

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

Po prostu FreeHand 10

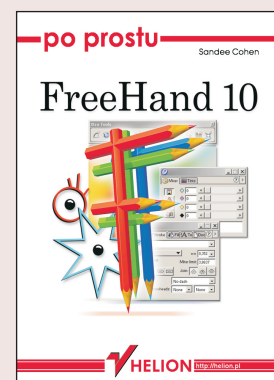
Autor: Sandee Cohen

Tłumaczenie: Kazimierz Gajewski

ISBN: 83-7197-598-8

Tytuł oryginału: [FreeHand 10 for Windows and Macintosh. Visual QuickStart Guide](#)

Format: B5, stron: 420



Dzięki książce „Po prostu FreeHand 10”:

- Poznasz zasady rządzące tworzeniem grafiki wektorowej – dowiesz się, czym są węzły, uchwyty kontrolne, krzywe, obiekty i obwiednie.
- Opanujesz narzędzia rysunkowe FreeHanda – stworzysz linie proste, obiekty geometryczne, obrysujesz rysunki bitmapowe.
- Przypiszesz tworzonym obiektom fantastyczne kontury i wypełnienia – nauczysz się korzystać z palet Stroke i Fill, stosować wypełnienia i kontury specjalne oraz efekty soczewkowe.
- Umieścisz w dokumencie tekst i sformatujesz go – wybierzesz czcionkę, wyrównanie i inne atrybuty tekstu.
- Poznasz modele barw stosowane przy tworzeniu grafiki komputerowej – dowiesz się, kiedy korzystać z modelu RGB, kiedy z modelu CMYK, a kiedy z HLS i jak używać gotowych wzorników barw.
- Przygotujesz swoją pracę do druku na drukarce oraz w profesjonalnej drukarni – dowiesz się, czym są spad, nadlewki, nauczysz się przygotowywać prace do naświetlania i druku offsetowego.
- Użyjesz FreeHanda do stworzenia animacji w formacie Macromedia Flash.
- Dowiesz się, jak zautomatyzować pracę FreeHanda i dostosować jego środowisko robocze do swoich potrzeb.

Program ten, przy całej swojej prostocie, jest jednym z najlepszych programów komputerowych przeznaczonych do tworzenia grafiki wektorowej. Umożliwia ponadto tworzenie różnych prac graficznych (jak rysunki, znaki firmowe, ilustracje), a także wprowadzanie zeskanowanych obrazów z programów takich jak Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Picture Publisher i innych, zwanych programami do grafiki rastrowej.

Wszystkie te możliwości powodują, że jest to doskonałe narzędzie do przygotowywania folderów reklamowych, projektowania okładek książek, plakatów i wykonywania wielu innych projektów graficznych. FreeHand pozwala także przygotowywać wielorakie dokumenty, np. biuletyny informacyjne, ulotki oraz wielostronicowe prezentacje o różnych rozmiarach stron.

Książka „Po prostu FreeHand 10” pomoże Ci opanować podstawowe funkcje programu, a także wskaże, jak wykorzystać talent twórczy za pomocą takiego narzędzia jak FreeHand.

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



Spis treści

Wstęp.....	13
Rozdział 1. Podstawy FreeHanda	17
Instalacja FreeHanda	18
Elementy interfejsu	20
Praca z elementami interfejsu.....	27
Wykorzystywanie elementów interfejsu	31
Panel Tools i skróty klawiszowe do narzędzi	34
Rozdział 2. Podstawy pracy z dokumentem.....	35
Podstawowe polecenia menu	36
Korzystanie z okien kreatorów.....	40
Korzystanie z systemu pomocy	41
Rozdział 3. Opcje wyświetlania.....	43
Ustawianie trybów wyświetlania elementów	44
Praca z linijkami.....	47
Praca z liniami pomocniczymi	49
Praca z siatkami.....	52
Ustawianie opcji powiększenia	54
Poruszanie się po dokumencie	56
Rozdział 4. Praca ze stronami.....	59
Regulacja wielkości i orientacji strony	60
Powielanie i dodawanie stron.....	63
Rozmieszczenie stron.....	64
Poruszanie się pomiędzy stronami	65
Zaznaczanie i usuwanie stron.....	66
Ustawianie obszaru spadów	67
Użycie stron wzorcowych	68
Rozdział 5. Narzędzia do tworzenia ścieżek.....	73
Użycie narzędzia Rectangle	75
Użycie narzędzia Ellipse	77

Użycie narzędzia Line	78
Użycie narzędzia Polygon	79
Użycie narzędzia Pencil	81
Użycie narzędzia Spiral	86
Użycie narzędzia Arc	87
Użycie narzędzia Trace	88
Użycie narzędzi Pen i Bézigon	92
Rozdział 6. Narzędzia Pen i Bézigon	93
Praca z narzędziem Pen	94
Tworzenie ścieżek przy użyciu narzędzia Bézigon	97
Dodawanie segmentów do ścieżki	99
Rozdział 7. Praca z węzłami	101
Typy węzłów	102
Zaznaczanie węzłów	104
Modyfikacja węzłów i uchwytów	106
Węzły na ścieżce	108
Rozdział 8. Praca ze ścieżkami	111
Zaznaczanie i przemieszczanie obiektów	112
Kopiowanie i powielanie obiektów	115
Praca z grupami	117
Zamykanie i otwieranie ścieżek	119
Użycie ustawień Contact Sensitive	120
Rozdział 9. Zaawansowana edycja ścieżek	121
Łączenie ścieżek	122
Maskowanie	123
Definiowanie kierunku ścieżki	124
Użycie narzędzia Knife	125
Użycie narzędzia Freeform	126
Polecenia kontrolujące ścieżki	129
Rozdział 10. Przemieszczanie i transformacja	137
Podgląd transformacji	138
Przemieszczanie obiektów	139
Obracanie obiektów	141
Skalowanie obiektów	143
Ukosowanie obiektów	145

