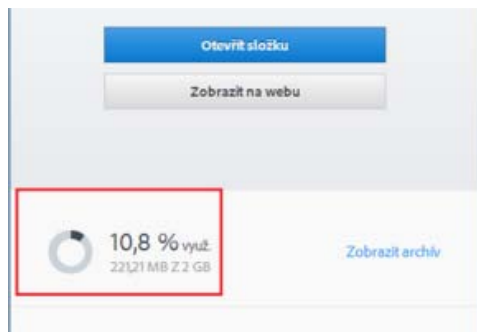
[Na začátek stránky](#)

Plány úložiště a vyhrazený prostor

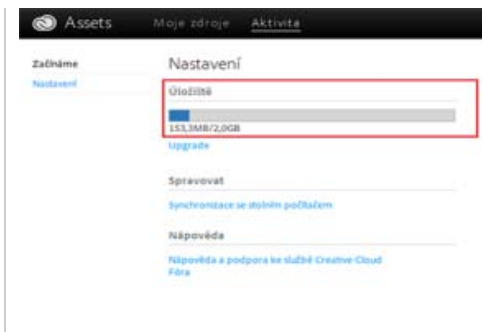
Omezení kapacity úložiště závisí na typu vašeho členství ve službě Creative Cloud.

Plán členství	Limit pro bezplatné úložiště
Zdarma	2 GB
Creative Cloud (Fotografování)	2 GB
Creative Cloud (Jedna aplikace nebo Všechny aplikace)	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 Creative Cloud pro stolní počítače 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

- [Správa aplikací a služeb pomocí aplikace Creative Cloud pro stolní počítače](#)
- [Ukládání a sdílení obsahu v Creative Cloud zdrojích](#)
- [Sdílení souborů, knihoven a dalších zdrojů](#)
- [Spolupráce na složkách a knihovnách](#)
- [Synchronizace a sdílení souborů a složek se spolupracovníky \(video, 10 min.\)](#)

- [Chyba: „Nelze synchronizovat soubory“](#)
- [Určení umístění pro synchronizaci](#)



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 můžete dělat s knihovnami

Podpora knihoven v aplikacích Creative Cloud

Mobilní aplikace

Aplikace pro stolní počítače a prohlížeče

Přehled: práce s Creative Cloud knihovnami

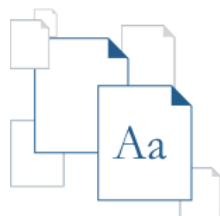
Přidání do knihovny

Opakované použití a vytváření

Sdílení a spolupráce

Služba Adobe Stock a Creative Cloud knihovny

Nejčastější dotazy

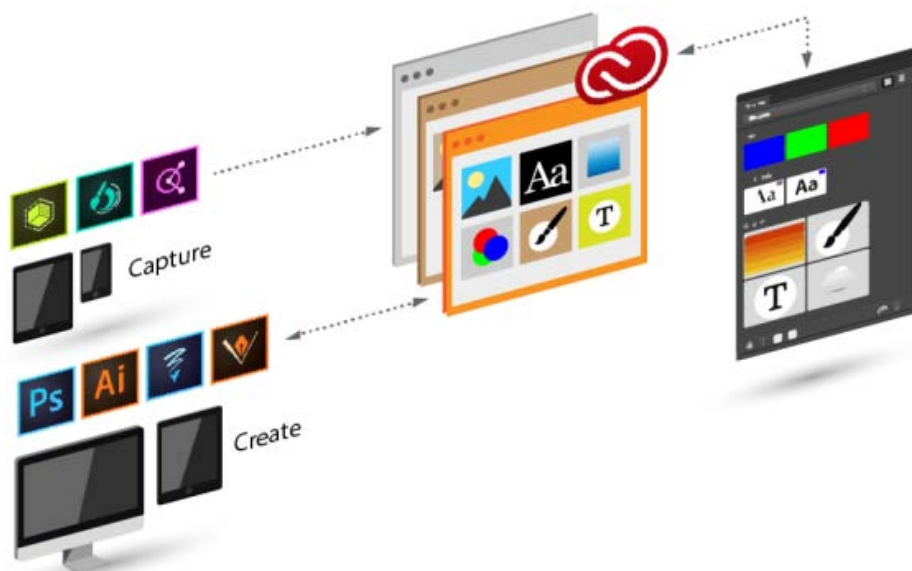


Creative Cloud knihovny založené na technologii Adobe CreativeSync umožňují použití vašich oblíbených datových zdrojů odkudkoli. Využijte aplikace Creative Cloud pro stolní počítače a mobilní zařízení k tvorbě obrázků, barev, stylů textu a dalšího obsahu, který vám následně bude k dispozici i v ostatních 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 můžete dělat s knihovnami



Zachycení

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.

Správa

Datové zdroje pro návrh můžete uspořádat do více Creative Cloud knihoven. Ty můžete rozdělit podle projektu, typu datových zdrojů nebo podle osobních preferencí, které představují váš osobitý styl.

Opakované použití a vytváření

Vytvářejte a opakovaně používejte návrhy a kresby s využitím objektů v Creative Cloud knihovnách.

[Na začátek stránky](#)

Podpora knihoven v aplikacích Creative Cloud

Mobilní aplikace

Aplikace	Podpora ukládání datových zdrojů v knihovnách	Podpora používání datových zdrojů z knihoven	Prostředky, které poskytují další informace
Capture CC	Vektorové tvary, barevné motivy, štětce, vzory a vzhledy	Není k dispozici	Nejčastější dotazy k aplikaci Adobe Capture CC
Photoshop Fix	Není k dispozici		Nejčastější dotazy k aplikaci Adobe Photoshop Fix
Illustrator Draw	Není k dispozici	Obrázky a tvary	Časté dotazy k aplikaci Adobe Illustrator Draw
Photoshop Sketch	Není k dispozici	Stopy štětce	Časté dotazy k aplikaci Adobe Photoshop Sketch
Illustrator Line	Není k dispozici	Barvy a grafika	Časté dotazy k aplikaci Adobe Illustrator Line CC
Hue CC		Není k dispozici	Časté dotazy k aplikaci Adobe Hue CC
Comp CC	Není k dispozici		Časté dotazy k aplikaci Adobe Comp CC
Premiere Clip	Není k dispozici		Časté dotazy k aplikaci 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

Aplikace nebo služba	Podpora ukládání datových zdrojů v knihovnách	Podpora používání 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
Dreamweaver			Dreamweaver Integrace s knihovnami
Adobe Muse			Creative Cloud knihovny v aplikaci Adobe Muse
Adobe Animate CC			Creative Cloud knihovny v aplikaci Animate CC
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.

