helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Flash 8. Klatka po klatce



Autor: Katherine Ulrich
Tłumaczenie: Wojciech Pazdur
ISBN: 83-246-0368-9
Tytuł oryginału: Macromedia Flash 8 for Windows and Macintosh: Visual QuickStart Guide
Format: B5, stron: 612

Ożyw swoje strony WWW

- Stwórz obiekty graficzne i wpraw je w ruch
- Dodaj do stron elementy interaktywne
- Udostępnij stronę użytkownikom różnych przeglądarek

Macromedia Flash 8 to kolejna wersja doskonałego narzędzia do tworzenia dynamicznych, animowanych witryn WWW oraz prezentacji multimedialnych. Flash, który rozpoczynał karierę na rynku jako prosty program animacyjny, jest teraz rozbudowaną aplikacją łączącą możliwości programu graficznego i animacyjnego z obiektowym językiem programowania ActionScript. Dzięki Flashowi można tchnąć życie w witryny internetowe, umieszczając w nich dźwięk, interaktywne przyciski i elementy animowane, tworzyć zapierające dech w piersiach prezentacje oraz odtwarzać je nie tylko na monitorach komputerów, ale także na wyświetlaczach telefonów komórkowych i urządzeń PocketPC.

Książka „Flash 8. Klatka po klatce" to przewodnik po najnowszej wersji Flasha. Czytając ją, nauczysz się korzystać z narzędzi rysunkowych i animacyjnych, dowiesz się, jak tworzyć obiekty i animować je, a także poznasz podstawowe sposoby tworzenia elementów interaktywnych za pomocą oferowanych przez Flasha narzędzi pomocniczych. Każde zagadnienie przedstawione jest w postaci sekwencji czynności uzupełnionej ilustracjami obrazującymi każdy krok, co bardzo ułatwia zrozumienie i wykonanie określonego zadania.

- Interfejs użytkownika
- Korzystanie z narzędzi rysunkowych
- Tworzenie i edycja obiektów
- Rozmieszczanie obiektów na warstwach
- Stosowanie symboli
- Animacja poklatkowa i automatyczna
- Tworzenie elementów interaktywnych
- Importowanie elementów graficznych stworzonych w innych aplikacjach
- Dołączanie dźwięku do prezentacji
- Publikowanie gotowych filmów

Poznaj możliwości najnowszej wersji Flasha

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

Wstęp **21**
Podstawowe wiadomości o Flashu **22**
Co czyni Flasha wyjątkowym narzędziem do projektowania stron? **24**
W jaki sposób Flash animuje? 24
Formaty plików programu Flash 24
W jaki sposób Flash dostarcza projekt? 24
Flash 8 — co nowego? **25**
Usprawnienia interfejsu użytkownika 26
Usprawnienia narzędzi do projektowania 28
Jak korzystać z tej książki? **30**
Co powinieneś już wiedzieć 30
Rezultat krzyżowania platform 30
Skróty klawiaturowe 31
Podręczne menu 31
Praca twórcza 31
Rozdział 1. **Środowisko programu Flash** **33**
Praca z dokumentami Flasha **34**
Ustawienie opcji uruchamiania 34
Tworzenie nowego dokumentu 37
Otwieranie istniejącego dokumentu 37
Praca z szablonami dokumentów **39**
Tworzenie szablonu dokumentu 39
Otwieranie nowego dokumentu z szablonu 40
Środowisko edycyjne programu Flash **42**
Panel Timeline **43**
Oddokowanie panelu Timeline 44
Właściwości dokumentu **45**
Dostęp do okna Document Properties 45
Definiowanie danych meta dla pliku .swf 46
Ustawienie rozmiaru sceny 47
Ustawienie koloru tła 49
Ustawienie liczby klatek wyświetlanych na sekundę 49
Zapisanie ustawień jako domyślnych 49

Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic 51
Wyświetlanie i ukrywanie linijek, siatki i prowadnic 51
Ustawienie siatki 52
Praca z prowadnicami 53
Opcje przyciągania obiektów 54
Przyciąganie obiektów do siatki 54
Ustawienie parametrów przyciągania do siatki 55
Przyciąganie obiektów do prowadnic 56
Ustawienie parametrów przyciągania do prowadnic 56
Przyciąganie obiektów do obiektów 56
Przyciąganie obiektów do pikseli 56
Włączenie wyrównania przyciągania 57
Wyłączenie przyciągania 57
Oglądanie grafik w różnym powiększeniu 58
Oglądanie obiektów w ich aktualnym rozmiarze 58
Powiększenie i pomniejszenie w scenie 58
Powiększenie lub pomniejszenie konkretnego obszaru sceny 59
Powiększenie lub pomniejszenie widoku 59
Panele 60
Otwarcie okna panelu 60
Zwijanie i rozwijanie okna panelu 61
Przesuwanie okna panelu 62
Zmiana rozmiaru okna panelu 62
Praca ze zgrupowanymi panelami 63
Pionowe grupowanie paneli 63
Oddzielanie paneli z pionowej grupy 64
Poziome grupowanie paneli 65
Odłączanie panelu od poziomej grupy 66
Przywoływanie domyślnego układu paneli 67
Panel Property Inspector 68
Dostęp do zakładki Properties w panelu Property Inspector 68
Ukrycie lub pokazanie obszaru informacji 69

Rozdział 2. **Tworzenie prostych grafik 71**

Panel narzędziowy 72
Dostęp do narzędzi i ich opcji 73
Tworzenie jednolitych kolorów i gradientów 74
Określanie jednolitego koloru wypełnienia w panelu Color Mixer 74
Wizualne definiowanie nowego koloru w panelu Color Mixer 75
Numeryczne definiowanie nowego koloru w panelu Color Mixer 76
Określanie przezroczystości koloru 76
Tworzenie gradientu liniowego 77
Tworzenie nowego gradientu kolistego 80

Praca z oknem Color Swatches 81
Dodawanie koloru do panelu Color Swatches 81
Tworzenie palet kolorów 82
Definiowanie nowej palety kolorów 82
Wczytanie palety kolorów 83
Ustawianie atrybutów wypełnienia 85
Ustawianie koloru wypełnienia w panelu Tools 85
Ustawianie koloru wypełnienia w zakładce Properties panelu Property Inspector 86
Ustawianie atrybutów obrysu 87
Ustawianie właściwości obrysu 87
Tworzenie kształtów geometrycznych 91
Tworzenie obrysu 91
Tworzenie wypełnień geometrycznych 93
Tworzenie kształtów swobodnych 95
Swobodne rysowanie narzędziem Pencil 96
Swobodne rysowanie narzędziem Pen 97
Tworzenie kształtów swobodnych narzędziem Brush 101
Malowanie gradientem 103
Dodawanie obrysów i wypełnień 106
Dodawanie obrysu do wypełnienia 106
Wypełnianie obrysu jednolitym kolorem 108
Wypełnianie obrysu odblokowanym gradientem 109
Wypełnianie obrysu zablokowanym gradientem 110

Rozdział 3. **Praca z tekstem 111**

Korzystanie z narzędzia Text 112
Tworzenie pojedynczego wiersza tekstu z przeznaczeniem na element graficzny 112
Tworzenie pola tekstowego o ustalonej szerokości z opcją przenoszenia słów do nowego wiersza 113
Ustawianie atrybutów tekstu 114
Przedzielanie atrybutów literom zaznaczonego tekstu 115
Wybranie zainstalowanej czcionki 115
Określanie rozmiaru czcionki 117
Wybór metody renderowania czcionek 118
Określenie koloru tekstu 119
Wybór rodzaju stylu 119
Przydzielanie ścieżki (odstępy znaków) 120
Ustawianie atrybutów akapitu 122
Zaznaczenie akapitów do modyfikacji 122
Ustawienie wyrównania akapitu 123
Ustawienie marginesów 124
Ustawienie wcięcia pierwszego wiersza 125
Ustawienie odstępów między wierszami 125

Rozdział 4. **Modyfikowanie prostych grafik** **127**

Ustawianie preferencji zaznaczania **128**
Włączenie metody zaznaczenia dla narzędzia Selection 128
Zaznaczanie elementów graficznych **129**
Zaznaczanie kształtów prostych za pomocą klikania 129
Zaznaczanie kształtów obiektowych za pomocą klikania 131
Wykorzystanie kontaktowego prostokąta zaznaczającego 132
Wykorzystanie precyzyjnego prostokąta zaznaczającego 133
Usunięcie pojedynczych elementów z zaznaczenia 135
Wykorzystanie schowka **136**
Podstawowe operacje edycyjne na zaznaczonych elementach 136
Wklejanie zawartości schowka na środek okna 137
Wklejanie zawartości schowka na jej pierwotne miejsce 137
Zmiana rozmiaru elementów graficznych **138**
Interaktywna zmiana rozmiaru elementu graficznego 138
Zmiana rozmiaru elementu w panelu Transform 140
Zmiana pozycji elementów graficznych **142**
Pozycjonowanie elementu w zakładce Properties panelu Property Inspector 142
Odwracanie, obracanie i pochylanie elementów graficznych **145**
Odwracanie elementu graficznego 145
Skokowy obrót elementu co 90 stopni 146
Obracanie elementu o określony przez użytkownika kąt 146
Pochylanie elementu o określoną przez użytkownika wartość 147
Interaktywne obracanie lub pochylanie elementu 147
Zniekształcanie elementów graficznych **149**
Dowolne zniekształcanie elementu 149
Symetryczne zniekształcanie elementów graficznych 152
Modyfikowanie wypełnień i obrysów **153**
Zmiana koloru wypełnienia narzędziem Paint Bucket 153
Modyfikowanie koloru obrysu narzędziem Ink Bottle 155
Zmiana punktu środka wypełnienia gradientowego 156
Przesunięcie punktu skupienia gradientu kolistego 157
Zmiana rozmiaru gradientu w wypełnieniu lub obrysie 158
Wyświetlanie gradientu poza jego zakresem kolorów (dotyczy odtwarzacza Flash Player 8) 159
Obrót wypełnienia gradientowego 161
Modyfikowanie kształtów narzędzie Selection 162
Aktywowanie węzła końcowego narzędziem Selection 164
Kształtowanie krzywej narzędziem Selection 165
Zmiana prostego segmentu linii w segment krzywej za pomocą narzędzia Selection 165
Tworzenie nowych węzłów rogowych narzędziem Selection 166

Modyfikowanie kształtów: narzędzie Subselection 167
Wyświetlanie ścieżki i węzłów kontrolnych 167
Zaznaczanie węzła kontrolnego 167
Przesuwanie węzła rogowego 168
Przesuwanie węzła krzywej 169
Kształtowanie krzywej z wykorzystaniem uchwytów Béziera 169
Przekształcanie węzłów rogowych w węzły krzywej 170
Przekształcanie węzłów krzywej w węzły rogowe 171
Usuwanie węzłów kontrolnych 171
Dodawanie nowego węzła kontrolnego do segmentu krzywej 172
Konwertowanie kształtów 174
Konwertowanie obrysu na wypełnienie 174
Konwertowanie kształtów prostych w kształty obiektowe 175
Konwertowanie kształtów obiektowych w kształty proste 175
Rozbijanie bloków tekstu na jednoliterowe pola tekstowe 176
Zmiana liter w kształty proste 176

Rozdział 5. **Skomplikowane grafiki w jednej warstwie 177**

Praca z grupami 180
Tworzenie grupy 180
Rozgrupowanie obiektów 181
Praca ze zgrupowanymi elementami 182
Zapobieganie oddziaływaniom obiektów tej samej warstwy 182
Edycja grup 184
Edycja zawartości grupy 184
Kontrolowanie kolejności wyświetlania 187
Zmiana pozycji elementu o jeden poziom w hierarchii wyświetlania 188
Przeniesienie elementu na samą górę lub na sam dół hierarchii wyświetlania 188
Wyrównywanie elementów 189
Dostęp do opcji wyrównywania 189
Wyrównanie elementów 190
Scalanie obiektów graficznych 191
Złączanie obiektów graficznych 191
Wycinanie fragmentu jednego obiektu graficznego za pomocą drugiego 193
Przypisywanie gradientów kształtom wieloczęściowym 194
Powtarzanie jednego gradientu w wielu wypełnieniach 194
Powtarzanie jednego gradientu w wielu obrysach 195
Rozłożenie jednego gradientu na wiele wypełnień 196
Rozłożenie jednego gradientu na wiele obrysów 197
Modyfikowanie gradientu obejmującego wiele kształtów 198

Rozdział 6. **Grafiki umieszczone na wielu warstwach 203**

Funkcje dotyczące warstw dostępne w oknie Timeline 204
Tworzenie i usuwanie warstw i folderów 205
Dodanie nowych warstw i folderów 205
Usunięcie warstwy lub folderu 206
Usuwanie wielu warstw i (lub) folderów warstw 207
Kontrolowanie warstw i folderów 208
Praca z oknem dialogowym Layer Properties 208
Ustawianie właściwości warstwy w oknie Timeline 212
Zmiana nazwy warstwy lub folderu 212
Ukrycie zawartości warstwy lub folderu 212
Wyświetlanie ukrytej zawartości warstwy lub folderu 214
Zablokowanie warstwy lub folderu 214
Odblokowanie warstwy lub folderu 214
Oglądanie zawartości warstwy lub folderu jako konturu 214
Oglądanie zawartości warstwy lub folderu w postaci pełnych obiektów 215
Kontrolowanie wyświetlania warstwy w oknie Timeline 216
Zamknięcie folderów warstw w oknie Timeline 216
Otwarcie folderów warstw w oknie Timeline 216
Określanie kolejności warstw 217
Zmiana kolejności warstw 217
Organizowanie warstw w folderach 218
Przesunięcie istniejących warstw do folderów 218
Praca z grafikami w różnych warstwach 220
Zaznaczanie warstwy 220
Edycja konturu kształtu w nieaktywnych warstwach 220
Edycja wypełnień pomiędzy warstwami 221
Wycinanie i wklejanie pomiędzy warstwami 222
Wklejanie pomiędzy warstwami 222
Zastosowanie polecenia Paste in Place pomiędzy warstwami 223
Rozmieszczanie elementów graficznych w warstwach 225
Umieszczanie zaznaczonych elementów w osobnych warstwach 225
Praca z warstwami prowadzącymi 226
Tworzenie płaskich warstw prowadzących 226
Praca z warstwami maskującymi 228
Tworzenie warstwy maskującej 228
Tworzenie maski 229
Oglądanie efektów działania maski 231
Edycja maski 232

Rozdział 7. **Praca z symbolami** **233**

Okno Library **234**
Otwieranie biblioteki aktualnego filmu 234
Otwieranie biblioteki innego otwartego dokumentu 235
Otwieranie biblioteki zamkniętego dokumentu 236
Oglądanie szerokiego okna Library 238
Oglądanie wąskiego okna Library 238
Zmiana szerokości kolumn okna Library 238
Hierarchia biblioteki **239**
Tworzenie folderu biblioteki 239
Praca z folderami biblioteki 240
Przesuwanie elementów pomiędzy folderami biblioteki 241
Konwertowanie grafik na symbole **242**
Przekształcenie istniejącej grafiki w symbol 243
Tworzenie nowych symboli od podstaw **246**
Tworzenie nowego symbolu 246
Zastosowanie odwołań do symboli **249**
Umieszczenie odwołania do symbolu w filmie 249
Modyfikowanie odwołań do symboli **250**
Zmiana jasności odwołania 250
Zmiana kolorów odwołania 251
Zmiana przezroczystości odwołania 251
Jednoczesna zmiana odcienia i przezroczystości odwołania 252
Wymiana jednego odwołania do symbolu na inne **254**
Przełączanie symboli 254
Edycja symboli głównych **256**
Włączenie trybu edycji symbolu z poziomu sceny 256
Powielanie symboli głównych **258**
Powielanie symbolu 258
Usuwanie symboli głównych **259**
Usunięcie jednego symbolu z biblioteki 259
Usuwanie folderu symboli z biblioteki 260
Konwersja odnośników symboli na grafiki **261**
Zerwanie połączenia symbolu 261
Kopiowanie symboli pomiędzy filmami **262**
Przenoszenie symboli do innego filmu 262

Rozdział 8. **Animacja poklatkowa** **267**

Korzystanie z linii czasu **268**
Zmiana rozmiaru obszaru linii czasu 268
Oglądanie klatek w panelu Timeline w różnym rozmiarze 270

Tworzenie klatek kluczowych 271
Wstawianie pustej klatki kluczowej na końcu filmu 271
Tworzenie pustej klatki kluczowej w środku filmu 272
Powielenie zawartości poprzedniej klatki kluczowej 274
Tworzenie międzyklatek 276
Wstawianie międzyklatek 276
Zaznaczanie klatek 278
Wybór trybu zaznaczania 278
Praca w trybie zaznaczania klatek 278
Praca w trybie zaznaczania przedziałów 279
Manipulowanie klatkami jednej warstwy 281
Kopiowanie i wklejanie pojedynczej klatki 281
Przesuwanie klatek z wykorzystaniem techniki „przeciągnij i upuść” 284
Usuwanie klatek 286
Usuwanie statusu klatki kluczowej 286
Usuwanie pojedynczej klatki filmu 288
Usuwanie zakresu klatek 289
Tworzenie prostej animacji poklatkowej 290
Ustawienie początkowej klatki kluczowej 290
Tworzenie drugiej klatki kluczowej 291
Tworzenie trzeciej klatki kluczowej 292
Podgląd akcji 293
Okno Controller 293
Przesuwanie filmu 293
Odtworzenie wszystkich klatek w edytorze Flasha 294
Odtwarzanie klatek w module Flash Player 294
Tworzenie płynnej animacji 295
Wstawianie dodatkowych klatek kluczowych do istniejącej animacji 295
Tryb Onion Skin 297
Włączanie trybu Onion Skin 297
Włączenie konturowego trybu Onion Skin 298
Ustalanie liczby klatek włączanych w trybie Onion Skin 299
Edycja wielu klatek 300
Zmiana pozycji animowanych grafik w scenie 300
Parametr Frame Rate 302
Ustawienie częstotliwości wyświetlania klatek 302
Zróżnicowana szybkość animacji 303
Wstawianie międzyklatek 303

Rozdział 9. **Animacja oparta na uzupełnianiu klatek** **305**

Stworzenie animacji odbijającej się piłki z wykorzystaniem procesu uzupełniania ruchu **306**