Lustrzane odbicia obiektów	147
Stosowanie techniki Power Duplicating.....	149
Użycie uchwytów transformacji.....	150
Oś konstrukcyjna i transformacje.....	152
Wyrównywanie obiektów	153
Rozdział 11. Obwiednie i perspektywy	155
Praca z obwiedniami	156
Siatka perspektywy	160
Rozdział 12. Warstwy i kolejność obiektów	163
Polecenia porządkujące grafikę.....	164
Użycie poleceń Paste in Front lub Paste in Back	165
Blokowanie i odblokowywanie obiektów	166
Praca z warstwami.....	167
Rozdział 13. Praca w kolorze.....	173
Definiowanie kolorów.....	174
Użycie panelu Swatches	177
Odcienie kolorów	182
Praca z bibliotekami kolorów	183
Użycie poleceń Xtra Color	185
Wprowadzanie nadlewek	188
Rozdział 14. Wypełnienia obiektów	189
Praca z podstawowymi wypełnieniami	190
Praca z wypełnieniami gradientowymi	193
Praca z wypełnieniami soczewkowymi.....	198
Tworzenie i stosowanie wypełnień kafelkowych.....	202
Używanie wypełnień Custom i Textured	204
Praca z wypełnieniami deseniem	205
Rozdział 15. Kontury obiektów.....	207
Ustawianie koloru konturu	208
Modyfikacja szerokości konturu	210
Modyfikacja zakończeń i łączeń	211
Tworzenie linii przerywanych.....	213
Praca z grotami strzałek	215
Kontury specjalne.....	216

Rozdział 16. Pędzle	219
Tworzenie grafiki dla pędzla	220
Praca z pędzlami.....	224
Rozdział 17. Metamorfozy.....	227
Czym są metamorfozy?	228
Metamorfozy ścieżek	229
Metamorfozy ścieżek złożonych	231
Modyfikowanie metamorfoz	232
Układanie metamorfozy wzdłuż ścieżki.....	233
Drukowanie metamorfoz.....	234
Rozdział 18. Wprowadzanie tekstu.....	235
Praca z blokami tekstowymi	236
Zaznaczanie tekstu	240
Zmiana atrybutów czcionki	241
Określanie atrybutów akapitu.....	244
Zmiana parametrów odstępów	246
Zmiana wielkości liter.....	248
Tabulacje	249
Praca z wierszami i kolumnami.....	251
Dopasowywanie tekstu.....	252
Łączenie tekstu.....	253
Importowanie i eksportowanie tekstu.....	254
Rozdział 19. Narzędzia tekstowe.....	255
Użycie edytora tekstu	256
Praca ze znakami specjalnymi.....	257
Sprawdzanie pisowni.....	259
Zastępowanie tekstu	261
Problemy z brakującymi czcionkami	262
Rozdział 20. Efekty tekstowe	263
Praca z tekstem na ścieżce	264
Specjalne efekty tekstowe	266
Linie rozdzielające akapity.....	269
Praca z tekstem i grafiką	270

Rozdział 21. Style.....	273
Definiowanie stylów	274
Przypisywanie i edycja stylów	276
Użycie stylów Parent i Child.....	278
Importowanie i eksportowanie stylów	279
Wyświetlanie stylów	280
Rozdział 22. Symbole	281
Tworzenie symboli	282
Praca z klonami (instances).....	283
Modyfikowanie symboli	284
Organizowanie symboli.....	286
Importowanie i eksportowanie symboli	287
Zmiana sposobu wyświetlania zawartości biblioteki	288
Rozdział 23. Automatyzacja pracy FreeHanda	289
Wyszukiwanie i zastępowanie grafiki	290
Zaznaczanie grafiki	294
Kopiowanie i wklejanie atrybutów.....	298
Nadawanie nazw obiektom	298
Rozdział 24. Narzędzia Xtra Tools	299
Użycie narzędzia 3D Rotation.....	300
Praca z narzędziem Fisheye Lens.....	302
Użycie narzędzia Smudge	303
Praca z narzędziem Shadow	304
Użycie narzędzia Roughen.....	305
Użycie narzędzia Mirror.....	306
Praca z narzędziem Graphic Hose.....	308
Praca z narzędziem Bend	310
Kontrolowanie dodatków	311
Rozdział 25. Tabele i wykresy	313
Tworzenie tabel i wykresów	314
Formatowanie wykresów słupkowych	316
Praca z wykresami kołowymi.....	319
Praca z piktogramami.....	320

Rozdział 26. Obrazy rastrowe	321
Importowanie obrazów rastrowych	322
Modyfikowanie obrazów rastrowych	323
Przekształcanie ilustracji FreeHanda na obrazki rastrowe	326
Łączenie i osadzanie obrazków w dokumencie	327
Edycja obrazków rastrowych	329
Rozdział 27. Eksportowanie	331
Podstawy eksportowania	332
Eksportowanie grafiki jako obrazów rastrowych	334
Eksportowanie grafiki jako obrazów wektorowych	336
Eksportowanie do innych formatów wektorowych	339
Rozdział 28. Kierunek: Sieć	341
Praca z kolorami bezpiecznymi dla przeglądarki (web-safe colors)	342
Eksportowanie do grafiki internetowej	344
Dodawanie łącz	348
Tworzenie stron WWW w języku HTML	350
Rozdział 29. Animacje Flash	353
Wklejanie do Flasha	354
Tworzenie animacji opartych na warstwach	355
Tworzenie animacji opartych na stronach	357
Animacje oparte na stronach i warstwach	358
Dodawanie akcji Flasha	359
Testowanie i kontrolowanie odtwarzania filmów	361
Eksportowanie pliku Flash (SWF)	364
Rozdział 30. Podstawy druku	365
Ustawianie podstawowych opcji druku	366
Drukowanie zaznaczonych obiektów	369
Rozdział 31. Zaawansowane opcje druku	371
Parametry druku	372
Ustawianie opcji odwzorowania	373
Ustawianie opcji rozbarwień	376
Zapisywanie ustawień druku	379
Gromadzenie informacji do druku	380