Pokud používáte službu Creative Cloud pro podniky se spravovanými službami, podívejte se na:

- [Procházení, sdílení a správa datových zdrojů](#)
- Určení umístění pro synchronizaci

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 rozevřací nabídky na panelu možnost Sdílet odkaz nebo Spolupracovat.

Při přidávání spolupracovníků do knihovny můžete zvolit, zda chcete příslušným uživatelům udělit oprávnění k úpravám (úpravy, přejmenování, přesuny a odstranění obsahu) nebo oprávnění k prohlížení (pouze prohlížení obsahu knihovny a přidávání komentářů).

Mobilní zařízení

Mobilní nástroje, jako jsou Mobilní aplikace Creative Cloud, Capture a další, vám umožňují sdílet Creative Cloud knihovny či specifické datové zdroje z knihoven a spolupracovat na nich.

Prohlížeč

V levém podokně [Creative Cloud zdroje](#) klikněte na položku Knihovny. Nyní vyberte v nabídce složky knihovny možnost Odeslat odkaz nebo Spolupracovat.

Při přidávání spolupracovníků do knihovny můžete zvolit, zda chcete příslušným uživatelům udělit oprávnění k úpravám (úpravy, přejmenování, přesuny a odstranění obsahu) nebo oprávnění k prohlížení (pouze prohlížení obsahu knihovny a přidávání komentářů).

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?
- Existuje omezení pro počet knihoven, které lze vytvořit?
- Je možné ve všech podporovaných aplikacích používat všechny datové zdroje uložené v knihovnách?
- Jaké typy informací o barvách jsou podporovány?
- Je možné znovu použít datové zdroje uložené v knihovnách ve všech aplikacích Creative Cloud pro stolní počítače?
- Kde jsou datové zdroje uloženy?
- Je možné knihovnu sdílet s ostatními uživateli?
- Potřebuji členství ve službě Creative Cloud?
- Kde se dozvim více informací o Creative Cloud knihovnách?

 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 součástí předplatného služby Creative Cloud. Uživatelé se zkušebním členstvím ve službě Creative Cloud mají přístup k vybraným písmům ze služby Typekit pro web a stolní počítače.

Chcete-li synchronizovat písma ve stolním počítači, předplatte si službu [Creative Cloud](#) (Všechny aplikace, jedna aplikace nebo bezplatná verze) nebo samostatný [plán služby Typekit](#). Více informací najdete na [stránce o službě Typekit](#) a na stránce [Možnosti plánu služby Typekit](#).

Začínáme

Procházení a přidání písma ze služby Typekit

Použití synchronizovaného 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 je např. Microsoft Word.

Chcete-li synchronizovat písma, je nutné v počítači nainstalovat aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače. Pokud nainstalována není, stáhněte ji a nainstalujte.

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](#)

Procházení a přidání 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**

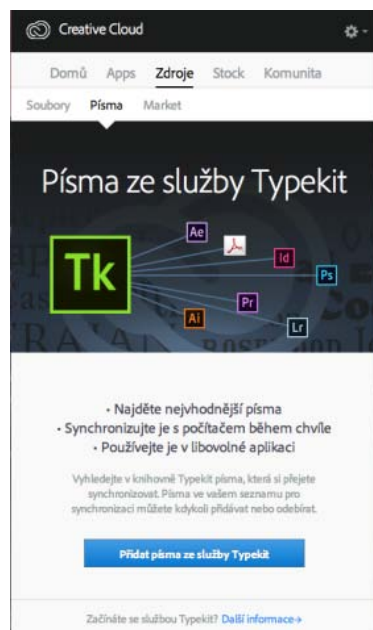
Z integrované aplikace Typekit:

V nabídce písem aplikace klikněte na možnost **Přidat písma ze služby Typekit**. Okno prohlížeče

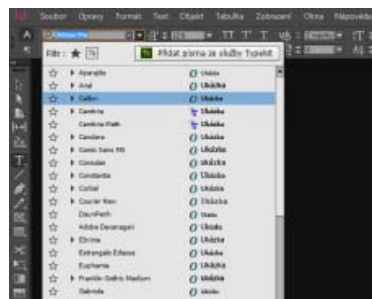
Přímo na webové stránce Typekit.com:

Pomocí svého Adobe ID a hesla se přihlaste na stránce

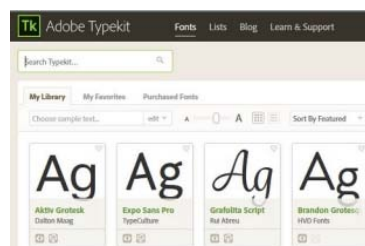
Typekit. Otevře se okno prohlížeče a jste přihlášení na webu Typekit.com.



je spuštěno přímo v rámci aplikace.



Typekit.com.



2 Můžete procházet písma nebo pomocí filtrů zobrazit ta, která požadujete. Dostupnost určitého písma je indikována na kartě písma.



Dostupnost je uvedena 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.



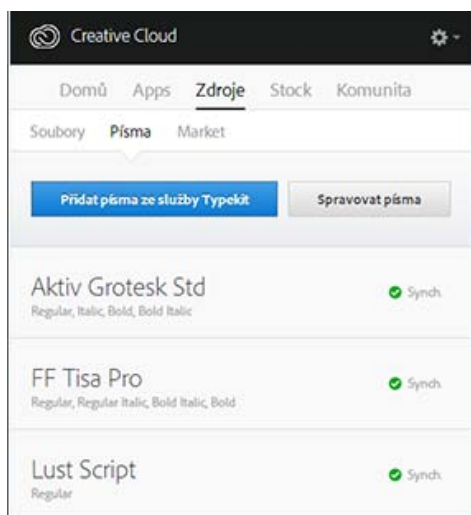
4 Klikněte na možnost **Použit písma (Use Fonts)**.

