

Wydawnictwo Helion ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel. 032 230 98 63 e-mail: helion@helion.pl



Tworzenie stron WWW we Flashu CS3 Professional. Projekty

Autor: David Morris Tłumaczenie: Aleksander Lamża ISBN: 978-83-246-1266-6 Tytuł oryginału: Creating a Web Site with Flash CS3 Professional: Visual QuickProject Guide Format: B5, stron: 168

ionn



Opanuj niesamowite możliwości Flasha CS3

- Jak zaprojektować układ graficzny witryny?
- W jaki sposób tworzyć animacje i mechanizmy nawigacyjne?
- Jak wykorzystać komponenty?

Macromedia Flash to aplikacja, której nazwa jest niemal synonimem dynamicznych i efektownych witryn internetowych. To narzędzie ułatwia ożywienie i uatrakcyjnienie strony internetowej przez dodanie do niej ciekawych animacji i komfortowych mechanizmów nawigacyjnych. Ten niesamowity program pozwala również na niemal dowolne manipulacje obiektami znajdującymi się w prezentacji, dzięki wbudowanemu obiektowemu językowi programowania, noszącemu nazwę ActionScript. Również cyfrowe wideo i dźwięk, pliki XML i dane ze źródeł zewnętrznych nie stanowią dla Flasha żadnego problemu.

Książka "Tworzenie stron WWW we Flashu CS3 Professional. Projekty" to przewodnik, który przeprowadzi Cię przez proces tworzenia zapierającej dech w piersiach witryny internetowej. Wykonując kolejne ćwiczenia, poznasz i opanujesz niezwykłe możliwości Flasha CS3. Jeśli nie przepadasz za długimi opisami teoretycznymi, to właśnie książka dla Ciebie, ponieważ każde zagadnienie przedstawione jest w postaci ilustracji i krótkich, konkretnych objaśnień, co sprawi, że sprawnie i szybko zrealizujesz swój pierwszy projekt!

- Przygotowanie plików i struktury witryny
- Projekt graficzny witryny
- Praca z elementami tekstowymi
- Import obiektów
- Wykorzystywanie symboli
- Tworzenie animacji za pomocą listwy czasowej

0.2 a 2 1

- Projektowanie mechanizmów nawigacyjnych
- · Pobieranie danych z zewnętrznych plików
- Obróbka cyfrowego wideo
- Publikowanie witryny w sieci

Poznaj techniki tworzenia prezentacji internetowych we Flashu

wprowadzenie			7
witryna, którą stworzymy układ książki witryna internetowa towarzysząca	8 10	poznaj Flasha informacje dodatkowe	13 19
książce	12		
1. przygotowanie plików tworzącyc	ch witryn	ę	21
definiowanie struktury katalogów tworzenie głównego pliku witryny ustawianie właściwości dokumentu zapisywanie pliku	22 23 24 25	przestrzeń robocza zapisywanie zestawu kolorów informacje dodatkowe	26 27 28
2. projektowanie układu graficzne	go		29
ustawianie linii pomocniczych rysowanie tła rysowanie kształtów wbudowanych	30 31 33	edytowanie kształtów wbudowanych dodawanie wypełnień gradientowych	34 35
3. dodawanie i stylizowanie tekstu			39
wstawianie pojedynczego wiersza tekstu tekst o ustalonej szerokości	40 42	zmiana atrybutów pola tekstowego wstawianie łącza typu e-mail	43 44
4. praca z zaimportowanymi obiek	tami		45
grafika wielokrotnego użytku importowanie obrazów wektorowych organizowanie pracy z symbolami tryb edytowania symbolu przekształcanie obiektów hierarchia obiektów organizowanie za pomocą warstw	46 48 49 50 51 52 53	przenoszenie obiektów między warstwami importowanie map bitowych dodawanie warstwy maski edytowanie maskowanych obiektów informacje dodatkowe	54 55 56 57 58
5. wykorzystanie listwy czasowej o	do organi	zacji witryny	59
importowania z programu Adaba		dodawanio klatok	61

spis treści

6. tworzenie animacji

tworzenie automatycznej animacji	72	wyświetlanie podglądu filmu
odtwarzanie animacji we Flashu	74	dodawanie efektu przejścia
animowanie filtrów efektów	75	sterowanie odtwarzaniem klipów
dodawanie efektów listwy czasowej	76	filmowych
kopiowanie i wklejanie ruchu	83	dodawanie zachowań
wycinanie i wklejanie klatek	84	informacje dodatkowe
wstrzymywanie odtwarzania animacji	86	