Rozdział 32. Ustawienia programu FreeHand	383
Zmiana pasków narzędzi	384
Zmiana skrótów klawiszowych	386
Ustawienia w pliku Defaults	388
Definiowanie preferencji	389
Dodatek A Skróty klawiszowe	391
Skróty klawiaturowe	392
Dodatek B Wygląd wypełnień i konturów	395
Wypełnienie Custom	396
Wypełnienia Textured	397
Wypełnienie i kontury Pattern	398
Kontury Custom	399
Dodatek C Preferencje	401
Zakładka General okna Preferences	402
Zakładka Object okna Preferences	403
Zakładka Text okna Preferences	404
Zakładka Dokument okna Preferences	405
Zakładka Import okna Preferences	406
Zakładka Export okna Preferences	407
Zakładka Spelling okna Preferences	407
Zakładka Colors okna Preferences	408
Zakładka Panels okna Preferences	408
Zakładka Redraw okna Preferences	409
Skorowidz	411

Jednym z najbardziej fascynujących osiągnięć w zakresie projektowania stron internetowych było wprowadzenie animacji Flash i flashowych stron internetowych. Filmiki Flash są o wiele mniejsze od animacji GIF, co oznacza, że czas ich odtwarzania może być znacznie dłuższy niż plików GIF. Ponadto zamiast odgrywać wszystkie klatki filmu od razu, możesz wywołać bądź schować dowolną klatkę w odpowiednim czasie. Dzięki temu filmy Flash pełnią funkcję stron internetowych.

Niestety, Flash nie posiada wielu zaawansowanych narzędzi do rysowania, którymi dysponuje FreeHand. Nie ma obwiedni, perspektywy, duplikowania obiektów i żadnego ze specjalnych efektów oferowanych przez Xtras. Dlatego wielu projektantów wstępnie tworzy prace przy użyciu FreeHanda, potem zaś przenosi się do Flasha.

FreeHand ułatwia kopiowanie, wklejanie i eksportowanie do Flasha. Możesz nawet dodawać podstawowe elementy nawigacyjne Flasha, by poruszać się pomiędzy stronami, a także tworzyć animacje przez wysyłanie obiektów i tekstu do warstw.

FreeHand jest zatem najlepszym programem do grafiki wektorowej do użycia we współpracy z Flashem.

Wklejanie do Flasha

Dla projektanta najprostszą metodą pracy z FreeHandem i Flashem jest skopiowanie grafiki FreeHanda i wklejenie jej do klatki filmu Flasha. Albo, jeśli masz wystarczająco dużo miejsca na monitorze, możesz przeciągnąć grafikę z jednej aplikacji do drugiej.

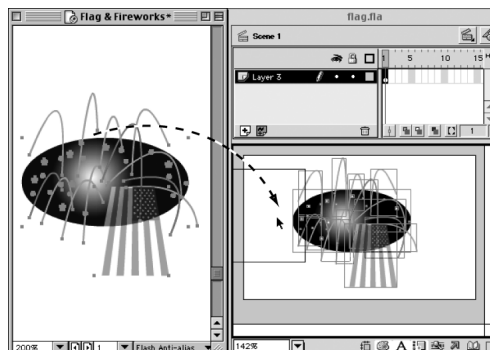
- ✓ Przed wklejeniem do Flasha ustaw preferencje eksportowania tak, by kolory konwertowane były na tryby CMYK i RGB dla formatów schowka (zob. str. 407).

Wklejanie obiektów do plików Flasha

1. Zaznacz obiekt lub obiekty FreeHanda.
 2. Skopiuj obiekty.
 3. Przełącz okna, by uaktywnić plik Flasha.
 4. Wklej obiekt. Obiekty FreeHanda zostaną zaimportowane do pliku Flasha.
- ✓ Bloki tekstowe nie połączone z innymi obiektami stają się obiektami tekstowymi Flasha.
 - ✓ Bloki tekstowe połączone z innymi obiektami lub tekst na ścieżce są konwertowane na ścieżki.
 - ✓ Obiekty oparte na wektorach stają się grupą, którą można rozgrupować i edytować jak każdy inny element Flasha.
 - ✓ Bitmapy stają się pojedynczymi zgrupowanymi obiektami, tak jak importowane bitmapy. Możesz rozbić wklejone bitmapy lub skonwertować je na grafikę wektorową.

Przeciągnięcie obiektu do pliku Flash

1. Umieść okna w taki sposób, że są widoczne zarówno pliki FreeHanda, jak i Flasha.
2. Zaznacz obiekt lub obiekty FreeHanda.
3. Użyj narzędzia *Pointer*, aby przeciągnąć obiekty FreeHanda do okna Flash (rysunek 29.1).
4. Kiedy w pliku Flash pojawi się prostokąt, zwolnij przycisk myszy. Grafika FreeHanda zostanie zaimportowana do pliku Flash.



Rysunek 29.1. Możesz łatwo przenieść grafikę z FreeHanda do Flasha, stosując metodę „przeciągnij i upuść”

Właściwości FreeHanda akceptowane przez pliki Flash

Następujące cechy FreeHanda nie zmieniają się po importowaniu do Flasha.

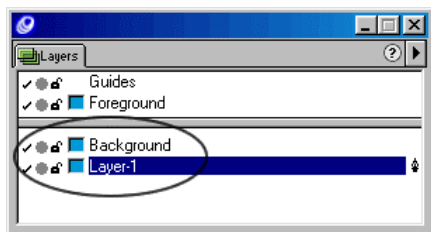
- Postawowe kontury i wypełnienia. Jednakże kwadratowe zakończenia konturów zostaną zamienione na okrągłe.
- Przeźroczyste wypełnienia soczewkowe po eksportowaniu pozostaną takie same. Inne wypełnienia soczewkowe ulegają zmianie.
- Wypełnienia gradientowe oprócz gradientu konturowego.
- TIFF-y w trybie CMYK lub RGB stają się osadzonymi obrazkami (JPEG, GIF, PNG).
- Ścieżki poddane metamorfozom.
- Złożone ścieżki, w tym tekst skonwertowany na ścieżki.
- Ścieżki kadrujące zawierające obrazki wektorowe.
- Bloki tekstowe. Jednak tekst na ścieżce zostanie skonwertowany na obiekty.
- Kontury zakończone strzałkami.

