

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

CZYTEL尼亚

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Dreamweaver 4. Vademecum profesjonalisty

Autorzy: Anne-Marie Yerks, John Pickett

Tłumaczenie: Maria Sokół

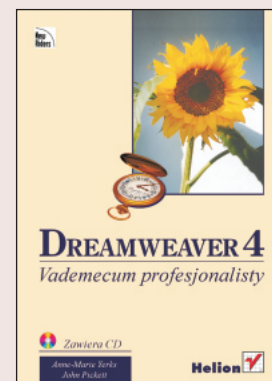
ISBN: 83-7197-542-2

Tytuł oryginału: [Inside Dreamweaver 4](#)

Format: B6, stron: 662

oprawa twarda

Zawiera CD-ROM



Sięgając po tę książkę, zyskasz nie tylko dwadzieścia cztery rozdziały jej zawartości. Skorzystasz także z okazji, aby ulepszyć swoją stronę WWW i podwyższyć poziom własnych umiejętności jako projektanta stron WWW, poprzez pracę z programem Dreamweaver 4. Jeśli zastanawiasz się, dlaczego akurat ta wiedza jest Ci potrzebna, spójrz na inne strony WWW, które teraz pojawiają się w Internecie. Zauważysz bez trudu, że dominuje tendencja do interaktywnego współdziałania z użytkownikiem, często za pośrednictwem animacji Flash, DHTML-a i JavaScriptu. Stwierdzisz także, że mnóstwo naprawdę użytecznych informacji dostępnych w Internecie pochodzi z baz danych, a prezentuje się je dzięki skryptom Cold Fusion i technologii Active Server Pages.

Żaden z tych trendów nie jest nowy. Internet od samego początku ewoluuje w kierunku środowiska konfigurowanego przez użytkownika. Jeśli nawet pojawiają się nowe pomysły, to i tak wyrastają one ze starych korzeni. Teraz, bardziej niż kiedykolwiek, narzędzia programowania niezbędne do stworzenia kompletnej strony WWW, są dostępne dla wszystkich, a nie tylko dla programistów. Co więcej, narzędzia projektowe, dzięki którym możliwe jest przygotowanie naprawdę wspaniałej strony WWW, także stają się powszechnie osiągalne.

Chociaż nic nie zastąpi wiedzy i talentu, umiejętność pracy z programem pozwala usunąć niektóre przeszkody i ułatwia życie projektantom i programistom. Dzięki programowi Dreamweaver 4 i tej książce można łatwiej sprostać wyzwaniom, stawianym przez programowanie i projektowanie. Godziny prób, błędów i frustracji zamieniają się w czas przyjemnie spędzony nad przekształcaniem własnej strony WWW w pokazowy przykład formy i funkcjonalności.

Instruktorzy znajdą w naszej książce wszystko, co niezbędne, aby nauczyć studentów tworzenia i rozbudowywania stron WWW. Ćwiczenia, pytania testowe i podsumowania składają się na solidny program nauczania. Książka jest także idealna dla tych użytkowników programu Dreamweaver, którzy samodzielnie chcieliby nauczyć się obsługi programu w domu lub w pracy. Potraktuj tę książkę jako źródło inspiracji i narzędzie pomocne w nauce programu Dreamweaver 4 oraz jako poradnik korzystania z jego możliwości. Każdy z rozdziałów dostarczy Ci wiedzy, niezbędnej do wykonania określonych zadań. Ćwiczenia lub ich zestawy, dołączone do poszczególnych rozdziałów, zilustrują zastosowania funkcji programu Dreamweaver, a podstawowe informacje, pytania testowe i podpowiedzi przyspieszą realizację tychże ćwiczeń.

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



Spis treści

O Autorach	15
Wstęp.....	17
Część I Wprowadzenie do programu Dreamweaver 4	21
Rozdział 1. Co nowego w programie Dreamweaver 4	23
Pływające palety	23
Kod źródłowy	24
Zintegrowany edytor tekstu	24
Widok kodu i projektu	24
JavaScript Debugger.....	24
Dodatkowe informacje na temat kodu	25
Skróty klawiszowe z możliwością dostosowania	25
Nawigacja w kodzie.....	25
Zmiana kolorystyki składni na bieżąco	26
Edycja dokumentów w formacie innym niż HTML.....	26
Pasek narzędzi programu Dreamweaver	26
Projekt	27
Widok układu strony	27
Tekst i przyciski programu Macromedia Flash	27
Edycja grafiki za pomocą aplikacji Roundtrip	27
Interfejs użytkownika w programach Macromedia	28
Opcje pracy grupowej	28
Zarządzanie zasobami.....	28
Integracja z Visual SourceSafe.....	29
Integracja z WebDAV	29
Site Reporting	29
Konfigurowalne okno Site.....	30
Wbudowana obsługa poczty e-mail.....	30
Extension Manager.....	31
Macromedia Exchange	31
Zarządzanie oknami	32
Podsumowanie	32
Rozdział 2. Dostosowywanie programu Dreamweaver do własnych potrzeb	33
Okno dialogowe Preferences	34
File Options	34
Editing Options.....	35
Code Colors	37
Code Format	38
Inne atrybuty formatowania kodu.....	39
Code Rewriting.....	40
File Types/Editors.....	42

	Invisible Elements	44
	Layers	44
	Panels	46
	Preview in Browser	47
	Quick Tag Editor	48
	Status Bar	48
	Posumowanie	50
Rozdział 3.	Dreamweaver i HTML	51
	Podstawy języka HTML	51
	Zawartość sekcji HEAD	52
	Sekcja BODY	60
	Edycja kodu HTML	66
	Widok projektu (Quick Tag Editor)	66
	Widok kodu i Code Inspector	69
	Widok kodu i projektu	71
	Paleta Reference	73
	Czyszczenie kodu HTML	74
	Korzystanie z edytorów zewnętrznych	76
	Co to jest Roundtrip HTML?	76
	Homesite, BBEdit, TextPad i Notepad	76
	Podsumowanie	77
Część II	Podstawy kodu HTML	79
Rozdział 4.	Praca z tekstem	81
	Importowanie tekstu	83
	Wklejanie tekstu do dokumentu programu Dreamweaver	83
	Wklejanie kodu HTML	83
	Eksportowanie tekstu z programu Dreamweaver	84
	Importowanie tekstu z edytora Microsoft Word	84
	Zapisywanie pliku HTML z edytora Word	85
	Formatowanie tekstu w inspektorze Property	88
	Dodawanie i usuwanie czcionek	88
	Kroje czcionek	89
	Rozmiar czcionki, style i wyrównanie tekstu	90
	Kolor tekstu	95
	Prostszy sposób formatowania tekstu	96
	Style HTML	96
	Korzystanie z palety HTML Styles	97
	Znaki specjalne	100
	Podsumowanie	102
Rozdział 5.	Połączenia i nawigacja	105
	Rodzaje ścieżek dostępu	105
	Co to jest ścieżka dostępu?	106
	Zrozumienie ścieżek dostępu	106
	Ścieżki dostępu definiowane względem dokumentu	107
	Ścieżki względne definiowane względem foldera nadrzędnego	107
	Definiowanie połączeń	108
	Usuwanie połączeń	111
	Definiowanie połączeń prowadzących na zewnątrz witryny	112
	Kolory połączeń i podkreślenia	112
	Wybór schematów kolorystycznych	113
	Wyłączanie opcji podkreślania połączeń	113

Połączenia e-mail	114
Definiowanie połączeń e-mail z poziomu inspektora Property	115
Zakotwiczenia o zdefiniowanych nazwach	116
Definiowanie zakotwiczeń przy pomocy Point-to-File	117
Definiowanie mapy odnośników	118
Usuwanie obszarów aktywnych	120
Paski nawigacji	120
Interaktywne paski nawigacji — ciąg dalszy	122
Menu rozwijane	122
Edycja menu rozwijanego	124
Podsumowanie	124
Rozdział 6. Praca z obrazami	125
Formaty plików graficznych	126
Format GIF	126
Format JPEG	128
Format PNG	128
Projektowanie z wykorzystaniem obrazów	130
Obraz jako połączenie	133
Obramowanie obrazu	135
Przypisywanie obrazowi behawioru	135
Edycja obrazów	138
Opcja Roundtrip Graphics Editing i Fireworks	138
Zmiana rozmiarów obrazu	138
Paleta Assets i obrazy	140
Miniatury obrazów	143
Internetowy album fotograficzny	144
Podpowiedzi dotyczące umieszczania obrazów na serwerze	146
Podsumowanie	147
Rozdział 7. Zagadnienia związane z projektowaniem stron WWW	149
Posługiwanie się kolorami	150
Definiowanie kolorów	150
Własne kolory	156
Paleta Assets i kolory	157
Lista Favorite palety Assets	158
Projekt i układ strony	159
Wzory tła	160
Linie siatki	160
Kalki	162
Marginesy strony i ich szerokość	164
Linijki	164
Projektowanie internetowe: duży obraz	165
Rozdzielczość ekranu	165
Strategia projektowa	166
Przepustowość łącza a rozmiar plików	168
Podsumowanie	172
Część III Zaawansowane formatowanie dokumentu	175
Rozdział 8. Definiowanie układu strony za pomocą tabel	177
Wstawianie tabel	178
Piksele czy procenty?	179
Wprowadzanie danych do tabeli	180

Wyrównywanie tabel i definiowanie obramowań	181
Obramowanie tabeli	182
Formatowanie tabel	184
Rozpinanie komórek tabeli	184
Podział i scalanie komórek	186
Tabele zagnieżdżone	187
Modyfikacja tabel	189
Kolory w tabelach i w komórkach oraz kolory obramowań	191
Stosowanie kolorów i obrazów jako tła tabeli	193
Podział obrazu na wycinki a tabele	195
Podział obrazów na wycinki za pomocą Fireworks	195
Widok układu	197
Rysowanie komórek tabeli	199
Edycja tabel w widoku projektu	201
Podsumowanie	201
Rozdział 9. Definiowanie układu strony za pomocą ramek	203
Ramki i układy ramek	204
Dokument układu ramek	205
Zagnieżdżanie elementów FRAME i FRAMESET	206
Ramki w programie Dreamweaver	206
Tworzenie ramek i układów ramek	207
Zaznaczanie ramek	209
Zapisywanie ramek	209
Zmiana rozmiarów ramek	210
Usuwanie ramek	212
Zaawansowane właściwości ramek i układów ramek	212
Atrybuty układu ramek	212
Atrybuty ramek	213
Nazwy zarezerwowane	215
Nazwy ramek	216
Element NOFRAMES	216
Podsumowanie	216
Rozdział 10. Korzystanie z warstw	217
Parę słów o warstwach	217
Warstwy a tabele	218
Czy warstwy powinny się nakładać?	218
Podstawowe informacje na temat warstw	219
Rysowanie warstw	219
Umieszczanie zawartości na warstwie	221
Definiowanie rozmiarów warstw	222
Pozycjonowanie warstw	224
Definiowanie właściwości warstwy	228
Atrybuty znaczników <DIV> i 	228
Jeszcze o warstwach	231
Warstwy zagnieżdżone	231
Właściwości warstwy	232
Konwersja warstw w tabele	232
Wprawianie warstw w ruch	234
Podsumowanie	237