7. tworzenie mechanizmu nawig	jacji		95
tworzenie działów witryny	96	powielanie przycisków	108
tworzenie przycisków	98	układanie przycisków	112
podgląd działania przycisku	102	dołączanie skryptów	113
animowanie stanu przycisku	103	informacje dodatkowe	114
dołączanie dźwięku do przycisku	107	-	

8. wypełnianie działów witryny za	wartościa	1	115
importowanie symboli aktualizowanie symboli tworzenie pola wprowadzania tekstu	116 117 119	stosowanie komponentów interfejsu użytkownika wiązanie danych do interfejsu	132
dynamiczne ustawianie tekstu tworzenie przewijanego tekstu	121 124	użytkownika ustawianie interakcji interfejsu	134
formatowanie tekstu HTML formatowanie tekstu za pomocą CSS ładowanie plików XML	128 128 129	adowanie zewnętrznych filmów komponenty formularzy karnacje i wygląd	138 141 142 145
9. wideo we Flashu			147
obszar odtwarzania wideo importowanie wideo wyzwalacze punktów kontrolnych	148 150 153	nawigacja po punktach kontrolnych informacje dodatkowe	154 156
10. publikowanie witryny			157
ustawienia pliku SWF ustawienia HTML	158 160	przygotowanie plików do przesłania na serwer	162
skorowidz			163

spis treści



Zapewne domyślasz się, że listwa czasowa wykorzystywana jest do tworzenia animacji w filmie Flasha. Ma ona jednak również inne zastosowania.

Klatka może reprezentować nie tylko upływającą chwilę animacji, gdy obiekt porusza się po scenie, ale także statyczny punkt filmu, do którego możemy przechodzić podczas odtwarzania. W procesie tworzenia filmów Flasha klatki wykorzystujemy jako etapy animacji, punkty odniesienia i elementy ułatwiające organizację całego projektu.

W tym rozdziale poznasz sposoby pracy z różnymi rodzajami klatek i nauczysz się nadawać im nazwy, aby łatwiej było się do nich odwoływać. Zyskasz także umiejętność sterowania przebiegiem odtwarzania filmu. Dowiesz się, jak:



Stosować filtry, by uzyskać efekty wizualne.

59

cą języka ActionScript.

wykorzystanie listwy czasowej do organizacji witryny

importowanie z programu Adobe Illustrator

Przygotowaliśmy już szkielet projektu. Teraz przyszedł czas na opracowanie głównej strony naszej witryny. Najpierw dodane zostaną elementy przygotowane w programie Adobe Illustrator. Flash oferuje wiele możliwości importowania warstw i obiektów. Wybierzemy te sposoby, które będą najlepsze dla danych obiektów.

Wyłącz linie pomocnicze, wybierając z menu *View* (widok) pozycję *Guides/Show Guides* (linie pomocnicze/pokaż linie pomocnicze) lub wciskając klawisze [[]] ([]]] ([]]] w MacOS).

1 Korzystając z listwy czasowej, zmień nazwę istniejącej warstwy na background.

2 Dodaj nową warstwę i pozostaw bez zmian jej nazwę *Layer 2 —* zmienimy ją później.

3 Dodaj kolejną warstwę i nadaj jej nazwę actions.

5 Z menu *File* (plik) wybierz polecenie *Import/Import to Stage* (importuj/importuj na scenę). W oknie dialogowym importowania przejdź do folderu *development_files*. Zaznacz plik *T_Blooms Home Content.ai* i kliknij przycisk *Open* (otwórz).

Pojawi się okno dialogowe *Import "T_Blooms Home Content.ai" to Stage*, w którym opcje importowania można dostosować do własnych potrzeb.

W sekcji *Object Options* (opcje obiektu) okna dialogowego wyświetlane są wszystkie warstwy i obiekty znajdujące się w pliku Illustratora.

