helion.pl

እ Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

እ Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

እ Twój koszyk

Dodaj do koszyka

>>> Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

እ Czytelnia

 Fragmenty książek online

እ Kontakt

Helion SA ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel. 032 230 98 63 e-mail: helion@helion.pl © Helion 1991-2008

Tworzenie stron WWW we Flashu CS4/CS4 PL. Projekty

Autor: <u>David Morris</u> Tłumaczenie: Aleksander Lamża ISBN: 978-83-246-2455-3 Tytuł oryginału: <u>Creating a Web Site with</u> Flash CS4: Visual QuickProject Guide Format: B5, stron: 176



Poznaj najważniejsze narzędzia Flasha i twórz efektowne serwisy internetowe

- · Jak szybko zbudować efektowną witrynę we Flashu?
- · Jak sprawnie dodawać i modyfikować elementy witryny?
- · Jak przygotować pliki do przesłania na serwer?

Adobe Flash CS4 zapewnia sprawną integrację animacji z witryną oraz umożliwia obsługę obiektów 3D. To wszystko sprawia, że jest on doskonałym narzędziem do tworzenia rozbudowanych i efektownych serwisów WWW. I chociaż bogactwo elementów sterujących tej aplikacji może na pierwszy rzut oka wydawać się przytłaczające, z podręcznikiem "Tworzenie stron WWW we Flashu CS4/CS4 PL. Projekty" obsługa najważniejszych mechanizmów i funkcji Flasha staje się naprawdę prosta.

Niniejsza książka została skonstruowana w oparciu o unikatową metodę nauki nowych technologii, tak abyś mógł szybko stworzyć interesującą wizualnie witrynę bez potrzeby przedzierania się przez gąszcz technicznych szczegółów. Korzystając z przewodnika, dowiesz się, w jaki sposób zaprojektować układ graficzny witryny, na czym polega stylizowanie tekstu, jak wykorzystać oś czasu i tworzyć mechanizmy nawigacji. Dzięki temu podręcznikowi z łatwością wykonasz konkretny projekt w ciągu kilku godzin i nauczysz się korzystać z podstawowych narzędzi Flasha.

- Tworzenie głównego pliku witryny
- Projektowanie układu graficznego
- · Rysowanie i edytowanie kształtów wbudowanych
- · Dodawanie i edytowanie wypełnień gradientowych
- Praca z zaimportowanymi obiektami
- Wykorzystanie osi czasu do organizacji witryny
- Dodawanie i modyfikacja animacji
- Tworzenie mechanizmów nawigacji
- · Stosowanie komponentów interfejsu użytkownika
- · Wideo we Flashu
- Publikacja witryny

Z tym podręcznikiem z łatwością poskromisz Flasha i szybko stworzysz efektowną witrynę

wprowadzenie

witryna, którą stworzymy	8	poznaj flasha	13
układ książki	10	następny krok	19
witryna internetowa		informacje dodatkowe	20
towarzysząca książce	12		

1. przygotowanie plików tworzących witrynę			
definiowanie struktury katalogów	22	przygotowanie przestrzeni roboczej	26
tworzenie głównego pliku witryny	23	zapisywanie zestawu kolorów	27
ustawianie właściwości dokumentu	24	informacje dodatkowe	28
zapisywanie pliku	25		

2. projektowanie układu graficznego witryny			29	
ustawianie linii pomocniczych	30	edvtowanie kształtów wbudowanych	34	
rysowanie tła	31	dodawanie wypełnień gradientowych	35	
rysowanie kształtów wbudowanych	33	edytowanie wypełnień gradientowych	36	

3. dodawanie i stylizowanie tekstu			39
wstawianie pojedynczego		zmiana atrybutów pola tekstowego	43
wiersza tekstu	40	wstawianie łącza typu e-mail	44