5 V okně Použit tuto rodinu (Use This Family) zadejte, kde v počítači chcete synchronizovat písmo, nebo jej přidejte do sady pro použití na webu.



6 Vyberte styly, které potřebujete z rodiny písem, a klikněte na možnost **Synchronizovat vybraná písma (Sync Selected Fonts)**.

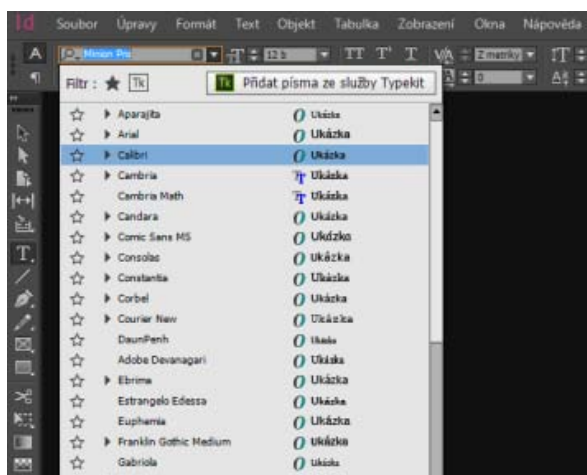
Písma se synchronizují ve všech počítačích s nainstalovanou aplikací Creative Cloud. Chcete-li písma zobrazit, spusťte aplikaci Creative Cloud a klikněte na panel **Písma**.



[Na začátek stránky](#)

Použití synchronizovaného 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 Word, mohou vyžadovat po synchronizaci nového písma restart.



Nabídka písem InDesign zobrazující synchronizovaná písma ze služby Typekit

Další informace o způsobu práce s písmi ze služby Typekit v aplikaci Creative Cloud naleznete v následující části:



Práce s písmi ze služby Typekit v aplikaci InDesign CC



Práce s písmi ze služby Typekit v aplikaci Illustrator CC



Práce s písmi ze služby Typekit v aplikaci Photoshop CC



Souhrn nových funkcí aplikace Premiere Pro CC 2014



Souhrn nových funkcí v aplikaci After Effects CC 2014

Správa synchronizovaných písem

Synchronizovaná písma můžete zobrazit v počítači pomocí panelu **Písma** v aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače nebo v účtu služby Typekit.com.

Odstranění synchronizovaných písem

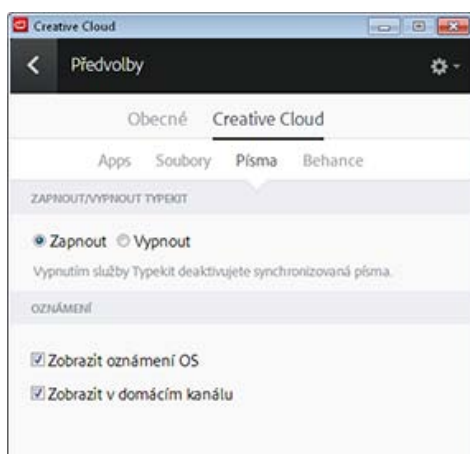
Odstranění synchronizovaných písem z počítače:

1. Na panelu Písma v aplikaci Adobe Creative Cloud pro stolní počítače klikněte na tlačítko **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**.

Vypnutí služby Typekit

Synchronizaci písma můžete podle potřeby povolit nebo zakázat. Po zakázání se synchronizace písma ukončí a veškerá synchronizovaná písma v počítači budou odstraněna.

1. V aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače klikněte na možnost **Předvolby > 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 pro stolní počítače, všechna synchronizovaná písma budou stále k dispozici. Všechny změny výběru synchronizace písem na stránkách Typekit.com se neprojeví, dokud neobnovíte připojení.

Pokud spustíte aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače v režimu offline, písma nebudou k dispozici a

nebudou zobrazena ve standardních nabídkách písem.

Viz také

- [Jak synchronizovat písma se stolním počítačem | Typekit.com](#)
- [Přidat písma do aplikací ve stolním počítači prostřednictvím služby Creative Cloud](#)
- [Nelze synchronizovat jedno nebo více písem](#)
- [Chyba: „Už je nainstalováno písmo se stejným názvem“](#)

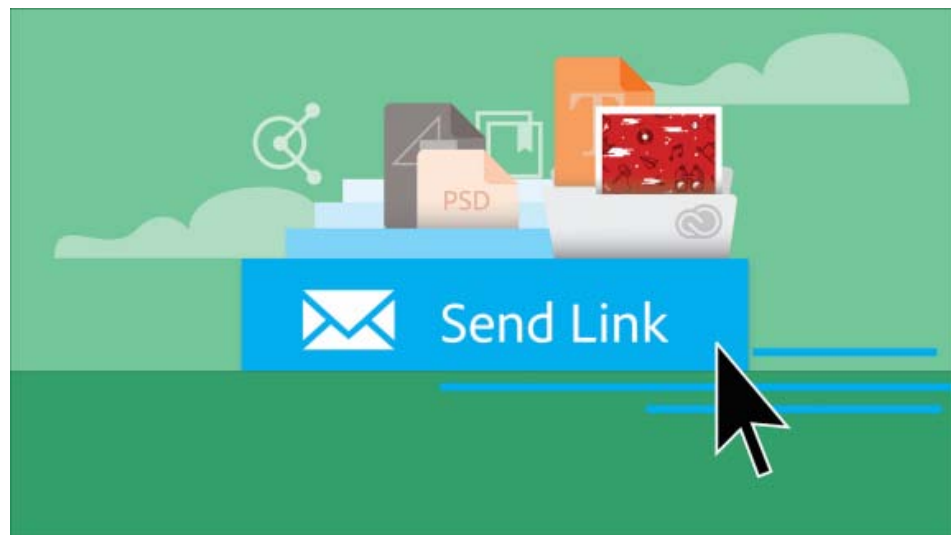


Na příspěvky ze služeb Twitter™ a Facebook se nevztahují podmínky licence Creative Commons.