Wskaż warstwę *text for animation*, a w sekcji *Layer import options* (opcje importowania warstwy) okna dialogowego zaznacz pole *Create movie clip* (utwórz klip filmowy). W polu *Instance name* (nazwa instancji) wpisz Text_Animations. W kontrolce *Registration* (punkt zaczepienia) kliknij środkowy kwadrat. Warstwa zawiera trzy bloki tekstu, które zostaną wykorzystane w animacji. Dzięki zaimportowaniu ich do klipu filmowego zaoszczędzimy nieco czasu na późniejszym etapie pracy.

4 Kliknij warstwę *Layer 2*, aby stała się aktywna.

Import "T_Blooms Home Content.ai" to Sta Check Illustrator layers to import Laver import options for "text for animation 2 Import as bitmap V capture т V т Create movie dip memories т Instance name: Text_Animations image and boilerplate text Registration: °e bouquet_home.psd



Nakaż, by trzy obiekty tekstowe były importowane jako tekst do edycji (ang. *Editable Text*). - - - - -

Zaznacz warstwę image and - boilerplate text. Zaznacz pole Create movie clip i nadaj instancji nazwę Image_and_Text.

Wskaż plik bouquet_home.psd • i zaznacz pole Import as Bitmap (importuj jako mapę bitową), aby połączyć podrzędne elementy w jeden obraz.

Usuń zaznaczenie z pola umieszczonego – obok warstwy *mock-up from creative*, tak by warstwa nie została zaimportowana.

W polu *Convert layers to* (zamień warstwy na) ustaw pozycję *Single Flash* **_ _** *_ Layer* (pojedyncza warstwa Flasha).

Usuń zaznaczenie z pozostałych pól i kliknij przycisk *OK*.

Wykorzystując narzędzie *Selection*, przeciągnij grafikę na właściwe miejsce.





Spraw, by tekst zaczynający się słowami *Capture the beauty of...* został zaimportowany jako obrys wektorowy (ang. *Vector Outline*).



Nazwa warstwy zmieniła się na odpowiadającą nazwie pliku, który zaimportowaliśmy. Zmień ją na home content.

W panelu biblioteki został utworzony folder T_Blooms Home Content.ai. Zmień jego nazwę na Home Parts.

W ramach "sprzątania" przeciągnij pozycje *bouquet_large.jpg* i *Masked Bouquet* do folderu *Framework Parts*.

Do końca tej książki nie pojawią się już instrukcje dotyczące organizowania symboli. Pamiętaj jednak przez cały czas o wcześniej opisanych technikach ich gromadzenia.

wykorzystanie listwy czasowej do organizacji witryny

wykorzystanie listwy czasowej do organizacji witryny

Z pewnością zauważyłeś już, że czasami trudno zidentyfikować lub sprawdzić zaznaczony obiekt ze względu na inne, otaczające go obiekty. Istnieją dwa rozwiązania tego problemu — wyświetlanie obrysu (ang. Outline Display) i kolorowe zakreślenia (ang. Colored Highlights).

Kliknięcie *kolorowych ikonek* z prawej strony kolumny warstw na listwie czasowej powoduje wyświetlenie obiektów danej warstwy w trybie *wyświetlania obrysu*.

Na warstwie background kliknij zieloną ikonkę. • •

Łatwo zauważyć, że obiekty w naszym projekcie wyświetlane są teraz w postaci obrysów, a kolor *** * *** obrysu odpowiada kolorowi ikonki dla danej warstwy.

Kliknij jeszcze raz tę samą ikonkę, by wyłączyć tryb

Koloru z trybu wyświetlania obrysu mo

Koloru z trybu wyświetlania obrysu możesz użyć także do zakreślenia zaznaczonych obiektów.

Aby otworzyć okno dialogowe *Preferences* (ustawienia), z menu *Edit* (edycja) wybierz pozycję *Preferences* (ustawienia) (*Flash/Preferences* w MacOS).

Na liście *Category* (kategorie) wybierz pozycję *General* (ogólne).

Ustawienie *Highlight color* (kolor zakreślenia) zmień na *Use layer color* (użyj koloru warstwy).