4. praca z zaimportowanymi obiektami

tekst o ustalonej szerokości

organizowanie za pomocą warstw orzenoszenie obiektów niędzy warstwami mportowanie map bitowych dodawanie warstwy maski edytowanie maskowanych obiektów nformacie dodatkowe
nformacje dodatkowe
כ ר ג ג

spis treści

spis treści

5. wykorzystanie osi czasu do organizacji witryny			
importowanie z programu adobe illustrator obrysy i podświetlenia klatki i klatki kluczowe	64 66 67	dodawanie etykiet do klatek sterowanie osią czasu informacje dodatkowe	69 70 73
6. umieszczanie animacji w witrynie	B		75
predefiniowane ustawienia ruchu właściwości animacji tworzenie animacji kształtu korzystanie z narzędzia obrót 3d modyfikowanie animacji ruchu zapisywanie ustawień ruchu	76 78 79 81 82 83	edytor ruchu zmiana rozmieszczenia klatek wstrzymywanie odtwarzania animacji wyświetlanie podglądu filmu sterowanie klipami filmowymi informacje dodatkowe	84 87 90 91 92 94
7. tworzenie mechanizmu nawigacji	i		97
tworzenie działów witryny tworzenie przycisków podgląd działania przycisku animowanie stanu przycisku dołączanie dźwięku do przycisku	98 100 104 105 109	powielanie przycisków układanie przycisków dołączanie skryptów informacje dodatkowe	110 114 115 116

8. wypełnianie działów witryny zawartością

importowanie symboli	118
aktualizowanie symboli	119
tworzenie pola wprowadzania tekstu	121
dynamiczne ustawianie tekstu	124
tworzenie przewijanego tekstu	127
ładowanie plików html	
i przypisywanie im stylów	129
ładowanie plików xml	132
stosowanie komponentów	
interfejsu użytkownika	135

wiązanie danych	
do interfejsu użytkownika	137
ustawianie interakcji	
w interfejsie użytkownika	141
ładowanie zewnętrznych filmów	144
komponenty formularzy	145
informacje dodatkowe	148

117

spis treści

9. wideo we flashu			149
obszar odtwarzania wideo importowanie wideo	150 152	wyzwalacze punktów kontrolnych	155
10. publikowanie witryny			159
ustawienia pliku swf ustawienia html	160 162	przygotowanie plików do przesłania na serwer	164

skorowidz

165



projektowanie układu graficznego witryny

Naszym pierwszym zadaniem w procesie tworzenia witryny będzie wykonanie projektu układu graficznego, w którym będziemy prezentować jej zawartość. O układzie graficznym można myśleć jak o aranżacji scenografii w filmie — musimy zatem ustawić tło, zdefiniować różne obszary i uatrakcyjnić wygląd. Przy okazji nauczymy się używać wielu podstawowych funkcji Flasha. Poniżej wyszczególniono kilka czynności, które zostaną tu omówione.

Tworzenie i modyfikowanie *wypełnień radialnym gradientem*. Rysowanie i modyfikowanie *kształtów wbudowanych*.



Używanie *narzędzi rysujących* do tworzenia elementów układu graficznego.

- Umieszczanie linii pomocniczych wskazujących obszary układu graficznego i pomagających rozmieszczać jego poszczególne elementy.
- Tworzenie i modyfikowanie wypełnień
 liniowym gradientem.

ustawianie linii pomocniczych

Dzięki liniom pomocniczym możemy w prosty sposób definiować obszary na stole montażowym, a także ułatwić sobie układanie obiektów. Zanim zaczniemy rysować tło, dodamy kilka linii pomocniczych. Aby upewnić się, że umieszczamy je w odpowiednich miejscach, użyjemy rozwiniętego panelu *Info (Informacje*), dostępnego dla wielu czynności.

1 Kliknij ikonkę podwójnej strzałki na górze obszaru dokowania, aby rozwinąć panele.

2 Aby otworzyć panel Info (Informacje), w grupie paneli Align/Info/Transform (Wyrównaj/ Informacje/Przekształć) kliknij zakładkę Info (Informacje).

3 Aby włączyć wyświetlanie linijek wzdłuż lewej i górnej krawędzi stołu montażowego, z menu *View (Widok)* wybierz pozycję *Rulers* (*Linijki*).

4 Wciśnij przycisk myszy i przeciągnij linię pomocniczą z poziomej (górnej) linijki. Obserwuj panel *Info* (*Informacje*) — gdy współrzędna Y wskaźnika myszy będzie wynosiła 75, puść przycisk. Przeciągnij na stół montażowy jeszcze dwie linie pomocnicze i ustaw je na pozycjach 95 i 475. W zależności od rozdzielczości ekranu, ustawień myszy i stopnia powiększenia możesz mieć problemy z ustawieniem linii pomocniczych w miejscach o podanych wyżej współrzędnych. Postaraj się umieścić je tak dokładnie, jak to tylko możliwe.