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

Sdílení souborů, knihoven a dalších zdrojů

Aktualizováno ve verzi Adobe Creative Cloud 2015



Úvod

[Sdílení souboru nebo složky](#)

[Sdílení knihoven, datových zdrojů z knihoven a mobilních výtvarů](#)

[Zobrazení datového zdroje sdíleného s vámi](#)

[Sdílení souborů, složek, knihoven a datových zdrojů ve službě Slack](#)

[Na začátek stránky](#)

Úvod

[Creative Cloud zdroje](#) vám umožňují sdílet veřejné odkazy na následující typy datových zdrojů:

- Soubory
- Složky
- Knihovny
- Elementy knihovny
- Mobilní výtvary

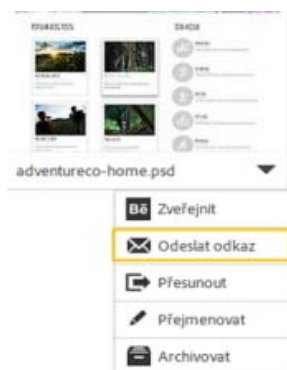
Pomocí sdílení veřejných odkazů můžete získat rychlou zpětnou vazbu k datovým zdrojům a efektivněji spolupracovat s ostatními. Při sdílení odkazu se přímo v prohlížeči zobrazí vysoce přesný náhled datových zdrojů bez nutnosti instalovat aplikace Creative Cloud nebo se přihlašovat na webové stránky. Uživatelé mohou kromě zobrazení datových zdrojů také psát komentáře nebo stahovat kopie souborů (pokud jim to povolíte).

Veřejné sdílení datových zdrojů vám umožňuje úplné udržení kontroly nad obsahem. Příjemci získají k vašim prostředkům přístup pouze pro čtení. To znamená, že je nemohou nahrát, aktualizovat ani odstranit. Ke sdíleným prostředkům lze přistupovat pomocí specifické krátké adresy *Adobe.ly*, kterou můžete odeslat e-mailovou zprávou nebo zkopírovat/vložit a odeslat. Adresu URL můžete kdykoli vypnout a zrušit tak přístup.

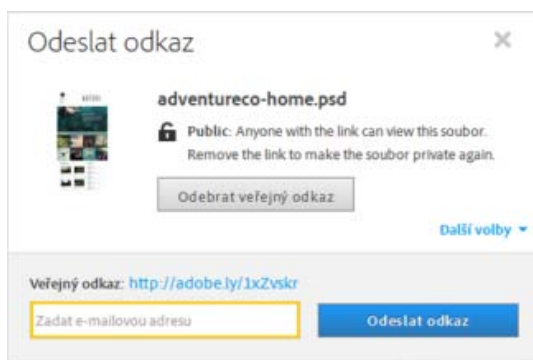
Informace o spolupráci (sdílení prostředků s uživateli s různými přístupovými oprávněními) naleznete v části *Spolupráce s dalšími uživateli*.

Sdílení souboru nebo složky

1. Na stránce [Zdroje Creative Cloud](#) přejděte k souboru nebo složce, které chcete sdílet.
2. V nabídce Sdílení vyberte možnost **Odeslat odkaz**.



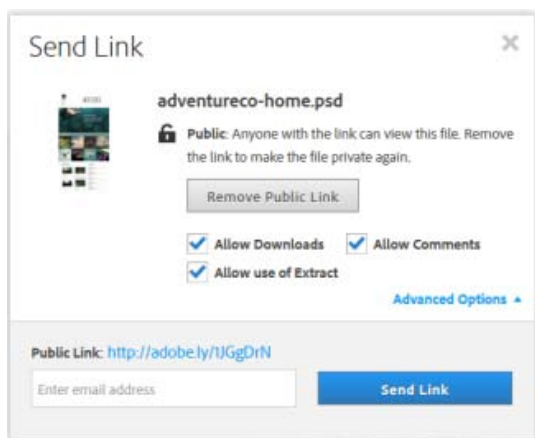
3. Soubor se stane sdíleným a vytvoří se krátká veřejná adresa URL. V dialogovém okně Odeslat odkaz zadejte e-mailovou adresu, na kterou chcete tento odkaz poslat.



4. Klikněte na možnost Další volby. Ve výchozím nastavení jsou aktivní následující možnosti.
 - **Povolit stahování:** umožňuje příjemcům odkazu stáhnout kopii souboru
 - **Povolit komentáře:** umožňuje příjemcům obsahu přidávat komentáře do souboru
 - **Povolit použití funkce Extrakt:** umožňuje příjemci odkazu získat informace o obrazu a datové zdroje

Poznámka: Možnost Povolit použití funkce Extrakt je k dispozici pouze při sdílení souboru aplikace Photoshop (.psd). Další informace o principech funkce Extrakce naleznete v části *Creative Cloud Extrakt*.

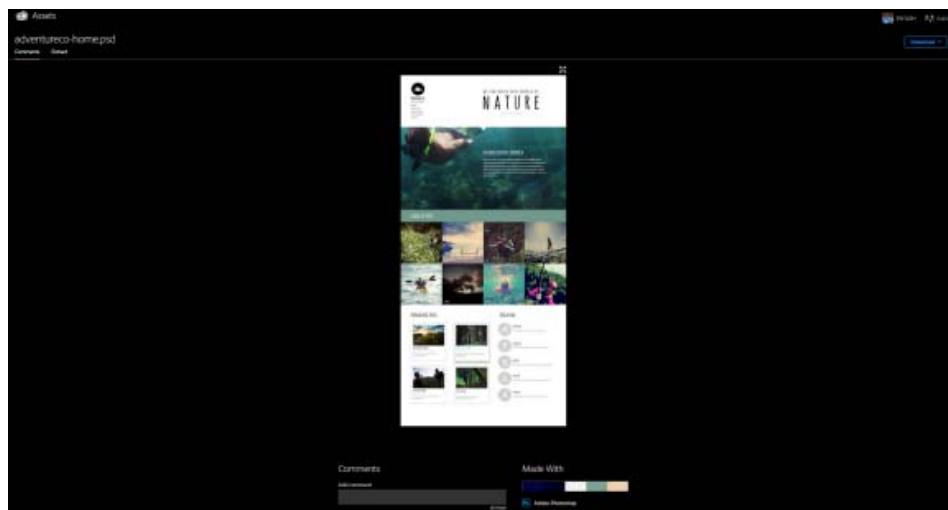
Tyto možnosti můžete deaktivovat.