Rozdział 11. Formularze	239
Formularze HTML	239
Podstawy.....	239
Elementy formularza.....	240
Obiekty formularza na palecie obiektów	242
Pola tekstowe formularza.....	245
Hasłowe pola tekstowe	246
Wielowierszowe pola tekstowe.....	247
Pola wyboru	249
Przyciski opcji.....	249
Menu rozwijane	252
Listy przewijane.....	254
Pole danych typu Hidden.....	255
Pole danych typu File	255
Wysyłanie i czyszczenie formularza.....	255
Podsumowanie	256
Rozdział 12. Korzystanie z kaskadowych arkuszy stylów	257
Dlaczego stosować arkusze stylów?	257
Grupowanie stylów	258
Dziedziczenie stylu.....	259
Nie bez powodu nazywa się je kaskadowymi!	259
Stosowanie stylów na stronach WWW	260
HTML a CSS	261
Tworzenie i stosowanie arkuszy stylów	265
Paleta CSS Styles.....	266
Tworzenie nowego stylu.....	266
Edycja stylu	268
Definiowanie połączeń do zewnętrznych arkuszy stylów	268
Usuwanie arkusza stylów	269
Style i atrybuty.....	272
Kategoria Type	273
Kategoria Background.....	274
Kategoria Block.....	275
Kategoria Box.....	275
Kategoria Border	276
Kategoria List	277
Kategoria Positioning	278
Kategoria Extensions	278
Podsumowanie	280
Część IV Zarządzanie witryną.....	281
Rozdział 13. Okno Site i organizacja plików	283
Planowanie witryny	283
Czego chcesz dzisiaj?	284
Kto to będzie oglądał i w jaki sposób?	284
Co oni chcą zobaczyć?	285
Inne rozważania	286
Organizacja plików	287
Definiowanie witryny	289
Kategoria Local Info.....	289
Kategoria Remote Info	291

Design Notes.....	294
Kategoria Site Map Layout.....	295
Kategoria File View Columns	296
Metody adresowania	299
Adresowanie bezwzględne	300
Adresowanie względne	300
Tworzenie plików	302
Tworzenie nowych plików	302
Otwieranie plików	303
Wyświetlanie witryny w przeglądarce	303
Zapisywanie plików	305
Zapisywanie kopii zapasowych	305
Zamykanie plików	306
Umieszczanie plików na serwerze	306
Podsumowanie	310
Rozdział 14. Publikowanie witryny, obsługa plików i raportowanie.....	311
Okno Site	311
Przycisk Connects to Remote Host	312
Przycisk Refresh	313
Przyciski Get i Put	313
Przyciski Check Out i Check In	315
Przycisk Stop Current Task	315
Przycisk zwijania/rozwijania okna	316
Przycisk Site Files	316
Przycisk Site Map	316
Menu Site.....	316
Przycisk pomocy.....	317
Korzystanie z mapy witryny	317
Dostosowywanie mapy witryny	318
Dodawanie, usuwanie i modyfikowanie połączeń	320
Zmiana tytułu strony.....	323
Zmiana strony głównej widoku mapy witryny.....	323
Opcje widoku mapy witryny	324
Zapisywanie mapy witryny jako obrazu.....	326
Kontrola połączeń	327
Naprawa połączeń.....	329
Zmiana połączeń.....	330
Synchronizacja witryn lokalnej i odległej.....	330
Polecenia Select Newer Local/Remote.....	330
Polecenie synchronizacji	331
Narzędzie znajdowania i zamiany	333
Znajdowanie kodu źródłowego i tekstu.....	336
Zaawansowane procedury znajdowania tekstu.....	337
Znajdowanie znaczników	338
Stosowanie wyrażeń regularnych	339
Zapisywanie wzorców dla procedur znajdowania oraz znajdowania i zamiany	343
Raporty witryny	344
Sprawdzanie poprawności interpretacji stron WWW w różnych przeglądarkach.....	347
Kontrola czasów ładowania	350
Podsumowanie	352

Rozdział 15. Opcje pracy grupowej	353
Zasoby witryny	353
Wstawianie zasobów	356
Dostosowywanie palety Assets	359
Korzystanie z zasobów w innych witrynach	359
Edycja zasobów	362
Twoje ulubione zasoby	363
Korzystanie z systemu Check In/Check Out	367
Konfiguracja systemu Check In/Check Out	368
Pobieranie i zwracanie plików	369
Opcje nadzoru nad wersją pliku i kodem źródłowym	371
Integracja z Visual SourceSafe	372
Integracja z WebDAV	373
Korzystanie z Design Notes	374
Zastosowania ogólne	374
Dostosowywanie kolumn widoku Site Files okna Site	377
Korzystanie z Design Notes w Fireworks	379
Tworzenie raportów na temat organizacji prac nad witryną	380
Raporty o plikach pobranych do edycji	381
Raporty Design Notes	382
Podsumowanie	384
Rozdział 16. Biblioteki i szablony	385
O szablonych	385
Co to jest biblioteka?	386
Przygotowywanie szablonu	386
Definiowanie obszarów edytowalnych	388
Usuwanie obszarów edytowalnych	390
Konfigurowanie właściwości szablonu	391
Design Notes	391
Stosowanie szablonów	391
Dołączanie i odłączanie szablonów	394
Dołączanie szablonu	395
Odłączanie szablonu	395
Aktualizacja stron opartych na szablonych	396
Stosowanie szablonów z dokumentami XML	397
O bibliotekach	398
Tworzenie i stosowanie elementów bibliotecznych	398
Edycja elementów bibliotecznych	400
Odłączanie i usuwanie elementów bibliotecznych	401
Elementy biblioteczne korzystające ze skryptów JavaScript	402
Podsumowanie	403
Część V Zastosowanie multimedialnych	405
Rozdział 17. Animacje z liniami czasowymi	407
Okno Timelines	408
Jak korzystać z okna Timelines	409
Kontrolki	410
Tworzenie animacji	411
Inne sposoby wykorzystania linii czasowych	419
Definiowanie ścieżek animacji	421
Podpowiedzi i uwagi dotyczące animacji	422
Podsumowanie	423

Rozdział 18. Animacje Flash	425
Jak działa Flash	426
Grafika wektorowa a rastrowa	427
Czy znasz Shockwave'a?	428
Wstawianie sekwencji wideo Flash do dokumentu programu Dreamweaver	430
Konfigurowanie właściwości sekwencji wideo programu Flash	431
Korzystanie z tekstu programu Flash	439
Stosowanie przycisków programu Flash	441
Podsumowanie	445
Rozdział 19. Tworzenie skryptów JavaScript w programie Dreamweaver	447
Podstawy języka JavaScript	447
Elementy	448
Elementy: zmienne	448
Elementy: obiekty i właściwości	450
Elementy: metody	450
Elementy: funkcje	450
Elementy — procedury obsługi zdarzeń	451
Dreamweaver i JavaScript	451
Wstawianie behawiorów	452
Modyfikacja behawiorów	455
Podsumowanie	458
Rozdział 20. Wstawianie obiektów multimedialnych	459
Rozbudowa możliwości przeglądarek za pomocą modułów dodatkowych i ActiveX	459
Moduły dodatkowe (plug-iny), aplikacje pomocnicze i typy MIME	460
Konfiguracja i dostosowywanie	461
Ewentualne problemy z konfiguracją	462
Moduły dodatkowe Netscape a obiekty ActiveX	463
Technologie modułów dodatkowych	467
Shockwave	467
QuickTime	476
Pliki multimedialne RealSystems	491
Rozbudowywanie możliwości przeglądarki za pomocą Javy	503
Co to jest Java?	503
Korzystanie z apletów	505
Źródła apletów	506
Praca z apletami w programie Dreamweaver	507
Wstawianie apletu	507
Uwagi końcowe na temat Javy: skomplikowane aplety	511
Dźwięk na stronach WWW	511
Dźwięk cyfrowy: terminy i pojęcia	512
Problem modułów dodatkowych	513
Wstawianie dźwięku	513
Kontrola nad dźwiękiem	517
Zestawianie wszystkiego w całość	519
Stwórz pliki multimedialne	519
Sprytnie korzystaj z ramek	520
Detekcja modułów dodatkowych	523
Decyzje strategiczne	523
Detekcja za pomocą behawiora Check Plugin	524
Detekcja nie wymagająca skryptów	526
Podsumowanie	529

Część VI Tworzenie witryny dla zaawansowanych	531
Rozdział 21. Rozszerzenia i Extension Manager	533
Czym są rozszerzenia?	533
Umieszczenie rozszerzeń na dysku	534
Folder Behaviors.....	535
Folder Objects.....	536
Stosowanie behawiorów	537
Paleta Behaviors	537
Często stosowane zdarzenia	542
Często stosowane akcje	543
Extension Manager	545
Ściąganie i instalacja rozszerzeń	546
Zarządzanie rozszerzeniami	550
Usunięcie instalacji rozszerzeń.....	553
Podsumowanie	553
Rozdział 22. Definiowanie własnych obiektów i behawiorów	555
Zanim zaczniemy	555
Praca z obiektami	556
Czym są obiekty?.....	556
Tworzenie własnych obiektów	560
Mądre posługiwanie się obiektami	572
Praca z behawiorami	573
Czym są behawiory?.....	574
Tworzenie własnego behawiora	577
Tworzenie własnych behawiorów	588
Współdzielenie rozszerzeń.....	589
Czy chcesz się dzielić z innymi?	589
Uodpornianie kodu	589
Projekt: testowanie użyteczności	593
Opracowanie dokumentacji	594
Rozprowadzanie	597
Podsumowanie	601
Rozdział 23. Skrypty i języki oparte na znacznikach	603
Wojownik kodu.....	603
Widok kodu	604
Twarzą w twarz z XML	611
Treść o narzuconej strukturze kontra treść o narzuconym wyglądzie	613
Dostosowywanie znaczników	614
Przejście do języka XHTML 1.0	615
Wprowadzenie do języka HTML zgodności z XML-em	615
XHTML a HTML 4	618
Problemy zgodności z wersją przeglądarki	618
Podsumowanie	619
Rozdział 24. Witryny korzystające z baz danych	621
Statyczne kontra dynamiczne	621
Serwer WWW.....	622
Bazy danych	623
Korzystanie z UltraDev.....	625
Okno Site Definition.....	626
Palety Data Bindings i Server Behaviors	628
Tworzenie dynamicznej witryny.....	629
Podsumowanie	634

Dodatki.....	635
Dodatek A Skróty klawiaturowe.....	637
Dodatek B Zgodność z przeglądarkami	645
Webmonkey	646
westciv.com	646
NetMechanic.....	646
The Web Standards Project.....	647
Netscape Standards Challenge.....	647
Dodatek C Co jest na płycie CD	649
Wymagania systemowe	649
Korzystanie z plików z dysku CD-ROM	649
Pliki wykorzystywane w ćwiczeniach	649
Skorowidz.....	651

Rozdział 18.

