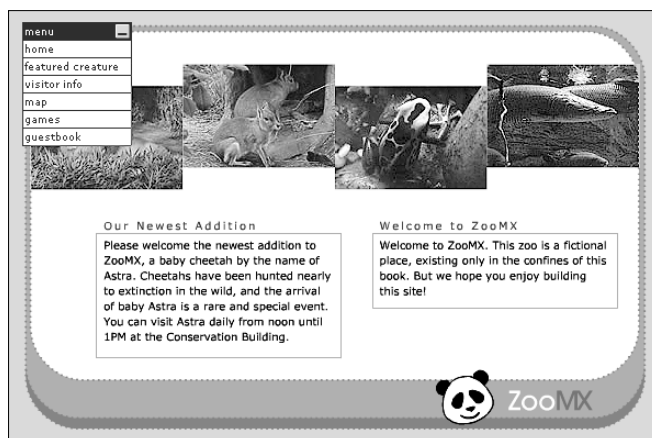


Osnove Flasha

LEKCIJA 1

Čitajući ovu knjigu, naučićete kako da pomoću Flasha MX pravite složene filmove sa animacijama, zvukom i interaktivnošću. Da bi se krenulo na dugo putovanje, treba napraviti prvi korak. U ovom slučaju, taj korak ćete napraviti kada naučite kako da podesite parametre programa Flash i kako da njegov radni prostor prilagodite svojim potrebama.

U ovoj lekciji ćete najpre pregledati projekat koji ćete praviti tokom čitanja knjige. Naučićete kako da se snađete u Flashovom radnom prostoru i gde da potražite pomoć kada vam zatreba. Saznaćete i kako da napravite raspored panoa i kako da prečice sa tastature prilagodite svojim navikama. Na kraju, izmenićete svojstva svog prvog filma i naučiti kako da ga isprobate u Flash Playeru.



**Web lokacija
ZooMX.**

Chrissy Rey

ŠTA ĆETE NAUČITI

U ovoj lekciji ćete:

- pregledati završen projekat
- saznati gde možete naći dodatnu pomoć
- podesiti parametre Flasha
- organizovati radni prostor pomoću panoa
- definisati nov skup prečica sa tastature
- izmeniti svojstva filma
- snimiti film na disk i pregledati ga pomoću komande Test Movie

POTREBNO VREME

Za ovu lekciju potrebno je oko 30 minuta.

DATOTEKE LEKCIJE

Multimedijalne datoteke:

Nema

Početne datoteke:

Nema

Završen projekat:

Lesson01/Completed/zoo1 fla

NA SAMOM POČETKU

Pre nego što prionete na pravljenje filma u Flashu, napravite jedan direktorijum na čvrstom disku svog računara, u koji ćete snimati datoteke tokom rada kroz lekcije. Kada napravite direktorijum, otvorite Flash i bacite pogled unaokolo. Zatim ćemo pogledati projekat koji ćete napraviti pomoću lekcija iz ove knjige.

1) Napravite direktorijum na čvrstom disku i dajte mu ime FlashTFS.

Da biste mogli da radite u Flashu, podrazumeva se da poznajete rad na računaru. Ako vam, pak, treba pomoć da biste napravili direktorijum, pronaći ćete je u dokumentaciji koju ste dobili uz računar.

Nakon što napravite direktorijum, spremni ste za otvaranje Flasha – a to je važan prvi korak!

2) Otvorite Flash.

Kad otvorite Flash, ugledaćete ekran nalik na onaj koji je prikazan na sledećoj stranici. Postoje sitnije razlike u verzijama Flasha za Windows i za Macintosh. U obe verzije videćete pano Welcome, koji vas pita kako biste želeli da koristite Flash. Ako ste već podesili Flash prema uputstvima sa panoa Welcome – ne brinite! Samo izaberite Window > Panel Sets > Default Layout da bi izgled Flasha na vašem ekranu pratio knjigu.

Flash ima glavni meni, koji se na Windows računarima obično nalazi na vrhu Flashovog glavnog prozora, dok je kod Macintosha na vrhu ekrana. Ovaj meni i na Windows i na Macintosh računarima ima opcije File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window i Help. Na Macu OS X, osim nabrojanih, postoji i opcija Flash.