Przygotowanie klatek kluczowych do uzupełniania ruchu 306

Ustawienie właściwości przedziału na Motion Tween 308

Dodawanie klatek kluczowych do uzupełnienia ruchu **310**

Dodawanie klatek kluczowych poprzez zmianę pozycji uzupełnianego obiektu 310

Dodawanie klatek kluczowych za pomocą polecenia 310

Animowanie efektów kolorystycznych **311**

Zmiana koloru symbolu w czasie 311

Animowanie grafik zmieniających rozmiar **312**

Uzupełnianie powiększającej lub zmniejszającej się grafiki 312

Obracanie grafik **314**

Obrót grafiki o mniej niż 360 stopni 314

Obracanie grafik o 360 stopni 316

Przesuwanie grafik po liniach prostych **317**

Przesuwanie elementu z punktu do punktu **317**

Przesuwanie grafik po ścieżce **320**

Dołączenie warstwy prowadzącej ruch 320

Tworzenie drugiej warstwy prowadzonej 323

Wstawienie drugiej warstwy prowadzącej ruch 323

Orientacja grafik na ścieżce ruchu **324**

Dostosowanie orientacji grafiki do ścieżki 324

Zmiana szybkości uzupełniania **326**

Animacja, która zaczyna się wolno, a następnie przyspiesza 326

Animacja, która zaczyna się szybko, a następnie zwalnia 327

Precyzyjne przyspieszanie i opóźnianie animacji (wyłącznie w wersji Flash Professional 8) 327

Ustawianie różnych prędkości animacji dla poszczególnych atrybutów obiektu (wyłącznie w wersji Flash Professional 8) 331

Pomoc przy tworzeniu uzupełniania ruchu **332**

Użycie polecenia Create Motion Tween 332

Rozdział 10. **Animacja oparta na uzupełnianiu kształtu** **335**

Tworzenie animacji odbijającej się piłki z wykorzystaniem techniki uzupełniania kształtu **336**

Definiowanie uzupełniania kształtu w zakładce Frame Properties panelu Property Inspector 336

Morfing nieskomplikowanych linii i wypełnień **341**

Przekształcenie owalu w prostokąt 341

Przekształcenie prostokąta w dowolny kształt 343

Uzupełnianie kształtu wielu elementów 344
Wypełnione uzupełniane kształty z obrysami (konturami) 344
Przekształcenie prostego kształtu w kształt skomplikowany 346
Uzupełnianie skomplikowanych kształtów 346
Zastosowanie podpowiedzi kształtów 347
Tworzenie kształtów poruszających się w trakcie transformacji 350
Uzupełnianie kształtu w poruszających się grafikach 350

Rozdział 11. **Skomplikowane zadania animacyjne 353**

Znaczenie scen 354
Dostęp do panelu Scene 354
Dołączenie sceny 354
Wybór sceny do edycji 355
Usuwanie zaznaczonej sceny 355
Zmiana kolejności scen 356
Zmiana nazwy sceny 356
Manipulowanie klatkami umieszczonymi w różnych warstwach 357
Zaznaczenie i skopiowanie klatek umieszczonych w kilku warstwach 357
Zastąpienie zawartości klatek wielowarstwowym zaznaczeniem 358
Wklejanie wielowarstwowego zaznaczenia w puste klatki 358
Wklejanie wielowarstwowego zaznaczenia do nowej sceny 359
Animowanie wielu uzupełnień ruchu 360
Umieszczenie trzech grafik w osobnych warstwach 360
Jednoczesne ustawienie uzupełniania dla wszystkich warstw 361
Ustawienie pozycji uzupełnianych elementów 362
Animacja uzupełnień kształtu w grafikach o skomplikowanych kształtach 366
Tworzenie uzupełnień kształtu w oddzielnych warstwach 366
Odwracanie klatek 368
Odwrócenie kolejności klatek 368
Połączenie uzupełniania z techniką animacji poklatkowej 370
Konwersja międzyklatek na klatki kluczowe 370
Zapisywanie animacji jako symboli graficznych 372
Konwersja animacji do postaci symbolu graficznego 372
Wykorzystanie animowanych symboli graficznych 376
Umieszczenie odwołania do animowanego symbolu graficznego 376
Zapisywanie animacji jako symboli klipów filmowych 382
Konwersja animacji na symbol klipu filmowego 382
Wykorzystanie symboli klipów filmowych 386
Umieszczenie odwołania do klipu filmowego 386
Oglądanie w filmie animacji klipu filmowego 387

Wykorzystanie animowanych masek 389
Tworzenie nieruchomej grafiki i odkrywającej ją maski 389
Przygotowanie maski do animacji obrotowej 391
Dokończenie animacji obracającej się maski 392
Podgląd animacji 393

Rozdział 12. **Interaktywność tworzonych przycisków 397**

Tworzenie prostego symbolu przycisku 399
Tworzenie symbolu przycisku 399
Tworzenie stanu Up 400
Tworzenie stanu Over 400
Tworzenie stanu Down 401
Tworzenie stanu Hit 401
Umieszczenie nowo utworzonego przycisku w filmie 403
Tworzenie symboli przycisków zmieniających kształt 404
Tworzenie stanów Up, Over i Down z wykorzystaniem różnych grafik 404
Tworzenie stanu Hit dla grafik o zróżnicowanych kształtach 406
Tworzenie w pełni animowanego symbolu przycisku 407
Animowanie przycisku typu rollover 407
Tworzenie niewidocznych symboli przycisków 409
Tworzenie niewidocznego przycisku 409
Użycie komponentów przycisku 411
Umieszczenie odwołania do komponentu przycisku 411
Podgląd odwołania do komponentu 413
Modyfikacja komponentów przycisku 414
Modyfikacja wymiarów komponentu przycisku 414
Modyfikowanie etykiet komponentu przycisku 416
Ustawienie przycisku tak, aby działał jak przełącznik 417
Tworzenie przycisków klipów filmowych 418
Tworzenie stanów przycisku 418
Przypisanie etykiet klatek do klatek kluczowych stanu przycisku 420

Rozdział 13. **Prosta interaktywność 423**

Panel Actions 424
Dostosowanie panelu Actions 427
Ustawienie właściwości panelu Actions 428
Organizacja akcji klatek 430
Tworzenie osobnej warstwy dla akcji 430
Dołączanie akcji do klatek 431
Przygotowanie dokument do testowania akcji klatek 431
Rozpoczęcie tworzenia skryptu poprzez dodanie komentarzy 432
Ustawienie wstrzymania filmu podczas odtwarzania 435

Dodanie akcji do przycisków 437
Przygotowanie dokumentu do testów skryptu przycisku 437
Dodanie akcji do odwołania do symbolu przycisku za pomocą modułu Script Assist 438
Dodanie akcji do odwołania do komponentu przycisku za pomocą modułu Behaviors 441
Podgląd pracy akcji 445
Uaktywnienie przycisków z prostymi akcjami 445
Testowanie uaktywnionych elementów 446
Zmiana obsługi zdarzeń 447
Wybranie przełącznika zdarzenia w trybie Script Assist 447
Wybranie przełącznika zdarzenia w panelu Behaviors 449
Przełączanie akcji z klawiatury 452
Ustawienie akcji przełączanej za pomocą naciśnięcia klawisza 452
Uruchamianie wielu akcji za pomocą pojedynczego zdarzenia 454
Dodanie wielu akcji w trybie Script Assist 454
Organizowanie akcji w trybie Script Assist 456
Usunięcie akcji w trybie Script Assist 457
Użycie wielokrotnej obsługi zachowań dla jednego przycisku 459
Zróżnicowanie odpowiedzi przycisku w zależności od różnych zdarzeń myszy 459
Edycja skryptów 462
Zmiana akcji opartej na zachowaniu poprzez panel Behaviors 462
Edycja skryptu w trybie Script Assist 463
Dodawanie akcji do klipów filmowych 465
Dodanie akcji samodzielnie powielających klip filmowy 465
Dodawanie akcji do przycisków klipu filmowego 467
Wstrzymanie przycisku klipu filmowego 467
Dodanie obsługi zdarzenia myszy, wyświetlającej domyślne stany przycisków 468
Sterowanie obiektami za pomocą akcji umieszczonych w klatkach 472
Dodanie akcji klatek wyświetlających stan Disable za pomocą trybu Script Assist 472
Dodanie akcji do kladki bezpośrednio w oknie Script 477
Użycie przycisków do kontroli klipów filmowych 480
Symbol przycisku zatrzymujący odtwarzanie klipu filmowego 480
Odnośniki do stron internetowych 482
Skrypt przycisku otwierającego stronę internetową 482
Utworzenie odnośnika tekstowego do adresu URL 483
Korzystanie z okna Script Navigator 485
Wybranie i oglądanie skryptów w oknie Script Navigator 485

Rozdział 14. **Wykorzystanie grafik spoza programu Flash** **489**

Importowanie grafik spoza programu Flash **490**
Importowanie pliku z programu FreeHand 490
Importowanie na scenę plików z programu Adobe Illustrator (.ai w wersji 8 lub wcześniejszej) 493
Importowanie na scenę plików w formatach Adobe Illustratora (.ai w wersji 9 lub późniejszej), Portable Document Format (.pdf) oraz Encapsulated PostScript (.eps) 494
Importowanie grafiki bitmapowej do sceny 496
Importowanie serii plików graficznych do sceny 496
Przekształcanie bitmap w grafiki wektorowe **498**
Trasowanie bitmapy 498
Zastosowanie bitmap jako wypełnień **501**
Przypisywanie wypełnienia bitmapowego z poziomu panelu Color Mixer 501
Przypisywanie wypełnienia z edytowalnych bitmap 503

Rozdział 15. **Dołączanie dźwięku** **505**

Importowanie dźwięków **506**
Importowanie pliku dźwiękowego 506
Dołączanie dźwięków do klatek **508**
Przypisanie dźwięku do klatki kluczowej 508
Dołączanie dźwięków do przycisków **513**
Uwydatnienie przycisków za pomocą dźwięku 513
Wykorzystanie dźwięków zdarzeń **515**
Przygotowanie pliku na potrzeby testowania dźwięków 515
Tworzenie z przypisanego dźwięku efektu dźwięku zdarzenia 516
Odgrywanie nachodzących na siebie odwołań do tego samego dźwięku 517
Jednoczesne rozpoczęcie odgrywania różnych dźwięków 518
Wykorzystanie dźwięków początkowych **519**
Ustawienie synchronizacji przypisanego dźwięku w pozycji Start 519
Wykorzystanie dźwięków strumieniowych **520**
Tworzenie z przypisanego dźwięku efektu dźwięku strumieniowego 520
Dźwięki zatrzymujące **523**
Zatrzymanie odtwarzania dźwięku 523
Użycie zachowań do kontroli dźwięków **525**
Ustawienie parametrów Linkage Properties 525
Wczytanie i odtworzenie dźwięku przyciskiem 526
Ponowne odgrywanie wczytanych dźwięków 529
Zatrzymanie wybranego dźwięku 530
Zatrzymanie wszystkich dźwięków 530
Powtarzanie dźwięków **532**
Ustawienie wartości Repeat 532

Edycja dźwięków 534
Przypisanie efektów natężenia 534
Własne efekty głośności 535
Edycja długości dźwięków 537

Rozdział 16. **Publikacja filmów w Internecie 539**

Przygotowanie filmu do optymalnego odtwarzania 540
Zastosowanie polecenia Bandwidth Profiler 540
Oglądanie zawartości każdej klatki z osobna 541
Obserwowanie przepływu klatek 542
Wyświetlenie pasku postępu pobierania 543
Aby zakończyć pracę z modułem Bandwidth Profiler 543
Publikowanie 545
Wybór formatu publikacji filmu 545
Publikacja filmu 547
Ustawienia odtwarzacza Flash Player 549
Publikacja pliku Flash Playera (.swf) 549
Wybór wersji Flash Playera 550
Kontrola sposobu rysowania przez Flasha pierwszej klatki filmu 550
Wybór wersji używanego języka ActionScript (dotyczy Flash Playera od 6 do 8) ... 551
Lista ilości danych w filmie przypadających na klatkę 551
Ochrona pracy 552
Ustawienie opcji Trace i Debug 552
Kompresja pliku .swf (Flash Player od 6 do 8) 553
Kompresja bitmap w filmie 553
Kontrola kompresji i częstotliwości próbkowania wszystkich dźwięków filmu 554
Kontrola i zabezpieczenia dostępu do lokalnych i sieciowych plików 556
Publikowanie kodu HTML dla plików Flash Playera 559
Publikowanie kodu HTML potrzebnego do wyświetlania pliku Flasha 559
Wybór szablonu HTML wyświetlającego jedynie film Flasha 560
Ustalenie wymiarów okna wyświetlania filmu 562
Skalowanie obrazu w oknie wyświetlania filmu 563
Zmiana umiejscowienia okna filmu w oknie wyświetlania filmu 564
Ustawienie opcji odtwarzania 565
Kontrola antialiasingu i wygładzania 565
Kontrola przezroczystości 566
Wyświetlanie ostrzeżenia o problemach z kodem HTML 567
Kod HTML dla obrazów zastępczych 568
Publikacja plików GIF 568
Ustawienie wymiarów obrazu GIF 569
Statyczny lub animowany GIF 570
Kompromis pomiędzy rozmiarem pliku, jego wyglądem a szybkością pobierania ... 571
Kontrolowanie kolorów spoza aktualnej palety 571

Korzystanie z detekcji wersji 573
Rozpoznanie wersji Flash Playera 573
Tworzenie projektorów 575
Tworzenie projektora 575
Tworzenie profilów publikacji 576
Zapis ustawień w nowym profilu 576
Eksport profilu 578
Import profilu 579
Eksportowanie filmów Flasha do innych formatów 580
Eksport pojedynczej klatki do formatu Illustratora 580
Eksportowanie całego filmu do formatu Illustratora 581
Drukowanie w programie Flash 582
Wydruk pojedynczej klatki 582
Wydruk miniaturek scenariusza obrazkowego 583
Drukowanie z poziomu odtwarzacza Flash Player 584
Ustawienie drukowania klatek z podręcznego menu 584
Wyłączenie możliwości drukowania z Flash Playera 586

Skorowidz 587

Środowisko programu Flash

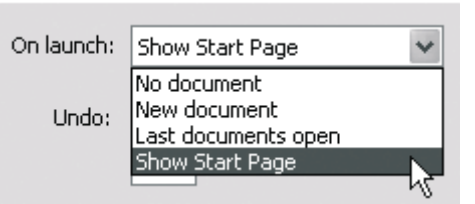
1

Zanim zaczniesz tworzyć projekty w programie Macromedia Flash 8, zapoznaj się ze środowiskiem aplikacji i naucz się rozpoznawać jego komponenty oraz manipulować nimi. Kiedy po raz pierwszy uruchomisz program Flash, zobaczysz jego stronę startową. Spełnia ona rolę „furtki" do wielu dokumentów i operacji programu. Otwarcie dokumentu Flasha jest równoznaczne z wejściem do środowiska edycyjnego programu. Każdy taki dokument składa się z czterech podstawowych elementów: linii czasu, na której zapisano każdą klatkę, warstwę i scenę tworzącą film; paska edycji, wyświetlającego tekst identyfikujący sceny i ich elementy oraz menu wyboru symboli i scen, z którymi chcesz pracować; okna sceny, czyli podglądu, w którym wyświetlany jest film; obszaru roboczego — przestrzeni otaczającej okno sceny podczas pracy nad nią, ale nie pojawiającej się w końcowym filmie. Scena oraz obszar roboczy są zawsze obecne podczas pracy nad dokumentem. Możesz jednak zwinąć lub zamknąć okno *Timeline* i ukryć pasek edycji, jak również otworzyć inne panele i narzędzia w dowolnej kombinacji, tak aby praca nad projektem Flasha była przeprowadzana w optymalnych warunkach.

A zatem, jak wygląda interfejs programu Flash? W jaki sposób można dotrzeć do narzędzi i różnych widoków? W tym rozdziale pokrótce omówimy środowisko edycyjne programu, natomiast w kolejnych rozdziałach szczegółowo wyjaśnimy zastosowanie konkretnych narzędzi przy okazji wykonywania projektów.

Praca z dokumentami Flasha

Większość podstawowych operacji na dokumentach Flasha — otwieranie, zamykanie, zapisywanie plików — jest dość oczywista dla osób obeznanych z pracą na komputerze. Tworzenie nowych dokumentów wygląda jednak nieco inaczej niż w innych programach, ponieważ Flash operuje na różnych rodzajach plików. Strona startowa Flasha pomaga rozpoczynać pracę od utworzenia nowego dokumentu lub otwarcia już istniejącego pliku.



Rysunek 1.1. *Opcje On Launch w zakładce General okna Preferences informują program, jaki rodzaj dokumentu (dokumentów) ma zostać otwarty po uruchomieniu*

Ustawienie opcji uruchamiania:

1. Z menu *Edit* (Windows) lub z menu aplikacji *Flash* (Mac) wybierz polecenie *Preferences*.

   Zostanie otwarte okno *Preferences* z domyślnie aktywną zakładką *General*.

2. Aby ustawić parametry uruchamiania, w zakładce *General* włącz *dowolną z następujących opcji* (patrz rysunek 1.1):

   - *No document* — przy uruchomieniu pojawi się pasek menu i panele, ale nie zostanie otwarty żaden dokument.
   - *New document open* — tuż po uruchomieniu zostanie otwarty nowy dokument.
   - *Last document open* — Flash otworzy dokumenty, które były otwarte, kiedy zakończyłeś poprzednią sesję pracy.
   - *Show Start Page* (domyślne ustawienie) — program wyświetli stronę startową przy uruchomieniu oraz zawsze, gdy zamkniesz wszystkie okna dokumentu w trakcie sesji pracy.