Użyj podglądu *Flash Anti-alias*, aby zobaczyć, jak grafika będzie wyglądać po importowaniu do Flasha.

It was a dark and stormy night



Rysunek 29.2. Typy obiektów, które mogą być animowane (kolejno od góry do dołu): tekst, tekst na ścieżce, metamorfoza, metamorfoza na ścieżce, grupa obiektów oraz pędzle



Rysunek 29.3. Na warstwach niedrukowalnych (zakreślonych) znajduje się grafika widoczna podczas trwania całej animacji

Tworzenie animacji opartych na warstwach

Mimo że lubię tworzyć animację we FreeHandzie, wiem że Flash ma znacznie większe możliwości. Jednak FreeHand zapewnia kilka technik do konwertowania metamorfoz, tekstu, tekstu na ścieżkach, grup i pędzli do sekwencji animowanych (rysunek 29.2).

Przygotowanie grafiki do animacji

1. Ustaw tekst w jednej linii lub dołącz tekst do ścieżki (zob. str. 264).

lub

Utwórz metamorfozę lub dołącz metamorfozę do ścieżki (zob. str. 233).

lub

Zgrupuj pojedyncze obiekty w kolejności, w której mają się pojawić.

lub

Pędzle muszą być uwolnione i rozgrupowane tyle razy, ile to konieczne, aż każdy indywidualny symbol zostanie zaznaczony. Wtedy poszczególne symbole powinny zostać zgrupowane w jeden obiekt.

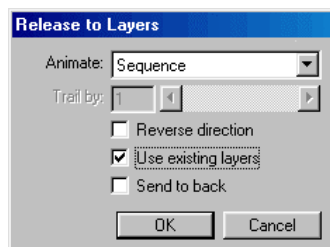
2. Jeśli chcesz, by obiekt był widoczny w czasie trwania animacji, umieść grafikę na niedrukowalnej warstwie *background* (tło) (rysunek 29.3) (zob. str. 170).

Rozdział 29.

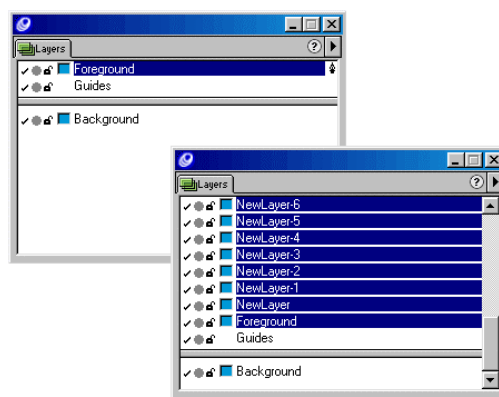
Jedną z metod tworzenia animacji Flash jest umieszczenie obiektów na ich warstwach w taki sposób, że każda z nich działa jak klatka filmu. Chociaż można ręcznie umieszczać każdy obiekt na jego własnej warstwie, znacznie łatwiej wykonywać to automatycznie.

Tworzenie sekwencji animowanej przy użyciu warstw

1. Zaznacz grafikę, która ma być animowana.
2. Z głównego menu wybierz polecenie *Xtras>Animate>Release to Layers*. Pojawi się okno dialogowe *Release to Layers* (rysunek 29.4).
3. Użyj menu *Animate*, by wybrać jedną z opcji:
 - ▲ *Sequence* rozkłada obiekty do kolejnych warstw.
 - ▲ *Build* tworzy efekt stosu przez kopiowanie obiektów po kolei do poszczególnych warstw.
 - ▲ *Drop* kopiuje obiekty do wszystkich warstw, ale omija jeden obiekt w kolejności z każdej warstwy.
 - ▲ *Trail* kopiuje i uwalnia obiekty do podanej przez siebie liczby warstw. Obiekty są kopiowane do określonej liczby warstw.
4. Jeśli wybrałeś *Trail*, użyj pola tekstowego *Trail by*, aby ustalić liczbę warstw, na których obiekt zostanie skopiowany.
5. Jeśli jest taka potrzeba, wybierz opcję *Reverse Direction*, by uwalniać obiekty w odwrotnej kolejności i animować sekwencję w przeciwnym kierunku.
6. Zaznacz *Use Existing Layers*, by uwalniać obiekty do istniejących warstw począwszy od aktywnej.
- ✓ Usuń zaznaczenie opcji *Use Existing Layers*, aby tworzyć nowe warstwy dla obiektów, które są uwalniane.
7. Jeśli została wybrana *Use Existing Layers*, możesz także zaznaczyć *Send to Back*, by uwalniać obiekty na spód stosu.
8. Kliknij *OK*. Obiekty pojawią się na nowych warstwach (rysunek 29.5).



Rysunek 29.4. Okno dialogowe *Release to Layers* umożliwia ustalenie, jak obiekty będą animowane

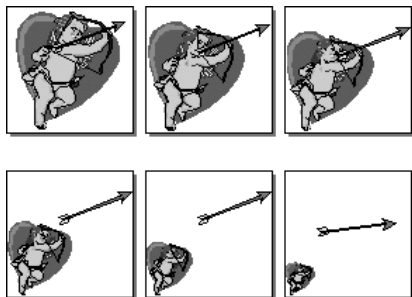


Rysunek 29.5. Po zastosowaniu polecenia *Release to Layers* (prawy rysunek) zostaną utworzone nowe warstwy

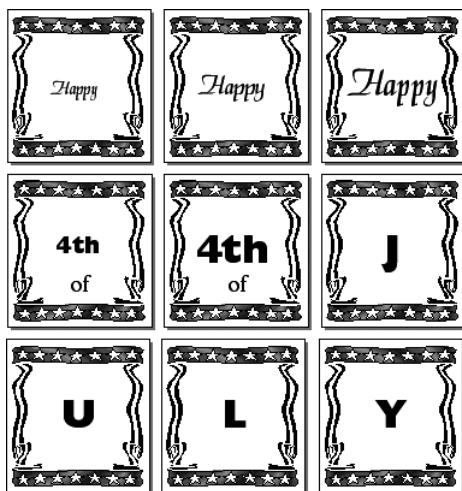
Dostępne rodzaje animacji

Cztery różne rodzaje animacji do wyboru tworzą różne efekty filmowe.