5 Upewnij się, że opcja Snap to Guides (Przyciągaj do linii pomocniczych) jest włączona. Z menu View (Widok) wybierz pozycję Snapping (Przyciąganie). W podmenu sprawdź, czy opcja Snap to Guides (Przyciągaj do linii pomocniczych) jest zaznaczona. Jeśli nie, kliknij Snap to Guides (Przyciągaj do linii pomocniczych), aby ją włączyć.

6 Ustaw takie powiększenie, aby był widoczny cały stół montażowy.

Stół montażowy został podzielony na obszary, możemy wiec rozpoczać rysowanie obiektów, które będą służyć jako tło naszej witryny.

Alpha: 100

1 Z panelu *Tools* (*Narzędzia*) wybierz narzędzie Rectangle (Prostokąt).

2 Kliknij przycisk Stroke color (Kolor obrysu).

3 W okienku palety kolorów przesuń kursor w kształcie pipety nad średnio intensywny fioletowy i kliknij, aby go wybrać.

4 Kliknij przycisk Fill color (Kolor wypełnienia) i z próbek kolorów wybierz biały (#FFFFF).

5 Kliknij przycisk Object Drawing (Rysowanie obiektów), aby włączyć tę opcję.

6 Ustaw kursor w lewym górnym rogu stołu montażowego. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij prostokąt do prawego dolnego rogu stołu montażowego.

rysowanie tła

N N N Q P & T \ □ 2

1. 9 8. 3. 9 0 2 9 9

#994499

TOOLS

Jeżeli nie udało Ci się dokładnie narysować prostokąta, możesz wprowadzić poprawki dotyczące jego położenia i rozmiaru. W panelu właściwości możesz zmienić wartości w polach W: (Sz:), H: (W:), X: i Y:. Wciśnij przycisk myszy na wartościach i przeciągnij, aby je zwiększyć lub zmniejszyć; możesz również kliknąć odpowiednie pola i ręcznie wpisać prawidłowe wartości. Prostokąt powinien mieć wymiary 780×600 pikseli. Jego prawidłowe położenie to X = 0 i Y = 0.

7 Aby usunąć zaznaczenie prostokąta, z menu Edit (Edytuj) wybierz polecenie Deselect All (Odznacz wszystko).





Przystępując do prac nad kolejnym elementem tła, upewnij się, że wcześniej utworzony prostokąt nie jest zaznaczony, wybrane jest narzędzie *Rectangle* (*Prostokąt*) i włączona opcja *Object Drawing* (*Rysowanie obiektów*).

1 Kliknij przycisk zmiany koloru obrysu.

2 W oknie palety kolorów kliknij przycisk *None* (brak koloru) umieszczony blisko prawego górnego rogu.



Drawing object

Y: 475

H: 125.0

PROPERTIES

ĕð

POSITION AND SIZE

V FILL AND STROKE

X: 0.0

W: 780.0

3 Kliknij przycisk zmiany koloru wypełnienia i wybierz dowolny kolor, ponieważ i tak za chwilę go zmienimy.

> 4 Ustaw kursor na lewej krawędzi stołu montażowego, nad linią pomocniczą umieszczoną w pozycji 75. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij prostokąt do prawej krawędzi stołu montażowego oraz do linii pomocniczej znajdującej się na pozycji 95.

Jeżeli trzeba, w panelu właściwości ustaw wymiary (780×20) i położenie (0, 75).

5 Narysuj kolejny prostokąt o wymiarach *780×125* i położeniu (*0*, *475*).

6 Aby usunąć zaznaczenie prostokąta, z menu *Edit* (*Edytuj*) wybierz polecenie *Deselect All* (*Odznacz wszystko*).



rysowanie kształtów wbudowanych

Ostatni element tła będzie specjalnym obiektem, nazywanym *kształtem wbudowanym*. Są to obiekty, których ustawienia można zmieniać w panelu właściwości. Pozwala to na precyzyjne sterowanie rozmiarem, zaokrągleniem wierzchołków i innymi właściwościami kształtu w dowolnym momencie po utworzeniu obiektu, bez konieczności ponownego rysowania.

Zastosujemy zaokrąglanie wierzchołków prostokąta, aby utworzyć element przypominający zakładkę.