Kada pokrenete Flash, panoi Color Mixer, Color Swatches, Components i Answers standardno se nalaze s desne strane ekrana, a kutija sa alatima (engl. *toolbox*) s leve strane. Vremenska osa (engl. *timeline*) smeštena je na vrhu ekrana (o njoj ćete više saznati u lekciji 4). Pano Properties nalazi se na dnu (Windows), odnosno blizu dna (Macintosh) ekrana; središnji deo ekrana zauzima područje za rad, poznato pod imenom pozornica (engl. *stage*).



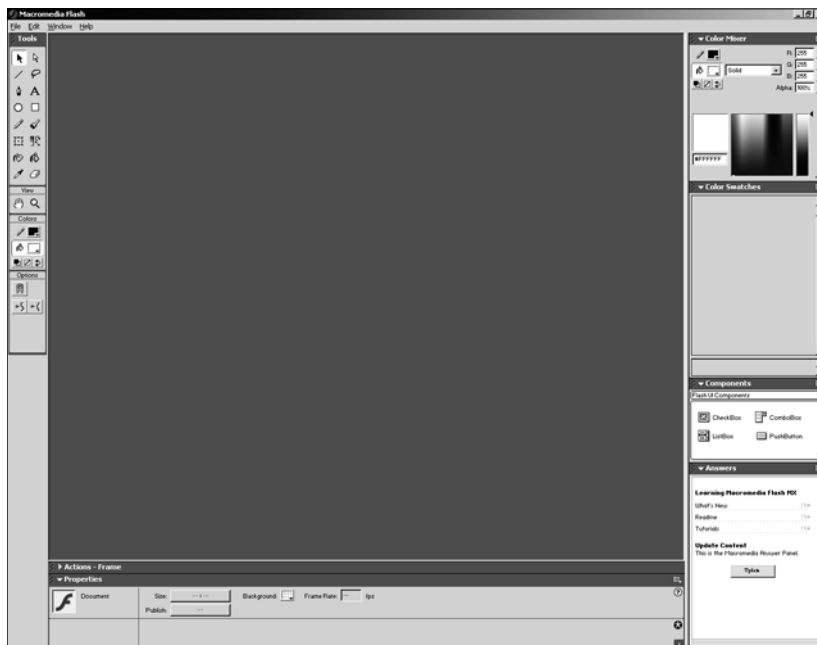
Prazan dokument na pozornici je nov film. Svaki put kada otvorite Flash, program automatski pravi nov film koristeći standardne parametre, koje ćete nešto kasnije u ovoj lekciji naučiti da izmenite. Podrazumevano ime novog Flash filma nalazi se pri vrhu ekrana i trebalo bi da bude Untitled-1 ili sl. Kada film snimate na disk pod drugim imenom, kao što ćete kasnije u ovoj lekciji i učiniti, ime na ekranu će se takođe promeniti.

NAPOMENA

Dokumente u Flashu uglavnom nazivamo filmovima jer je Flash prvobitno nastao kao program za animacije. Naravno, Flash u današnje vreme može pružiti mnogo više od animacije, ali je termin film već pustio korenje.

3) Izaberite File › Close.

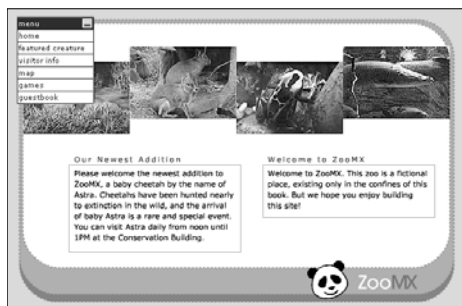
Vremenska osa i pozornica nestaju, kao i deo opcija u meniju – ostaju samo File, Edit, Window i Help (i Flash na Macu OS X). Ekran sada treba da izgleda kao na sledećoj slici:



4) Izaberite File › New.