3. Kliknij przycisk *OK*.

Wskazówki

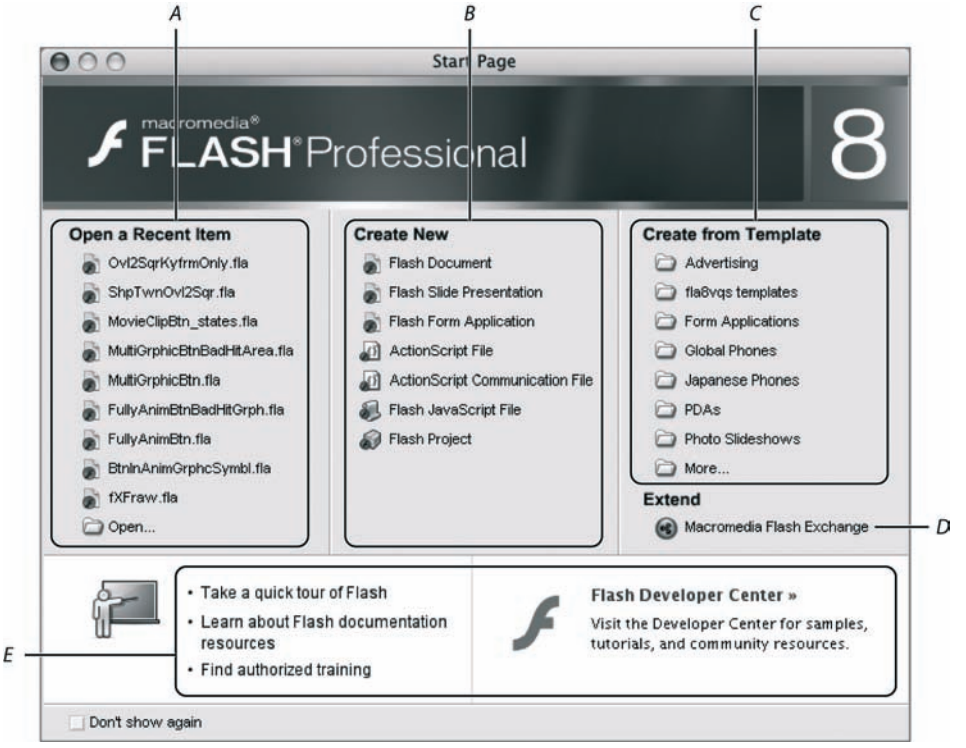
- Chcąc szybko zmienić preferencje uruchamiania na opcję *New Document*, kliknij przycisk *Don't Show Again* w lewym dolnym rogu okna strony startowej. Zostanie otwarte okno dialogowe przypominające o tym, że należy zmienić opcje uruchamiania w zakładce *General* okna *Preferences*, aby możliwe było ponowne zobaczenie strony startowej. W systemie Windows strona startowa pojawi się natychmiast po wybraniu opcji *Show Start Page* w oknie *Preferences*, natomiast w systemie Mac OS stronę startową zobaczysz dopiero po zamknięciu programu Flash i ponownym jego uruchomieniu.
- Dla użytkowników wersji Flash Professional 8: projekty są traktowane przez program jako jeden z typów dokumentów. Jeśli w panelu Project otwarty jest jakiś projekt, Flash nie wyświetli strony startowej, nawet jeśli wszystkie inne dokumenty zostały zamknięte.

O ustawieniach programu

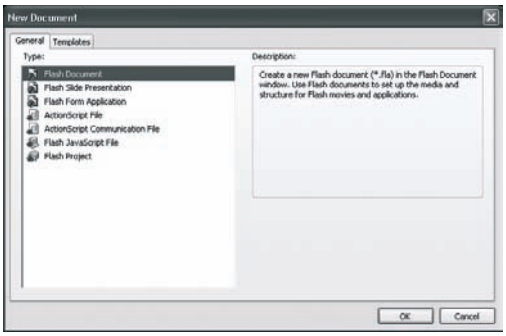
Niezależnie od tego, czy widać to na pierwszy rzut oka, strona startowa (*Start Page*) jest jedynie jednym z wielu ustawień Flasha, definiowanym w podobny sposób jak inne elementy programu. Ustawienia Flasha zmieniamy w oknie dialogowym *Preferences*. Z menu *Edit* (Windows) lub z menu aplikacji *Flash* (Mac) wybierz polecenie *Preferences*, a następnie wybierz odpowiednią kategorię z listy po lewej stronie okna. W głównej części okna zmieniasz poszczególne ustawienia. Opcje okna *Preferences* podzielone są na 5 kategorii: *General* (ogólne), *ActionScript* (dotyczące języka skryptowego), *Auto Format* (automatyczne formatowanie), *Drawing* (rysowanie), *Text* (praca z tekstem) i *Warnings* (komunikaty). Więcej informacji na temat tych ustawień znajdziesz w opisach różnych zadań w dalszej części tej książki.

Poznawanie strony startowej

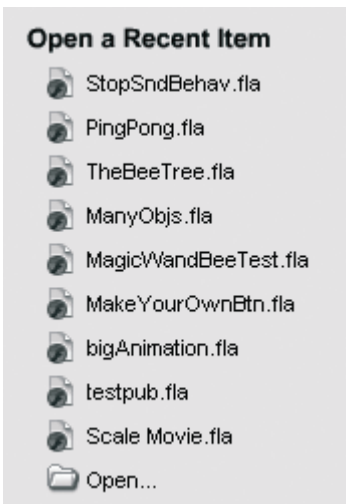
Domyślne ustawienia Flasha powodują otwarcie strony początkowej w trakcie uruchamiania programu. Strona początkowa zawiera aktywne odnośniki, pozwalające szybko otwierać dokumenty. Istnieje możliwość otwarcia nowego dokumentu, dokumentu, nad którym ostatnio pracowałeś lub szablonu dokumentu. Możesz również przejść do poradników Flasha lub strony Macromedia Flash Exchange, skąd możesz pobrać rozszerzenia stworzone przez użytkowników, jak na przykład nowe komponenty, efekty linii czasu i zachowania (patrz rysunek 1.2).



Rysunek 1.2. *Strona startowa ułatwia przeprowadzenie prostych operacji, które możesz zechcieć wykonać na początku każdej sesji pracy z programem: otwarcie dokumentu, nad którym ostatnio pracowałeś (A), stworzenie nowego dokumentu Flasha (B) lub utworzenie nowego dokumentu na podstawie szablonu (C). Zamieszczono także odnośniki do stron: Macromedia Flash Exchange, na której znajdziesz rozszerzenia napisane przez użytkowników (D). Dla nowych użytkowników umieszczono odnośniki do poradników rozprowadzanych razem z programem Flash (E)*



Rysunek 1.3. *Chcąc stworzyć nowy dokument w programie Flash, wybierz polecenie File/New. Zostanie otwarte okno New Document z aktywną zakładką General, w której zaznaczono pozycję Flash Document. Kliknij przycisk OK, aby utworzyć nowy dokument*



Rysunek 1.4. *Na stronie startowej w sekcji Open a Recent Item wyświetlane są odnośniki do 10 ostatnio otwartych dokumentów, nad którymi pracowałeś. Kliknięcie nazwy pliku spowoduje otwarcie danego dokumentu*

2. Odnajdź w nim plik, który chcesz otworzyć.

3. Zaznacz żądany plik.

4. Kliknij przycisk *Open*.

Tworzenie nowego dokumentu:

1. Na stronie startowej w sekcji *Create New* kliknij odnośnik *Flash Document*. Program otworzy nowy, pusty dokument.

lub

1. Z menu *File* wybierz polecenie *New* lub naciśnij *Ctrl+N* (Windows) albo *Cmd+N* (Mac). Zostanie otwarte okno *New Document* (patrz rysunek 1.3). Zawiera ono dwie zakładki: *General* i *Templates*. Pierwsza z nich jest domyślnie aktywna.

2. W zakładce *General* wybierz pozycję *Flash Document*.

W programie Flash 8 jest to jedyna pozycja w zakładce *General*, więc domyślnie jest już zaznaczona, natomiast w wersji Professional na liście są umieszczone również inne rodzaje dokumentów.

3. Kliknij przycisk *OK*.

Flash otworzy nowy, pusty dokument.

Wskazówka

- W górnej części okna dialogowego *New Document* możesz przełączać zakładki wyświetlające podgląd lub opis nowo tworzonego pliku.

Otwieranie istniejącego dokumentu:

1. Na stronie startowej w sekcji *Open a Recent Item* kliknij nazwę jednego z ostatnio używanych plików (patrz rysunek 1.4). Program niezwłocznie otworzy ten plik.

lub

1. Na stronie startowej w sekcji *Open a Recent Item* kliknij odnośnik *Open.*

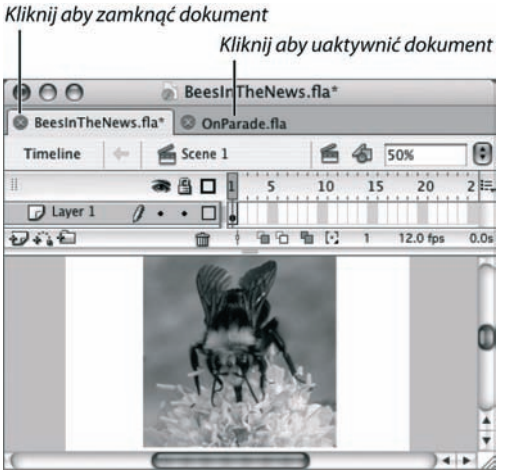
lub

Z menu *File* programu Flash wybierz polecenie *Open*.

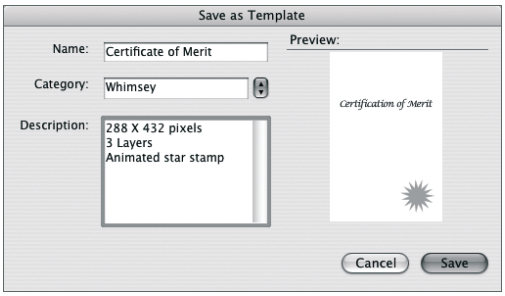
Zostanie wyświetlone okno *Open*.

Wskazówki

- W poprzednich wersjach Flasha dla Windows można było przełączać się pomiędzy poszczególnymi otwartymi dokumentami za pomocą zakładek, które automatycznie pojawiały się na ekranie. W przypadku Maca nie było takiej możliwości, gdyż każdy dokument był wyświetlany w osobnym oknie. Flash 8 pozwala przełączać zakładki dokumentów także na Macu (przy domyślnych ustawieniach programu). Zakładki nieaktywnych dokumentów wyświetlane są obok zakładki bieżącego dokumentu. W celu edycji któregoś z tych dokumentów należy kliknąć jego zakładkę (rysunek 1.5). Aby wyświetlić dokumenty w osobnych oknach w systemie Windows, należy wybrać pozycję *Tile* lub *Cascade* z górnego menu *Window*. W celu uzyskania tego samego efektu na Macu wybierz z głównego menu polecenie *Preferences*, a następnie w kategorii *General* wyłącz opcję *Open Documents in Tabs* i kliknij przycisk *OK*.
- Kolejność zakładek z dokumentami możesz zamieniać przeciągając poszczególne zakładki w lewo lub w prawo.
- Kiedy już dłuższy czas pracujesz nad dokumentem, dodając lub usuwając elementy graficzne, dźwięki, materiał wideo itd., rozmiar pliku staje się coraz większy, ponieważ dane o usuwanych materiałach pozostają w pliku. Wybranie polecenia *File/Save and Compact* spowoduje zmniejszenie wielkości pliku. Jednak w momencie, gdy otworzysz plik i zaczniesz go edytować, jego rozmiar ponownie szybko wzrośnie. Zatem warto redukować wielkość pliku jedynie po skończeniu procesu jego edycji lub wówczas, gdy jego rozmiar jest już rzeczywiście zbyt duży, a chcesz na przykład przesłać dany projekt współpracownikowi.



Rysunek 1.5. *Zakładki dokumentów (dostępne zawsze w systemie Windows) stały się domyślnie włączonym narzędziem także na Macu. Aby uaktywnić dany dokument, kliknij jego zakładkę. Aby zamknąć aktywny dokument, kliknij ikonę po lewej stronie zakładki.*



Rysunek 1.6. *Polecenie Save As Template pozwala zapisać dokumenty Flasha w celu ich ponownego użycia. Możesz tworzyć własne kategorie szablonów, a zapisywanym szablonom nadawać krótkie opisy w oknie Save As Template*

Wskazówka

- Kiedy ukończysz tworzenie podstawowych części szablonu dokumentu, nie zapomnij tego dokumentu zamknąć. Możesz pomyśleć, że po zapisaniu dokumentu jako szablonu korzystasz z kopii stworzonej z szablonu. W rzeczywistości jednak nadal modyfikujesz główny dokument szablonu — aż do momentu, gdy go zamkniesz.

Praca z szablonami dokumentów

Jeżeli wielokrotnie pracujesz z jednym rodzajem dokumentu Flasha — na przykład tworzysz reklamy w postaci banerów o określonym rozmiarze i o niezmiennych elementach lub tle — możesz zapisać ten podstawowy dokument jako szablon.

Tworzenie szablonu dokumentu:

1. Otwórz dokument, na podstawie którego chcesz zrobić szablon.
2. Z menu *File* wybierz polecenie *Save As Template*.

   Zostanie otwarte okno *Save As Template* ukazujące podgląd dokumentu (patrz rysunek 1.5).
3. W pole *Name* wpisz nazwę szablonu.
4. Aby określić jego kategorię, *wykonaj jedną z poniższych czynności*:

   ▲ Jeśli chcesz przypisać szablon do istniejącej już kategorii, wybierz odpowiednią z menu *Category*.

   ▲ Jeśli chcesz utworzyć nową kategorię, w polu *Category* wpisz jej nazwę.
5. W polu *Description* możesz wpisać jakieś przydatne informacje o szablonie, na przykład jakie ma wymiary lub w jakim celu został utworzony.

   Powyższy opis musi się, co prawda, zawierać w 255 słowach, ale mimo to warto skorzystać z możliwości dodania do szablonu kilku przydatnych informacji.
6. Kliknij przycisk *Save*.

   Program Flash zachowa ten szablon jako główny szablon dokumentu w podkatalogu *Templates*, który znajduje się w katalogu *Configuration* (zobacz ramkę „Wszystko o katalogu Configuration” w dalszej części tego rozdziału).

Otwieranie nowego dokumentu z szablonu:

1. Na stronie startowej w sekcji *Create from Template* kliknij nazwę konkretnego katalogu szablonu lub kliknij katalog o nazwie *More* (patrz rysunek 1.7).

   Zostanie otwarte okno *New from Template*.

   lub

   Z menu *File* wybierz polecenie *New*.

   Zostanie otwarte okno *New Document/New from Template* (patrz rysunek 1.8). Okna *New Document* oraz *New from Template* są identyczne z wyjątkiem swoich nazw. Obydwa wyświetlają dwie zakładki: *General* i *Templates*. Nazwa okna zmienia się w zależności, która z zakładek jest aktywna. Jeżeli klikniesz katalog *Template* na stronie startowej to zakładka *Template* będzie domyślnie zaznaczona w tym oknie.

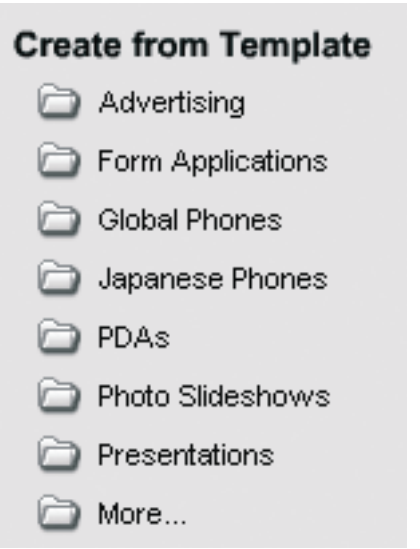
2. Z listy *Category* wybierz odpowiednią kategorię.

3. Natomiast z listy *Templates* wybierz szablon, z którego chcesz skorzystać.

   Okno utworzy podgląd pierwszej klatki zaznaczonego szablonu i wyświetli krótki jego opis, zakładając, że takowy jest dostępny.

4. Kliknij przycisk *OK*.

   Program Flash otworzy nowy dokument zawierający wszystkie elementy szablonu.



Rysunek 1.7. *Wybierz odnośnik do szablonu na stronie startowej, aby otworzyć okno New from Template lub wykorzystaj polecenie File/New w celu otwarcia okna New Document. Obydwa okna posiadają identyczną zawartość, różni je tylko nazwa*



Rysunek 1.8. *Zakładka Templates w oknie New from Template (lub w oknie New Document) wyświetla podgląd i opis (kiedy jest dostępny) zaznaczonego elementu list Category oraz Templates*

Wskazówka

- Gdy wybierasz polecenie *File/New*, Flash wyświetla okno dialogowe tworzenia nowego pliku stosownie do tego, nad jakim typem dokumentu pracowałeś wcześniej. Jeśli więc ostatnio tworzonym plikiem był zwykły dokument, pojawi się okno *New Document*. Jeśli natomiast pracowałeś z szablonem, otwarte zostanie okno *New from Template*.
- Podczas pracy na Macu, gdy pojawia się okno *New from Template*, nazwa ostatnio używanego szablonu jest wyróżniona na liście *Templates*. Pole z podglądem dokumentu wyświetla jednak pierwszy szablon z listy. Jeśli klikniesz w tym momencie *OK*, Flash utworzy nowy dokument w oparciu o pierwszy szablon z listy, a nie ten, który był wyróżniony. Aby użyć wyróżnionego szablonu, musisz kliknąć jego nazwę, zanim użyjesz przycisku *OK*.

Wszystko o katalogu Configuration

System operacyjny, na którym uruchamiany jest program Flash 8, może być skonfigurowany dla wielu użytkowników — dane oraz specyficzne ustawienia każdego z nich są wówczas przechowywane oddzielnie. Aby sprawnie zarządzać własnymi ustawieniami wielu użytkowników, Flash korzysta z trzech katalogów: *katalogu globalnego* — zawierającego ustawienia programu dla każdej z osób pracujących we Flashu (musisz posiadać prawa administratora do modyfikowania zawartości tego katalogu); *katalogu wspólnego* — zawierającego dane programu wspólne dla wszystkich użytkowników; *katalogu użytkownika* — z danymi modyfikowanymi przez danego użytkownika podczas jego pracy z Flashem.

Gdy tworzysz nowy szablon, Flash zapisuje go w podkatalogu *Templates* wewnątrz *katalogu użytkownika*. Szablony dostarczane wraz z Flashem są z kolei przechowywane w *katalogu globalnym*.

Aby dodawać, usuwać lub zmieniać nazwy plików w poszczególnych katalogach konfiguracyjnych, musisz posiadać odpowiednie prawa dostępu do tych katalogów ustawione w systemie operacyjnym.

Katalogiem, do którego zawartości najczęściej będziemy sięgali, jest *katalog użytkownika*. Pierwsza część hierarchii katalogów jest nieco inna w przypadku każdego systemu operacyjnego.