Animacje Flash

Być może zwróciłeś uwagę, że strony WWW zdobywające nagrody, na przykład w organizowanym przez Macromedia konkursie *Site of the Day*, zazwyczaj zawierają sekwencje wideo programu Flash. Choć istnieje wiele sposobów umieszczania animacji na stronach WWW — choćby animacje DHTML, animowane *GIF*-y, animacje Javy i JavaScriptu — trudno znaleźć osobę, która nie byłaby pod wrażeniem tego typu animacji, które można uzyskać w programie Flash.

Niezależnie od tego, czy jest to wirowanie, kręcenie, zanikanie, skakanie, podskakiwanie czy nawet śpiewanie, animacja Flash jest czymś spektakularnym. Abyś był jeszcze bardziej zafascynowany poznaniem tego narzędzia, wspomnę choćby o możliwości łączenia aplikacji stworzonych w programie Flash z bazą danych. Oznacza to, między innymi, że witryny e-commerce przestaną być nudne, a zaczną być piękne. Z każdą nową wersją Flash coraz lepiej spełnia wymagania stawiane standardowemu narzędziu do tworzenia witryn.

Ci, którzy budują swoje witryny od początku do końca w programie Flash, unikają wielu pułapek projektowych, które od lat są zmorą projektantów stron WWW. Na przykład sekwencje wideo programu Flash dostosowują się rozmiarami do okna przeglądarki, co eliminuje obawy związane z szerokością jej okna. Ponieważ Flash jest programem wektorowym, kwestia utraty jakości obrazu praktycznie nie istnieje. Choć starsze przeglądarki (wersje poniżej 3.0) nie mają wbudowanego modułu dodatkowego (plug-inu) Flash Player, jest wysoce prawdopodobne, że coraz większa rzesza ludzi, doceniając zalety witryn Flash (i innych nowinek pojawiających się na stronach WWW), myśli o uaktualnieniu oprogramowania, a nawet już to zrobiła.

Przyszłość rysuje się dla programu Flash w różowych barwach, a odbiciem tego jest rosnąca liczba studentów wybierających na uczelniach kierunki wiążące się z multimediami. Ludzie ci wiedzą, że Flash to nie tylko kaprys.

W tym rozdziale zbadamy powody tego szalu na punkcie programu Flash. Oto lista tematów:

- sposób działania programu Flash,
- wstawianie sekwencji wideo programu Flash,
- stosowanie tekstu programu Flash,
- wstawianie przycisków programu Flash.

Jak działa Flash

Aby zrozumieć, jak działa Flash, musisz zacząć od tego, że Flash nie jest częścią składową programu Dreamweaver ani przeglądarki. Zanim wstawisz sekwencję wideo na stronę WWW tworzoną w programie Dreamweaver, najpierw musisz przygotować tę sekwencję w programie Flash. Programy Dreamweaver i Flash — oba wyprodukowane przez firmę Macromedia — można traktować jak członków jednego zespołu, dążących do wspólnego celu: stworzenia wspaniałej witryny, która nie tylko doskonale wygląda, lecz także udostępnia wiele interaktywnych opcji.

Flash ewoluował od programu do tworzenia animacji typowych dla filmów rysunkowych, przez animacje dla gier elektronicznych, po prezentacje multimedialne. To, co odróżnia Flash od pozostałych programów do animacji, to możliwość wyeksportowania animacji jako plików Shockwave i stosowania ich na stronach WWW.

Każda nowa wersja coraz lepiej zaspokaja potrzeby projektantów i twórców stron WWW. Obecnie jest to już nie tylko program do animacji. Chociaż nadal użytkownik programu Flash musi znać podstawy tworzenia animacji, to zakres możliwości, jakie daje program, jest znacznie szerszy.

Można na przykład przesłać zmienne z bazy danych do interfejsu Flash i zaprezentować rezultaty na stronie WWW za pomocą animacji. Można także stworzyć aplikację e-commerce, udostępniającą użytkownikom animowany interfejs, który dodatkowo pozwala śledzić stan rachunku oraz przechowywać numery kart kredytowych.

Połączenie możliwości artystycznych i potencjału technicznego sprawiło, że Flash stał się znany jako program do tworzenia bardziej interesujących witryn. Na przykład projektanci z *oddcast.com* stworzyli interaktywną aplikację, pokazaną na rysunku 18.1 — jest to ruszający się i mówiący bot, który można dowolnie wykorzystać.

Rysunek 18.1.
*Wirtualna
gospodyni witryny
oddcast.com
przyprawi Cię
o drżenie*



Grafika wektorowa a rastrowa

Jednym z terminów, który pojawia się często w połączeniu z programem Flash jest termin „grafika wektorowa”. Jeśli należysz to tych biedaków, którzy nie rozumieją, co on oznacza, przeczytaj ten rozdział, a przestanie być czarną magią.

Obrazy wektorowe są wyświetlane na ekranie lub wysyłane do drukarki obsługującej PostScript w oparciu o dokładnie określone równania matematyczne. Projektanci dokumentów drukowanych i stron WWW są równie wielkimi wielbicielami grafiki wektorowej, bowiem cechuje ją szeroki zakres możliwości dostosowywania wielkości obiektów przy zachowaniu jakości obrazu. Dotyczy to zarówno ekranu komputera, jak i wydruku na drukarkach obsługujących PostScript.

Jeśli na przykład chcesz umieścić logo firmy na tablicy ogłoszeń, projektant Twojego plakatu niewiele będzie w stanie zdziałać z przesłanym mu obrazem rastrowym o rozdzielczości 72 dpi. Żeby uzyskać sensowny efekt, najpierw musi on odtworzyć logo w postaci wektorowej — korzystając z takich programów, jak Adobe Illustrator lub Photoshop, ewentualnie Macromedia Freehand lub Fireworks. Dopiero powstały w ten sposób obraz wektorowy można powiększyć do rozmiaru wymaganego na plakacie, bez obaw o rozmycie krawędzi i utratę koloru. Jeśli będzie to konieczne, to samo logo wektorowe można następnego dnia pomniejszyć tak, aby zmieściło się w rogu koperty i nadać mu inny kolor. I nadal krawędzie będą ostre, a kolor prawdziwy. W tym się właśnie zawiera piękno grafiki wektorowej. Dodatkowa korzyść to niewielki rozmiar plików.

Flash jest programem wektorowym, a więc wszelkie obiekty, które powstają przy użyciu jego modułu rysunkowego automatycznie przeskalowują się, dopasowując do rozmiarów okna. Nie musisz więc ich rozciągać lub pomniejszać i nie tracą one jakości. To samo dotyczy wszelkich kształtów wektorowych, które wklejasz lub importujesz do biblioteki programu Flash. Inaczej jest jednak w przypadku fotografii i zeskanowanych grafik. Obrazy fotograficzne, takie jak obrazy *JPG*, to pliki zawierające ilustracje rastrowe i nie można ich skalować. Innymi przykładami grafiki rastrowej (oprócz obrazów *BMP*) są obrazy w formatach *TIF*, *PICT* i *GIF*.

Komputery nie potrafią skalować grafiki rastrowej bez utraty jakości, ponieważ obraz rastrowy stanowi zestaw pikseli, których ułożenia nie można zmienić. Dla grafiki rastrowej układ pikseli jest czymś tak trwałym, jak dla Ciebie struktura DNA. Wymuszenie zmiany rozmiarów takiego obrazu zawsze powoduje utratę jakości. Uwaga ta jest równie prawdziwa dla obrazów prezentowanych na ekranie, jak i drukowanych. Utrata jakości pojawia się także jako efekt kompresji lub usunięcia kolorów (tak jak w przypadku eksportu do formatu *GIF*).

Program Flash pozwala na importowanie grafiki rastrowej i stosowanie jej w animacjach. Warto jednak, abyś już teraz wiedział, że spowolni to odtwarzanie filmu tam, gdzie nie są dostępne łącza o wysokiej przepustowości. Oczywiście wzrośnie także rozmiar pliku *.swf* powstałego po wyeksportowaniu do formatu Shockwave.

Obrazy rastrowe nie są wcale rzadkie w sekwencjach wideo, lecz zaleca się ograniczenie ich liczby. W przeciwnym razie efektem Twoich działań będzie bardzo wolny film. Flash daje nad tym pewną kontrolę, poprzez możliwość zmiany poziomu jakości obrazu przy eksporcie do formatu *JPG*. Im wyższa jakość obrazu *JPG*, tym większy rozmiar pliku i wyższe obciążenie łącza.

Identyfikacja grafiki wektorowej

Oto procedura, która pozwoli Ci natychmiast rozpoznać obraz wektorowy:

1. Otwórz plik zawierający obraz w programie do edycji grafiki (takim jak Fireworks lub Flash).
2. Zaznacz obraz.
3. Jeśli na obrazie pojawią się ruchome punkty — tak zwane uchwyty (patrz rysunek 18.2), jest to obraz wektorowy. W takim przypadku możesz zwiększać lub zmniejszać jego rozmiar (korzystając z narzędzia przeskalowywania), bez obawy o utratę jakości.

Rysunek 18.2.

Obraz wektorowy zaznaczony w Fireworks można dostosowywać, przesuwając punkty przy użyciu narzędzia *Open Path*



4. Jeśli uchwyty się nie pojawią, obraz może być obrazem rastrowym. Spróbuj rozgrupować obraz, aby sprawdzić, czy uchwyty się pojawią (w programie Flash rozgrupowanie umożliwia skrót *Ctrl+B*). Jeśli nadal nie są widoczne, masz do czynienia z obrazem rastrowym.



Jeśli wklejasz obiekty Fireworks do sekwencji wideo programu Flash, zostaną one przekształcone do postaci grafiki rastrowej. Aby zachować postać wektorową, skorzystaj z dostępnej w Fireworks opcji *Copy as Vectors*, a następnie, już w programie Flash, rozgrupuj je, stosując skrót *Ctrl+B*, przygotowując je w ten sposób do edycji.

Czy znasz Shockwave'a?

Posługiwanie się sekwencjami wideo w programie Dreamweaver wymaga przynajmniej podstawowej znajomości programu Flash i tworzonych przez niego plików. Jest z tym często problem. Ponieważ wielu twórców i projektantów stron WWW nigdy nie korzystało z programu Flash, o metodach eksportu plików Flash i wstawiania ich w dokumentach HTML krąży wiele mitów i błędnych teorii.

Aby wstawiana w dokumencie HTML programu Dreamweaver sekwencja wideo mogła zostać skonfigurowana i odtworzona w przeglądarce, musi ona być w formacie Shockwave Flash (.swf). Sekwencja wideo utworzona w programie Flash zostanie zapisana jako plik *.fla*, a większość przeglądarek będzie miała problemy z jej odtworzeniem, dopóki wersja pliku nie zostanie przekonwertowana do postaci *.swf* za pomocą polecenia *Export*.