Vremenska osa i pozornica ponovo se pojavljuju. I meni će se proširiti da bi prikazao sve opcije koje ste videli kada ste prvi put otvorili Flash. Sem toga, trebalo bi da se ime filma promenilo. Ako se vaš prvobitni film zvao Untitled-1, ime novog filma biće Untitled-2. Kada ga zatvorite, a zatim ponovo otvorite, Flash automatski ažurira ime svakog novog filma, a numerisanje počinje iz početka.

5) Otvorite završenu Web prezentaciju ZooMX u čitaču Web.



NAPOMENA

Da biste videli Web lokaciju ZooMX, treba da budete priključeni na Internet. Ako niste priključeni na Internet, možete je pogledati sa CD-a koji ste dobili uz ovu knjigu – otvorite help.html i pritisnite hipervezu (engl. link). Pri tom, morate biti svesni da verzija Web lokacije koju možete pogledati bez priključivanja na Internet neće funkcionisati dobro kao verzija koju biste dobili na Internetu jer su pojedinim datotekama potrebni podaci koji su dostupni samo na Internetu.

Završenu Web lokaciju ZooMX, koja je napravljena u Flashu MX, naći ćete na adresi www.flashtfs.com. Kada mišem pritisnete hipervazu za ZooMX, prezentacija se otvara u novom prozoru čitača Weba veličine 600 × 400 piksela. Web lokacija ZooMX moći će da bude prikazana samo u najnovijoj verziji Flash Playera. Da biste videli dokumente Flasha na Webu, morate instalirati Flash Player na računaru, a uz njega ćete dobiti i najnoviju verziju Flash Playera. Flash Player se takođe isporučuje uz poslednja izdanja čitača Weba, kao i uz mnoge operativne sisteme.

Ako ste pak preuzeli i instalirali plejer, verovatno ste primetili da je učitana veoma brzo. Macromedia se trudi da datoteka Flash Playera uvek bude mala.

Posvetite nekoliko trenutaka razgledanju Web lokacije ZooMX. Na njoj se nalaze slike, animacija, zvuk, video prikazi, dinamički sadržaj, a sve to uz mnogo interaktivnosti. Kada savladate sve lekcije, znaćete kako da dodate svaki od ovih elemenata.

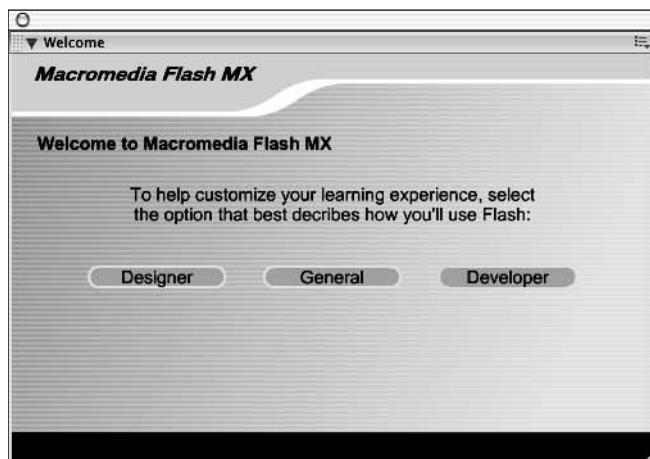
Dok pravite sadržaj Web strana u programu Flash MX, radićete sa .fla datotekama. Njih uređujete i koristite samo u Flashu – to nisu datoteke koje možete videti na Webu. Datoteke tipa .swf koje viđate na Webu jesu verzije .fla datoteka i sadrže samo one informacije koje su potrebne za gledanje datoteke pomoću Flash Playera. Na kraju ove lekcije saznaćete kako da pogledate Flash film u formatu .swf. Kada savladate lekcije iz ove knjige, umećete da objavite svoje završene Flash filmove kao .swf datoteke, zajedno sa HTML-om potrebnim za njihovo prikazivanje u čitaču Weba.

GDE NAĆI POMOĆ

Čak i kada savladate sve lekcije iz knjige, može vam zatrebati dodatna pomoć u radu sa Flashom. Neki resursi su obezbeđeni uz Flash, a mnoštvo drugih dostupno je na Internetu.