- **Windows XP/2000**: `DyskStartowy\Documents and Settings\nazwa_uzytkownika\Local Settings\Application Data\`
- **Mac OS X**: `nazwa_dysku:Users:nazwa_uzytkownika:Library:Application Support:`

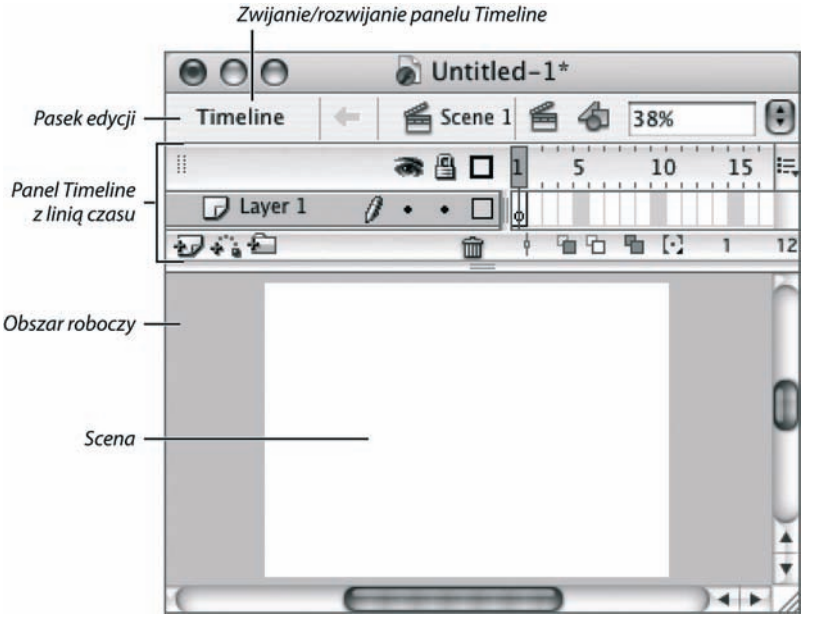
Od tego miejsca hierarchia katalogów jest już zawsze taka sama. W przypadku osób korzystających z angielskiej wersji programu Flash będzie to: `Macromedia\Flash 8\en\ Configuration`. Użytkownicy wersji zlokalizowanych zamiast *en* zobaczą w hierarchii katalogów kod wybranego przez nich języka.

Środowisko edycyjne programu Flash

Dokument w programie Flash składa się z linii czasu, na której widać klatki filmu, warstwy i sceny tworzące film; okna sceny, czyli podglądu, w którym wyświetlana jest zawartość graficzna filmu; paska edycji, prezentującego informacje o tym, co aktualnie edytujesz i otwierającego dostęp do innych scen oraz elementów oraz obszaru roboczego — przestrzeni otaczającej okno sceny podczas pracy nad nią, ale nie pojawiającej się w końcowym filmie (patrz rysunek 1.9).

Wskazówka

- Panel *Document Property Inspector* również zawiera odnośnik do okna dialogowego *Document Properties* — wystarczy kliknąć przycisk *Size*. Więcej o panelu *Property Inspector* dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

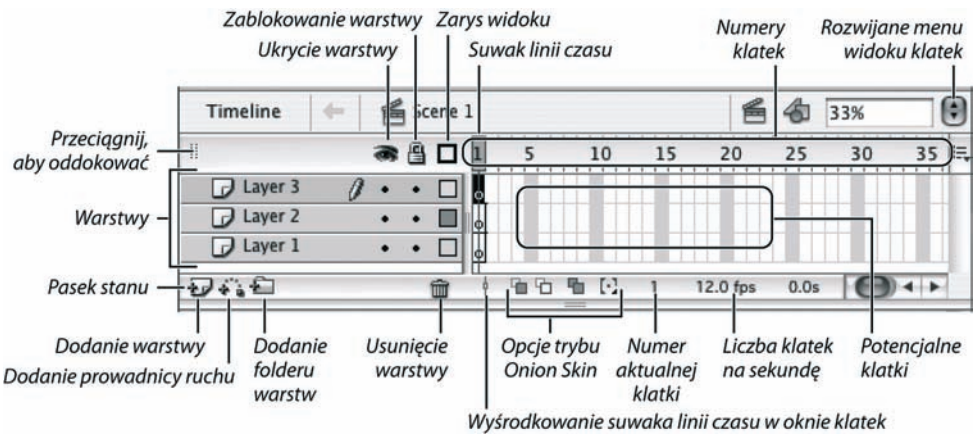


Rysunek 1.9. *Nowy dokument otwarty we Flashu składa się z linii czasu, okna sceny paska edycji i obszaru roboczego*

Panel Timeline

Linia czasu jest w uproszczeniu wizualną reprezentacją każdej klatki, warstwy i sceny. Wyświetla ona nie tylko strukturę dokumentu Flasha, lecz pełni także rolę szkieletu, na którym budujesz swoje projekty. Panel *Timeline* jest niezbędnym, złożonym narzędziem, służącym do organizowania projektu i nawigowania po jego elementach. Na pewno będziesz często z niego korzystał przy tworzeniu wielu animacji, kiedy zajdzie potrzeba lepszego przyjrzenia się ich składnikom. Jednak na razie powinieneś jedynie zrozumieć ogólne zastosowanie tego panelu — więcej informacji na jego temat znajdziesz w rozdziale 8.

Na rysunku 1.10 przedstawiono główne elementy panelu *Timeline*. Ten panel możesz dokować do dowolnej krawędzi głównego okna programu Flash lub traktować jako osobne, „pływające" okno; możesz go także zwinąć lub też całkowicie ukryć, aby uzyskać więcej miejsca na elementy sceny.



Rysunek 1.10. *Panel Timeline jest kompletnym zapisem filmu. Reprezentuje on każdą scenę, klatkę i warstwę, z której składa się film. Klatki ułożone są na linii czasu w porządku chronologicznym. Kliknięcie dowolnej klatki na linii czasu przesunie cały film bezpośrednio do momentu jej wystąpienia, a zawartość tej klatki zostanie wyświetlona w oknie sceny*

Oddokowanie panelu Timeline:

1. Umieść kursor nad uchwytem panelu (obszarem tekstury), po lewej stronie górnego paska tytułu panelu *Timeline*.

   Kursor zmieni się w ikonę przemieszczenia (Windows) lub rączki (Mac).

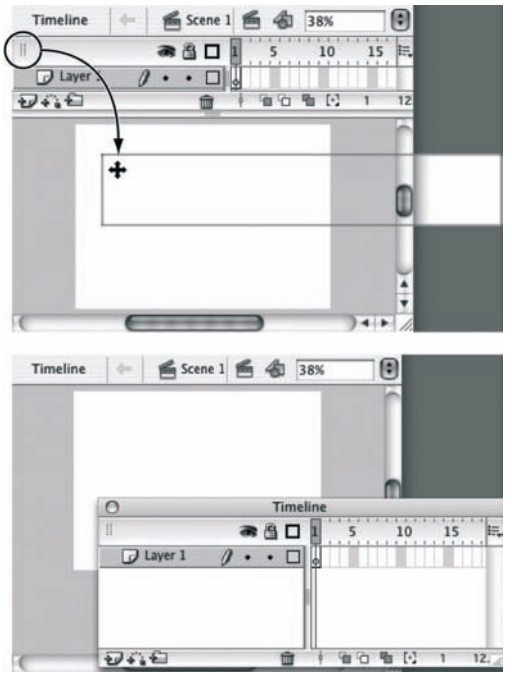
2. Kliknij i przeciągnij go poza okno dokumentu (patrz rysunek 1.11).

   Szary kontur reprezentuje pozycję okna *Timeline*.

3. Zwolnij przycisk myszy w miejscu, gdzie chcesz umieścić panel *Timeline*.

Wskazówki

- Aby ponownie zadokować panel *Timeline*, wykonaj powyższą procedurę w odwrotnej kolejności. Przeciągnij panel w stronę jednej z krawędzi okna dokumentu. Gdy umieścisz go z lewej lub prawej strony ekranu, panel zostanie zadokowany pionowo.
- Na Macu przeniesienie panelu *Timeline* z dolnej lub bocznej krawędzi dokumentu do góry ekranu i zadokowanie go w tej pozycji możliwe jest za pomocą podwójnego kliknięcia uchwytu.
- Aby zwinąć panel *Timeline*, kliknij przycisk *Timeline* w górnej części paska edycji.

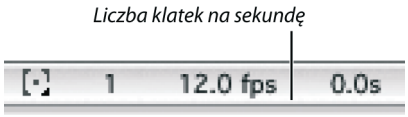


Rysunek 1.11. *Przeciągnij panel Timeline, korzystając z górnego paska tytułu okna (rysunek na górze), a następnie zwolnij przycisk myszy. W efekcie panel Timeline będzie wyświetlany w oddzielnym oknie (rysunek na dole)*

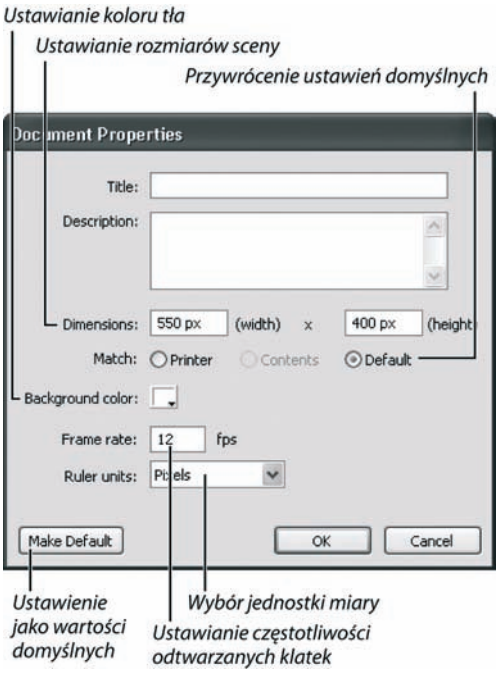
Wszystko o panelu Timeline

Kiedy pomyślisz o filmie Flasha jako o książce, to panel *Timeline* byłby jej interaktywnym spisem treści: każda scena to rozdział, a każda klatka to nowa strona. Wyobraź sobie, że w spisie treści mógłbyś wskazać rozdział 10., a książka otworzyłaby się na jego pierwszej stronie. Gdy w programie Flash klikniesz klatkę na linii czasu (lub gdy suwak przejdzie do kolejnej klatki), zostanie ona wyświetlona w oknie dokumentu.

Oczywiście film we Flashu to już znacznie bardziej skomplikowana rzecz niż książka. Każda „strona" filmu może składać się z kilku przezroczystych arkuszy, ułożonych jeden na drugim. Program utrzymuje porządek w tych „arkuszach" za pomocą *warstw*. Cała „książka" zdaje się być w ruchu, kiedy przemieszczasz się po jej spisie treści, a jakaś niewidzialna ręka przekłada jej strony.



Rysunek 1.12. *Dwukrotne kliknięcie pola z liczbą wyświetlanych klatek, usytuowanego na pasku stanu, stanowi najszybszy sposób uzyskania dostępu do okna dialogowego Document Properties*



Rysunek 1.13. *W oknie dialogowym Document Properties możesz ustawić wszystkie parametry związane z podglądem sceny. Wybór jednostki miary dla linijek przywraca wartości domyślne jednostkom miary wszystkich parametrów sceny. Kliknięcie próbki koloru daje dostęp do aktualnej palety i umożliwia wybranie jednego z kolorów dla tła. Natomiast kliknięcie przycisku Make Default sprawi, że wszystkie nowe dokumenty będą tworzone na podstawie ustawionych parametrów*

Wskazówka

- Panel *Document Property Inspector* również zawiera odnośnik do okna dialogowego *Document Properties* — wystarczy kliknąć przycisk *Size*. Więcej o panelu *Property Inspector* dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

Właściwości dokumentu

W oknie *Document Properties* definiowana jest scena (jej wymiary, kolor tła, na którym pojawiają się grafiki oraz jednostki miary linijek i siatki), a także ustalana jest szybkość wyświetlania klatek podczas odtwarzania filmu. Używając przenośni, można stwierdzić, że klatki są krwią dającą życie animacji, natomiast współczynnik ich wyświetlania to serce, które utrzymuje stałą prędkość przepływu krwi. Domyślnym ustawieniem parametru *Frame rate* jest wyświetlanie 12 klatek na sekundę (*fps — frames per second*) — jest to optymalna wartość w przypadku prac publikowanych w sieci Internet. (Dla porównania, standardowa liczba klatek wyświetlanych w ciągu sekundy w przypadku filmów kinowych jest dwukrotnie większa). Parametr *Frame rate* jest kolejną właściwością, którą można zdefiniować w oknie *Document Property*. Więcej o tym, jaki ma on wpływ na animację, dowiesz się w rozdziale 8.

We Flashu 8 masz możliwość określania danych *meta* dla pliku .swf generowanego przez Flasha. Dane *meta* pozwalają wyszukiwarkom internetowym odnajdywać stronę w oparciu o jej tytuł lub słowa kluczowe. Niektóre z właściwości dokumentu możesz również ustawić w panelu *Property Inspector* — więcej na ten temat dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

Dostęp do okna Document Properties:

Wykonaj jedną z poniższych czynności:

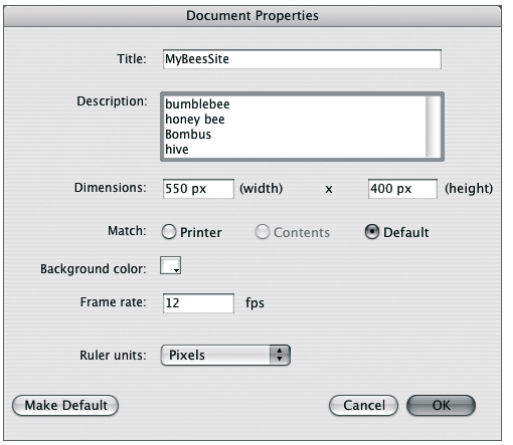
- Z menu *Modify* wybierz polecenie *Document* albo naciśnij kombinację *Ctrl+J* (Windows) lub *Cmd+J* (Mac).
- W pasku stanu panelu *Timeline* dwukrotnie kliknij pole z liczbą wyświetlanych klatek (patrz rysunek 1.12).

  Zostanie otwarte okno dialogowe *Document Properties* (patrz rysunek 1.13).

Definiowanie danych meta dla pliku .swf:

1. Otwórz okno dialogowe *Document Properties*.
2. W polu *Title* wpisz tytuł dokumentu.
3. W polu *Description* wprowadź słowa kluczowe, które opisują zawartość dokumentu (rysunek 1.14).

   Gdy opublikujesz plik *.swf*, będzie on zawierał dane *meta* pobrane z tych pól. Aby dowiedzieć się więcej na temat publikowania filmów, zajrzyj do rozdziału 16.



Rysunek 1.14. *Wpisując tytuł strony w polu Title i odpowiednie słowa kluczowe w polu Description, tworzysz dane meta dla pliku .swf, które pomagają wyszukiwarkom internetowym w odnajdywaniu i indeksowaniu strony*

Wszystko o danych meta

We Flashu 8 okno dialogowe *Document Properties* zawiera dwa nowe pola: *Title* i *Description*. Gdy publikujesz film (zobacz rozdział 16.), zawartość tych pól jest przekształcana w dane meta dołączane do pliku *.swf*. Wyszukiwarki internetowe dzięki tym danym łatwiej mogą odnaleźć Twoją stronę w sieci. Pomimo że starsze wersje Flasha nie dodawały danych meta do plików *.swf*, gdy z Flasha 8 publikujesz plik w jednym ze starszych formatów, dane meta zostaną w nim umieszczone. Zwróć uwagę na to, że tytuł i słowa kluczowe z pliku *.swf* nie są uwzględniane w znacznikach meta pliku *.html*. Dla pliku *.html* znaczniki te muszą zostać zdefiniowane niezależnie.



Rysunek 1.15. *Jeśli chcesz nadać nowe proporcje scenie, wpisz wymiar szerokości i wysokości w odpowiednie pola sekcji Dimensions okna dialogowego Document Properties*



Rysunek 1.16. *Jeżeli scena ma być wystarczająco duża, aby mogła pomieścić wszystkie obiekty filmu, kliknij przycisk Contents w sekcji Match okna dialogowego Document Properties*

Ustawienie rozmiaru sceny:

1. Otwórz okno *Document Properties* i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ▲ Aby ustawić rozmiar sceny, wpisz wartości szerokości i wysokości, odpowiednio w polach *Width* i *Height* sekcji *Dimensions* (patrz rysunek 1.15). Program automatycznie przyporządkuje jednostki miary wybrane w opcji *Ruler Units* (zobacz wcześniejsze ćwiczenie w tym rozdziale — „Ustawienie jednostek miary").
- ▲ Aby utworzyć wystarczająco dużą scenę, która obejmie wszystkie elementy filmu, kliknij przycisk *Contents* w sekcji *Match* okna dialogowego *Document Properties* (patrz rysunek 1.16). Flash obliczy minimalny rozmiar sceny potrzebny do objęcia wszystkich elementów filmu i wpisze te wartości w polach *Width* i *Height* sekcji *Dimensions*.
- ▲ Aby ustawić rozmiar sceny równy aktualnie dostępnemu maksymalnemu obszarowi wydruku, kliknij przycisk *Printer* w sekcji *Match* okna dialogowego *Document Properties*. Program pobierze rozmiar papieru podany w oknie *Page Setup*, odejmie od niego ustawione marginesy i wpisze uzyskane wartości w polach *Width* i *Height* sekcji *Dimensions*.

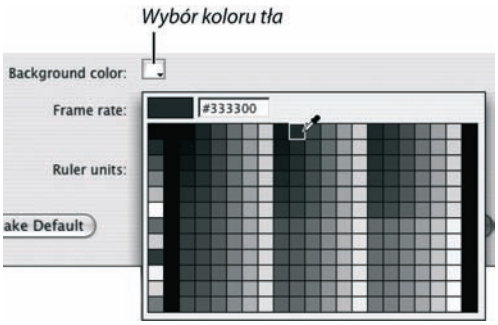
2. Kliknij przycisk *OK*.