Znaczniki <OBJECT> i <EMBED>

Ponieważ pliki *.swf* są w formacie wprowadzonym przez Macromedia, ich obsługa w przeglądarce jest możliwa dopiero po zainstalowaniu programu Macromedia Flash Player. Najnowsze wersje przeglądarek Netscape Navigator i Internet Explorer mają już wbudowany moduł Flash Player, aczkolwiek w różnych wersjach.

W przeglądarce Microsoft Internet Explorer Macromedia Flash Player występuje jako kontrolka ActiveX, do której odwołanie w kodzie HTML umieszcza się w znaczniku <OBJECT>. W Navigatorze Netscape jest to moduł dodatkowy, do którego odwołanie definiowane jest w znaczniku <EMBED>.

Aby umożliwić obsługę plików *.swf* w obu typach przeglądarek, w kodzie HTML należy umieścić oba znaczniki — <OBJECT> i <EMBED>. Oto przykład kodu HTML dla dokumentu programu Dreamweaver, do którego wstawiono plik Shockwave:

```
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" WIDTH="100" HEIGHT="100"
➤CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash5/cabs/swflash.cab#version=5,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="nazwafilmu.swf">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="true">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="high">

<EMBED SRC="nazwafilmu.swf" WIDTH="100" HEIGHT="100" PLAY="true"
➤LOOP="true" QUALITY="high" PLUGINSOURCE="http://active.macromedia.com/shockwave/download/
➤index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</EMBED>
</OBJECT>
```

Na szczęście nie musisz wiedzieć, jak zapisać zawartość obu znaczników. Dreamweaver tworzy kod automatycznie, gdy plik Shockwave jest wstawiany do dokumentu. Warto jednak mieć choć ogólną wiedzę na temat znaczników <OBJECT> i <EMBED> na wypadek, gdybyś kiedyś potrzebował zmienić parametry lub wprowadzić w znacznikach inne zmiany.

Być może z tego względu wyraz Shockwave stał się podstawowym źródłem nieporozumienia. Wiele osób myśli, że Shockwave to program, a tak nie jest. W rzeczywistości Shockwave to typ pliku. Tak jak *.JPG* czy *.GIF* to typy plików graficznych, tworzonych przy eksporcie obrazu w programie do obróbki grafiki, tak rozszerzenie *.swf* (pochodzące od Shockwave Flash) przypisywane jest plikom eksportowanym z Macromedia Flash lub Director (oraz kilku innych programów). Pliki wyeksportowane w programach Flash lub Director do formatu Shockwave mogą być odtwarzane w przeglądarkach i prezentują się w nich nieźle.

Tak więc, jeśli następnym razem ktoś zapyta Ciebie, czy znasz Shockwave'a, będziesz mógł sprostować nieścisłość w posługiwaniu się tym terminem.

Flash Generator Template

Inny typ pliku, który także powinienś poznać ma rozszerzenie nazwy *.swt* (Flash Generator Template). Pliki *.swt* pozwalają modyfikować sekwencje wideo programu Flash. W programie Dreamweaver pliki te reprezentują przyciski Flasha. Przygotowane w programie Flash przyciski można wyeksportować jako pliki *.swt*, a następnie umieścić w oknie dialogowym *Insert Flash Button* programu Dreamweaver.

W Twojej kopii oprogramowania Dreamweaver pewien zestaw plików *.swf* jest już dostępny w oknie *Insert Flash Button*. Pliki te są zgromadzone w folderach *Flash Buttons* i *Flash Text* (oto pełna ścieżka dostępu: *Dreamweaver\Configuration\Flash Objects\Flash Buttons* (lub *Flash Text*)). Wszelkie nowe przyciski, które utworzysz w programie Flash i wyeksportujesz jako pliki *.swf*, także powinny znaleźć się w tym miejscu.

Jeśli na temat tworzenia szablonów przycisków Flash chcesz się dowiedzieć nieco więcej, przejrzyj elektroniczny podręcznik dostępny w witrynie *macromedia.com*. Znajdziesz go w sekcjach *Dreamweaver Support* lub *Flash Support* pod hasłem „Using Button Templates with Dreamweaver”.



Nie tylko Flash i Director potrafią eksportować pliki do formatu *.swf*. Takich programów jest znacznie więcej. Jeśli się porozglądasz dobrze, będziesz zdziwiony, jak popularna jest to opcja.

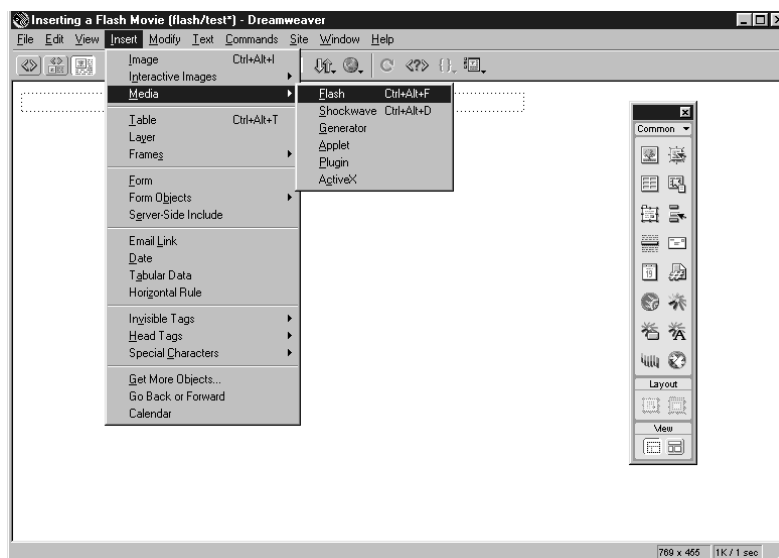
Wstawianie sekwencji wideo Flash do dokumentu programu Dreamweaver

Jak to dobrze, że zdecydowałeś się poznać program Dreamweaver — masz tu cały zestaw narzędzi, dzięki którym Twoje sekwencje wideo będą działać i wyglądać lepiej.

Wstawianie sekwencji wideo Flash do dokumentu programu Dreamweaver nie mogłoby być prostsze:

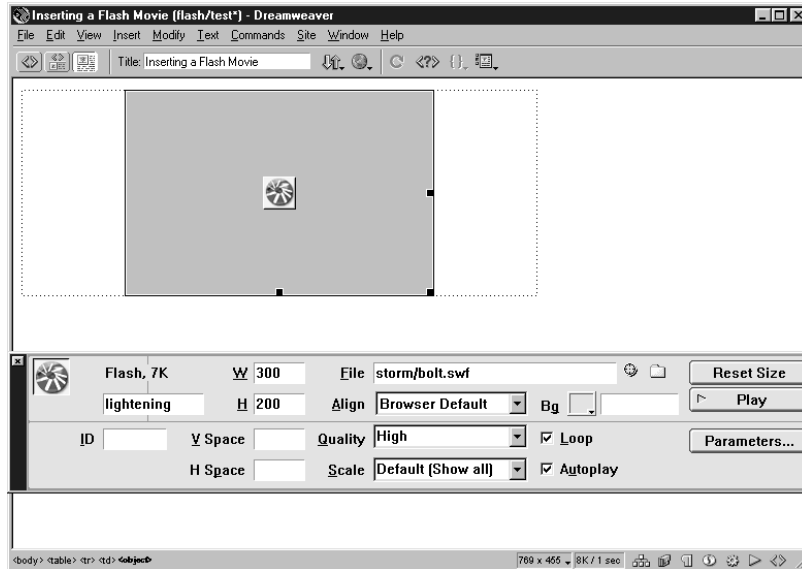
1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu dokumentu programu Dreamweaver, w którym ma się pojawić sekwencja filmowa. Byłoby dobrze umieścić ją w komórce tabeli lub na warstwie, aby uzyskać kontrolę nad sposobem wyrównania.
2. Wybierz pozycję Flash w menu podrzędnym *Media* menu *Insert* lub kliknij ikonę *Insert Flash* na palecie obiektów. Spójrz na rysunek 18.3.

Rysunek 18.3.
Wstawianie multimedialnego obiektu programu Flash do dokumentu programu Dreamweaver 4.0



3. Wskaż plik *.swf*, który chcesz wstawić. Film zostanie umieszczony w Twoim dokumencie. Jeśli składa się z wielu klatek, pojawi się w postaci szarego prostokąta, w centrum którego umieszczona jest ikona Flash (patrz rysunek 18.4).

Rysunek 18.4.
Zaznacz obiekt programu Flash w swoim dokumencie i otwórz inspektora *Property*, aby zmienić właściwości sekwencji wideo



4. Korzystając z inspektora *Property*, zmień właściwości sekwencji wideo lub nadaj jej nazwę i zdefiniuj atrybut *ID* (patrz rysunek 18.4). Aby wyświetlić wszystkie ustawienia, kliknij przycisk ze strzałką, umieszczony w dolnym prawym rogu okna inspektora.

Konfigurowanie właściwości sekwencji wideo programu Flash

Inspektor *Property* umożliwia zmianę najczęściej stosowanych dla sekwencji wideo programu Flash ustawień:

- **Nazwa sekwencji wideo** — wpisz w tym polu nazwę sekwencji, do której będzie można odwoływać się w skryptach. Pole nazwy nie ma w inspektorze *Property* swojej etykiety. Znajdziesz je obok ikony *Flash*, z lewej strony okna. Pamiętaj, aby nie używać w nazwach znaków specjalnych oraz spacji.
- **W i H** — te pola określają w pikselach szerokość i wysokość pola sekwencji wideo. Możesz także zdefiniować wymiary w innych jednostkach: *pc* (pica), *pt* (punkty), *in* (cale), *mm* (milimetry), *cm* (centymetry) i *%* (procentowa wartość mierzona względem obiektu nadrzędnego). Między wartością a jednostką nie można umieszczać spacji. Oto przykład definicji: *30%*.
- **File** — to pole określa ścieżkę dostępu do pliku programu Flash. Możesz kliknąć ikonę foldera, aby znaleźć plik.
- **Align** — skorzystaj z tego pola, aby wskazać sposób wyrównania sekwencji wideo na stronie i w oknie przeglądarki.