Kliknij przycisk OK.

Trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, kliknij obraz z bukietem i symbol *Framework*, aby zaznaczyć oba obiekty.

 Zwróć uwagę na to, że kolor zakreślenia obrazu z bukietem odpowiada kolorowi warstwy home content, natomiast kolor symbolu background — kolorowi warstwy background.



wyświetlania obrysu.



d actions	3•3	•	¦ ∦intro		□ ^{⊳hor}	me
home content	•	•			•	
J background	2.	- N				
B 4 B 8		1	5 4 9	1 1 1	I [·]	1
Scene 1						
		100	1			
PERSONAL PROPERTY IN	200	12	a) 115	700	00	BC.

obrysy i zakreślenia

wykorzystanie listwy czasowej do organizacji witryny

dodawanie cienia

Warto poprawić nieco wygląd grafiki umieszczonej w projekcie. Aby to uzyskać, do obramowanego obrazu z bukietem dodamy filtr *Drop Shadow* (rzuć cień). Przejdź do trybu edytowania symbolu *image and boilerplate text*.

Kliknij na zewnątrz sceny, poza obrazkami i tekstem, aby zdjąć z nich zaznaczenie. Kliknij obramowany obraz z bukietem.

W panelu właściwości przejdź do zakładki *Filters* (filtry). Zauważ, że filtry mogą być stosowane jedynie do tekstu, klipów filmowych lub przycisków, więc trzeba przekonwertować zaznaczony obiekt na symbol.

Z menu *Modify* (modyfikuj) wybierz polecenie *Convert to Symbol* (konwertuj na symbol). W oknie dialogowym nadaj mu nazwę Framed Bouquet, jako typ ustaw *Movie Clip* (klip filmowy) i kliknij przycisk *OK*.

Teraz zaznaczony jest symbol, więc możemy kliknąć przycisk *Add Filter* (dodaj filtr) umieszczony w zakładce *Filters* i z rozwijanej listy wybrać pozycję *Drop Shadow* (rzuć cień).

W zakładce pojawią się nowe kontrolki służące do modyfikowania wyglądu cienia. Ustaw je tak, jak na poniższym rysunku:

Strength (siła): 40 Blur (rozmycie): 10 Color (kolor): czarny - Angle (kat): 75 Properties | Filters × | Palameters 2- 68 Blur X: 10 Color: Knockout Pozostałe opcje V Drop Shadow Inner shadow Blur Y: 10 zostaw nieza-Hide object Strength: 40 Angle: 75 znaczone. Distance: 8 Quality: Low i. design, preserving the flow rs from that memorable day

Quality (jakość): Low (niska) Distance (odległość): 8

Wyjdź z trybu edytowania symbolu poprzez podwójne kliknięcie na zewnątrz prostokąta ograniczającego obraz lub wybranie pozycji *Scene 1* w pasku edycji.

Teraz obraz rzuca delikatny cień, który dodaje głębi i wzbogaca wygląd projektu.



63

dodawanie klatek

W tej chwili film składa się z jednej klatki. Te klatki, które widzisz na listwie czasowej, są dostępne, ale jeszcze niezdefiniowane. Zdefiniujemy więc kilka klatek, aby ułożyć elementy filmu i przygotować się do dodania animacji, co zostanie omówione w następnym rozdziale (patrz "Informacje dodatkowe" na stronie 69).



wykorzystanie listwy czasowej do organizacji witryny



Tła nie ma, ponieważ klatka nr 15 nie została zdefiniowana na warstwie *background*. Dodaj tę klatkę, powtarzając kroki, które wykonałeś podczas definiowania klatki na warstwie *home content*.

Wstaw klatkę nr 15 na warstwie actions.

Zwróć uwagę, że pod listwą czasową wyświetlany jest *numer bieżącej klatki*. Przydaje się to w sytuacji, gdy masz problem z określeniem, w której klatce aktualnie dokonujesz zmian.



Na każdej warstwie masz teraz 15 klatek. Dodaj jeszcze pięć klatek do wszystkich warstw jednocześnie.