Wskazówki

- Niezależnie od tego, czy nowe wymiary wpisałeś ręcznie czy też kliknąłeś przyciski *Printers* lub *Contents*, możesz powrócić do domyślnych wymiarów sceny poprzez kliknięcie przycisku *Default*.
- Aby ustawić jednostki miary dla dokumentu, w oknie dialogowym *Document Properties* kliknij rozwijane menu *Ruler Units* i wybierz preferowaną jednostkę miary. Możesz wybierać między calami (*Inches*, *Inches (Decimal)*), punktami (*Points*), centymetrami (*Centimeters*), milimetrami (*Milimeters*) i pikselami (*Pixels*). Program Flash korzysta z tych jednostek, aby obliczać wszystkie elementy sceny: linijki, rozmiar siatki i wymiary.
- Jeżeli robiony przez Ciebie banner ma być wysoki na 1 cal i szeroki na 5 cali, ale nie wiesz, ile wynoszą jego wymiary w pikselach (standardowe jednostki miary używane przy tworzeniu projektów na potrzeby Internetu), okno dialogowe *Document Properties* może to obliczyć. Najpierw ustaw *Ruler Units* w pozycji *Inches* i wpisz 1 w polu *Width*, a 5 w *Height*. Następnie powróć do parametru *Ruler Units* i wybierz *Pixels*. Program Flash wykona obliczenia matematyczne i ustali właściwe wymiary sceny (zauważ, że Flash w swoich kalkulacjach używa pikseli ekranu, co oznacza, że jeden cal w filmie może się różnić od jednego cala w realnym świecie — jest to uzależnione od rozdzielczości monitora, na którym oglądasz film zrobiony we Flashu).

Wszystko o obszarze roboczym

W poprzednich wersjach Flasha *obszar roboczy* dokumentu miał ściśle określone rozmiary. We Flashu 8 jego rozmiary zmieniają się, jeśli potrzeba dodatkowego miejsca. Gdy przeciągasz elementy filmu poza scenę, Flash zwiększa odpowiednio obszar roboczy, aby obejmował wszystkie obiekty. Gdy duży obiekt w obszarze roboczym nie mieści się na ekranie, ujrzysz paski przewijania pozwalające przesuwać widok i oglądać całość powiększonego obszaru roboczego (więcej na temat tworzenia obiektów graficznych przeczytasz w rozdziale 2., a na temat ich edycji w rozdziale 4.).



Rysunek 1.17. *Aby przypisać scenie nowy kolor, wybierz go, klikając próbkę koloru obok parametru Background Color, znajdującego się w oknie dialogowym Document Properties*



Rysunek 1.18. *Wpisanie współczynnika prędkości wyświetlania klatek filmu w polu Frame Rate okna Document Properties pozwala ustawić liczbę klatek pokazywanych w jednej sekundzie przez program Flash*

Zapisanie ustawień jako domyślnych:

◆ W oknie dialogowym *Document Properties* kliknij przycisk *Make Default*.

Dzięki temu obecne ustawienia w oknie dialogowym *Document Properties* staną się domyślnymi dla kolejnych nowych dokumentów.

Ustawienie koloru tła:

1. Otwórz okno *Document Properties*.
2. Kliknij próbkę koloru *Background Color*.

   Kursor zmieni się w kroplomierz i pojawi się zbiór próbek kolorów (patrz rysunek 1.17).
3. W celu ustalenia koloru tła *wykonaj jedną z poniższych czynności*:

   ▲ Aby wybrać kolor znajdujący się bezpośrednio pod wskaźnikiem kroplomierza, kliknij próbkę koloru, element sceny lub dowolne miejsce ekranu.

   ▲ W heksadecymalnych polach koloru wpisz odpowiednią wartość i naciśnij klawisz *Enter*.

   Wybrany kolor pojawi się jako próbka koloru tła w oknie *Document Properties*.
4. Kliknij przycisk *OK*.

   Scena obecnego dokumentu ma teraz przypisany kolor, który wcześniej wybrałeś.

Wskazówka

■ Panel *Document Property Inspector* także zawiera opcję umożliwiającą wybranie koloru tła filmu. Więcej o parametrach umieszczonych w tym oknie dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

Ustawienie liczby klatek wyświetlanych na sekundę:

1. Otwórz okno *Document Properties*.
2. W jego sekcji *Frame Rate* wpisz liczbę klatek, jaka ma wyświetlić Flash w ciągu 1 sekundy (patrz rysunek 1.18).
3. Kliknij przycisk *OK*.

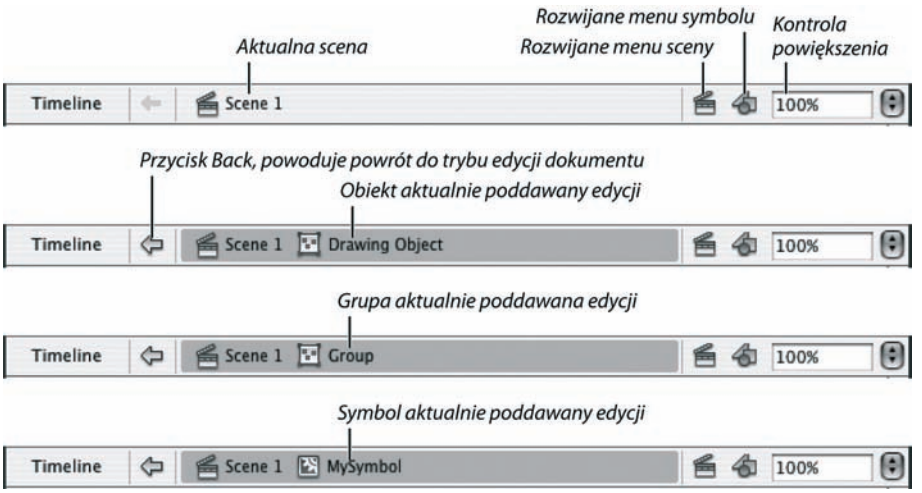
   Ustawienie liczby pokazywanych klatek pojawi się na pasku stanu aktywnego dokumentu.

Opis paska edycji

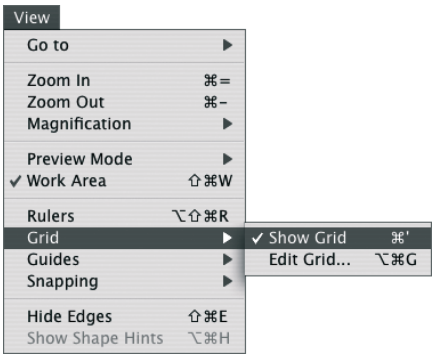
Kolejną funkcją okna dokumentu Flasha jest pasek edycji, który w domyślnej pozycji znajduje się nad panelem *Timeline* i jest zadokowany do górnej krawędzi sceny. Możesz go także umieścić poniżej linii czasu, zadokowanej na górze okna. (Kiedy panel *Timeline* jest „pływający" lub zadokowany do dołu czy boków sceny, pasek edycji nadal pozostaje na górze sceny. Możesz także sprawić, aby pasek edycji całkowicie zniknął).

Pasek edycji przedstawia kilka przydatnych danych, między innymi informacje o trybie, w jakim pracujesz (edycja dokumentu, edycja obiektu graficznego, symbolu lub grupy w filmie). Natomiast rozwijane menu paska umożliwiają przełączanie między scenami, wybór obiektu do edycji i natychmiastowe włączenie trybu edycji symbolu oraz zmianę powiększenia widoku sceny. Podczas edycji symboli lub grup pasek edycji wyświetla dane na temat elementów, które są poddawane edycji (patrz rysunek 1.19). Aby dowiedzieć się więcej na temat: pracy z grupami — przeczytaj rozdział 5., pracy z symbolami — rozdział 7., a pracy ze scenami — rozdział 11.

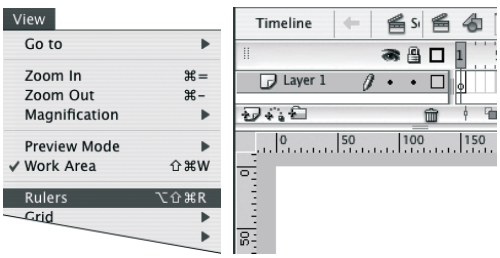
Chcąc zmienić pozycję paska edycji, przytrzymaj *Alt+Shift* i dwukrotnie kliknij (Windows) lub przytrzymaj *Cmd+Shift* i dwukrotnie kliknij (Mac) jakikolwiek pusty obszar paska edycji. Jeżeli był on wcześniej umieszczony nad panelem *Timeline*, dwukrotne kliknięcie przesunie go poniżej tego panelu. Natomiast w przypadku, gdy dolna pozycja była jego początkową, pasek zostanie przesunięty w górę. Aby ukryć pasek edycji, wybierz polecenie *Windows/Toolbars/Edit Bar*. Jeżeli jednak zdecydujesz się na ten krok, to na pewno utrudni to rozpoznanie, czy aktualnie edytujesz symbole w dokumencie czy pracujesz na scenie w głównym dokumencie (zobacz rozdział 6. w celu uzyskania informacji na temat trybu edycji symbolu).



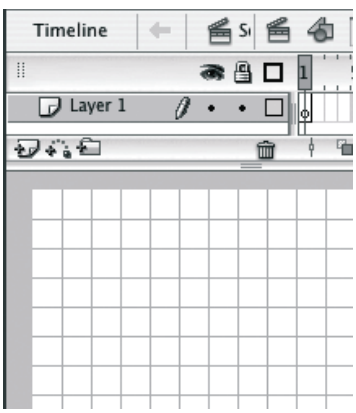
Rysunek 1.19. *Pasek edycji został umieszczony nad sceną. Umożliwia on dostęp do symboli i scen oraz możliwość zmiany powiększenia widoku. W trybie obiektu, grupy lub symbolu pasek edycji pokazuje nazwę elementu, który jest poddawany edycji. Kliknięcie przycisku Back powoduje powrót do trybu edycji dokumentu (rysunek na dole)*



Rysunek 1.20. *Flash wyposażony jest w 3 narzędzia wspomagające rysowanie: linijki, siatkę i prowadnice. Aby wyświetlać i ukrywać te elementy, korzystamy z menu View. Na rysunku wybrane zostało polecenie wyświetlające siatkę*



Rysunek 1.21. *Wybranie polecenia View/Rulers (po lewej) powoduje wyświetlenie linijek w scenie*



Rysunek 1.22. *Widoczne linie siatki pomagają ustalić pozycję elementów na scenie podczas pracy nad dokumentem*

Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic

Podczas tworzenia elementów graficznych we Flashu możemy pomagać sobie linijkami (*Rulers*), siatką (*Grid*) i prowadnicami (*Guides*). Narzędzia te wyświetlamy i ukrywamy za pomocą odpowiednich poleceń z menu *View* (rysunek 1.20). Po wybraniu danego polecenia wyświetlany jest obok niego znacznik wyboru, informujący o uaktywnieniu narzędzia. Żaden z wymienionych wyżej elementów nie jest widoczny w końcowym filmie.

Wyświetlanie i ukrywanie linijek, siatki i prowadnic:

Z menu *View* wybierz polecenie *Rulers* albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+Alt+Shift+R* (Windows) lub *Option+Shift+Cmd+R* (Mac).

- Wzdłuż lewej i górnej krawędzi sceny zostaną wyświetlone paski z linijkami (patrz rysunek 1.21). Aby zmienić jednostki linijek, musisz skorzystać z okna *Preferences*.
- Z menu *View* wybierz polecenie *Grid/Show Grid* lub naciśnij *Ctrl+'* (apostrof) (Windows) lub *Cmd+'* (apostrof) (Mac). Gdy siatka jest włączona, na ekranie widzimy układ krzyżujących się pionowych i poziomych linii (patrz rysunek 1.22). Pomagają one zachować precyzję podczas rysowania czy pozycjonowania elementów. Innymi słowy, siatka jest odpowiednikiem kartki papieru w kratkę w niecyfrowym świecie. Program Flash wykorzystuje siatkę do wyrównywania obiektów, kiedy aktywna jest funkcja *Snap to Grid*.
- Z menu *View* wybierz polecenie *Guide/Show Guides* lub naciśnij *Ctrl+;* (średnik) (Windows) lub *Cmd+;* (średnik) (Mac). Po wybraniu tego polecenia wszystkie nowo dodawane do sceny prowadnice są widoczne. Więcej na temat ustawiania prowadnic przeczytasz w podrozdziale „Praca z prowadnicami".

Ustawienie siatki:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Grid/Edit Grid* albo naciśnij kombinację *Ctrl+Alt+G* (Windows) lub *Option+Cmd+G* (Mac).

   Zostanie otwarte okno *Grid* (patrz rysunek 1.23).

2. Aby ustawić odległości między liniami siatki:

   ▲ Wpisz wartość szerokości w pole *Width*.

   ▲ Wpisz wartość wysokości w pole *Height* (patrz rysunek 1.24).

3. Aby zmienić kolor siatki:

   ▲ Kliknij próbkę koloru obok parametru *Color*. Kursor zmieni się w kroplomierz i pojawi się okno z paletą kolorów (patrz rysunek 1.28).

   ▲ Chcąc wybrać pożądany kolor siatki, kliknij kroplomierzem jakąś próbkę koloru lub element na scenie (zobacz rysunek 1.25).

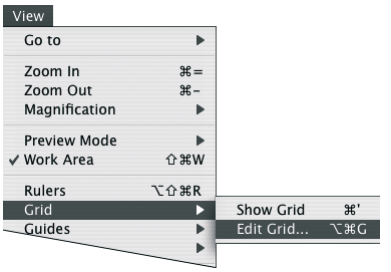
   Wyznaczony kolor pojawi się w próbce *Color* okna *Grid*. Obecnie siatka sceny powinna być widoczna w przed chwilą wybranym kolorze.

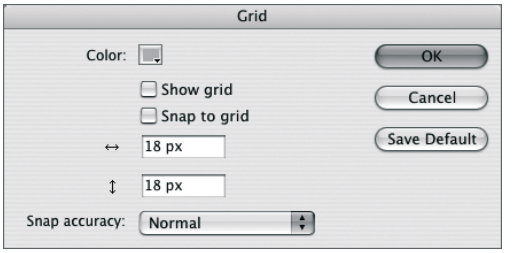
4. Aby określić, jak blisko siatki musi znaleźć się element, zanim Flash przyciągnie go do siatki, wybierz odpowiednią pozycję z rozwijanej listy *Snap Accuracy* w oknie *Grid*.

5. Kliknij przycisk *OK*.

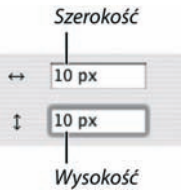
Wskazówki

- Oczka siatki nie muszą być kwadratami.
- Ustawienia siatki określone w danej chwili mogą być domyślne dla wszystkich nowo tworzonych dokumentów. W oknie dialogowym *Grid* kliknij przycisk *Save Default* i kliknij *OK*.

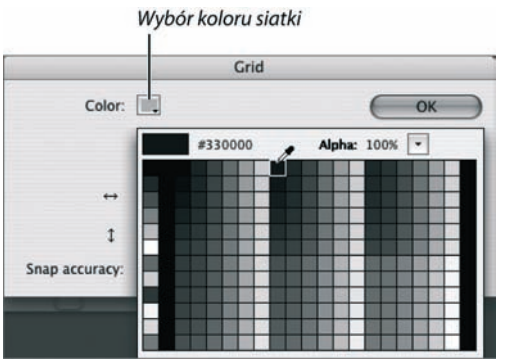




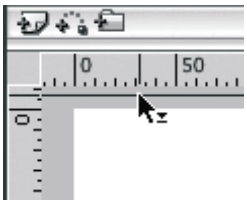
Rysunek 1.23. *Wybierz polecenie View/Grid/Edit Grid, co spowoduje otwarcie okna dialogowego Grid, w którym można zmienić parametry wyglądu siatki*



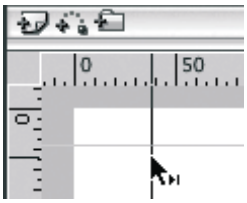
Rysunek 1.24. *Aby ustawić odległość między liniami siatki, musisz wpisać odpowiednie wartości w pola Width i Height*



Rysunek 1.25. *Aby wybrać nowy kolor siatki, należy kursorem w kształcie kroplomierza kliknąć jakikolwiek kolor z palety lub występujący w scenie. Menu z próbkami kolorów wyświetla aktualnie dostępną paletę*



Rysunek 1.26. *Podczas przeciągania linii z paska linijki pojawi się wskaźnik kierunku obok narzędzia Selection*



Rysunek 1.27. *W scenie możesz umieszczać pojedyncze pionowe i poziome prowadnice, gdziekolwiek zechcesz*

Praca z prowadnicami:

1. Kiedy są widoczne linijki, umieść kursor nad pionowym lub poziomym paskiem linijki.

   Jeżeli korzystasz z narzędzia innego niż *Selection*, kursor samoczynnie zmieni się w strzałkę.

2. Kliknij i przeciągnij kursor do sceny.

   Po kliknięciu mała kierunkowa strzałka pojawi się obok kursora i będzie wskazywać kierunek przeciągania (patrz rysunek 1.26).

3. Zwolnij przycisk myszy.

   Program Flash umieści pionową lub poziomą linię w scenie (patrz rysunek 1.27).

Wskazówki

- Aby zmienić ustawienia prowadnic, otwórz okno dialogowe *Guides* — z menu *View* wybierz polecenie *Guides/Edit Guides* albo naciśnij kombinację *Ctrl+Alt+Shift+G* (Windows) lub *Option+Shift+Cmd+G* (Mac). Jeśli chcesz zmienić kolor prowadnic, kliknij próbkę koloru obok parametru *Color*, a następnie, korzystając z kursora w kształcie kroplomierza, kliknij jakąś próbkę koloru lub dowolny element sceny, aby wybrać nowy kolor dla prowadnic. Kliknij przycisk *OK*. Możesz także zablokować lub odblokować prowadnice i ustawiać ich widoczność oraz właściwości przyciągania poprzez włączenie lub wyłączenie odpowiednich opcji w oknie dialogowym *Guides*.
- Aby przesunąć prowadnicę, umieść nad nią w scenie narzędzie *Selection*. Obok kursora strzałki zostanie wyświetlona strzałka kierunku, wskazująca gdzie prowadnica może zostać przeciągnięta. Kliknij i przeciągnij prowadnicę do nowej lokalizacji, po czym zwolnij przycisk myszy.
- Aby usunąć prowadnicę, przeciągnij ją całkowicie na zewnątrz sceny.
- Jeśli chcesz uniknąć przypadkowego przesunięcia prowadnic, wybierz *View/Guides/Lock Guides* albo naciśnij *Ctrl+Alt+;* (średnik) (Windows) lub *Option+Cmd+;* (średnik) (Mac). Strzałka kierunku nie pojawi się już obok narzędzia *Selection*, kiedy umieścisz je nad którąś z prowadnic, zatem prowadnica nie będzie mogła być przesunięta — została zablokowana. W celu jej odblokowania wybierz ponownie polecenie *View/Guides/ Lock Guides* albo jeszcze raz naciśnij wspomniany wyżej skrót klawiaturowy.
- Jeżeli w dokumencie umieściłeś dużą liczbę prowadnic, przeciąganie każdej z osobna poza scenę może stać się uciążliwe. Istnieje jednak sposób, aby usunąć je wszystkie za jednym zamachem — w tym celu wybierz polecenie *View/Guides/Clear All* lub otwórz okno dialogowe *Guides* i kliknij przycisk *Clear All*.