- *Sequence* tworzy animację, w której jednocześnie pojawia się tylko jeden element.
- *Build* dodaje nowy element do poprzedniego.
- *Drop* tworzy efekt spadania nowego elementu.
- *Trail* pokazuje nowe elementy po zniknięciu poprzednich.



Rysunek 29.6. Możesz użyć poszczególnych stron, by ułożyć animację



Rysunek 29.7. Wspólne elementy na przedstawionych stronach pochodzą z strony wzorcowej

Tworzenie animacji opartych na stronach

Aby tworzyć animacje, nie musisz ograniczać się tylko do pracy z warstwami. Możesz użyć stron dokumentu jako poszczególnych klatek animacji. Zysk wynikający z zastosowania tej metody jest taki, że podczas pracy można łatwo wyobrazić sobie animację.

Ręczne tworzenie animacji

1. Utwórz na stronie grafikę dla pierwszej klatki.
2. Skopiuj stronę i zmodyfikuj na niej grafikę.
3. Kontynuuj kopiowanie stron i modyfikowanie grafiki. Każda strona dokumentu staje się klatką animacji (rysunek 29.6). Możesz wtedy wyeksportować plik jako animację. (Na str. 364 przedstawiono etapy eksportowania pliku do filmu SWF.)

Zastosowanie stron wzorcowych do tworzenia animacji

1. Utwórz stronę wzorcową lub strony, które zawierają grafikę.
2. Utwórz tyle stron podrzędnych (*child pages*) opartych na tych stronach wzorcowych, ile potrzeba (rysunek 29.7).
3. Dodaj poszczególne elementy do każdej ze stron.

lub

Użyj polecenia *Release child page* z menu palety *Document inspector*. Obiekty na stronie zostaną uwolnione ze stron wzorcowych (zob. rozdział 4., „Praca ze stronami”).

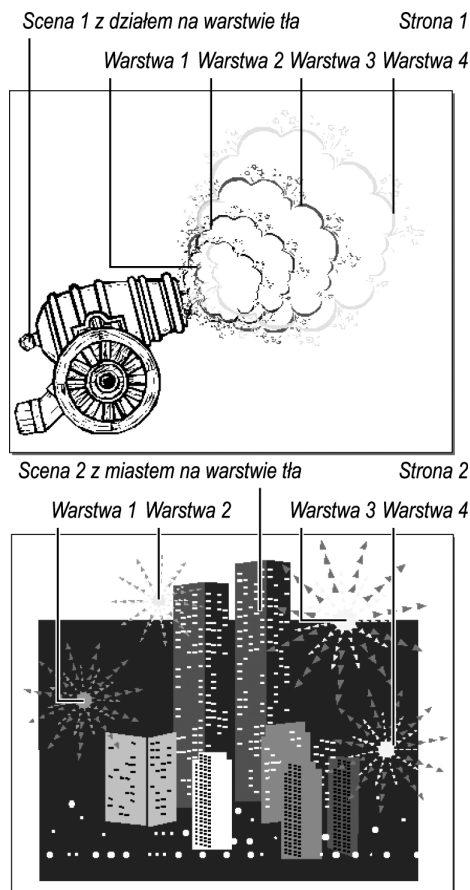
4. Zaznaczaj i modyfikuj poszczególne elementy na stronach.

Animacje oparte na stronach i warstwach

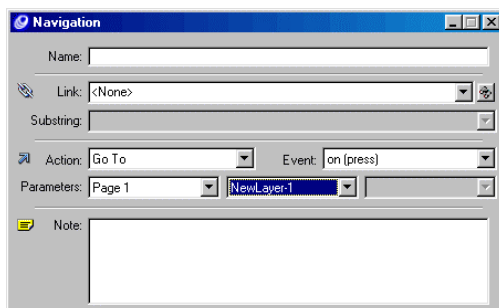
Można wreszcie tworzyć animacje z zastosowaniem i stron i warstw jako klatek animacji (rysunek 29.8). Strony działają jako różne sceny, do których przeskakujesz, podczas gdy warstwy odgrywają rolę klatek.

Tworzenie filmów opartych na stronach i warstwach

1. Umieść elementy pierwszej sceny na pierwszej stronie.
- ✓ Aby obiekty były widoczne podczas trwania całej sceny, umieść je na niedrukowalnej warstwie.
2. Elementy klatek umieść na poszczególnych warstwach. Będą się one zmieniać podczas trwania sceny.
3. Elementy dla następnej sceny ulokuj na kolejnej stronie.
4. Elementy klatek umieść na poszczególnych warstwach. Będą się one zmieniać podczas trwania sceny.
- ✓ Obiekty umieszczone na warstwach są widoczne tylko na aktualnie wyświetlonej stronie. Jedna warstwa może więc zawierać klatki dla różnych scen.
- ✓ Aby warstwy niedrukowalne były widoczne w czasie trwania animacji, na warstwie drukowalnej musi znajdować się przynajmniej jeden element.



Rysunek 29.8. Przykład tworzenia animacji przy użyciu zarówno stron, jak i warstw



Rysunek 29.9. Użyj panelu *Navigation*, by dodawać akcje Flasha do obiektów

Przypisywanie akcji Flasha

Chociaż we FreeHandzie jest mniej akcji, są one podobne do tych z Flasha.