Kliknij jedną z klatek na warstwie *actions* i przeciągnij kursor w dół, na warstwę *background*, zaznaczając tę samą klatkę na wszystkich trzech warstwach. Pięciokrotnie wybierz pozycję *Frame* (klatka) z menu *Insert/Timeline* albo tyle samo razy naciśnij klawisz [^{F5}].

Teraz dodane zostaną klatki kluczowe, które pozwolą zmieniać zawartość warstwy przy przejściu z jednego miejsca listwy czasowej do drugiego.

Kliknij klatkę nr 11 na warstwie *home content* i z menu *Insert/Timeline* (wstaw/listwa czasowa) wybierz pozycję *Keyframe* (klatka kluczowa).



Trzeba to zrobić, ponieważ później dodany tu zostanie animowany tekst, który będzie wyświetlany po pierwszym załadowaniu filmu. Klatka kluczowa nr 1 będzie zawierała animowany tekst, a w tej z numerem 11 będzie znajdować się tekst statyczny.

wykorzystanie listwy czasowej do organizacji witryny

dodawanie etykiet do klatek

Etykiety pozwalają przypisywać klatkom nazwy, dzięki którym można się później do nich odwoływać (patrz "Informacje dodatkowe" na stronie 69).



Na listwie czasowej kliknij klatkę kluczową nr 1 na warstwie *actions*.

W panelu właściwości wprowadź nazwę intro do pola tekstowego *Frame Label* (etykieta klatki).

Pole *Label Type* (typ etykiety) zostaw ustawione na *Name* (nazwa).

Zwróć uwagę, że na listwie czasowej w klatce kluczowej nr 1 widnieje teraz *chorągiewka*, która sygnalizuje, że ta klatka ma etykietę. Ponadto, ponieważ ta klatka kluczowa rozciąga się na kilka następnych, Flash może wyświetlić etykietę na listwie czasowej.



sterowanie listwą czasową

Domyślnie głowica w filmie Flasha przechodzi przez wszystkie klatki umieszczone na listwie czasowej w nieskończonej pętli. Możemy to jednak zmienić, używając akcji przypisanych do klatek i przycisków. Pozwala to sterować głowicą odtwarzającą film (patrz "Informacje dodatkowe" na stronie 70).

Zatrzymamy głowicę na klatce o etykiecie intro, dodając akcję stop.

Na warstwie actions kliknij klatkę o etykiecie intro.

W obszarze dokowania kliknij przycisk *Actions* (akcje), by otworzyć panel *Actions*.



Zwróć uwagę na dwie sprawy:

Na listwie czasowej w klatce kluczowej pojawiła się literka *a*, co oznacza, że znajduje się w niej kod ActionScript.



Gratuluję! W ten sposób wykorzystałeś język ActionScript do sterowania odtwarzaniem filmu!



Dodawanie klatek (strona 64)

- Każdy film Flasha zawiera wiele listew czasowych. Każda scena ma główną listwę czasową i każdy symbol ma własną, niezależną listwę czasową, o czym mogliśmy się przekonać podczas tworzenia tła. Każda warstwa na scenie lub w symbolu również ma listwę czasową. W złożonych filmach Flasha, takich jak ten, który właśnie tworzymy, najlepiej wykorzystać główną listwę czasową sceny do potrzeb organizacyjnych i strukturalnych, a listwy czasowe w symbolach do tworzenia animacji.
- Na listwie czasowej definiujemy dwa rodzaje klatek — podstawowe i kluczowe. W klatkach kluczowych znajduje się cała nasza praca. Za każdym razem, gdy chcemy ręcznie zmienić zawartość klatki, musimy to robić w klatce kluczowej. Zwykłe klatki stanowią coś, co nosi nazwę zasięgu klatki kluczowej (klatki pomiędzy daną klatką kluczową a następną klatką kluczową). Zwykłe ramki są po prostu klonami poprzedzającej je klatki kluczowej.
- Domyślnie pierwsza klatka na listwie czasowej jest klatką kluczową.
- Jeśli zmieniamy obiekt w zwykłej klatce, tak naprawdę dokonujemy zmiany w klatce kluczowej i wszystkich klatkach w jej zasięgu. Zmiana zawartości jakiejś klatki może być brzemienna w skutki. Jeśli myśleliśmy, że modyfikujemy tylko jedną klatkę,

a pół godziny później zorientowaliśmy się, że tak naprawdę zmodyfikowaliśmy 15 klatek, efekt może być opłakany. Pamiętajmy zatem, aby zawsze edytować klatkę kluczową.