5. Klikněte na možnost **Odeslat odkaz**.

Příjemcům je zaslán e-mail s odkazem (krátká adresa URL), který jim umožní přístup ke sdílenému souboru nebo složce.

Kliknutím na krátkou adresu URL otevřete v prohlížeči soubor nebo složku. Příjemci mohou veřejně sdílené soubory a složky otevřít, aniž by museli být členy služby Creative Cloud.



Náhled sdíleného souboru v prohlížeči

Poznámka: Pokud máte u sdílené soukromé složky pouze oprávnění pro čtení, nemůžete pro ni vytvořit ani sdílet veřejný odkaz. Můžete však rozesílat odkazy na veřejné složky. Pokud se vlastník později rozhodne nastavit složku jako soukromou, dříve používaný odkaz přestane fungovat.

[Na začátek stránky](#)

Sdílení knihoven, datových zdrojů z knihoven a mobilních výtvorů

Podívejte se, jak můžete sdílet knihovnu prostřednictvím veřejného odkazu:

1. Přihlaste se na stránce [Creative Cloud zdroje](#).
2. Po přihlášení klikněte v levém podokně na možnost Knihovny.
3. Rozbalte kontextovou nabídku knihovny, kterou chcete sdílet. Klikněte na možnost Odeslat odkaz. Služba Creative Cloud vás upozorní, že při sdílení se vytvoří veřejný odkaz umožňující prohlížení knihovny.

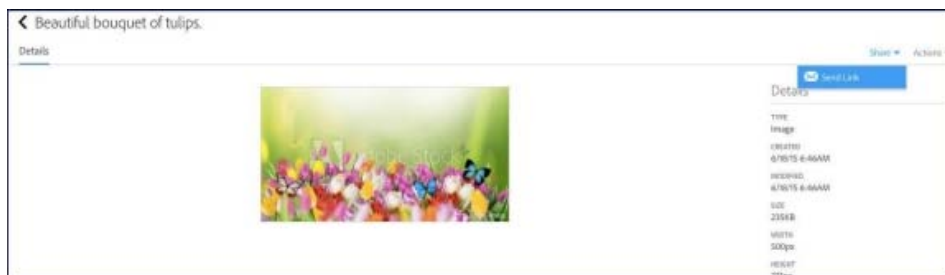


Vygenerování veřejného odkazu pro prohlížení knihovny

4. Klikněte na možnost Vytvořit veřejný odkaz.
5. Chcete-li příjemcům umožnit uložení knihovny do jejich vlastního účtu Creative Cloud zdroje, klikněte na možnost Další volby a poté vyberte možnost Povolit stahování.
6. Zadejte čárkami oddělený seznam příjemců a klikněte na možnost Odeslat odkaz.

Služba Creative Cloud odešle veřejný odkaz a příjemci obdrží e-mailové pozvánky, které jim umožní prohlížet daný datový zdroj.

Prakticky stejným způsobem můžete sdílet také jednotlivé datové zdroje v knihovně a mobilní výtvoř. Tady máte příklad, jak sdílet obrázek ze služby Adobe Stock přidaný jako datový zdroj do knihovny Creative Cloud:

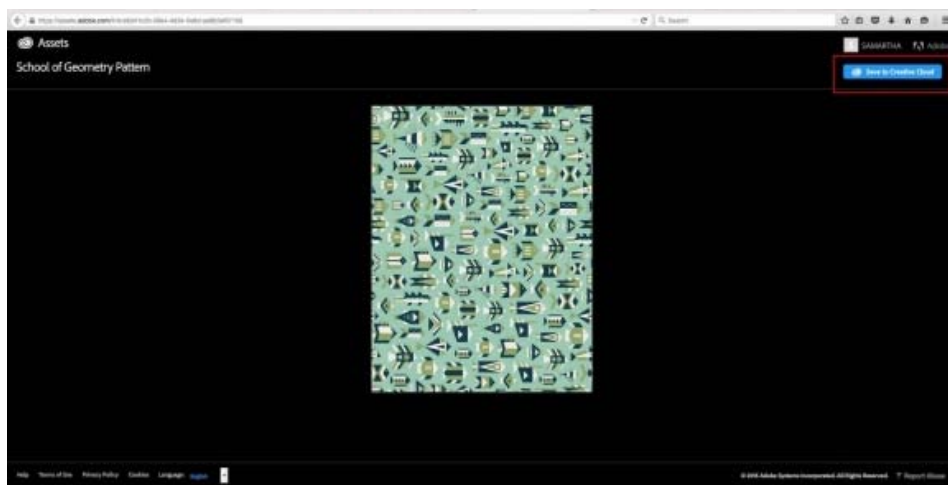


Sdílení obrázku ze služby Adobe Stock přidaného mezi datové zdroje v knihovně

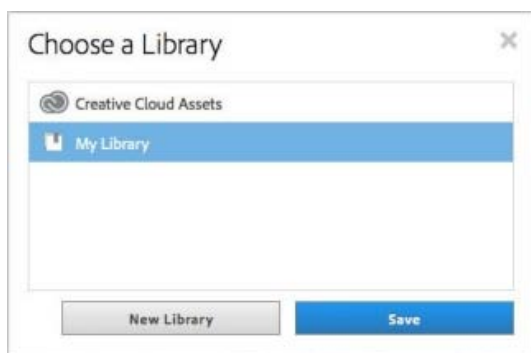
[Na začátek stránky](#)

Zobrazení datového zdroje sdíleného s vámi

Sdílené datové zdroje můžete uložit do účtu Creative Cloud. Pokud odesílatel sdílí knihovnu nebo mobilní výtvar, můžete uložit úplnou knihovnu nebo mobilní výtvar do vašeho vlastního účtu. Pokud je datový zdroj z knihovny sdílený, můžete jej uložit do jedné z vlastních knihoven.