- *Bg* — tu definiowany jest kolor tła dla sekwencji wideo. Skorzystaj z palety kolorów Dreamweavera i wskaż kolor bezpieczny, obsługiwany w Internecie.
- *ID* — w tym polu definiowany jest opcjonalny parametr *ID* kontrolki *ActiveX*. Jest on stosowany przede wszystkim do przekazywania informacji między kontrolkami *ActiveX*.
- *V Space* i *H Space* — określ w pikselach szerokość wolnego obszaru wokół pola sekwencji wideo.
- *Parameters* — ten przycisk otwiera okno dialogowe zawierające dodatkowe ustawienia dla sekwencji wideo. Opis parametrów programu Flash znajdziesz w punkcie „Parametry sekwencji wideo programu Flash”. Dodatkowe parametry pojawiają się, gdy sekwencja wideo pochodzi z programu Flash. Sięgnij do dokumentacji tego programu, aby znaleźć więcej informacji na temat stosowania parametrów.
- *Quality* — w tym polu umieszczana jest wartość atrybutu *QUALITY* znaczników *<OBJECT>* i *<EMBED>*, uruchamiających sekwencję wideo. Wartość ta określa stopień wygładzania stosowany w trakcie odtwarzania sekwencji. Kuszące jest przyjąć wartość najwyższą, lecz trzeba pamiętać, że odtwarzanie filmów w wysokiej jakości wymaga szybszych procesorów. W punkcie „Parametry sekwencji wideo programu Flash” znajdziesz więcej informacji na temat ustawień jakości odtwarzania.
- *Scale* — to pole wskazuje znacznikom *<OBJECT>* i *<EMBED>*, które uruchamiają sekwencję wideo, stopień przeskalowania.
- *Autoplay* — jeśli zaznaczysz to pole wyboru, sekwencja zostanie odtworzona automatycznie, po załadowaniu strony.
- *Loop* — zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje powtarzanie sekwencji w nieskończonej pętli.
- *Reset Size* — ten przycisk pozwala przywrócić domyślne rozmiary zaznaczonej sekwencji.

Ćwiczenie 18.1 Wstawianie sekwencji wideo Flash i jej kontrola

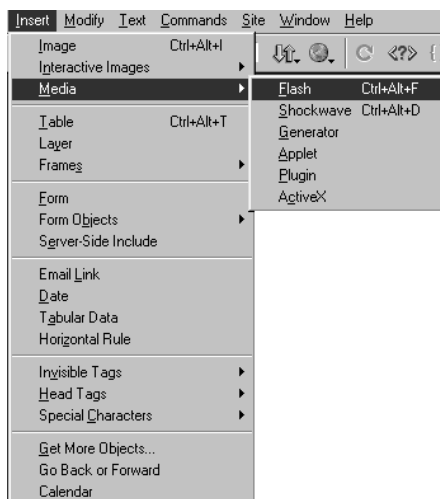
W tym ćwiczeniu będziesz korzystał z plików z foldera *storm*, znajdującego się w folderze *ch18* na dysku CD, dołączonym do książki. Do otwartego w programie Dreamweaver dokumentu *storm.html* wstawisz sekwencję wideo Flash o nazwie *lightning.swf* i skonfigurujesz jej właściwości, korzystając z inspektora *Property*. Następnie przypisując połączeniu behavior, dodasz do sekwencji możliwość jej kontroli.

Ukończona wersja tego ćwiczenia, o nazwie *storm_done.html*, także znajduje się w folderze *ch18*. Skorzystaj z niej, jeśli wykonanie ćwiczenia sprawi Ci trudność. Swoją wersję finalną ćwiczenia zapisz pod nazwą *storm.html* na dysku twardym. Będzie nam potrzebna w ćwiczeniu 18.2.

1. Otwórz w programie Dreamweaver plik o nazwie *storm.html* z folderu *ch18*, znajdującego się na dysku CD, dołączonym do książki. Plik zawiera tabelę o dwóch wierszach i jednej kolumnie. Ustawienia wyrównania komórek tabeli i właściwości strony zostały już skonfigurowane.

2. Aby wstawić sekwencję wideo programu Flash, umieść punkt wstawiania w górnym wierszu tabeli. Wybierz pozycję *Flash* z menu podrzędnego *Media* menu *Insert* (patrz rysunek 18.5). Skorzystaj z przycisku *Browse* i znajdź plik o nazwie *lightning.swf* (także w folderze *ch18*, znajdującym się na dysku CD). Sekwencja pojawi się w dokumencie jako szary prostokąt z logo programu Flash w centrum.

Rysunek 18.5.
Wstawianie
sekwencji wideo
programu Flash



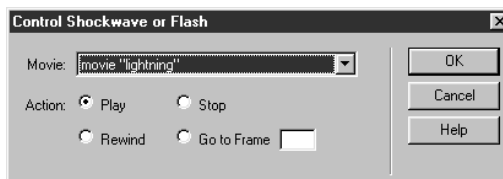
3. Otwórz inspektora *Property* (*Ctrl+F3*). Kliknij raz sekwencję wideo, aby ją zaznaczyć. W inspektorze *Property* powinny pojawić się jej właściwości. Przetestuj sekwencję, naciskając przycisk *Play* (jeśli sekwencja nie zacznie być odtwarzana, sprawdź stan pola *Autoplay*). Po przetestowaniu, kliknij przycisk *Stop*, który także pojawia się w inspektorze *Property*, gdy zaznaczonym obiektem jest sekwencja wideo programu Flash.
4. Kolejny etap to wyłączenie opcji automatycznego odtwarzania (*Autoplay*) i powtarzania (*Loop*) sekwencji wideo (patrz rysunek 18.6). Jeśli oba te pola wyboru będą w oknie inspektora *Property* zaznaczone (a są zaznaczone domyślnie), wyczyść je. Jeżeli tego nie zrobisz, sekwencja będzie odtwarzana w pętli (a oznacza to nieskończoną liczbę powtórzeń). Wyłączenie opcji *Autoplay* zapobiegnie automatycznemu odtworzeniu sekwencji wideo, po załadowaniu do okna przeglądarki.
5. Zaznacz pole sekwencji i kliknij ponownie przycisk *Play*. Tym razem wyświetlona zostanie tylko jego pierwsza klatka. Jest to efekt wyłączenia opcji autoodtwarzania (*Autoplay*). Zanim przejdziesz do następnego etapu, kliknij przycisk *Stop*.
6. Zaznacz pole sekwencji i wpisz nazwę *Lightning* w polu nazwy inspektora *Property*, które znajduje się obok ikony *Flash*. Dzięki temu będziesz mógł odwoływać się do sekwencji przy konfiguracji linii czasowej lub przypisywaniu behawiora (czym wkrótce się zajmiemy).
7. Po wstawieniu sekwencji wideo, pora na zdefiniowanie połączenia, które pozwoli użytkownikowi włączać odtwarzanie filmu. W tym celu umieść punkt wstawiania w pustym wierszu tabeli, poniżej komórki zawierającej sekwencję wideo.

Rysunek 18.6.
Wyłączenie opcji
automatycznego
odtworzenia
(Autoplay)
i powtarzania
(Loop)
sekwencji wideo



8. Wpisz tekst połączenia.
9. Zaznacz tekst i umieść w polu *Link* inspektora *Property* znak #. Tak zdefiniowane połączenie jest połączeniem pustym, które umożliwia przypisanie behawiora do tekstu. Naciśnij klawisz *Enter*, aby umieścić definicję połączenia w kodzie.
10. Sprawdź, czy tekst jest nadal zaznaczony i wybierz z menu *Window* pozycję *Behaviors*. Kliknij w oknie palety *Behaviors* przycisk ze znakiem plus (+), aby rozwinąć listę behawiorów. Wybierz pozycję *Control Shockwave or Flash*, co spowoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym możesz wybrać akcje (patrz rysunek 18.7).

Rysunek 18.7.
Okno dialogowe
*Control Shockwave
or Flash*



11. W oknie dialogowym *Control Shockwave or Flash* rozwiń listę *Movie* i wybierz z niej sekwencję wideo o nazwie *Lightning*. Kliknij następnie przycisk opcji *Play*. W ten sposób utworzony zostanie behawior odtwarzania filmu. Pozostałe opcje na razie Cię nie będą interesować (lecz nie zapomnij o ich istnieniu, na wypadek, gdybyś chciał je wykorzystać we własnych projektach). Naciśnij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe.
12. Zaznacz tekst ponownie i rzuć okiem na paletę *Behaviors*. Pojawi się w niej behawior zdefiniowany w punkcie 11. tego ćwiczenia. Zaznacz go i rozwiń listę procedur obsługi zdarzenia, klikając przycisk ze strzałką, zlokalizowany pośrodku (rysunek 18.8). Wybierz procedurę *onClick*, aby film był odtwarzany, gdy użytkownik kliknie tekst. Jeśli Twój behawior jest już tak ustawiony, pominię ten krok.

Rysunek 18.8.

Wybieranie procedury obsługi zdarzenia w oknie palety Behaviors



13. Zapisz plik i wyświetl w oknie przeglądarki, aby przetestować sekwencję wideo i behavior.



W tym ćwiczeniu wykorzystana została funkcja języka JavaScript, która kontroluje sekwencje wideo programu Flash. Z tego względu, przed pierwszym odtworzeniem filmu, przeglądarka musi uruchomić skrypt. Może to zająć kilka sekund, lecz jest konieczne, jeśli chcesz przekazać użytkownikowi kontrolę nad sekwencją, korzystając z behaviora programu Dreamweaver.

Parametry sekwencji wideo programu Flash

Znaczniki `<PARAM>`, ściśle powiązane z elementem *OBJECT*, są w nim osadzone. Znaczniki te oraz ich atrybuty określają pewne parametry pliku *.swf* i sposób jego uruchamiania.

Zazwyczaj w Dreamweaverze nie ma potrzeby definiowania parametrów dla sekwencji wideo programu Flash z poziomu kodu źródłowego. Wszelkie ustawienia są konfigurowane przy wstawianiu sekwencji. Może się jednak zdarzyć, że będziesz musiał zmienić ustawienia ręcznie w kodzie HTML. Zmiana parametrów może być także konieczna w fazie tworzenia plików *.swf*. Z tego względu zdecydowaliśmy się umieścić tu listę parametrów programu Flash:

Parametr	Opis
<i>ALIGN</i>	Wartości: <i>L</i> (do lewej), <i>R</i> (do prawej), <i>T</i> (do górnego marginesu), <i>B</i> (do dolnego marginesu). Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$HA</i> Parametr jest stosowany do pozycjonowania sekwencji wideo w oknie przeglądarki.
<i>BASE</i>	Wartość: katalog podstawowy lub adres URL Ten parametr umożliwia wskazanie katalogu podstawowego lub adresu URL w wyrażeniach definiujących w sekwencji wideo względne ścieżki dostępu. Będzie on przydatny, jeśli pliki Flash umieszczone są w innym katalogu niż pozostałe pliki.
<i>BGCOLOR</i>	Wartość: <i>#RRGGBB</i> (red, green, blue) Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$BG</i> Kolor tła zdefiniowany w pliku <i>.fla</i> można zmienić przy pomocy tego parametru. Wskaż nowy kolor, podając jego kod szesnastkowy.