- *Go To* przechodzi do klatki lub sceny.
- *Play* i *Stop* kontrolują rozpoczynanie i wstrzymywanie odtwarzania filmu.
- *Print* określa, które klatki użytkownicy mogą wydrukować bezpośrednio z poziomu odtwarzacza Flash Player.
- *Full Screen* wyświetla film w trybie pełnoekranowym, a nie normalnym.
- *Start/Stop Drag* sprawia, że klip filmowy można przeciągać podczas trwania zdarzenia i zatrzymuje przeciąganie, kiedy ma miejsce przeciwne wydarzenie.
- *Load Movie* i *Unload Movie* ładują i usuwają dodatkowe filmy, kiedy aktualny jest odtwarzany.
- *Tell Target* kontroluje inne filmy i klipy filmowe, które załadowano akcją *Load Movie*.

- ✓ FreeHand pozwala jedynie na utworzenie jednego poziomu załadowanych filmów; możesz więc ładować tylko jeden film.

Dodawanie akcji Flasha

Filmy nie muszą być konieczne ruchome. Oznacza to, że możesz odtworzyć film, ręcznie przechodząc do każdej z klatek. Taki rodzaj filmu Flash można wyobrazić sobie jako ciąg stron internetowych. Możesz dodać obiekty, które działają jak przyciski, by przejść do dalszej części filmu, wydrukować stronę lub przerwać odtwarzanie.

Dodawanie akcji do grafiki we FreeHandzie

1. Zaznacz obiekt lub obiekty, do których chcesz przypisać jakąś akcję.
- ✓ Obiekty muszą posiadać wypełnienie lub kontur, by tworzyć odpowiedni obszar do manipulacji.
2. W panelu *Navigation* użyj menu *Action*, by zaznaczyć akcję (rysunek 29.9). (Dokładne dane na temat działań znajdują się w tabelce na tej stronie.)
3. W menu *Event* zaznacz zdarzenie, które będzie uruchamiać akcję.
- ✓ Dla akcji *Start/Stop drag* (początek lub koniec przeciągania elementu) menu *Event* jest nieaktywne.
- ✓ W zależności od akcji należy dostosować pewne opcje w którejś z rozwijanych list *Parameters*.
4. Jeśli wybierasz akcję *Go To*, *Print*, *Load/Unload Movie* lub *Tell Target*, użyj pierwszej listy *Parameters*, aby wybrać którąś ze stron dokumentu.
5. Jeśli wybierasz akcję *Go To* lub *Print*, użyj drugiej listy *Parameters*, by wskazać, która część dokumentu powinna zostać wyświetlona lub wydrukowana.
6. Jeśli wybierasz akcję *Tell Target*, zaznacz działanie z drugiej listy *Parameters*, by kontrolować następujące opcje odtwarzania innego filmu: *GoTo*, *Play*, *Stop* lub *Print*.
7. Jeśli w kroku szóstym wybierasz akcję *GoTo* lub *Print*, użyj trzeciej listy *Parameter*, aby ustalić, która część dokumentu ma być wyświetlona lub wydrukowana.

Akcje Flash w akcji

Oto krótkie wyjaśnienie, które pomoże ci zrozumieć, jak akcje Flash działają we FreeHandzie.

Film tworzony jest z dwustronnego pliku FreeHanda (rysunek 29.10). Wszystkie obiekty na stronie pierwszej znajdują się na niedrukowalnej warstwie. Są one tam umieszczone po to, aby były nieustannie widoczne.

Druga strona zawiera grafikę; jest to działo na niedrukowalnej warstwie. Każdy obłok dymu z wybuchu znajduje się na innej drukowalnej warstwie. Warstwy drukowalne tworzą efekt wystrzału z działła.

Akcja *Load Movie* ze stroną drugą jako parametrem została nadana przyciskowi *See the Cannon*. Po kliknięciu tego przycisku działo pojawia się na górze pierwszej strony (rysunek 29.11).

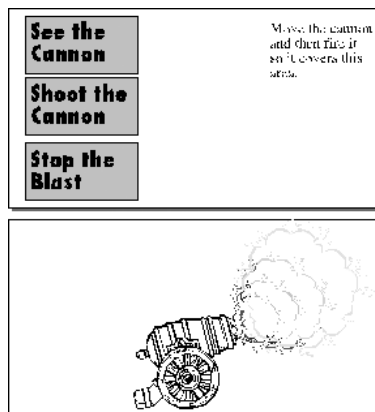
Akcja *Start/Stop Drag* została nadana rysunkowi działła. To pozwala oglądającemu przesuwać na stronie załadowany film (rysunek 29.12).

Akcja *Tell Target* ze stroną drugą jako parametrem i *Play* jako jej zdarzeniem została nadana przyciskowi *Shoot the Cannon*. Po kliknięciu tego przycisku warstwy dymu są odtwarzane jako animacja.

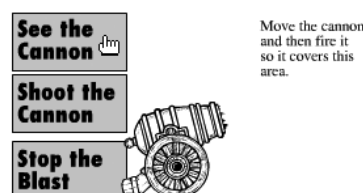
Akcja *Tell Target* ze stroną drugą jako parametrem i *Stop* jako zdarzeniem została nadana przyciskowi *Stop the Blast* (rysunek 29.13). Po kliknięciu tego przycisku kończy się odtwarzanie warstw dymu.

W parametrze *Animation* w ustawieniach *Movie Settings* wybrano opcję *Layers*, żeby można było odtworzyć film przedstawiający dym. Została też wyłączona opcja *Autoplay*, aby film nie rozpoczynał się samoczynnie.

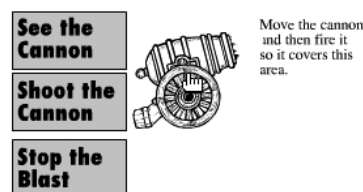
Podczas eksportowania filmu zostały właściwie utworzone dwa pliki SWF: jeden dla przycisków, drugi dla animacji działła.