Opcje przyciągania obiektów

Pięć opcji przyciągania oferowanych przez program Flash ułatwia wyrównanie obiektów podczas ustalania ich pozycji na scenie. Funkcja *Snap to Grid* pomaga ustawić krawędź lub środek obiektu dokładnie nad zdefiniowaną przez użytkownika siatką. Opcja *Snap to Guide* wykonuje te same czynności, ale działa na obiektach i prowadnicach. Natomiast *Snap to Objects* pozwala ustalić pozycję jednego obiektu w zależności od pozycji innego. Funkcja *Snap to Pixels* umożliwia wyrównywanie obiektów do określonych pikseli obrazu. Przy powiększeniu 400% wyświetla ona siatkę o oczku jeden piksel na jeden piksel. Z kolei *Snap Align* odpowiada za wyrównanie obiektów w trakcie ich przeciągania w zdefiniowanej przez użytkownika odległości od innego obiektu lub od krawędzi sceny. Przy każdym uruchomieniu programu Flash domyślnie włączone są funkcje *Snap Align* oraz *Snap to Guides*.

Przyciąganie obiektów do siatki:

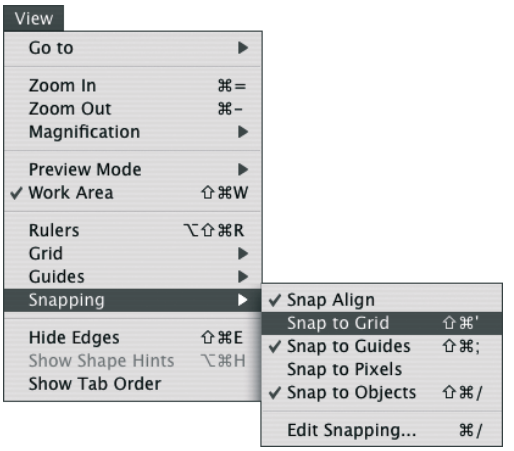
1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Grid* albo naciśnij *Ctrl+Shift+'* (apostrof) (Windows) lub *Shift+Cmd+'* (apostrof) (Mac). Zobacz rysunek 1.28.

   lub

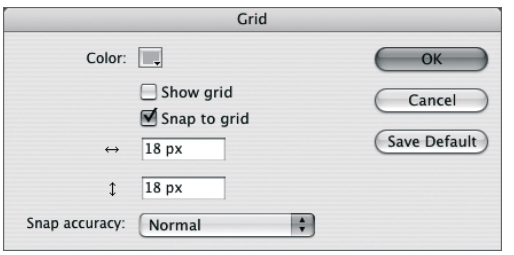
1. Wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid* albo naciśnij *Ctrl+Alt+G* (Windows) lub *Option+Cmd+G* (Mac).

   Zostanie otwarte okno dialogowe *Grid*.

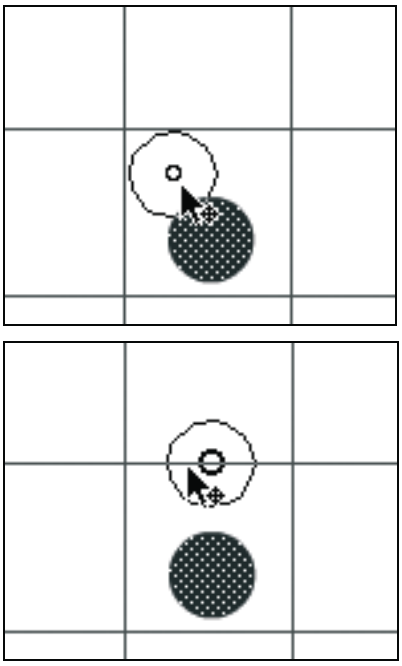
2. Włącz w nim opcję *Snap to Grid* (patrz rysunek 1.29).



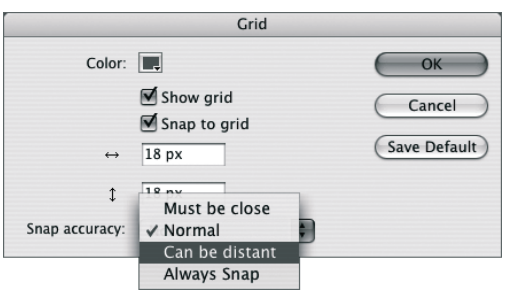
Rysunek 1.28. *Wybierz polecenie View/Snapping/Snap to Grid, aby uzyskać pomoc przy wyrównywaniu elementów do siatki w trakcie ich poruszania na scenie*



Rysunek 1.29. *W oknie dialogowym Grid zaznacz opcję Snap to Grid, aby włączyć przyciąganie*



Rysunek 1.30. *W trakcie przesuwania obiektu okrąg przyciągania (małe kółko) pojawi się pod końcówką kursora (rysunek na górze). Okrąg przyciągania powiększy się, kiedy znajdzie się nad elementem, który może go przyciągnąć, na przykład siatką, prowadnicą, krawędzią czy środkiem innego obiektu*



Rysunek 1.31. *Wybierz odpowiednie ustawienie parametru Snap Accuracy, aby określić, jak blisko siatki musi znaleźć się obiekt, aby program Flash przyciągnął go do linii siatki. Pozycja Always Snap wymusza umieszczenie krawędzi lub środka obiektu bezpośrednio na linii siatki*

3. Kliknij przycisk *OK*.

W menu obok polecenia *Snap to Grid* został umieszczony znak aktywacji.

Podczas przesuwania obiektu mały okrąg przyciągania pojawi się pod końcówką narzędzia *Selection*. Kiedy obiekt znajdzie się blisko linii siatki, Flash podświetli potencjalne punkty przyciągania, powiększając ikonę okręgu (patrz rysunek 1.30).

Wskazówki

- Wspomniany okrąg odpowiada z grubsza miejscu, w którym narzędzie *Selection* łączy się z przeciąganym obiektem. Program Flash potrafi przyciągać obiekt jedynie względem jego środka lub punktów obwodu. Jeżeli nie możesz dostrzec okręgu symbolizującego miejsce przyciągania, spróbuj chwycić obiekt bliżej jego środka, krawędzi lub rogu.
- Okno dialogowe *Grid* otwieramy za pomocą polecenia *View/Grid/Edit Grid* albo naciśnięciem *Ctrl+Alt+G* (Windows) lub *Option+Cmd+G* (Mac).

Ustawienie parametrów przyciągania do siatki:

1. Wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid*.

2. W oknie dialogowym *Grid* wybierz odpowiedni parametr z menu *Snap Accuracy* (patrz rysunek 1.31).

3. Kliknij przycisk *OK*.

Przyciąganie obiektów do prowadnic:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Guides* albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+Shift+;* (średnik) (Windows) lub *Shift+Cmd+;* (średnik) (Mac).

   lub

1. Wybierz polecenie *View/Guide/Edit Guides* albo naciśnij *Ctrl+Alt+Shift+G* (Windows) lub *Option+Shift+Cmd+G* (Mac).

   Zostanie otwarte okno dialogowe *Guides* (patrz rysunek 1.32).

2. Włącz opcję *Snap to Guides*.

3. Kliknij przycisk *OK*.

Ustawienie parametrów przyciągania do prowadnic:

1. Wybierz polecenie *View/Guides/Edit Guides*.

2. W oknie dialogowym *Guides* wybierz odpowiedni parametr z menu *Snap Accurancy*.

3. Kliknij przycisk *OK*.

Przyciąganie obiektów do obiektów:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Objects* albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+Shift+/* (ukośnik) (Windows) lub *Shift+Cmd+/* (ukośnik) (Mac).

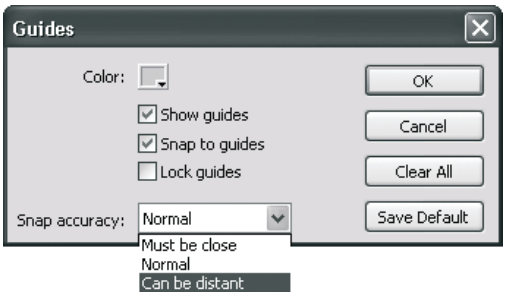
   lub

1. Gdy aktywne jest narzędzie *Selection*, *Oval*, *Rectalgle*, *Polystar*, *Free Transform* lub *Fill Transform*, kliknij ikonę magnesu w sekcji *Options* panelu *Tools*.

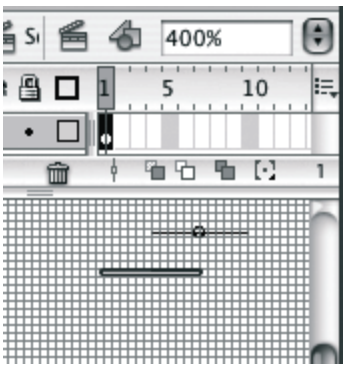
Przyciąganie obiektów do pikseli:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Pixels*.

   Program Flash utworzy siatkę, której kwadraty mają wymiar 1 na 1 piksel. Aby możliwe było zobaczenie tej siatki, należy ustawić powiększenie sceny na co najmniej 400 procent (patrz rysunek 1.33). Więcej informacji o powiększaniu widoków znajdziesz w punkcie „Oglądanie grafik w różnym powiększeniu”, zamieszczonym w dalszej części tego rozdziału.



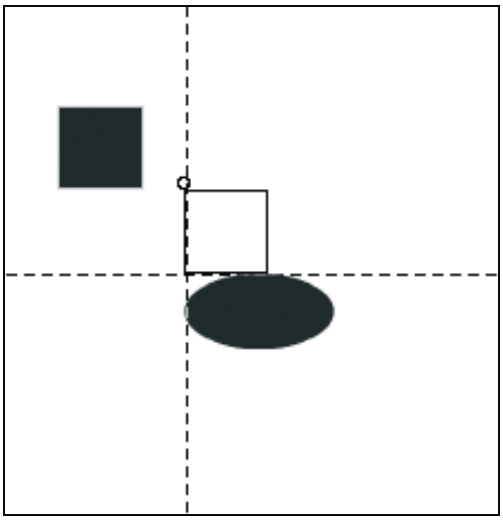
Rysunek 1.32. *W oknie dialogowym Guides możesz określić kolor i widoczność prowadnic, ich status (jako zablokowane lub odblokowane) oraz zdefiniować, jak blisko muszą znaleźć się elementy, aby zostały przyciągnięte do prowadnic*



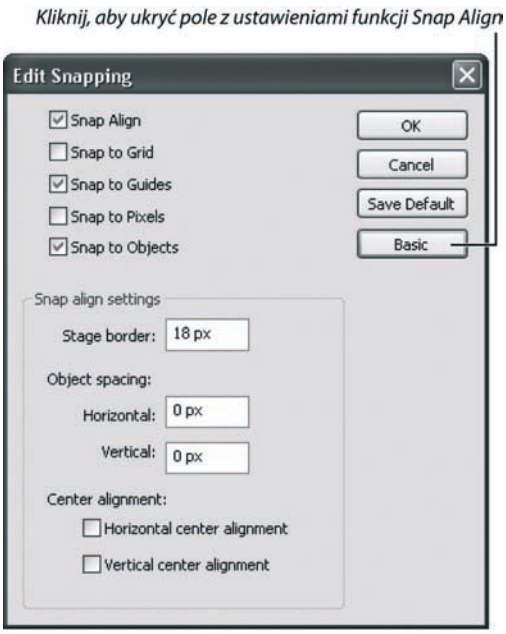
Rysunek 1.33. *Dopiero przy powiększeniu 400 procent lub większym siatka pikseli, wykorzystywana przez opcję Snap to Pixels programu Flash, staje się dobrze widoczna. Możesz użyć tego trybu do precyzyjnego pozycjonowania elementów graficznych*

Wskazówka

- Chociaż funkcja *Snap to Pixels* wykorzystuje siatkę o oczku 1 na 1 pikseli, elementy przesuwane po scenie nie są wyrównywane do węzłów tej siatki, o ile nie określisz współrzędnych *X* i *Y* danego elementu jako liczb całkowitych w panelach *Info* lub *Property Inspector* (więcej na temat współrzędnych elementów graficznych przeczytasz w rozdziale 4.).



Rysunek 1.34. *Opcja Snap Align programu Flash powoduje wyświetlanie przerywanej prowadnicy, kiedy w odległości zdefiniowanej przez użytkownika znajdą się dwa obiekty lub obiekt i krawędź sceny. Możesz także ustawić funkcję Snap Align tak, aby wyświetlała przerywaną prowadnicę, ułatwiającą wyrównanie względem środków obiektów*



Rysunek 1.35. *Tolerancja dla opcji Snap Align jest ustawiana w oknie Snap Align. Na rysunku pokazano domyślnie wartości jego parametrów*

Włączenie wyrównania przyciągania:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap Align*.

Jeżeli aktywowałeś opcję *Snap Align* i przeciągasz obiekty na scenie, program Flash zawsze wyświetli przerywaną linię, gdy tylko w odległości zdefiniowanej przez użytkownika znajdą się krawędzie lub środki dwóch obiektów czy też obiekt i krawędź sceny (patrz rysunek 1.34).

Wskazówka

- Możesz zmieniać ustawienia funkcji *Snap Align* i tym samym interakcje elementów sceny poddawanych edycji. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Edit Snap Align*, aby otworzyć okno dialogowe *Edit Snapping*. Kliknij przycisk *Advanced*, aby rozwinąć pole z ustawieniami funkcji *Snap Align* (patrz rysunek 1.35).

Wyłączenie przyciągania:

1. Z menu *View/Snapping* wybierz opcję przyciągania, którą chcesz wyłączyć.

Jeżeli obok polecenia znajduje się znacznik, oznacza to, że jest ono aktualnie włączone. Jednorazowo możesz wyłączyć tylko jedną opcję w menu.

Wskazówki

- Istnieje możliwość wyłączenia przyciągania do siatki i do prowadnic w oknie, w którym ustawiłeś ich parametry. W tym celu wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid* (lub *View/Guides/Edit Guides*) — zostanie otwarte okno, w którym powinieneś wyłączyć funkcję *Snap to Grids* (lub *Snap to Guides*).
- Aby uniknąć każdorazowego wchodzenia do menu *View* w celu włączania lub wyłączania poszczególnych opcji przyciągania, wybierz *View/Snapping/Edit Snapping*. W oknie dialogowym *Edit Snapping* znajdują się opcje wszystkich pięciu funkcji przyciągania, więc możesz tu w dowolny sposób powłączać lub powyłączać odpowiednie funkcje.

Oglądanie grafik w różnym powiększeniu

Program Flash udostępnia kilka sposobów dobrania powiększenia elementów sceny.

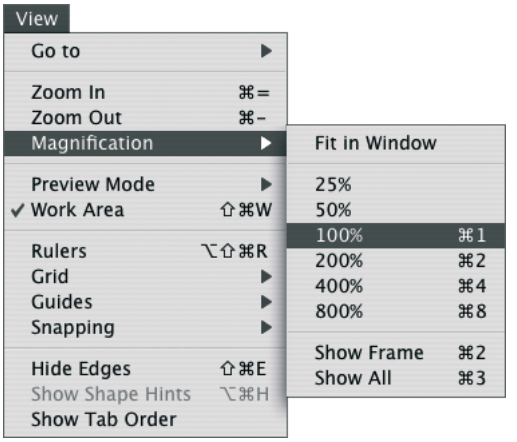
Oglądanie obiektów w ich aktualnym rozmiarze:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Magnification/ 100%* (patrz rysunek 1.36) albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+1* (Windows) lub *Cmd+1* (Mac).

   lub

1. W polu *Zoom Control*, umieszczonym na prawym końcu paska edycji sceny, wpisz `100%` i naciśnij klawisz *Enter*.

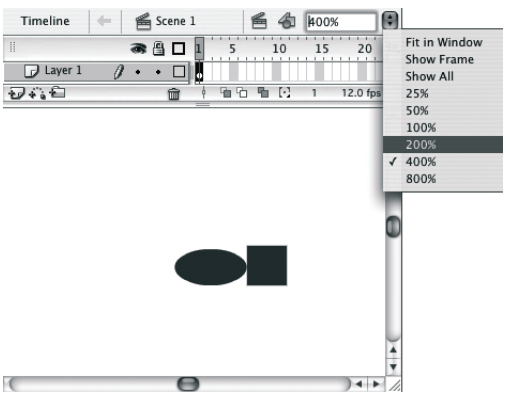
   W przypadku wartości 100% program Flash wyświetla obiekty w rozmiarze najbardziej zbliżonym do tego, w jakim będą prezentowane w końcowym filmie. (Niektóre monitory i karty graficzne mogą jednak pokazywać trochę inne rozmiary).



Rysunek 1.36. *Wybierz powiększenie 100%, aby wyświetlić grafiki w rozmiarze, w jakim będą prezentowane w końcowym filmie*

Powiększenie i pomniejszenie w scenie:

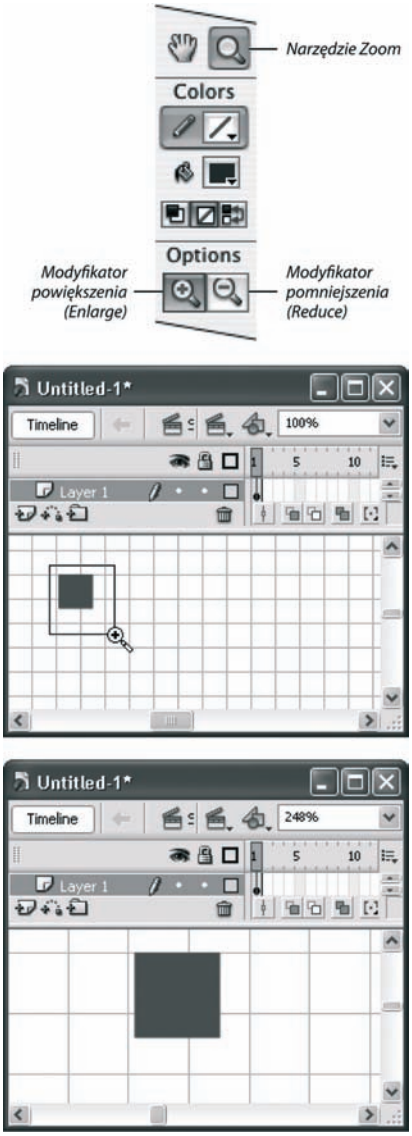
1. W polu *Zoom Control* wpisz żądany procent powiększenia. Aby powiększyć widok, należy wpisać wartość procentową większą od 100. Jeśli chcesz go pomniejszyć — wpisz wartość mniejszą od 100 (patrz rysunek 1.37).
2. Naciśnij klawisz *Enter*.