1 W przyborniku wciśnij i przytrzymaj przycisk narzędzia *Rectangle* (*Prostokąt*). Z rozwijanego menu wybierz narzędzie *Rectangle Primitive* (*Prostokąt*; ikonka z dodatkowymi punktami na wierzchołkach).



2 Kliknij *przycisk zmiany koloru obrysu* i wybierz zdefiniowany wcześniej średnio intensywny fioletowy.



4 Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij kursor *do góry* i *na prawo*. Wysokość i szerokość prostokąta nie są w tej chwili istotne, ich ustawieniem zajmiesz się w następnym rozdziale.

edytowanie kształtów wbudowanych

Wierzchołki prostokąta zmienia się, przeciągając uchwyty ich zaokrąglenia lub wpisując wartości w polach Corner Radius (Promień narożnika prostokąta) w panelu właściwości. Skorzystamy z obu możliwości.

1 Z przybornika wybierz narzędzie Selection (Zaznaczenie).

2 Wciśnij lewy przycisk myszy na jednym z uchwytów zaokrąglenia wierzchołków i przeciągnij w dowolnym kierunku wzdłuż krawędzi prostokąta. Pojawią się linie pomocnicze obrazujące stopień zaokrąglenia wierzchołków.



Zwróć uwagę na to, że wszystkie cztery wierzchołki prostokąta zostały zaokrąglone w tym samym stopniu.

Aby uzyskać element przypominający zakładkę, musimy zaokrąglić tylko lewy i prawy górny wierzchołek.

W panelu właściwości możesz zobaczyć, że zmieniła się wartość tylko w jednym polu zaokraglania wierzchołków, a pozostałe trzy pola pozostają nieaktywne (wyszarzone).

4 Kliknij ikonkę Lock (Powiąż elementy sterujące promieniem narożnika) oznaczoną ogniwem łańcucha, aby odblokować powiązania między czterema wierzchołkami.

Dzięki temu będziemy mieli możliwość zmiany zaokrąglenia każdego z wierzchołków oddzielnie.

5 Zmień wartości zaokrąglenia dwóch dolnych wierzchołków na 0, tak aby znów stały się zwykłymi, "ostrymi" rogami.











dodawanie wypełnień gradientowych

Teraz dodamy wypełnienia gradientowe, w których kolory stopniowo przechodzą z jednego w inny. Dzięki temu scena zyska atrakcyjny wygląd.

Z przybornika wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczenie*) i kliknij prostokąt umieszczony między liniami pomocniczymi z pozycji 75 i 95, aby go zaznaczyć. Wciśnij klawisz *Shift* i kliknij prostokąt, który narysowałeś pod linią pomocniczą w pozycji 475, a także prostokąt o wyglądzie zakładki, aby dodać je do zaznaczenia.



W panelu pojawi się nowy element sterujący — pasek definicji gradientu wraz ze znajdującymi się poniżej wskaźnikami, które określają każdy kolor występujący w gradiencie.

Po podwójnym kliknięciu wskaźnika na *lewym* końcu paska definiującego gradient otworzy się okienko palety kolorów. Wybierz wcześniej zdefiniowany średnio intensywny fioletowy.

Prostokąty są teraz wypełnione gradientem przechodzącym od koloru fioletowego do białego. Gradient nie jest jednak ustawiony w odpowiednim kierunku. Zaraz to zmienimy.

- Po zaznaczeniu trzech prostokątów przejdź do panelu Color (Kolor) i naciśnij przycisk wyboru koloru wypełnienia.
- Kliknij listę rozwijaną Type (Typ)
 i wybierz pozycję Linear (Liniowe).
 Wypełnienie prostokątów zmieni się
 na gradientowe.



edytowanie wypełnień gradientowych

Narzędziem *Selection (Zaznaczenie)* kliknij poza stołem montażowym, aby wyłączyć zaznaczenie trzech prostokątów.

Z menu *View (Widok)* wybierz pozycję *Guides/Show Guides (Linie pomocnicze/Pokaż linie pomocnicze)*, aby wyłączyć wyświetlanie linii pomocniczych. Dzięki temu łatwiej nam będzie zauważyć krawędzie obiektów.

Kliknij prostokąt na dole stołu montażowego, aby go zaznaczyć.

W przyborniku wciśnij i przytrzymaj przycisk narzędzia Free Transform Tool (Przekształcanie swobodne). Z rozwijanego menu wybierz narzędzie Gradient Transform Tool (Przekształcanie gradientu).



Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij *okrągły uchwyt obrotu* w dół i do środka, aby obrócić wypełnienie o 90°.

Wciśnij klawisz *Shift*, aby ograniczyć kąt obrotu do wielokrotności 45°.

Jeśli to konieczne, dopasuj podgląd stołu montażowego, tak aby zobaczyć *kwadratowy uchwyt szerokości wypełnienia*. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij go do dolnej krawędzi prostokąta.





Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij *uchwyt punktu środkowego* nieznacznie w górę. W ten sposób podwyższysz punkt przejścia i sprawisz, że więcej białej

powierzchni będzie znajdować się w dolnej części prostokąta.



Narzędziem *Gradient Transform (Przekształcanie gradientu*) kliknij mniejszy prostokąt umieszczony w pobliżu góry stołu montażowego.

Pojawią się trzy uchwyty edycyjne.

Przeciągnij kwadratowy uchwyt szerokości wypełnienia w kierunku punktu środkowego i zatrzymaj się w odległości około 100 pikseli od niego.

• • Obróć wypełnienie o 90°.

Powiększenie podglądu prostokąta i uchwytów przekształceń gradientu pozwoli nam na dokonywanie dokładniejszych zmian w gradiencie w kolejnych krokach. Wciśnij i przytrzymaj klawisze *Ctrl* i spacja (*Cmd* i spacja w Mac OS), by tymczasowo zmienić kursor w narzędzie *Magnify* (*Powiększenie*). Wciśnij lewy

tałceń *** * *** ch rzymaj - • • • asowo • • • • • •

przycisk myszy i przeciągnij prostokąt powiększenia tak, aby obejmował środek gradientu i prostokątne wypełnienie wraz z uchwytami. Zwolnij przycisk myszy, aby powiększyć zaznaczony fragment.



W panelu *Color* (*Kolor*) rozwiń listę *Overflow* (*Przepełnienie*) i wybierz drugą pozycję, która odpowiada za wypełnienie gradientowe typu czarny-biały-czarny. Ten rodzaj wypełnienia nadaje się do tworzenia efektów trójwymiarowych. Rozlewanie definiuje wygląd na zewnątrz granic szerokości wypełnienia. Wybrana przez nas opcja odpowiada za wypełnienie w poprzek szerokości.

Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij *kwadratowy uchwyt zmiany szerokości* w kierunku środka wypełnienia, tak aby dwie linie pomocnicze znalazły się w połowie wysokości między środkiem wypełnienia a krawędzią prostokąta.

•

Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij *uchwyt punktu środkowego* nieznacznie w górę, aby podwyższyć punkt przejścia. Dzięki temu uzyskamy efekt trójwymiarowy.



edytowanie wypełnień gradientowych cd.

Ostatnim krokiem w pracy z wypełnieniami gradientowymi stosowanymi do obiektów tła będzie zastosowanie do prostokąta o wyglądzie zakładki radialnego wypełnienia gradientowego oraz jego zmodyfikowanie.

Aby znów zobaczyć cały prostokąt, wybierz pozycję View/Magnification/100% (Widok/Powiększenie/100%), w panelu Tools (Narzędzia) włącz narzędzie Selection (Zaznaczenie) i zaznacz prostokąt, klikając go.



W panelu *Color (Kolor)* z listy rozwijanej *Type* (*Typ*) wybierz pozycję *Radial (Radialne*).

Wypełnienie zmieni się w gradient radialny.

Gradient, który widzimy — fioletowy w środku i biały na krawędziach — jest przeciwieństwem tego, co chcieliśmy uzyskać. Możemy go zmodyfikować w panelu *Color (Kolor*).

W pasku definicji gradientu wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij w prawo wskaźnik wypełniony fioletowym kolorem, zatrzymując się blisko białego wskaźnika.

Teraz biały wskaźnik przeciągnij jak najdalej w lewą stronę.

Na koniec przeciągnij fioletowy wskaźnik maksymalnie w prawo.



Po zaznaczeniu fioletowego wskaźnika zmień wartość w polu *Alpha (Alfa*) na 60%, dzięki czemu kolor stanie się półprzezroczysty i na białym tle będzie wyglądał na jaśniejszy.

W ten sposób ukończyliśmy pracę nad prostokątami.