Parametr	Opis
<i>CLASSID</i>	Wartość: <code>clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000</code> Ten parametr musi mieć dokładnie taką postać. Jest to identyfikator dla kontrolki <i>ActiveX</i> przeglądarki i należy go stosować wyłącznie w znaczniku <code><OBJECT></code>.
<i>CODEBASE</i>	Wartość: <code>http://www.active.macromedia.com/flash5/cabs/swflash.cab#version=5,0,0,0</code> Wartość tego parametru musi mieć dokładnie taką postać. Jest to ulokowanie kontrolki <i>ActiveX</i> modułu <i>Flash Player</i>. Przeglądarka automatycznie ściągnie kontrolkę, jeśli nie została ona jeszcze zainstalowana. Stosuj parametr tylko w znaczniku <code><OBJECT></code>.
<i>HEIGHT</i>	Wartość: liczba w pikselach (np. 200) lub w procentach okna przeglądarki (np. 40%). Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$HE</i> Ten parametr określa w pikselach lub procentach okna przeglądarki wysokość pola sekwencji wideo. Ponieważ sekwencje wideo programu Flash są skalowalne (grafika wektorowa), zmiana wielkości pola nie wpływa na jakość obrazu, pod warunkiem zachowania proporcji wysokości do szerokości równej 4:3. Oto kilka zalecanych rozmiarów (w pikselach): 640×480, 320×240 i 240×180.
<i>LOOP</i>	Wartość: <i>true</i> lub <i>false</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$LO</i> Parametr powoduje automatyczne powtarzanie sekwencji lub tylko jednorazowe jej odtworzenie. Jeśli ominiemy ten parametr, przyjmowana jest domyślna wartość <i>true</i>.
<i>MENU</i>	Wartość: <i>true</i> lub <i>false</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$ME</i> Parametr umożliwia wyłączenie menu sterującego programem Flash, które pojawia się, gdy klikniesz sekwencję wideo w przeglądarce prawym klawiszem myszki (lub lewym klawiszem, przy wciśniętym klawiszu <i>Ctrl</i>). Menu sterujące programem Flash zostanie zastąpione opcją <i>About Flash</i>. Domyślnie ma wartość <i>true</i>.
<i>MOVIE</i>	Wartość: <i>movienamename.swf</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$MO</i> Parametr jest stosowany tylko ze znacznikiem <code><OBJECT></code>. Określa nazwę i adres odtwarzanego pliku.
<i>PLAY</i>	Wartość: <i>true</i> lub <i>false</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$PL</i> Przypisz parametrowi <i>PLAY</i> wartość <i>false</i>, aby zapobiec automatycznemu odtwarzaniu sekwencji wideo, po załadowaniu jej do okna przeglądarki. Przypisz wartość <i>true</i>, jeśli chcesz, aby sekwencja była odtwarzana automatycznie. Domyślną wartością jest <i>true</i>.
<i>PLUGINSPAGE</i>	Wartość: <code>http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?PI_Prod_Version=ShockwaveFlash</code> Parametr jest stosowany tylko ze znacznikiem <code><EMBED></code>. Jest stosowany w celu określenia ulokowania modułu dodatkowego <i>Flash Player</i>, aby można było go ściągnąć, jeśli nie jest jeszcze zainstalowany.

Parametr	Opis
<i>QUALITY</i>	Wartości: <i>low</i>, <i>high</i>, <i>autolow</i>, <i>autohigh</i> lub <i>best</i>. Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$QU</i> Parametr określa stopień wygładzania (ang. antialiasing) stosowany do sekwencji wideo w czasie jej odtwarzania w oknie przeglądarki. Sekwencje, do których stosowane jest wygładzanie, lepiej się prezentują na ekranie, ponieważ są bardziej eleganckie. Niestety znacznie bardziej obciążają łącza. Wybór wartości tego parametru to wybór między szybkością działania a jakością odtwarzania. <i>low</i> — ta wartość daje pierwszeństwo szybkości przed jakością. Nie jest wtedy stosowane wygładzanie. <i>autolow</i> — powoduje załadowanie sekwencji do okna przeglądarki bez wygładzania. Wygładzanie zostanie włączone tylko wtedy, jeśli przepustowość łącza jest na tyle wysoka, że odtwarzanie odbywa się z wyspecyfikowaną szybkością, określoną przez wartość współczynnika <i>Fps</i>. <i>high</i> — w tym przypadku wygładzanie jest stosowane, lecz z wyłączeniem obrazów animowanych. Jest to domyślna wartość parametru <i>QUALITY</i>. <i>autohigh</i> — powoduje, że odtwarzanie rozpoczyna się z włączoną opcją wygładzania. Jeśli jednak przepustowość łącza jest zbyt mała, aby sekwencja była odtwarzana z szybkością wyspecyfikowaną przez wartość współczynnika <i>Fps</i>, wygładzanie jest wyłączone. <i>best</i> — w tym przypadku jakość odtwarzania bezwzględnie bierze górę nad szybkością odtwarzania. Wygładzanie jest stosowane do wszystkich elementów, bez względu na przepustowość łącza.
<i>SRC</i>	Wartość: <i>nazwa_sekwencji.swf</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$MO</i> Parametr określa nazwę i adres odtwarzanego pliku. Stosowany jest tylko w znaczniku <code><EMBED></code>.
<i>SWLIVECONNECT</i>	Ten parametr informuje przeglądarkę o konieczności załadowania Javy przy pierwszym uruchamianiu sekwencji wideo programu Flash. Domyślnie ma on wartość <i>false</i>. Uruchomienie Javy zabiera czas, więc stosuj wartość <i>true</i> tylko jeśli jest to naprawdę konieczne. Konieczność taka pojawia się na przykład wówczas, gdy na jednej stronie użyto JavaScript i Flash — wówczas Java jest niezbędna, aby zadziałała akcja <i>FSCommand</i>. Jeśli jednak korzystasz z funkcji JavaScript, w których nie odwołujesz się do akcji <i>FSCommand</i> (na przykład przeprowadzasz detekcję typu przeglądarki), przypisz mu wartość <i>false</i>, zapobiegając ładowaniu Javy i spowolnieniu czasu ładowania.
<i>SALIGN</i>	Wartości: <i>L</i>, <i>R</i>, <i>T</i>, <i>B</i>, <i>TL</i>, <i>TR</i>, <i>BL</i>, <i>BR</i>. Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$SA</i> Parametr określa ułożenie w oknie przeglądarki pola sekwencji wideo, do której zastosowano skalowanie. Jeśli do sekwencji nie zastosowano skalowania (a więc nie użyto parametru <i>SCALE</i>), ułożenie pola sekwencji wideo można zdefiniować za pomocą parametru <i>ALIGN</i>.

Parametr	Opis
<i>SALIGN</i>	<i>L</i>, <i>R</i>, <i>T</i> i <i>B</i> wyrównują pole do lewej, prawej, górnej bądź dolnej krawędzi okna przeglądarki. Z pozostałych trzech stron pole zostanie w razie konieczności przycięte. <i>TL</i> i <i>TR</i> wyrównują pole do lewej górnej lub prawej górnej krawędzi okna przeglądarki. W razie konieczności pole zostanie przycięte od lewej dolnej lub prawej dolnej krawędzi. <i>BL</i> i <i>BR</i> wyrównują pole do lewej dolnej lub prawej dolnej krawędzi okna przeglądarki. W razie konieczności pole zostanie przycięte od góry i z boków. Domyślnie, przeskalowane filmy są wyśrodkowywane w oknie przeglądarki. Jeśli miejsca jest za mało lub za dużo, pole zostanie przycięte, ewentualnie pojawi się obramowanie.
<i>SCALE</i>	Wartość: <i>showall</i>, <i>noborder</i>, <i>exactfit</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$SC</i> Ten opcjonalny parametr definiuje ulokowanie pola sekwencji wideo w oknie przeglądarki, gdy wartości parametrów <i>WIDTH</i> i <i>HEIGHT</i> zostały zdefiniowane w procentach rozmiarów okna przeglądarki. <i>showall</i> — to wartość domyślna. Sekwencja wideo jest wówczas widoczna w wyspecyfikowanym obszarze bez zniekształceń. Zachowane zostają oryginalne proporcje. Przy dwóch krawędziach mogą pojawić się obramowania. <i>noborder</i> — powoduje takie przeskalowanie sekwencji wideo, aby jej pole wypełniało wyspecyfikowany obszar. Zniekształcenia nie występują, lecz możliwe jest przycięcie pola. Proporcje rozmiarów zostają zachowane. <i>exactfit</i> — w tym przypadku film jest wyświetlany bez zachowania relacji proporcji. Należy się liczyć z możliwością zniekształceń.
<i>WIDTH</i>	Wartość: liczba w pikselach (np. 240px) lub procentach okna przeglądarki (np. 300%) Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$WI</i> Ten parametr określa szerokość pola sekwencji wideo. Jeśli jego wartość będzie inna niż zdefiniowana w pliku <i>Flash</i>, mogą pojawić się zniekształcenia.
<i>WMODE</i>	Wartość: <i>Window</i>, <i>Opaque</i>, <i>Transparent</i> Nazwa zmiennej opisującej szablon: <i>\$WM</i> Ten parametr pozwala skonfigurować tło sekwencji wideo jako przeźroczyste. Pozwala także skorzystać z pozycjonowania bezwzględnego oraz możliwości udostępnianych przez warstwy i dostępnych w przeglądarkach Internet Explorer w wersjach 4.0 i wyższych. Pamiętaj, że jest on obsługiwany tylko w środowisku Windows z zainstalowaną kontrolką <i>Flash ActiveX</i>. <i>Window</i> — sekwencja wideo jest prezentowana na stronie WWW w samodzielnym prostokątnym oknie. <i>Opaque</i> — powoduje ukrycie wszystkiego, co znajduje się pod oknem prezentującym sekwencję filmową. <i>Transparent</i> — umożliwia odsłonięcie tła strony HTML. Opcja ta może znacznie spowolnić odtwarzanie. Wartością domyślną jest <i>Window</i>.

Korzystanie z tekstu programu Flash

Jeśli chcesz nadać nagłówkom wygląd porywający i odbiegający od standardów stosowanych powszechnie na stronach WWW, możesz skorzystać z nowej w programie Dreamweaver 4 opcji, pozwalającej wstawiać tekst programu Flash.

Aby wstawić taki tekst, wybierz pozycję *Flash Text* z menu podrzędnego *Interactive Images* menu *Insert*. Możesz także skorzystać z ikony *Insert Flash Text* na palecie obiektów.

Zanim zabierzesz się do tego, należy Ci się jedno wyjaśnienie. Przy każdym wyjściu z okna *Insert Flash Text*, będzie tworzony plik *.swf*. Plik ten jest sekwencją filmową programu Flash o jednej klatce.

W jednym pliku *.swf* można umieścić do 1 024 znaków. Z tego względu tekst programu Flash bardziej nadaje się do tworzenia nagłówków, niż do tekstu podstawowego.

Niewątpliwie spodoba Ci się to, że będziesz miał pełny dostęp do czcionek na dysku twardym komputera. Utworzony tekst zostanie przekonwertowany do postaci wektorowej, nie musisz się więc obawiać umieszczania informacji o czcionkach na serwerze. Dodatkowa zaleta tekstu programu Flash to jego skalowalność i możliwość edycji w programie Dreamweaver.