Uložení datového zdroje do účtu Creative Cloud



Uložení datového zdroje z knihovny do jedné z vlastních knihoven

Pokud je sdíleným datovým zdrojem soubor, můžete jej uložit do počítače (pokud odesílatel povolil stahování) nebo do svého účtu.

Poznámka: Pokud máte u sdílené soukromé knihovny pouze oprávnění pro čtení, nemůžete pro ni vytvořit ani sdílet veřejný odkaz. Můžete však rozesílat odkazy na veřejné knihovny. Pokud se vlastník později rozhodne nastavit knihovnu jako soukromou, dříve používaný odkaz přestane fungovat.

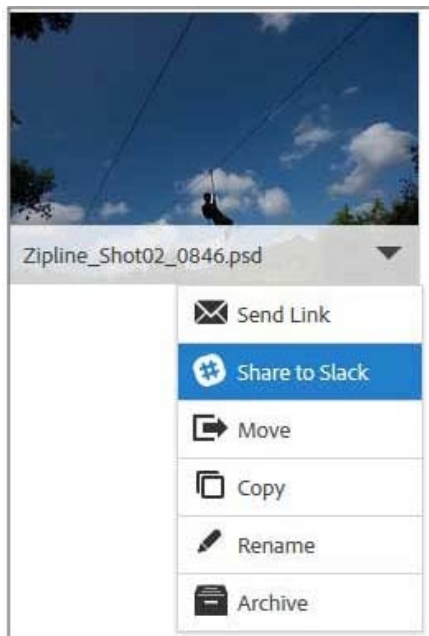
[Na začátek stránky](#)

Sdílení souborů, složek, knihoven a datových zdrojů ve službě Slack

Slack je cloudový nástroj pro týmovou komunikaci, který nabízí funkce, jako je posílání zpráv v reálném čase, archivace a vyhledávání. Ve službě Slack můžete sdílet soubory, složky, knihovny a datové zdroje ze služby Creative Cloud.

Ke sdílení obsahu ve službě Slack je potřeba veřejný odkaz, který je nutné vytvořit předem. Postupujte následovně:

1. Na webových stránkách Creative Cloud zdroje vyberte u obsahu, který chcete sdílet, možnost Sdílet ve službě Slack.



Sdílení datového zdroje ve službě Slack

2. V dialogovém okně Sdílet ve službě Slack klikněte na možnost Vytvořit veřejný odkaz.
3. Na následující obrazovce klikněte na možnost Autorizovat službu Slack.
4. Na přihlašovací obrazovce služby Slack zadejte doménu svého týmu ve službě Slack.
5. Postup dokončete podle pokynů na obrazovce.

Související odkazy

- Začínáme se zdroji Creative Cloud
- Spolupráce s ostatními
- Sdílení ve službě Behance
- [Procházení, sdílení a správa datových zdrojů – spravované služby](#)



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

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

Spuštění aplikací Creative Cloud

Platí pro Creative Cloud

Co je zde probráno

Zjistěte, jak spustit aplikace Creative Cloud po instalaci.

Na této stránce

Kde jsou moje aplikace?

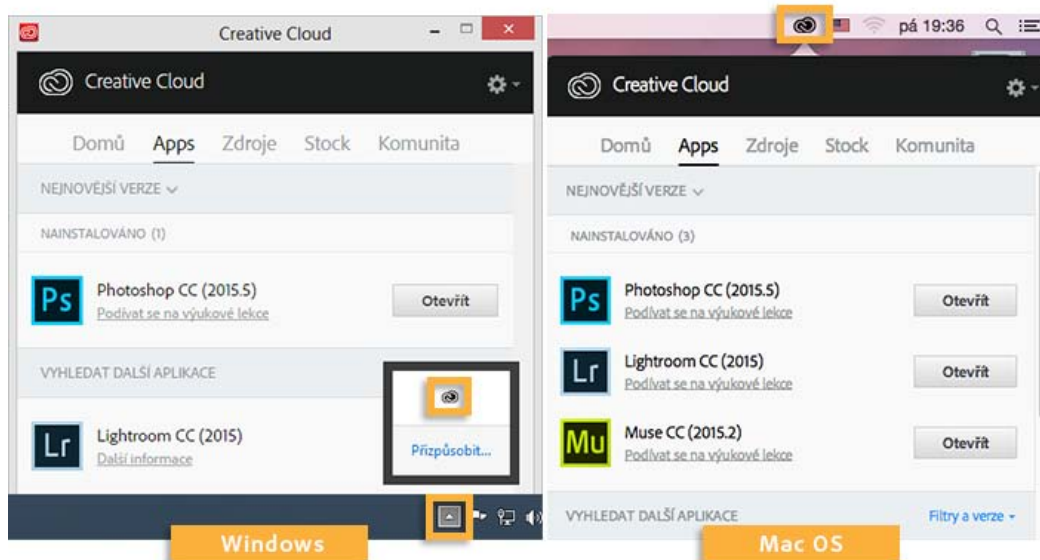
Pokud stáhnete a nainstalujete aplikace Creative Cloud, tyto aplikace se nainstalují do umístění, do něhož se běžně instalují aplikace, například do složky Program Files (systém Windows) nebo Aplikace (systém Mac OS).

Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače nabízí snadný přehled o všech aplikacích Creative Cloud a umožňuje je spustit jedním kliknutím. Aplikace můžete spustit také stejným způsobem, jakým v počítači obvykle spouštíte aplikace, tedy z jejich instalačního umístění.