Ako vam je još aktivan prozor čitača Weba, otvoren u prethodnoj vežbi, vratite se na Flash.

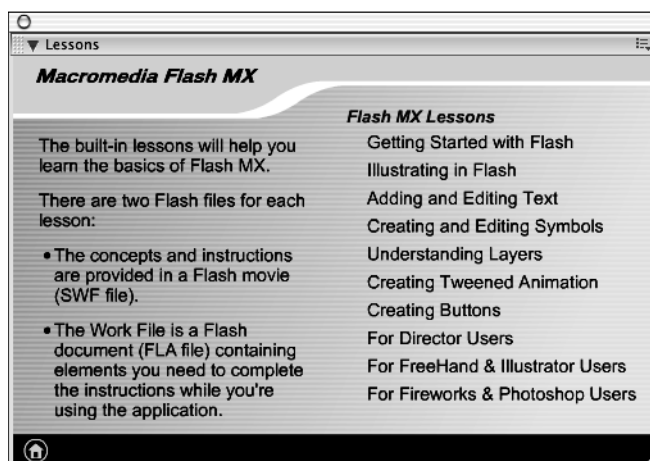
1) Proučite pano Welcome.



Pano Welcome se pojavi kada prvi put otvorite Flash. Daje vam uputstva kako da podesite okruženje u skladu s tim šta u njemu nameravate da radite. Dizajneri će pre koristiti pozornicu, kutiju sa alatima i panoe koji se odnose na crtanje, dok će programeri verovatno radije upotrebiti pano Actions.

Pano Welcome možete da otvorite i iz menija Help (Help > Welcome). Istražite pano pritiskajući mišem svaku opciju, a zatim pratite uputstva za organizovanje panoa na ekranu. Izaberite Window > Panel Sets > Default Layout da biste se vratili na podrazumevanu organizaciju panoa.

2) Izaberite Help > Lessons.



Pano Lessons sadrži veći broj lekcija koje će vam pomoći na samom početku. Koristiće vam da se vratite na ove lekcije kad god vam iskrse problem u vezi s nekom od tema navedenih u prozoru.

3) Izaberite Help › Using Flash da biste u čitaču Web-a otvorili Flash datoteke za pomoć.



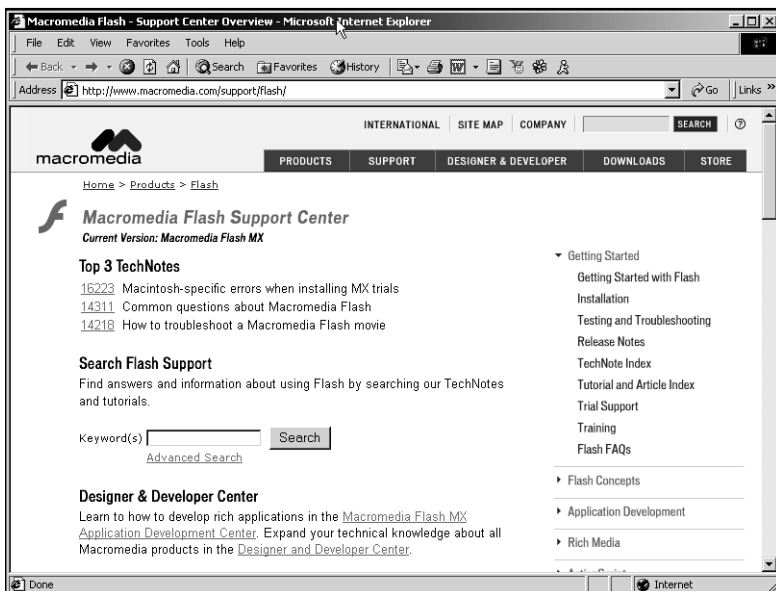
SAVET

Na Windows računaru, datoteke za pomoć možete otvoriti i pritiskom tastera F1. To je verovatno jedna od najvažnijih prečica sa tastature i treba je zapamtiti!