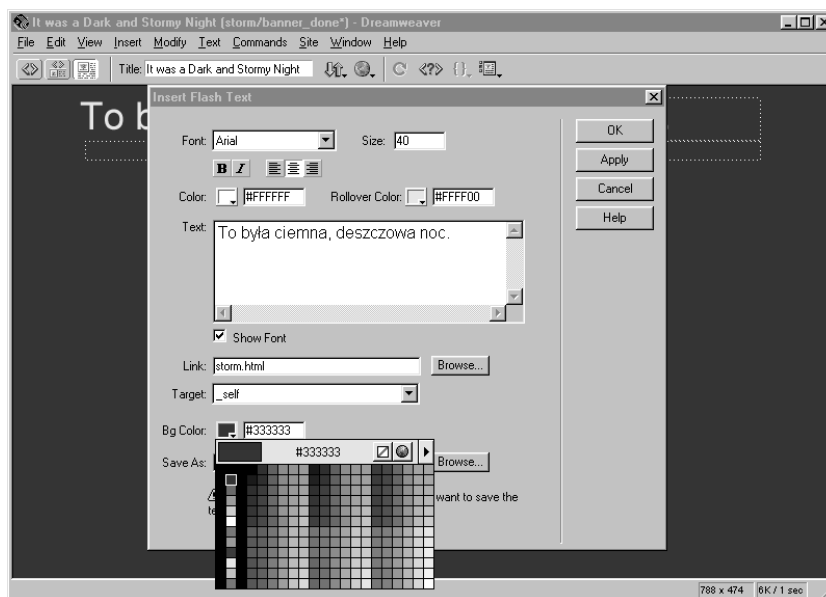
Ćwiczenie 18.2 Wstawianie tekstu programu Flash

W tym ćwiczeniu przygotujesz banner, na którym umieścisz tekst programu Flash. Następnie zdefiniujesz połączenie, które połączy tekst z plikiem utworzonym w ćwiczeniu 18.1.

Oprzyj się na pliku o nazwie *banner.html*, który znajdziesz w folderze *ch18*, znajdującym się na dysku CD, dołączonym do książki. Musisz zapisać ten plik na swoim dysku twardym (najlepiej zapisz cały folder). Jeśli tego nie zrobisz, w fazie tworzenia tekstu mogą pojawić się problemy. Efekt końcowy pokazany jest w pliku *banner_done.html*. Odwołaj się do tego pliku, jeśli wykonanie ćwiczenia sprawi Ci kłopot.

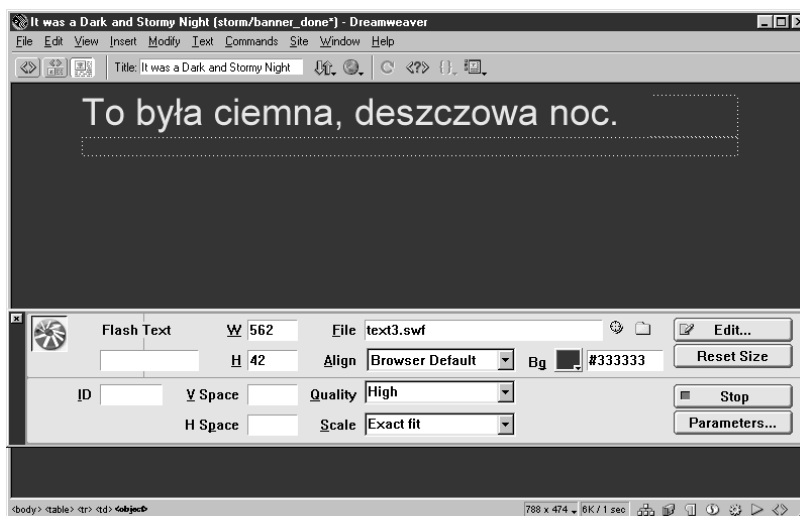
1. Otwórz plik *banner.html*. Zawiera on tabelę o dwóch wierszach. W tym ćwiczeniu zajmiemy się tylko górnym wierszem. Na razie więc zignoruj wiersz dolny — wrócimy do niego w ćwiczeniu 18.3.
2. Umieść punkt wstawiania w górnym wierszu tabeli. Wybierz pozycję *Flash Text* z menu podrzędnego *Interactive Images* menu *Insert*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Insert Flash Text* (patrz rysunek 18.9).
3. Wpisz w polu tekstowym *Text* treść komunikatu. Z listy *Font* wybierz krótkie czcionki, a w polu *Size* wpisz jej rozmiar. Dobierz taką kombinację, aby tekst wypełnił całą szerokość ekranu. W przykładzie zastosowano czcionkę *Arial* o rozmiarze 40.
4. Wyświetl paletę kolorów tekstu, klikając przycisk obok pola *Color*. Wybierz z palety kolor biały (*#FFFFFF*). Wybierz teraz kolor, który zastosujesz do tekstu, gdy wskaźnik myszki zostanie umieszczony nad tekstem — rozwiń paletę *Rollover Color* i wybierz kolor żółty.

Rysunek 18.9.
W oknie
Insert Flash Text
pobierz próbnikiem
kolor tła



5. Zdefiniuj teraz kolor tła, na jakim tekst zostanie wyświetlony. Jeśli pominiesz ten etap, pozostanie kolor domyślny — biały, co sprawi, że tekst nie będzie widoczny. Kliknij przycisk obok pola *Bg Color* i pobierz próbnikiem kolor tła dokumentu programu Dreamweaver (patrz rysunek 18.9). Gdy na pasku palety kolorów pojawi się szesnastkowy kod koloru #333333, kliknij myszką, aby przypisać kolor.
6. Naciśnij przycisk *Browse*, obok pola tekstowego *Link*, i wybierz plik o nazwie *storm.html*, nad którym pracowałeś w ćwiczeniu 18.1. Następnie rozwiń menu *Target* i wybierz z niego pozycję *_self*. Określa ona miejsce wyświetlenia pliku.
7. Zwróć uwagę na zawartość pola *Save As*. Przy zamknięciu okna dialogowego *Insert Flash Text* na dysku twardym komputera zostanie zapisany plik *.swf* (Shockwave Flash). Przycisk *Browse* umożliwia wskazanie miejsca zapisania pliku. Możesz także zastąpić domyślną nazwę własną.
8. Naciśnij przycisk *Apply*, aby zobaczyć wygląd tekstu w dokumencie, bez zamykania okna dialogowego. Wprowadź dodatkowe zmiany i zatwierdź je, naciskając *OK*.
9. Twój tekst programu Flash pojawi się w dokumencie jako obiekt. Zwróć uwagę, że po zaznaczeniu obiektu pojedynczym kliknięciem, inspektor *Property* (*Ctrl+F3*) prezentuje właściwości tekstu. Nie próbuj zmieniać szerokości i wysokości tekstu programu Flash z poziomu inspektora *Property* (mogłoby to spowodować pogorszenie jakości obrazu). Jeśli konieczna okaże się edycja tekstu, kliknij przycisk *Edit*, aby powrócić do okna dialogowego *Insert Flash Text* (jeśli jednak zmienisz rozmiary tekstu w inspektorze *Property*, skorzystaj z przycisku *Reset Size*, aby odświeżyć obraz). Rysunek 18.10 prezentuje ustawienia inspektora *Property* dla tekstu programu *Flash*.

Rysunek 18.10.
Testowanie
tekstu programu
Flash za pomocą
opcji inspektora
Property



10. Sprawdź, czy tekst programu Flash jest nadal zaznaczony i kliknij w inspektorze *Property* przycisk *Play*. Uaktywni to funkcję zmiany koloru tekstu przy przesuwaniu nad nim wskaźnika myszki. Przesuń wskaźnik myszki nad tekstem i zobacz, jak funkcja działa (patrz rysunek 18.10).
11. Naciśnij przycisk *Stop*. Następnie zapisz plik i wyświetl w oknie przeglądarki. Tekst powinien stanowić połączenie do pliku *storm.html*.

Stosowanie przycisków programu Flash

Także nowością w programie Dreamweaver 4 są przyciski programu Flash. Można je wstawiać do dokumentu, wybierając pozycję *Flash Button* w menu podrzędnym *Interactive Images* menu *Insert* lub klikając ikonę *Insert Flash Button* na palecie obiektów (patrz rysunek 18.11).

Dreamweaver udostępnia zestaw przycisków w oknie dialogowym *Insert Flash Button*. Pliki te są ulokowane w folderach *Dreamweaver\Configuration\Flash Objects\Flash Buttons* i *Flash Text*. Wszystkie nowe przyciski, a więc te, które przygotujesz w programie Flash i wyeksportujesz jako pliki *.swf* także powinny być umieszczane w tym samym miejscu.

Edycja tekstu programu Flash

Utworzony tekst programu Flash można modyfikować, zaznaczając obiekt tekstowy w dokumencie i klikając przycisk *Edit* w inspektorze *Property*.

Może się zdarzyć, że po wprowadzeniu zmian zauważysz utratę jakości obrazu. Tekst może się na przykład wydawać naciągnięty lub za bardzo stłoczony. W takim przypadku otwórz inspektora *Property* (*Ctrl+F3*) i kliknij przycisk *Play*, aby odświeżyć rozmiar tekstu. Zniekształcenie znów się pojawi, gdy naciśniesz przycisk *Stop*, lecz jeśli zapiszesz plik i ponownie go otworzysz, tekst będzie się już prezentował bez zarzutu.

Rysunek 18.11.

*Ikona
Insert Flash Button
na palecie obiektów*



Jeśli na temat tworzenia szablonów przycisków Flash chcesz się dowiedzieć nieco więcej, przejrzyj elektroniczny podręcznik dostępny w witrynie *macromedia.com*. Znajdziesz go w sekcjach *Dreamweaver Support* lub *Flash Support* pod hasłem „Using Button Templates with Dreamweaver”.

Podobnie jak tekst programu Flash, przyciski są także plikami *.swf*, które zostały zapisane na dysku twardym komputera. Każdemu przyciskowi odpowiada osobny plik. Przy publikacji witryny nie zapomnij o umieszczeniu plików *.swf* na serwerze wraz z dokumentem HTML.

Podstawowa przewaga przycisków programu Flash nad przyciskami *.JPG* i *.GIF* wiąże się z możliwością ich animowania i skalowania. Dodatkowy atut, to bardzo niewielkie rozmiary plików.

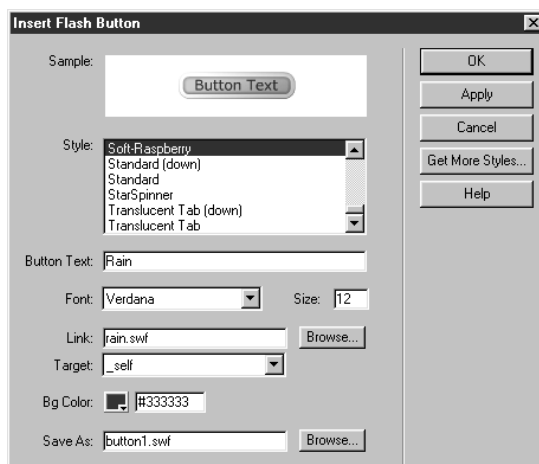
Ćwiczenie 18.3 Wstawianie przycisków programu Flash w dokumencie

W tym ćwiczeniu, w dokumencie, nad którym pracowałeś w ćwiczeniu 18.2, utworzysz kilka przycisków programu Flash. Przyciski będą stanowiły połączenia prowadzące do następujących plików z foldera *ch18*: *rain.swf*, *bolt.swf*, *thunder.swf* i *wind.swf*. Wszystkie te pliki *.swf* zawierają sekwencje dźwiękowe, a ponieważ nie są osadzone w pliku HTML, wybranie odpowiadającego im połączenia spowoduje otwarcie pustego okna przeglądarki. Jeśli chcesz, możesz rozbudować to ćwiczenie o etap osadzenia dźwiękowych plików *.swf* w dokumencie HTML.