Rysunek 1.37. *Wpisanie w pole Zoom Control wartości procentowej większej niż 100 spowoduje powiększenie wszystkich obiektów w scenie. Menu po prawej stronie tego pola oferuje kilka najczęściej wybieranych poziomów powiększenia*

Wskazówka

- Kliknij przycisk przewijania umieszczony obok pola *Zoom Control*, aby otworzyć menu, które jest odpowiednikiem podmenu *View/ Magnification*. Ustaw odpowiednią wartość w tym menu, a powiększenie zostanie natychmiast zmienione. To menu umożliwia także wybór opcji *Fit in Window* (wyświetla w aktualnym oknie pełny obszar sceny bez pasków przewijania), *Show Frame* (wyświetla w aktualnym oknie pełny obszar sceny z paskami przewijania) oraz *Show All* (skaluje scenę, tak aby wszystkie elementy sceny i obszaru pracy były wyświetlone w aktualnym oknie).



Rysunek 1.38. *Użyj narzędzia Zoom (rysunek na górze), aby narysować prostokątne zaznaczenie wokół elementu (rysunek w środku). Program Flash umieści ten element w środku powiększonego widoku (rysunek na dole)*

- Aby uzyskać tymczasowy dostęp do narzędzia *Zoom* w trybie *Enlarge*, naciśnij *Ctrl*+ spacja (Windows) lub *Cmd*+ spacja (Mac). Natomiast dla trybu *Reduce* naciśnij *Ctrl*+*Shift*+ spacja (Windows) lub *Cmd*+*Shift*+ spacja (Mac).

Powiększenie lub pomniejszenie konkretnego obszaru sceny:

1. W panelu *Tools* aktywuj narzędzie *Zoom* (ikona lupy) albo naciśnij *M* lub *Z* na klawiaturze.

   Symbol kursora zmieni się w szkło powiększające.

2. Kliknij i przeciągnij myszą, aby utworzyć prostokątne zaznaczenie otaczające element, który chcesz lepiej zobaczyć.

   Program Flash wypełni okno zaznaczonym obszarem (patrz rysunek 1.38). Metoda ta działa niezależnie od tego, czy modyfikator narzędzia *Zoom* jest ustawiony na powiększanie (*Enlarge*) czy na pomniejszanie (*Reduce*).

Powiększenie lub pomniejszenie widoku:

1. W panelu *Tools* aktywuj narzędzie *Zoom* (ikona lupy), a następnie *włącz jeden z następujących modyfikatorów*:

   ▲ Powiększenie — *Enlarge* (ikona lupy ze znakiem „plus").

   ▲ Pomniejszenie — *Reduce* (ikona lupy ze znakiem „minus").

2. Przesuń kursor nad scenę i kliknij element lub obszar, który chcesz zobaczyć wraz z jego otoczeniem (albo w mniejszym rozmiarze).

   Flash wycentruje widok względem punktu, który kliknąłeś, i zmieni powiększenie widoku zgodnie z procentową wartością ustawioną w polu *Zoom Control*. Jeśli włączony jest modyfikator powiększenia, Flash powiększy scenę podwajając tę wartość, a jeśli włączono modyfikator pomniejszenia, widok sceny zostanie przeskalowany do połowy tej wartości.

Wskazówki

- Przy aktywnym narzędziu *Zoom* możesz tymczasowo przełączyć jego działanie z trybu *Enlarge* na *Reduce* i odwrotnie — w tym celu przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac).

Panele

W programie Flash uzupełnieniem panelu *Tools* (zawierającego głównie narzędzia do rysowania i selekcji) są narzędzia rozłożone w *panelach* — w oknach, które mogą pozostawać otwarte na pulpicie podczas pracy, umożliwiając tym samym szybki dostęp do ich narzędzi. Niektóre panele, jak na przykład *Color Mixer*, umożliwiają ustawienie atrybutów stosowanych przy tworzeniu nowych elementów lub modyfikowaniu już istniejących. Inne, jak na przykład *Movie Explorer* czy panele sceny, pomagają w programie Flash organizować dokument i nawigację po jego elementach. Jednym z najważniejszych paneli jest *Property Inspector*, umożliwiający pobieranie informacji o zaznaczonych elementach i pozwalający na ich modyfikowanie. W kolejnych rozdziałach nauczysz się korzystać z poszczególnych paneli, natomiast teraz poznasz ogólne ich właściwości i sposoby zarządzania środowiskiem paneli.



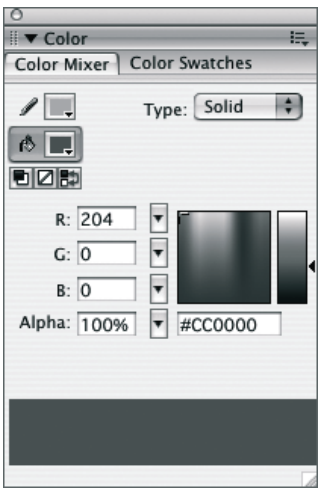
Rysunek 1.39. *Menu Window zawiera listę paneli*

Otwarcie okna panelu:

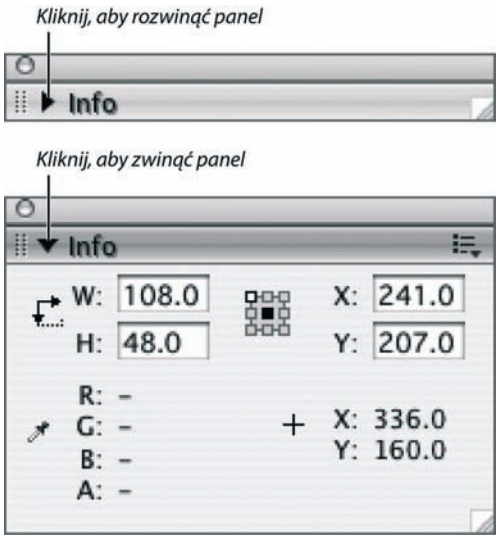
1. Z menu *Window* wybierz kategorię panelu, na przykład *Design Panels*.
2. Z podmenu kategorii wybierz pożądany panel, na przykład *Color Mixer* (patrz rysunek 1.39).

   Wykonana zostanie jedna z następujących akcji:

   - ▲ Zostanie otwarte okno z zawartością tego panelu (patrz rysunek 1.40).
   - ▲ Jeśli wybrany panel był zwinięty, nastąpi jego rozwinięcie.
   - ▲ Jeśli wybrany panel był ukryty za innymi panelami lub oknami, zostanie wyświetlony ponad nimi.
   - ▲ Jeśli wybrany panel jest otwarty, rozwinięty i widoczny ponad innymi panelami i oknami, zostanie zamknięty.



Rysunek 1.40. *To okno zawiera paneleColor Mixer i Color Swatches*



Rysunek 1.41. *Kliknij trójkąt po lewej stronie nazwy panelu, aby zwinąć bądź rozwinąć okno panelu*

Wskazówki

- Istnieją 3 inne sposoby na zamknięcie otwartego panelu: kliknij ikonę zamknięcia (Windows — dotyczy niezadokowanych paneli) lub przycisku zamknięcia (Mac); z menu *Options* panelu wybierz polecenie *Close panel group*; kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij (Mac) pasek tytułu panelu i z podręcznego menu wybierz polecenie *Close panel group*.
- Aby ukryć wszystkie otwarte panele (włączając w to panele *Tools* i *Property Inspector* oraz jakiekolwiek otwarte okna *Library*), naciśnij klawisz *F4*. Ponowne naciśnięcie klawisza *F4* spowoduje wyświetlenie uprzednio ukrytych paneli.

Zwijanie i rozwijanie okna panelu:

1. Kliknij trójkąt po lewej stronie nazwy panelu (patrz rysunek 1.41).

Tool i Help: panele inne niż reszta

Panel *Tools* (w poprzednich wersjach Flasha nazywany też *Toolbar* lub *Toolbox*) zawiera narzędzia do rysowania i manipulowania obiektami graficznymi i animacjami. W odróżnieniu od innych paneli, nie można go zwinąć, zmienić jego rozmiaru lub zgrupować z innymi panelami.

W systemach Mac OS i Windows panel *Tools* działa nieco odmiennie. Pod Windows możesz zadokować ten panel po obu stronach okna aplikacji, natomiast pod Mac OS jest on zawsze pływającym oknem, niezależnym od pozostałych. Dodatkowo w systemie Windows część główna panelu *Tools* może być zawsze widoczna na tle okna aplikacji. Więcej informacji na temat pracy z panelem *Tools* znajduje się w rozdziale 2.

Panel *Help* działa podobnie jak większość pozostałych paneli Flasha, ale w odróżnieniu od nich nie jest on dostępny z poziomu menu *Window*. Aby otworzyć panel *Help*, wybierz polecenie *Flash Help* z menu *Help* (lub naciśnij klawisz *F1*).

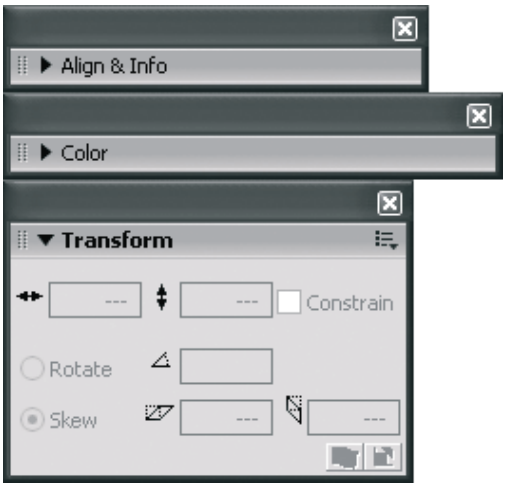
Przesuwanie okna panelu:

1. Kliknij pasek na górze okna panelu i przeciągnij okno do nowej lokalizacji.

   W systemie Mac OS panele (lub grupy paneli) zawsze są „pływające”, natomiast w systemie Windows panele są domyślnie zadokowane w oknie aplikacji. Chcąc zmienić stan panelu z zadokowanego na „pływający”, umieść kursor nad uchwytem po lewej stronie paska tytułu. Następnie kliknij panel i przeciągnij go do środka okna aplikacji.

Wskazówki

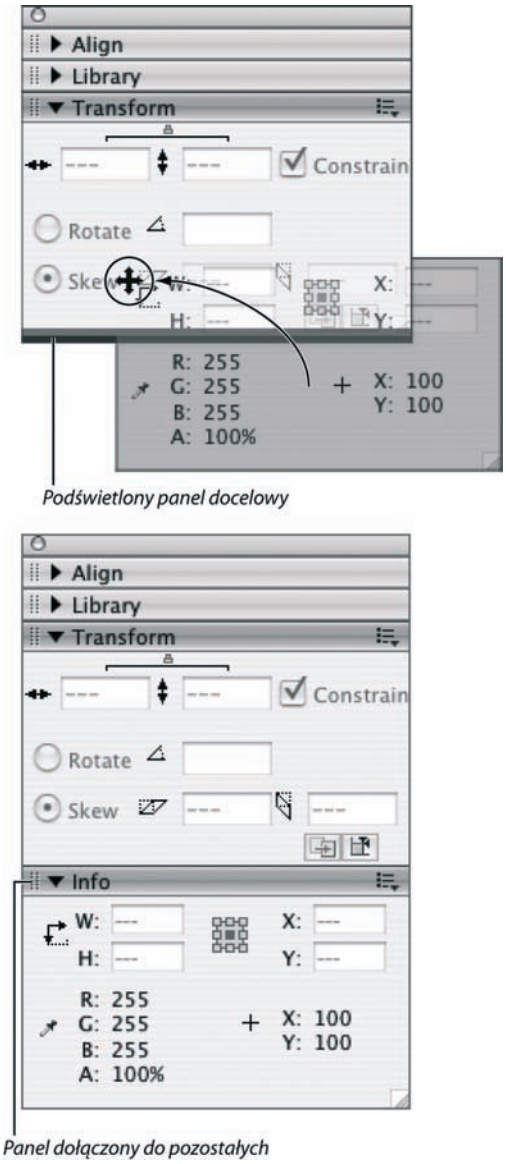
- Kiedy przesuniesz jedno „pływające” okno panelu tak, że jedna z jego krawędzi będzie nachodziła na krawędź innego okna panelu, program Flash przyciągnie do siebie obydwa okna. Nie będzie to stałe ich powiązanie, ale pozwoli to zapewnić, że te dwa okna zajmą jak najmniej miejsca (patrz rysunek 1.42).
- W systemie operacyjnym Windows możesz dokować panele do krawędzi okna aplikacji. Jeżeli natomiast preferujesz „pływające” panele i chcesz uniknąć przypadkowego ich zadokowania, wybierz polecenie *Edit/Preferences*, przejdź do zakładki *General* w oknie *Preferences* i włącz opcję *Disable Panel Docking* w sekcji *Panel Options*.
- Jeśli chcesz przesunąć panel bez jego dokowania lub oddokowania, możesz kliknąć niebieski (Windows) lub szary (Mac) pasek ponad tytułem panelu (w przypadku panelu *Property inspector* pasek o takim samym działaniu znajduje sie po lewej stronie).



Rysunek 1.42. *Te „pływające” panele są do siebie przyciągnięte z uwagi na swoje sąsiedztwo. Jednak nadal są niezależne wobec siebie — aby je połączyć bardziej trwale, należy je zgrupować*

Zmiana rozmiaru okna panelu:

1. Kliknij i przeciągnij prawy dolny róg okna (Windows) lub uchwyt rozmiaru (Mac).



Rysunek 1.43. *Aby zgrupować panele, przeciągnij jeden z nich nad drugi. Gdy docelowy panel zostanie podświetlony (rysunek u góry), zwolnij przycisk myszy. Oba panele będą teraz wyświetlane we wspólnym oknie (rysunek u dołu)*

Praca ze zgrupowanymi panelami

Flash 8 umożliwia grupowanie paneli we wspólne okna na dwa sposoby. Możesz grupować je pionowo, układając kolejne panele jeden nad drugim, lub poziomo, tworząc grupę zakładek do wyboru. Możesz także dołączyć poziomo ułożoną grupę zakładek do pionowo zgrupowanego zbioru paneli. Dowolny panel z danej grupy może być zamykany niezależnie od pozostałych, ale gdy później znowu wyświetlisz ten panel, pojawi się on w obrębie tej grupy, o ile bezpośrednio go z tej grupy nie odłączysz. W grupie o układzie pionowym również możesz zwijać i rozwijać każdy panel z osobna.

Pionowe grupowanie paneli:

1. Gdy na ekranie wyświetlane są 2 lub więcej paneli, kliknij uchwyt jednego z nich. Kursor zmieni się w ikonę przemieszczania.
2. Przeciągnij panel ponad inne otwarte okno panelu.

   Flash podświetli docelowy panel — gruba czarna (Windows) lub niebieska (Mac) linia wyróżni miejsce, w którym panel zostanie dołączony do grupy. Przeciągając kursorem w górę lub w dół zmieniamy pozycję tej linii i tym samym miejsce wstawienia nowego elementu grupy.
3. Zwolnij przycisk myszy.

   Przesunięty panel został dołączony do nowego okna (rysunek 1.43).

Wskazówki

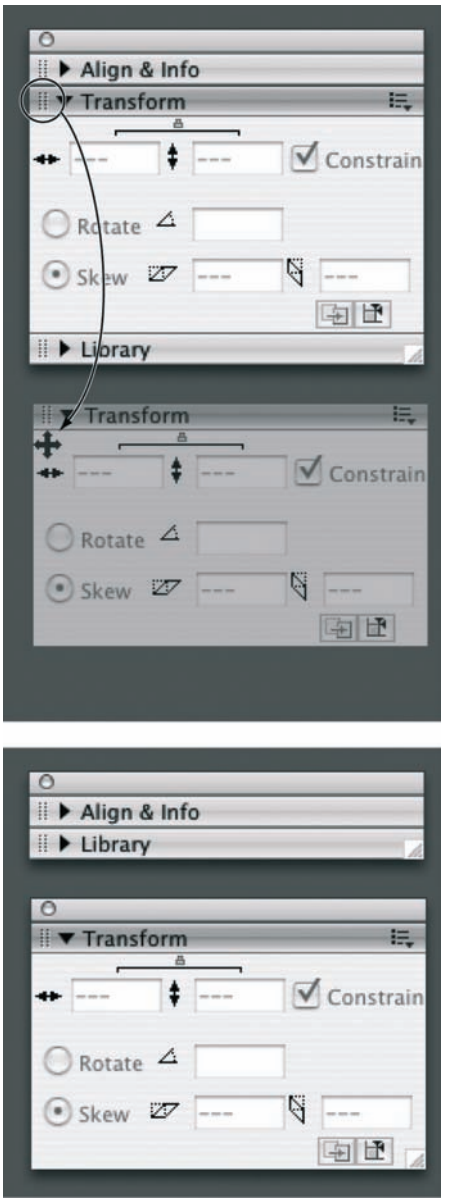
- Aby zwinąć lub rozwinąć pojedynczy panel w grupie, kliknij ikonę trójkąta po lewej stronie paska tytułu panelu lub kliknij w dowolnym miejscu na tytule panelu.
- Aby pozostawić rozwinięty jeden panel z pionowej grupy i zwinąć wszystkie pozostałe, wybierz polecenie *Maximize Panel Group* z rozwijanego menu *Options* panelu (aby menu to było dostępne, panel musi być rozwinięty).
- Aby zamknąć wszystkie panele z pionowej grupy, kliknij ikonę zamknięcia (Windows — widoczna tylko w przypadku okna pływającego) lub przycisk zamknięcia (Mac).
- Aby zamknąć jeden panel w pionowej grupie, z menu *Options* tego panelu wybierz polecenie *Close Panel Group*. Słowo „*Group*" w tym przypadku może być mylące, ponieważ odnosi się nie do całej pionowej grupy paneli, tylko do bieżącego panelu i ewentualnie znajdujących się w nim zakładek innych paneli (ustawionych poziomo, czyli tworzących poziomą grupę). Każdy panel w pionowej grupie może zawierać zakładki innych paneli (pozioma grupa) lub stanowić jednoelementową grupę poziomą.