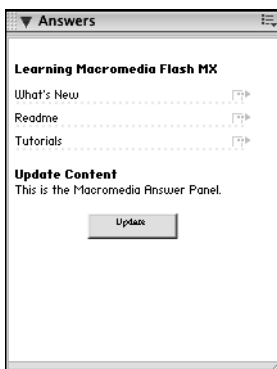
Flash datoteke za pomoć sadrže informacije ponuđene u Flashovom priručniku u formatu koji možete pretraživati korišćenjem hiperveza. Datoteke se pojavljuju u čitaču Web-a razvrstane po temama. Abecednu listu svih tema za koje je ponuđena pomoć možete otvoriti pritiskom na dugme Index ili možete iskoristiti pogodnost pretrage pritiskom na dugme Search.

4) Vratite se u Flash i izaberite Help › Flash Support Center.

Ako ste priključeni na Internet, biranje ove opcije odvešće vas u Macromedijin Flash Support Center. Flashov centar za podršku najbolje je mesto za dobijanje informacija o Flashu, uključujući i uputstva za rad, tehničku podršku, informacije o obuci i još mnogo toga.



5) Vratite se u Flash i proučite pano Answers.



Pano Answers se nalazi na dnu grupe panoa s desne strane ekrana. Ako ga ne vidite, izaberite Window > Answers. Ovaj pano je veoma koristan jer Macromedia preko njega pruža najnovije resurse i pomoć u samom Flash okruženju. Sadržaji ovog panoa mogu biti ažurirani ako ste priključeni na Internet.

6) Posetite neke od resursa koji su navedeni u dodatku C ako vam treba dodatna pomoć.

Mnogi resursi, kao što su FlashLite (www.flashlite.net) i Flash TFS (www.flash-tfs.com), imaju oglasne table, izvorne datoteke i uputstva za rad što unekoliko olakšava savladavanje Flasha. Ne morate sve odmah da ih posetite, ali, dok budete čitali ovu knjigu ili dok budete radili u Flashu, može vam zatrebati dodatna pomoć koju ovi resursi nude.

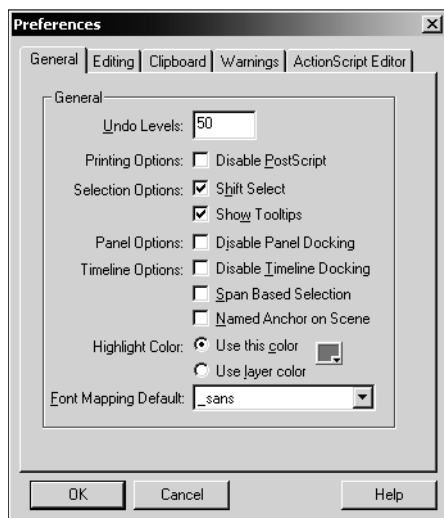
7) Upišite se u Flashovu listu za slanje poruka.

Zajednica Flashovih korisnika odlično je mesto za informisanje o Flashu. Upisivanjem u listu za slanje poruka, u mogućnosti ste da razmenjujete informacije sa drugim članovima zajednice korisnika Flasha. Nekoliko lista za slanje poruka opisano je u dodatku C – pronađite onu koja bi vama odgovarala i prijavite se.

PODEŠAVANJE PARAMETARA

Flash nudi širok spektar parametara, koji omogućuju da kontrolišete sve: od toga koliko koraka ćete moći da se vratite komandom Undo, do toga na koji način ćete birati objekte. U ovoj lekciji, podesićete većinu parametara vašeg primerka Flasha tako da odgovaraju Flashovim podrazumevanim parametrima i saznaćete za šta služe mnogi od njih.

1) Izaberite Edit > Preferences (Flash > Preferences na Macu OS X) i pojaviće se prozor Preferences. Mišem pritisnite jezičak kartice General, podesite Undo Levels na 50, a preostale opcije podesite kao što je prikazano na sledećoj slici.