1. Otwórz w oknie programu Dreamweaver dokument *banner.html*, który przygotowałeś w ćwiczeniu 18.2. Plik ten znajduje się w folderze *ch18*. Przyciski programu Flash zostaną wstawione do tabeli zagnieżdżonej w dolnym wierszu tabeli, a więc pod bannerem. Zacznij od umieszczenia punktu wstawiania przy lewej krawędzi komórki.
2. Aby wyświetlić okno dialogowe *Insert Flash Button*, wybierz pozycję *Flash Button* z menu podrzędnego *Interactive Images* menu *Insert* (patrz rysunek 18.12). Wybierz z listy przewijanej *Style* styl przycisku (w przykładzie wybrano *Soft-*

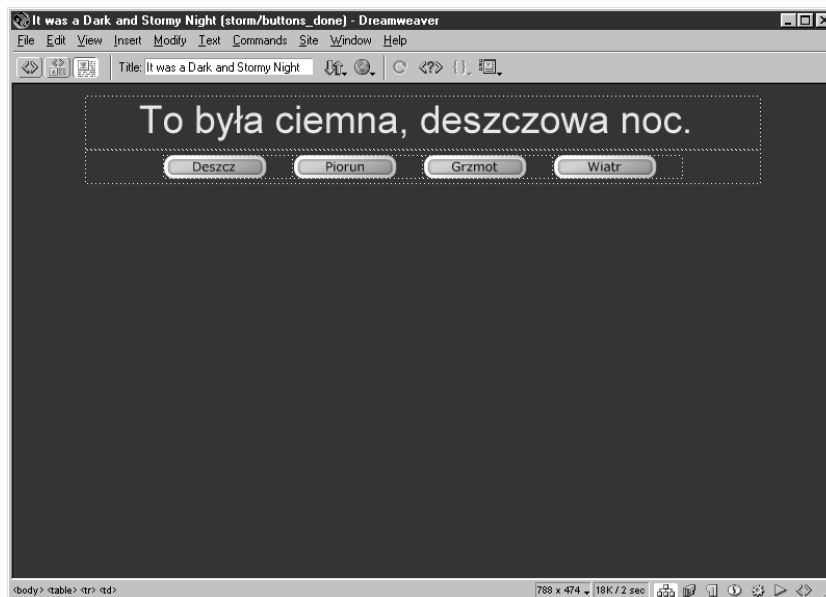
Raspberry) i wpisz w polu *Button Text* tekst, który ma się pojawić na przycisku. Wskaż na liście *Font* stosowany krój czcionki, a w polu *Size* wpisz jej rozmiar (w przykładzie jest to *Verdana* o rozmiarze 12). W polu *Link* podaj ulokowanie pliku (w tym przypadku pliku *rain.swf* z folderu *ch18*).

Rysunek 18.12.
Okno dialogowe
Insert Flash Button



3. W polu *Bg Color* podaj kod koloru tła — tu chcemy, aby kolor tła był identyczny z kolorem tła strony (#333333). Kliknij przycisk *Bg Color* i pobierz próbkę koloru tła dokumentu.
4. Dreamweaver automatycznie przypisze nazwę Twojemu przyciskowi. Pojawi się ona w polu *Save As* i będzie miała rozszerzenie *.swf*. Jeśli chcesz zmienić tę nazwę, możesz to zrobić, dopóki rozszerzenie pisane jest małymi literami. Pamiętaj także, że plik zawierający przycisk musi być zapisany w tym samym katalogu, co plik *.swf*, do którego prowadzi połączenie.
5. Naciśnij przycisk *Apply*, aby zobaczyć, jak przycisk prezentuje się w dokumencie. Jeśli zadawała Cię jego wygląd, kliknij *OK*, aby opuścić okno dialogowe *Insert Flash Button*.
6. Powtórz kroki 2 – 5 dla pozostałych trzech przycisków: *Lightning*, *Thunder* i *Wind*, umieszczając każdy z nich w osobnej komórce tabeli. Pierwszy przycisk połącz z plikiem *bolt.swf*, drugi z plikiem *thunder.swf*, a trzeci z plikiem *wind.swf*. Rysunek 18.13 pokazuje efekt końcowy.
7. Przyciski pojawiają się w dokumencie jako odrębne obiekty w przypisanych im komórkach tabeli. W inspektorze *Property* (otwórz go, korzystając ze skrótu *Ctrl+F3*) możesz kliknąć przycisk *Play*, aby uaktywnić ich funkcję. Aby usłyszeć dźwięki, z którymi przyciski są stowarzyszone, zapisz plik w folderze *ch18*, który przenieśliś na swój dysk twardy i otwórz w przeglądarce.
8. Plik *buttons_done.html* z foldera *storm*, znajdującego się na dysku CD, dołączonym do książki zawiera ukończoną wersję tego ćwiczenia. Skorzystaj z niego, jeśli wykonanie ćwiczenia sprawi Ci trudność.

Rysunek 18.13.
Cztery przyciski
programu Flash
umieszczone
w dokumencie



Flash czy Dr Frankenstein?

„To nie jest prawdziwe, to tylko wygenerowana komputerowo fantazja.” — ostrzega ostrzyżony na Irokeza punk, który przedstawia rozwiązanie *Virtual Host* gościom witryny *oddcast.com* (zobacz rysunek 18.14).

Rysunek 18.14.
Odwiedź witrynę
www.oddcast.com
— spotkasz tu
„wirtualnego
gospodarza”
(program
Virtual Host)
lub będziesz mógł
pobawić się
narzędziem
wizualizacji
muzyki *Beat
Sensor*



Komputerowy terapeuta to chyba lepsze określenie dla systemu *Virtual Host*, zaprojektowanego i wykonanego w *oddcast.com*, firmie z Nowego Jorku, zajmującej się projektowaniem stron WWW. Interfejs programu składa się z animowanego ludzkiego tułowia umieszczonego w centrum bąjecznie kolorowego panelu. Płeć, kolor oczu, włosów, ubranie, biżuterię, fryzurę i okulary można samemu wybrać z zestawu propozycji, co daje nieskończoną liczbę kombinacji.

„W swoim poprzednim wcieleniu Wirtualny Gospodarz był kobietą o imieniu K. Mnóstwo ludzi pisało listy miłosne. Niektórzy fani wpadli w małą obsesję, co jak miemam, oznacza, że iluzja zadziałała, lecz na szczęście nie było to straszne.” — mówi Chris Dixon, jeden z twórców programu.

Dixon pracuje nad tym projektem od samego początku. „Zaczęło się od eksperymentu, jaki przeprowadziliśmy, aby sprawdzić, czy możemy na początek wziąć prosty obraz twarzy i animować go tak, by wyglądał jakby postać mówiła i ruszała się.” — mówi Dixon. „Potem ciągle dodawaliśmy różne rzeczy. Na koniec wprowadziliśmy porządną synchronizację ust i umożliwiliśmy użytkownikom dostosowywanie ich. Lecz zaczęło się naprawdę, gdy jeden z naszych wspaniałych projektantów, James Salanitri, zmienił nieco wygląd postaci i dodał parę dodatkowych elementów, dzięki którym stała się ona zabawna.”

Dixon korzysta z programu Flash od wersji 2. i jest optymistą, jeśli chodzi o możliwość przekształcenia Internetu w animowane, interaktywne środowisko. „Myślę, że wszechobecność modułu dodatkowego oraz większa stabilność i szersze możliwości przyszłych wersji programu, są szansą na przyciągnięcie do Flasha poważnych programistów i uczynienie z niego standardu dla wszelkiego oprogramowania opartego o przeglądarki sieciowe.” — mówi Dixon. „Na przykład dzięki wyposażeniu programu Flash 5 w obsługę nowatorskiego, bezpośredniego połączenia XML, ludzie otrzymali możliwość tworzenia eksperymentalnych, działających w czasie rzeczywistym gier sieciowych. Można sobie nawet wyobrazić szerokie wykorzystanie programu do zadań całkiem „poważnych”, takich jak graficzna prezentacja notowań giełdowych na bieżąco.”

W *oddcast.com* Dixon i jego współpracownicy korzystają z Flasha, aby tworzyć przyciągające uwagę i nagradzane witryny, które, jak twierdzi Dixon, „prezentują się wspaniale, mają rozbudowane możliwości i nadal dobrze działają z modemami 56 K.” „Proponujemy użytkownikom program, który pozwala tworzyć teledyski i inny program, który daje możliwość interakcji z modułem wizualizującym pliki dźwiękowe w formacie *MP3*.”. Obecnie w firmie trwają prace nad sieciową grą Karaoke.

Tym, którzy chcą się nauczyć korzystania z programu Flash, Dixon daje taką oto radę: „Myślę, że Flash to masa zabawy i wymaga odpowiednio „lekkiego” podejścia. Jeśli tylko przywykniesz do wektorowego stylu i języka programowania, przekonasz się, że jest to wspaniałe narzędzie eksperymentowania i pracy. Radziłbym zdobyć dobrą książkę, lecz przede wszystkim studiować efekty pracy innych ludzi — a więc pliki źródłowe *.fla*, których mnóstwo znajdziesz w witrynach takich jak *www.flashkit.com*.”.

Podsumowanie

W tym rozdziale skupiliśmy się na integracji programów Flash i Dreamweaver w celu ożywienia Twojej witryny i przyspieszenia jej działania. Flash staje się coraz bardziej popularny głównie dlatego, że umożliwia przeskalowywanie grafiki wektorowej tak, by zajmowała całe okno przeglądarki, niezależnie od jego rozmiarów. Rozmiary plików grafiki wektorowej są przy tym bardzo niewielkie, dzięki czemu czasy ładowania są krótkie. Sekwencje wideo programu Flash mogą także zawierać obrazy rastrowe, co z kolei wydłuża czas odtwarzania.

W programie Dreamweaver można wstawiać sekwencje wideo programu Flash i konfigurować ich właściwości, korzystając z inspektora *Property*. Można także przypisać sekwencji behavior, który pozwoli użytkownikom kontrolować odtwarzanie. Wśród innych funkcji programu Flash, dostępnych w programie Dreamweaver, należy wymienić możliwość tworzenia i edycji tekstu oraz przycisków programu Flash. Chociaż Dreamweaver udostępnia szereg przycisków programu Flash, możesz także tworzyć własne, zapisywać je jako pliki *.swf*, a następnie importować do programu Dreamweaver.