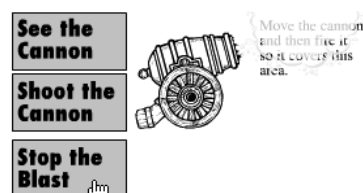
Rysunek 29.10. Interaktywny film rozpoczyna się od dwóch osobnych stron



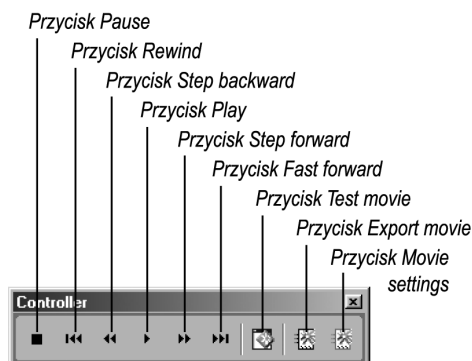
Rysunek 29.11. Dzięki akcji *Load Movie* widz może dodać film ze strony 2 na górę strony 1



Rysunek 29.12. Dzięki akcji *Start/Stop Drag* widz może przenosić film ze strony 2 na stronę 1



Rysunek 29.13. Dzięki akcji *Tell Target* widz może odgrywać lub zatrzymywać film ze strony 2



Rysunek 29.14. Do pracy z filmami Flash użyj panelu Controller



Rysunek 29.15. Ikona Flash Playera na pasku tytułowym pokazuje, że odtwarzasz animację Flash

www.freehandsource.com

Pragnę podziękować Ianowi Kelleighowi za pomoc w opisywaniu akcji na poprzednich dwóch stronach.

Ian to twórca strony internetowej www.freehandsource.com, będącej jednym z najlepszych źródeł dla każdego, kto uczy się obsługi FreeHanda.

Są na niej umieszczone informacje o różnych wcześniejszych wersjach FreeHanda, wskazówki i pliki, które możesz ściągnąć, aby zobaczyć, jak tworzy się magię. Strona ta zawiera także kilka znakomitych lekcji Flasha.

Testowanie i kontrolowanie odtwarzania filmów

Po utworzeniu animacji zechcesz zapewne sprawdzić, czy dobrze działa. Możesz także kontrolować parametry odpowiedzialne za odgrywanie filmu. Na szczęście możesz testować swoje filmy w oknie FreeHanda.

Testowanie filmu

1. Z menu wybierz *Control>Test Movie*.

lub

Kliknij przycisk *Test Movie* na pasku narzędziowym *Controller* (rysunek 29.14). FreeHand odtworzy film w osobnym oknie.

- ✓ Ikona *Flash Player* pojawia się na liście tytułowej testowanego filmu (rysunek 29.15).
- ✓ Polecenie *Test Movie* otwiera film w oknie odtwarzacza *Flash Player*. Musisz wtedy odtworzyć film, aby zobaczyć animację.

2. Aby odtworzyć film, z głównego menu wybierz *Control>Play*.

lub

Na pasku *Controller* kliknij przycisk *Play*.

3. Aby zatrzymać film, z głównego menu wybierz *Control>Stop*.

lub

Na pasku *Controller* kliknij przycisk *Stop*.

4. Aby przesunąć się o jedną klatkę, z głównego menu wybierz *Control>Step Forward* lub *Control>Step Backward*.

lub

Na pasku *Controller* kliknij przycisk *Step forward* lub *Step backward*.

5. Aby przeskoczyć do początku filmu, wybierz *Control>Rewind*.

lub

Na pasku *Controller* kliknij przycisk *Rewind*.

6. By przeskoczyć do końca filmu, na pasku *Controller* kliknij przycisk *Fast Forward*.

Modyfikacja ustawień filmu

1. Z głównego menu wybierz *Control>Movie Settings*.

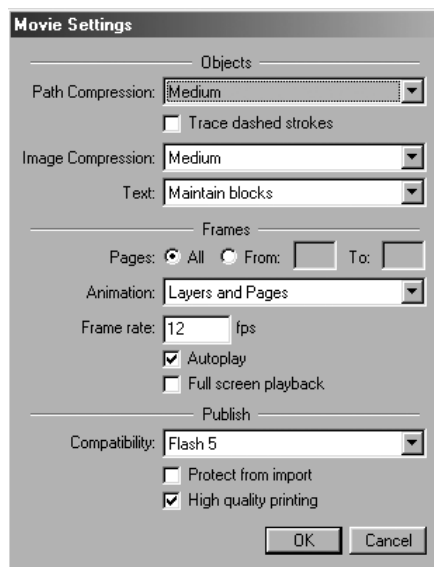
lub

Na pasku *Controller* kliknij przycisk *Movie Settings*. Otworzy się okno dialogowe *Movie Settings*.

Okno dialogowe *Movie Settings* jest podzielone na trzy części (rysunek 29.16). Pierwsza część, *Objects*, kontroluje wygląd obiektów FreeHanda, ramek tekstowych i obrazków rastrowych, które są eksportowane do formatu Flasha. Druga część, *Frames*, nadzoruje faktyczną animację filmu. Ostatnia część, *Publish*, kontroluje sposób tworzenia pliku Flash.

Ustawienie parametrów Objects

1. Użyj menu *Path Compression*, aby kontrolować precyzję konwertowania ścieżek FreeHanda na ścieżki Flasha.
 - ✓ Konwersja będzie najdokładniejsza, jeśli zostanie wybrana opcja *No compression*. Wybranie opcji *Maximum compression* spowoduje utworzenie najmniejszego pliku.
 2. Użyj menu *Image Compression*, aby kontrolować kompresję bitmapowych obrazków.
 3. Z menu *Text* wybierz jedną z następujących opcji, by kontrolować to, co dzieje się z blokami tekstowymi.
 - ▲ *Maintain Blocks* przechowuje całość tekstu do edycji we Flashu.
 - ▲ *Convert to Paths* konwertuje tekst na ścieżki wektorowe.
 - ▲ *None* kasuje tekst z pliku.
- ✓ Opcja *Convert to Paths* tworzy nieco mniejszy plik Flasha, ale sprawia, że tekstu nie można edytować.



Rysunek 29.16. Użyj okna dialogowego *Movie Settings* do kontroli wyglądu, działania i formatu eksportowanego pliku SWF

Flash czy SWF: na czym polega różnica?