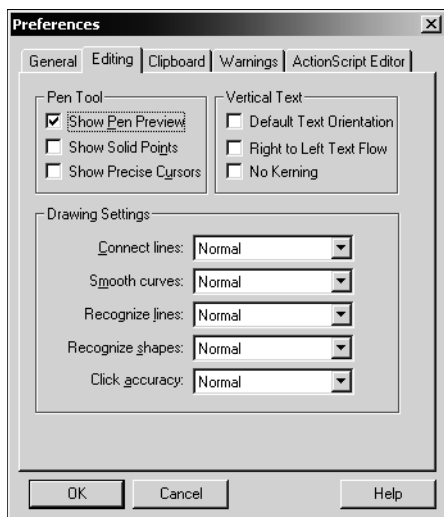
Opcija Undo Levels kontroliše broj koraka koje Flash pamti. Ako treba da napravite ispravke u svom radu, Flash će moći da se vrati onoliko koraka unazad koliko ste zadali u polju Undo Levels. Podešavanje ove opcije na 50 dovoljno je da ispravite skoro sve greške. Ali, morate imati na umu da se svaki korak čuva u memoriji. Ako opciju Undo Levels podesite tako da pamti veći broj koraka, vaš računar bi, nakon što izvršite izvestan broj operacija, mogao početi da usporava. Ukoliko primetite da računar počinje da radi sporije i da se javljaju problemi, vratite se na prozor Preferences i u polje Undo Levels upišite manji broj.

Na kartici General u prozoru Preferences potvrđene su opcije Shift Select i Show Tooltips. Prva vam omogućuje da izabranim objektima dodate nove tako što ćete ih pritisnuti mišem dok istovremeno držite taster Shift. Ako mišem pritisnete dodatni objekat, a da pri tom ne držite pritisnut taster Shift, biće izabran samo taj objekat. Kada ne potvrdite Shift Select, izabrani objekti se dodaju samim pritiskom miša na njih – bez držanja tastera Shift. (Ukoliko vas ovo zbunjuje, ne brinite; kasnije u knjizi ćemo se ovim ponovo baviti. Trenutno je bitno samo da opcije u prozoru Preferences budu pravilno postavljene). Show Tooltips je brz sistem za pružanje pomoći, zgodan za početnike. Ako potvrdite ovu opciju, Flash će prikazati kratak opis ili oznaku dugmeta ili nekog drugog kontrolnog objekta svaki put kada nad njima zaustavite pokazivač miša.

Nepotvrđene opcije na kartici General prozora Preferences jesu Disable PostScript (samo za Windows), Disable Panel Docking (samo za Windows), Disable Timeline Docking, Span Based Selection i Named Anchor on Scene. Ukoliko imate probleme pri štampanju na PostScript štampaču sa Windows računara, možete izabrati opciju Disable PostScript, mada će to usporiti štampanje. Kada na Windows računaru potvrdite opciju Disable Panel Docking, panoi će ostati razdvojeni i neće prijanjati jedan uz drugi. Više o panoima i prijanjanju saznate kasnije u ovoj lekciji. Biranjem opcije Disable Timeline Docking, Flash će vremensku osu prikazati kao prozor koji slobodno pluta na ekranu, nepovezan sa glavnim Flashovim prozorom. Opcijom Span Based Selection određujete da li ćete vremenskom osom upravljati koristeći vremenske intervale ili kadrove filma – više o tome saznate u lekciji 4. Možete odabrati opciju Named Anchor on Scene da bi Flash dodao „imenovano sidro“ prvoj slici svake scene, što će vam omogućiti da koristite dugmad Forward i Back u čitaču Web-a za kretanje od scene do scene.

SAVET *Može vam se dogoditi da dobijete upozorenje Missing Font nakon otvaranja Flashove datoteke napravljene na drugom računaru. Ovo upozorenje pokazuje da font korišćen u datoteci koju ste otvorili nije instaliran na vašem računaru. Možete odabrati standardnu zamenu (engl. default substitute) ili navesti font kojim želite da zamenite font koji nedostaje.*

**2) Pritisnite jezičak kartice Editing i izaberite opciju Show Pen Preview. Pobri-
nite se da ostale opcije u odeljcima Pen Tool i Vertical Text ne budu potvrđene
i da sve opcije u odeljku Drawing Settings budu podešene na Normal.**