Oddzielanie paneli z pionowej grupy:

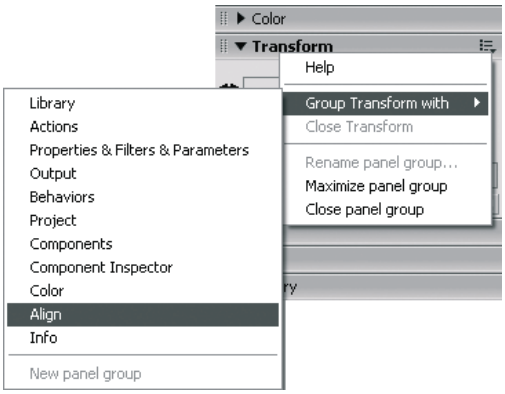
1. W oknie ze zgrupowanymi panelami kliknij uchwyt (obszar tekstury) po lewej stronie paska tytułu jakiegoś panelu. Kursor zmieni się w ikonę przesunięcia (Windows) lub w ikonę rączki (Mac).
2. Przeciągnij panel na zewnątrz głównego okna ze zgrupowanymi panelami.

   Podczas przeciągania program Flash wyświetli kontur panelu.
3. Zwolnij przycisk myszy.

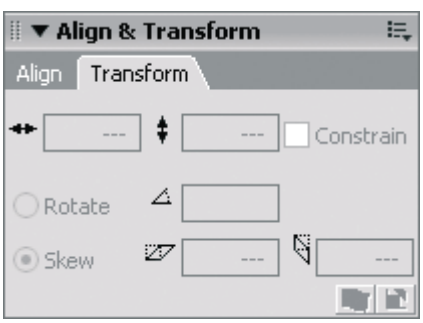
   Panel pojawi się w swoim własnym oknie (patrz rysunek 1.44).



Rysunek 1.44. *Jeśli chcesz oddzielić jeden panel od pionowo ustawionej grupy, przeciągnij pasek tytułu panelu poza okno, aż zobaczysz kontur panelu (rysunek na górze). Następnie zwolnij przycisk myszy, aby utworzyć oddzielne okno panelu (rysunek na dole)*



Rysunek 1.45. *Wybierając polecenie Group nazwa_panelu With z menu Options, wyświetlamy podmenu z listą wszystkich paneli, z którymi możemy zgrupować bieżący panel. Po wybraniu odpowiedniej nazwy bieżący panel zostanie dołączony do wspólnego okna z zakładkami*



Rysunek 1.46. *Polecenie Group nazwa_panelu With tworzy okno z zakładkami dla wszystkich paneli w grupie*

Poziome grupowanie paneli:

1. Otwórz 2 lub więcej paneli (zobacz początek podrozdziału „Panele" w tym rozdziale).
2. Z rozwijanego menu *Options* otwartego panelu wybierz pozycję *Group* `nazwa_panelu` *With*.

   Wyświetlone zostanie podmenu z listą wszystkich paneli, z którymi bieżący panel może zostać zgrupowany (rysunek 1.45). Zwróć uwagę na to, że panelu *Tools* nie można grupować.
3. Z podmenu wybierz nazwę któregoś z paneli.

   Obydwa panele będą od tej chwili wyświetlane w tym samym oknie. Na górze okna widoczne są zakładki poszczególnych paneli (rysunek 1.46). Aby wyświetlić któryś z nich, kliknij odpowiednią zakładkę

Wskazówki

- W podmenu rozwijanym poleceniem *Group* `nazwa_panelu` *With* zawsze wyświetlane są nazwy najczęściej używanych paneli Flasha, niezależnie od tego, czy są one otwarte czy nie. Oprócz nich w podmenu tym widzimy nazwy wszystkich aktualnie otwartych paneli. Jeśli chcesz zgrupować bieżący panel z panelem, którego nazwa nie figuruje w tym podmenu, musisz najpierw wyświetlić docelowy panel na ekranie.
- Okno z zakładkami poziomej grupy paneli zachowuje się jak okno pojedynczego panelu. Możesz je zwijać i rozwijać, zamykać i otwierać, a nawet przeciągać do pionowej grupy w celu dołączenia do niej (gdzie w dalszym ciągu będą widoczne wszystkie zakładki grupy).

- Możesz zamykać pojedyncze zakładki paneli bez zamykania całej grupy. W rozwijanym menu *Options* danego panelu wybierz polecenie *Close nazwa_panelu*. Wybrany panel zostanie ukryty. Jeśli chcesz go wyświetlić ponownie, wybierz jego nazwę z menu *Window*.
- Aby zamknąć poziomą grupę z zakładkami paneli dołączoną do pionowej grupy, rozwiń menu *Options* w prawym górnym rogu jednego ze zgrupowanych poziomo paneli i wybierz polecenie *Close Panel Group*. W tym przypadku słowo „*Group*" odnosi się jedynie do poziomej grupy i polecenie to nie spowoduje zamknięcia pionowej grupy.

Odłączanie panelu od poziomej grupy:

1. Wyświetl zgrupowane poziomo panele.
2. Uaktywnij zakładkę panelu, który chcesz odłączyć od grupy.
3. Z menu *Options* panelu wybierz polecenie *Group nazwa_panelu With/New Panel Group*.

   Nazwa tego polecenia może nie wydawać się z początku jasna, ale jego działanie polega na utworzeniu nowej grupy paneli zawierającej początkowo wyłącznie wybrany panel, czyli innymi słowy umieszczeniu go w osobnym oknie.

Układy paneli

Jeśli wygodnie pracuje Ci się z pewnymi kombinacjami paneli ustawionych w odpowiednich miejscach, możesz zapisać te kombinacje w tzw. *układach paneli*. Układ paneli uwzględnia to, które panele były otwarte, które zgrupowane, jak duże były okna poszczególnych paneli oraz grup, a także w których miejscach ekranu znajdowały się poszczególne okna.

Aby zapisać układ paneli, po odpowiednim rozmieszczeniu wszystkich okien wybierz polecenie *Window/Workspace Layout/ Save Current*. W oknie dialogowym *Save Workspace Layout* wprowadź nazwę zapisywanego układu paneli i kliknij przycisk *OK*. Gdy w przyszłości będziesz chciał przywrócić zapisany układ paneli, rozwiń podmenu *Window/Workspace Layout* i wybierz nazwę układu.

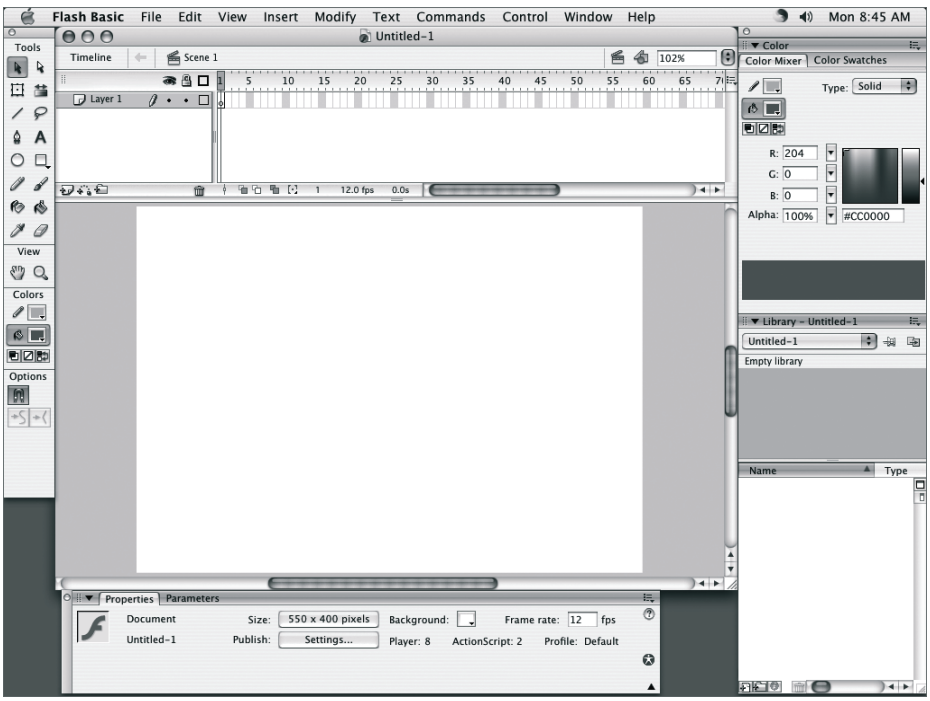
Przywoływanie domyślnego układu paneli:

1. Wybierz polecenie *Window/Workspace Layout/Default*.

   Flash wyświetli panele *Tools* i *Property inspector* oraz pionową grupę paneli zawierającą panel *Library* oraz zakładki paneli *Color Mixer* i *Color Swatches* (zobacz rysunek 1.47).

Wskazówki

- W środowisku Windows domyślny układ paneli zawiera również panel *Actions*.
- Domyślny układ paneli łączy zakładki *Info*, *Transform* i *Align* w jedną poziomą grupę. Gdy w menu *Window* włączymy dowolny z tych trzech paneli, na ekranie wyświetlona zostanie cała grupa.

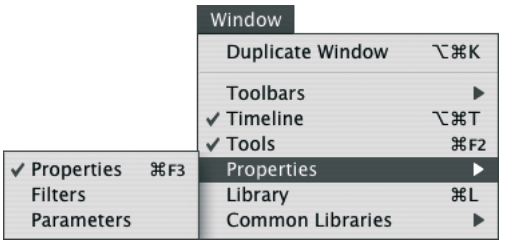


Rysunek 1.47. *Domyślny układ paneli we Flashu zawiera zgrupowane poziomo zakładki Color Mixer i Color Swatches, włączone do pionowej grupy po prawej stronie ekranu wraz z panelem Library*

Panel Property Inspector

Domyślnie Flash 8 wyświetla poziomą grupę z zakładkami paneli o (niewidocznej na ekranie) nazwie *Property Inspector*. W wersji Flash Basic panel ten zawiera 2 zakładki: *Properties* wyświetla informacje o właściwościach i atrybutach narzędzi oraz elementów graficznych (na przykład w przypadku narzędzia *Text* będą to kolor, styl i czcionka). Zakładka *Parameters* daje dostęp do ustawień komponentów (zobacz rozdział 12.). W wersji Flash 8 Professional panel ten posiada trzecią zakładkę — *Filters*, dzięki której możesz dodawać efekty specjalne do tekstu i niektórych symboli (aby dowiedzieć się więcej na temat symboli, zajrzyj do rozdziału 7.). Zawartość grupy zakładek w panelu *Property Inspector* możesz modyfikować metodami opisanymi w poprzednich podrozdziałach. Najlepiej jednak, przynajmniej chwilowo, pozostawić zawartość tego panelu bez zmian, nawet pomimo że przez większość czasu będziesz wykorzystywał tylko zakładkę *Properties*.

Zawartość zakładki *Properties* jest zależna od aktualnie wykonywanej operacji i ustawicznie się zmienia, zgodnie z dokonywanymi przez Ciebie wyborami. W stosownych miejscach dalszej części tego rozdziału poznasz wiele specyficznych wersji panelu *Property Inspector*, na razie jednak przyjrzyj się ogólnym zasadom jego działania.



Rysunek 1.48. *Aby wyświetlić odpowiednią zakładkę panelu Property Inspector, rozwiń podmenu Window/ Properties i wybierz odpowiednią nazwę zakładki*

Dostęp do zakładki Properties w panelu Property Inspector:

1. Z menu *Window* wybierz polecenie *Properties/ Properties* albo naciśnij *Ctrl+F3* (Windows) lub *Cmd+F3* (Mac) (patrz rysunek 1.48).

   Program otworzy panel *Property Inspector* z otwartą zakładką *Properties*. Wyświetlane są na niej informacje o zaznaczonym elemencie w dokumencie Flasha (zobacz ramkę „Potęga panelu Property Inspector" w dalszej części rozdziału).

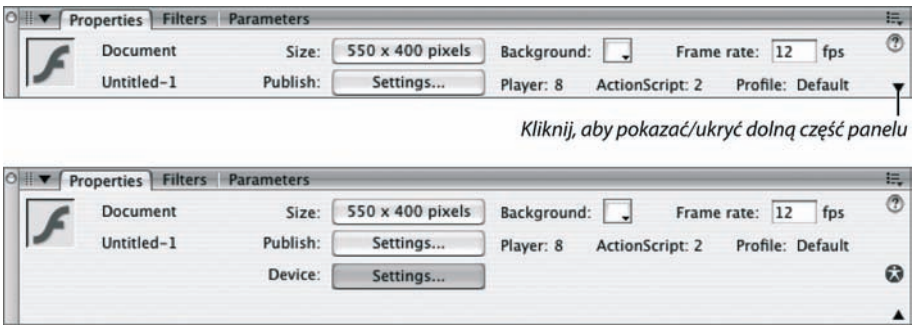
Wskazówki

- W systemie Mac OS panel *Property Inspector* zawsze jest „pływający", natomiast w systemie Windows jest on standardowo zadokowany w dole okna aplikacji. Możesz jednak uczynić go „pływającym", osobnym panelem, chwytając uchwyt umieszczony po lewej stronie paska tytułu panelu, a następnie klikając panel i przeciągając go z dołu okna aplikacji.
- Aby wyświetlić panel *Property Inspector* z otwartą zakładką *Parameters* (lub *Filters* w wersji Professional Flasha), rozwiń podmenu *Window/Properties* i wybierz polecenie *Parameters* (lub *Filters*).

Ukrycie lub pokazanie obszaru informacji:

1. Chcąc pokazać lub schować dolną połówkę panelu *Property Inspector*, kliknij trójkąt w prawym dolnym rogu panelu (patrz rysunek 1.49).

   W przypadku niektórych elementów w dolnej połówce panelu *Property Inspector* wyświetlane są dodatkowe informacje, jednak schowanie tego obszaru pozwoli na zaoszczędzenie pewnej ilości miejsca na pulpicie programu.



Rysunek 1.49. *W niektórych sytuacjach w panelu Property Inspector więcej informacji wyświetlane jest w dolnej połówce. Kliknij trójkąt w prawym dolnym rogu panelu, aby pokazać lub schować te informacje*

Wpisywanie wartości do panelu Property Inspector

W wielu trybach *Property Inspector* wymaga wpisania wartości w jego pola, aby zmienić jakiś parametr. Zawsze możesz wpisać nową wartość. Jeśli modyfikujesz zaznaczone elementy, zwykle dopiero po naciśnięciu klawisza *Enter* zostaną im przypisane te nowe wartości.

Mały trójkąt po prawej stronie pola wpisu wskazuje na obecność rozwijanego suwaka, który przyspieszy wprowadzanie wartości. Taki suwak często umożliwia interaktywny podgląd oddziaływania nowych wartości na element. Poniższe metody dotyczą większości suwaków:

- Kliknij i przeciągnij. Kliknij mały trójkąt i przytrzymaj przycisk myszy; możesz od razu zacząć przeciągać dźwignię suwaka. Zwolnij przycisk myszy. Program Flash wprowadzi aktualną wartość suwaka w pole i — w większości przypadków — automatycznie przypisze ją wybranym obiektom.
- Kliknij i kliknij. Kliknij mały trójkąt i od razu zwolnij przycisk myszy; suwak zostanie rozwinięty i pozostanie dostępny. Możesz przeciągnąć jego dźwignię albo kliknąć w różne miejsca suwaka, aby wybrać nową wartość. Program Flash wprowadzi wartość w pole, ale chcąc ją przypisać wybranym elementom, musisz kliknąć gdzieś poza obrębem suwaka. Kliknij inne pole wpisu, jakikolwiek obszar.

Potęga panelu Property Inspector

Property Inspector to uzależniony od wykonywanej operacji superpanel — panel, który zmienia swoją zawartość zależnie od wybranego przez Ciebie elementu. Zakładka *Properties* wyświetla informacje na temat aktywnego dokumentu programu Flash, zaznaczonego narzędzia, elementu graficznego (symbolu, kształtu oraz zgrupowanych kształtów, bloku tekstu, bitmapy czy klipu wideo) lub wybranej klatki filmu. Zakładka *Parameters* wyświetla informacje o zaznaczonym komponencie. Zakładka *Filters* (dostępna wyłącznie w wersji Professional Flasha) pozwala przypisywać efekty specjalne napisom, klipom filmowym czy przyciskom.

Zakładka *Properties* jest także miejscem, w którym umieszczono ustawienia wielu parametrów narzędzi oraz opcje zmieniające atrybuty zaznaczonych elementów.

Na przykład uaktywnij narzędzie *Line*, a zakładka *Properties* stanie się zakładką *Line Tool Properties* (patrz rysunek 1.50). W tej postaci zakładka *Properties* prezentuje wszystkie dostępne parametry narzędzia *Line*, które można ustawić: kolor, grubość linii i jej styl. Zaznacz linię w scenie, a zakładka *Properties* przekształci się w *Shape Properties*. Ponieważ zaznaczony kształt jest linią, na zakładce *Properties* będą dostępne te same parametry, co poprzednio na *Line Tool Properties*. Zmiana parametrów w zakładce *Properties* sprawi, że program Flash natychmiast wykona modyfikacje zaznaczonej linii.



Rysunek 1.50. *Property Inspector wyświetla informacje o zaznaczonych elementach i pozwala na ich modyfikację. Na przykład po włączeniu narzędzia Line zakładka Properties w panelu Property Inspector umożliwia ustawienie koloru, grubości i stylu linii uprzednio stworzonych narzędziem Line*

Kliknij pusty obszar sceny, a zobaczysz zakładkę *Document Properties*, która umożliwia dostęp do wielu ustawień dokumentu. Wybierz jakiś symbol w scenie, a zakładka *Properties* zarówno odsłoni jego przykładowe zależności (od którego nadrzędnego symbolu on pochodzi), jak i wyświetli jego wysokość, długość oraz współrzędne w scenie. Zmiana tych parametrów w zakładce *Properties* spowoduje, że program Flash wykona modyfikacje odpowiedniego symbolu.