 Na listwie czasowej klatki kluczowe oznaczone są kropką. Pełna kropka oznacza, że klatka kluczowa ma jakąś zawartość, a pusta kropka, że dana klatka jest pusta. Ostania klatka zasięgu oznaczona jest pustym prostokątem.

Dodawanie etykiet do klatek (strona 66)

 Kiedy w filmie używamy wielu listew czasowych, przesuwamy obiekty z miejsca na miejsce albo dodajemy lub usuwamy klatki, trudno jest zapamiętać numery klatek zawierajacych określony obiekt, którego poszukujemy lub do którego chcemy się odwołać z innego miejsca filmu. Jeśli poszukiwany obiekt znajdował się w klatce kluczowej nr 70, ale do listwy czasowej dodaliśmy 8 klatek, klatka kluczowa zmieni numer na 78. Jeśli przyciski lub inne klipy filmowe odwoływały się do klatki o tym numerze, musimy pamiętać, aby po modyfikacji odszukać je i zamienić 70 na 78. Możemy jednak nadać klatce kluczowej etykietę important frame (ważna klatka) — wówczas jej numer nie zmieni się w czasie tworzenia projektu i wszystkie odwołania do niej pozostaną prawidłowe.

 Czesto podczas tworzenia projektów we Flashu klatki po klatce kluczowej wstawia sie tylko po to, aby można było wyświetlić jej etykiete, co ułatwia lokalizacie określonych miejsc na listwie czasowej. Na naszej listwie czasowej jedynymi klatkami, które beda oglądane przez użytkowników, są na razie te o numerach 1 i 11 — pozostałe zostaną pominiete. Będziesz miał okazje zrozumieć to lepiej, gdy w dalszej części książki przejdziemy do zagadnień tworzenia animacii i systemu nawigacji sterowanego za pomocą skryptów ActionScript.

Sterowanie listwą czasową (strona 67)

- Aby ułatwić sobie organizację projektu, do każdej listwy czasowej dodaliśmy pustą warstwę o nazwie actions. Jest ona używana tylko do etykietowania i na potrzeby kodu ActionScript. Dzięki niej oddzielamy część funkcjonalną filmu od jego części wizualnej, co ułatwia śledzenie właściwości klatek.
- ActionScript to potężny język skryptowy Flasha, umożliwiający programistom sterowanie odtwarzaniem, dodawanie złożonych interakcji, a nawet tworzenie dużych aplikacji. Chociaż język ten uważa się za prosty w użyciu, ci, którzy nie są programistami, wcale nie muszą tak sądzić.

We Flashu mamy do dyspozycji kilka narzędzi pomagających nowicjuszom w tworzeniu skryptów, na przykład *Script Assist* (asystent skryptu). Jednak używanie tego narzędzia nie zwalnia nas ze znajomości i zrozumienia podstawowych zasad i mechanizmów działania języka ActionScript.

W tej książce wykorzystywane są dwa podejścia do zagadnień wymagających użycia tego języka programowania. Dzięki ręcznemu wpisywaniu kodu ActionScript mamy szansę nauczyć się podstaw, natomiast korzystanie z asystenta skryptu pozwala bez przeszkód zrealizować niektóre zadania.

W wersji Flash CS3 Professional wprowadzono nową wersję języka programowania ActionScript 3 (AS3). Głównymi odbiorcami AS3 są oczywiście programiści tworzący złożone aplikacje we Flashu oraz programie Adobe Flex — siostrzanej aplikacji Flasha. Złożoność nowej wersji języka i wiedza wymagana do jego wykorzystania wykraczają jednak poza zakres tej książki.

ActionScript 2 lepiej sprawdza się w akcjach opartych o listwę czasową, takich jak animacje, sterowanie listwą czasową czy ładowanie statycznej zawartości zewnętrznej. Są to akcje wykorzystywane w naszym projekcie, więc w niniejszej publikacji wykorzystana została ta właśnie wersja języka.