W Internecie nie ma właściwie plików Flash.

Plik Flash (*fla.*) to format pliku utworzonego przez aplikację Macromedia Flash. Nie umieszcza się tych plików w Internecie.

Większość ludzi nazywa animacją Flash to, co właściwie jest plikiem Shockwave Flash (*.swf*). Format ten FreeHand eksportuje jako Macromedia Flash (SWF).

Jednak program Flash nie otwiera plików SWF. Jeśli chcesz pracować z tymi plikami pod Flashem, musisz wybrać z głównego menu *File>Import*. Jednak opcja ta może pociąć plik na kawałeczki, co znacznie utrudnia pracę.

Jak na ironię, sam Flash nie może importować plików FreeHanda. Należy zachować plik FreeHanda w formacie Ilustratora. Flash może go wtedy importować z zachowaniem warstw.

Jeśli chcesz pracować z grafiką FreeHanda we Flashu, lepszym wyjściem jest użycie prostej metody „skopiuj i wklej” lub „przeciągnij i upuść”.

Ustawienie parametrów Frames

1. Używając opcji *Pages* ustalasz, które strony staną się częścią animacji (*All* — wszystkie, *From... To:* — od... do:).
2. Z menu *Animation* wybierz jedną z opcji:
 - ▲ *Pages* eksportuje każdą stronę jako klatkę Flasha w jednym pliku SWF. Warstwy każdej strony tworzą cały obraz klatki.
 - ▲ *Layers* eksportuje każdą ze stron jako osobny plik SWF z warstwami każdej ze stron jako osobnymi klatkami w poszczególnych plikach SWF.
 - ▲ *Layers and Pages* eksportuje pojedynczy plik SWF z całą zawartością dokumentu FreeHanda. Wszystkie warstwy pierwszej strony konwertowane są na klatki, potem wszystkie warstwy drugiej strony itd.
 - ▲ *None* eksportuje każdą ze stron jako osobny plik SWF.
- ✓ Warstwa *Guides* i warstwy ukryte nie są widoczne podczas animacji.
3. Ustaw prędkość odtwarzania wykorzystując pole *Frame rate*. Domyślna wartość wynosi 12 klatek na sekundę i tworzy wrażenie w miarę gładkiego ruchu.
4. Zaznacz opcję *Autoplay*, jeśli chcesz, by twoja animacja rozpoczynała się automatycznie.
5. Zaznacz opcję *Full screen playback*, by film był odtwarzany w trybie pełnoekranowym.

Ustawienie parametrów Publish

1. Użyj menu *Compatibility*, aby wybrać, która wersja odtwarzacza *Flash Player* jest niezbędna do odtworzenia końcowego pliku.
2. Zaznacz opcję *Protect from import*, aby zabezpieczyć plik przed ściągnięciem przez inną osobę.
3. Zaznacz opcję *High quality printing*, aby umożliwić drukowanie pliku Flasha z pełną rozdzielczością. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, plik drukuje się z rozdzielczością ekranu.

Eksportowanie pliku Flash (SWF)

Kiedy już wszystkie parametry pliku są ustawione zgodnie z twoimi upodobaniami, eksportowanie do pliku SWF jest proste. Jeśli pracujesz w oknie odtwarzacza *Flash Player* otwartym po wybraniu polecenia *Test Movie*, możesz łatwo wyeksportować film z obecnymi ustawieniami.

Eksportowanie pliku SWF z Flash Playera

1. Z głównego menu wybierz *Control>Export Movie*.

lub

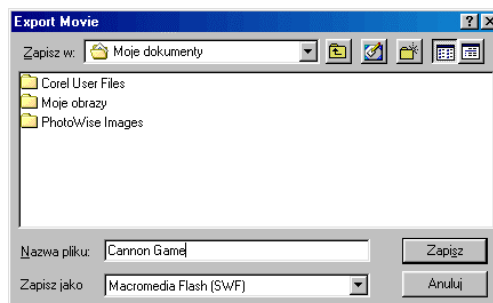
Na pasku *Controller* kliknij przycisk *Export Movie*. Otworzy się okno dialogowe *Export*, gdzie możesz nazwać eksportowany plik i zapisać go na dysku (rysunek 29.17).

- ✓ Film Flash jest eksportowany przy użyciu ustawień z okna dialogowego *Movie Settings*.

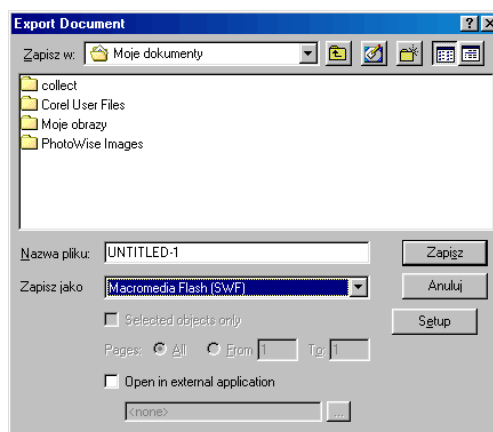
Możesz także wyeksportować plik SWF bezpośrednio z dokumentu *FreeHanda*.

Eksportowanie pliku SWF z okna FreeHanda

1. Z głównego menu wybierz *Edit>Export*. Otworzy się okno dialogowe *Export Document* (rysunek 29.18).
2. Z listy formatów wybierz *Macromedia Flash (SWF)*.
3. Kliknij przycisk *Setup*. Otworzy się okno dialogowe *Movie Settings*.
4. Dokonaj potrzebnych zmian w oknie dialogowym *Movie Settings* i kliknij *OK*.
5. Nadaj nazwę eksportowanemu plikowi i zapisz go na dysku.



Rysunek 29.17. Eksportując z *Flash Playera*, wystarczy w oknie dialogowym *Export Movie* wpisać nazwę pliku i wybrać dla niego miejsce na dysku



Rysunek 29.18. Eksportując z dokumentu *FreeHanda*, otwierasz zwykłe okno dialogowe *Export Document*