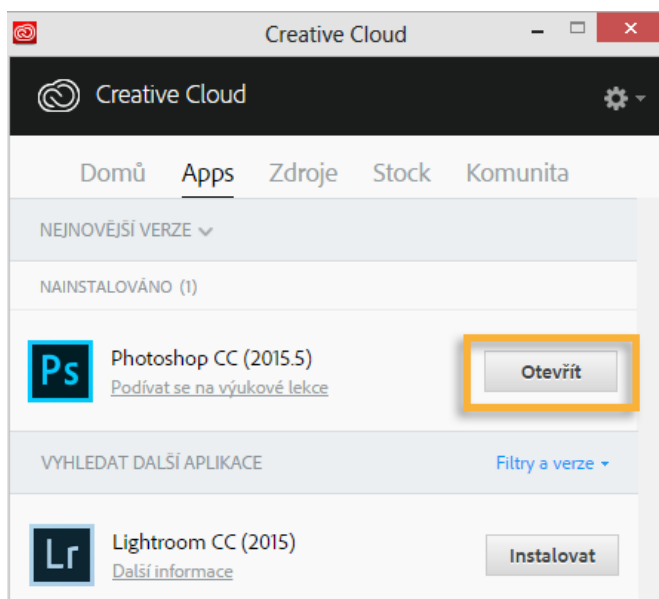
Spuštění aplikací pomocí aplikace Creative Cloud pro stolní počítače

1. Kliknutím na **ikonu Creative Cloud** na hlavním panelu (systém Windows) nebo na panelu Apple (systém Mac OS) spustíte aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače. Pokud již není vybrána, klikněte na kartu **Apps** v horní části okna.

Chcete-li spustit aplikaci Creative Cloud pro stolní počítače, postupujte následujícím způsobem:



2. Chcete-li spustit nainstalovanou aplikaci, vyhledejte ikonu aplikace na panelu Apps a klikněte na tlačítko **Otevřít**.



Poznámka:

Několik aplikací, jako jsou například aplikace Touch App Plugins nebo Gaming SDK, nelze spustit z aplikace Creative Cloud pro stolní počítače. Tyto aplikace můžete spustit prostřednictvím níže uvedeného alternativního postupu (spuštění aplikací z místa instalace).

Tip:

Ve výchozím nastavení se aplikace Creative Cloud pro stolní počítače spustí po přihlášení v počítači. Pokud ikonu Creative Cloud nevidíte, možná jste aplikaci ukončili. Můžete ji spustit znovu:

- Systém Windows: Klikněte na položky Start > Programy > Adobe Creative Cloud.
- Systém Mac OS: Klikněte na položky Otevřít > Aplikace > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud.

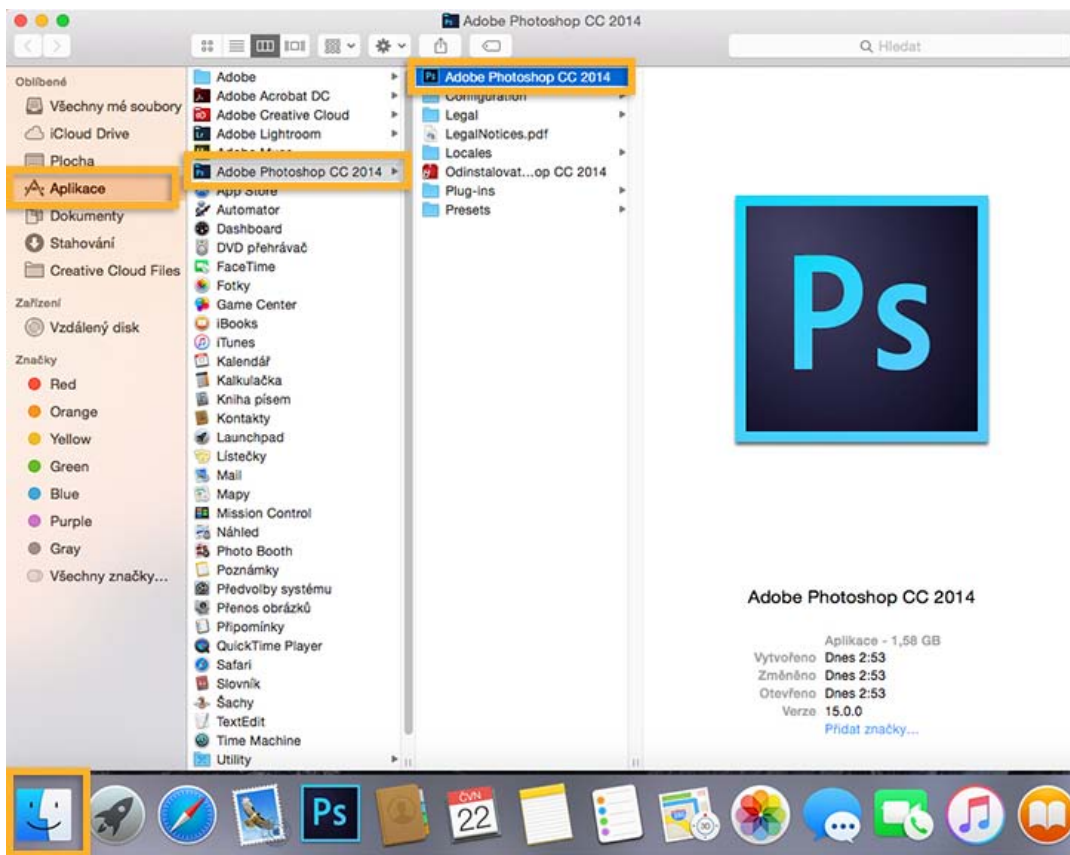
Chcete-li aplikaci Adobe Creative Cloud pro stolní počítače stáhnout ručně, přejděte na [stránku aplikace Creative Cloud pro stolní počítače](#).

Spuštění aplikací z instalačního umístění

Systém Mac OS

Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače stahuje a instaluje aplikace do složky Applications. Za pomoci nástroje Finder přejděte do složky Applications a dvakrát klikněte na ikonu aplikace, kterou chcete spustit.

K usnadnění přístupu k aplikaci můžete ikonu aplikace přetáhnout do Doku. Další informace naleznete na webu společnosti Apple na adrese [Mac a jeho základy: Dok](#).

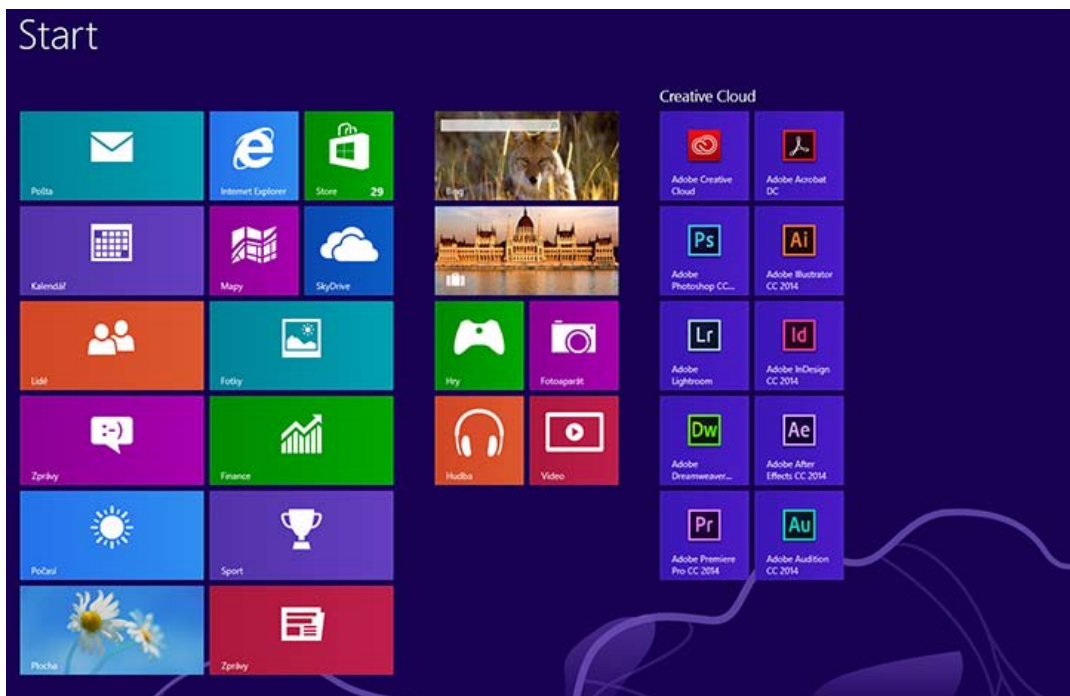


Windows 8

Aplikace Creative Cloud pro stolní počítače instaluje aplikace do složky Program Files. Zároveň se vytvoří zástupce na obrazovce nebo v nabídce Start.

Nainstalované aplikace můžete spustit z obrazovky Start. Obrazovku Start otevřete stiskem klávesy Windows nebo kliknutím na ikonu Windows. Procházejte obrazovkou, dokud nenajdete požadovanou aplikaci. Tu pak spusťte kliknutím.

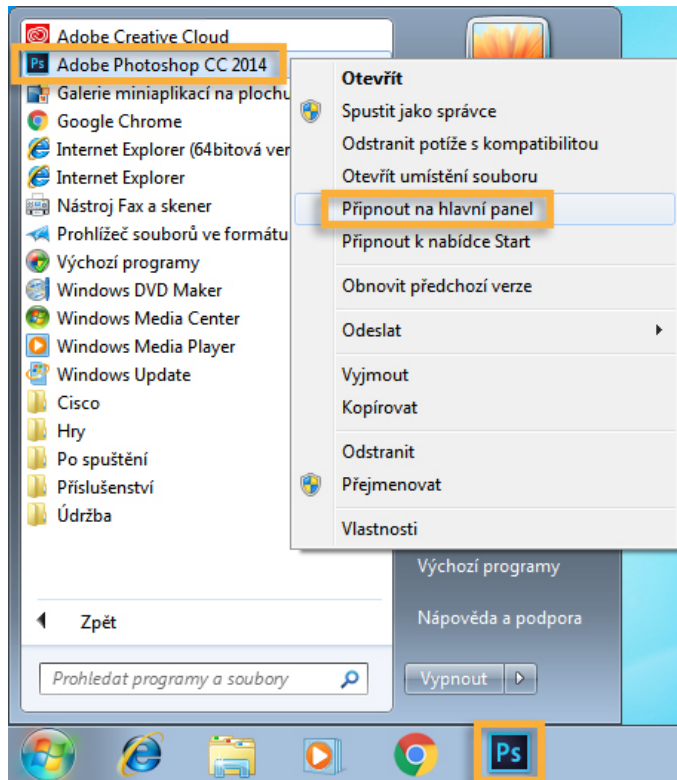
Další informace naleznete na webu společnosti Microsoft na stránce [Průvodce obrazovkou Start](#).



Windows 7

Při instalaci aplikace Creative Cloud app jsou přidány do nabídek produktu Windows zkratky aplikací. Klikněte na nabídku **Start > Všechny programy** a klikněte na aplikaci.

Pro snadnější přístup můžete zástupce připnout na hlavní panel. Klikněte na položky **Start > Všechny programy**, klikněte pravým tlačítkem na název aplikace a vyberte možnost **Připnout na hlavní panel**.



Was this helpful?

Yes No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ Zpět na začátek](#)

Podobná témata

- Stažení a instalace aplikací Creative Cloud
- Aktualizace aplikací Creative Cloud
- Odinstalace nebo odebrání aplikací Creative Cloud
- Chyba stahování nebo aktualizace aplikací Creative Cloud
- Aplikace se neotevře | Kolečko značící průběh se neustále otáčí

Podpora pro službu Creative Cloud

Nahlédněte do online příručky, projděte si výukové lekce nebo požádejte o pomoc. Další informace.

Potřebujete ještě pomoc?



[Zeptat se komunity](#)

Zašlete své otázky a získáte odpovědi expertů.

[Začít teď](#)



Kontaktujte nás

Získejte podporu od jednoho z našich expertů podpory.

[Začít teď](#)

Změnit oblastČeská 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](#) [ישראל - עברית](#) [_____](#) **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](#)