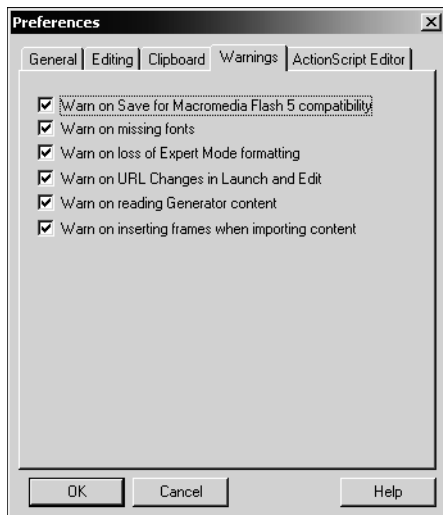
S obzirom na to da još niste počeli da radite sa alatka za crtanje, neki parametri na kartici Editing mogu vam biti nepoznati. Kada upoznate rad sa alatka za crtanje, vratite se u prozor Preferences i podesite ove parametre.

Opcije u kategoriji Pen Tool podešavaju način rada alatke Pen (pero), jedne od alatki za crtanje koju ćete naći u kutiji sa alatka. Izaberite opciju Show Pen Preview i Flash će prikazivati segment linije pre nego što dovršite njegovo crtanje alatkom Pen. Opcija Show Solid Points, koja nije standardno potvrđena, određuje na koji će način tačke na linijama biti prikazane pri korišćenju alatke Pen ili alatke Subselection (alatke za podizbor). Kada ovu opciju potvrdite, izabrane tačke će biti šuplje, dok će tačke koje niste izabrali biti popunjene. Ako ovu opciju ostavite nepotvrđenu, biće obrnuto. Potvrdite opciju Show Precise Cursors i Flash će alatku Pen prikazati u obliku končanice (krstića), umesto u standardnom obliku pera.

Nijedna opcija iz odeljka Vertical Text nije standardno potvrđena, što u potpunosti odgovara projektu koji ćemo praviti u lekcijama. Ali, one vam mogu zatrebati ubuduće, te je dobro upoznati se sa njihovim funkcijama. Ako izaberete opciju Default Text Orientation, svaki tekst koji dodate filmu biće postavljen vertikalno. To je naročito korisno ako radite sa fontovima azijskih jezika. Opcija Right to Left Text Flow, kada je potvrđena, učiniće da tekst teče zdesna nalevo, umesto standardnog sleva nadesno. I ova opcija vam može zatrebati ako koristite fontove nekih azijskih jezika. Konačno, opcija No Kerning isključuje podešavanje razmaka između slova za svaki vertikalno postavljen tekst u filmu. To je korisno za poboljšanje međuslovnog razmaka u nekim fontovima.

U odeljku Drawing Settings podešavate parametre za crtanje i određujete u kojoj meri želite da Flash prepozna oblike i time vam pomaže pri crtanju. Vrednosti ovih parametara su relativne – zavise od rezolucije ekrana i trenutnog stepena uvećanja. Dakle, stepen prepoznavanja oblika će varirati dok uvećavate i umanjujete sliku pri crtanju. Parametar Connect lines određuje koliko blizu linija koju crtate sme da priđe već nacrtanoj liniji, a da se pri tom krajnja tačka prve linije ne spoji sa njom najbližom tačkom druge linije. Ponuđene opcije su Must be close, Normal i Can be distant. Parametar Smooth curves može biti podešen na Off, Rough, Normal ili Smooth i određuje u kojoj meri će Flash izgladiti krivu koju crtate alatom Pencil. Parametar Recognize lines određuje koliko linija treba da bude prava da bi je Flash prepoznao kao takvu. Kada Flash prepozna ovaj segment, pretvoriće ga u savršeno pravu liniju. Sličnu funkciju ima opcija Recognize shapes, s tim što se ona koristi za određivanje u kojoj meri nacrtani oblik treba da izgleda kao krug, elipsa, pravougaonik, kvadrat, prav ugao ili ugao od 180 stepeni da bi ga Flash prepoznao kao odgovarajući geometrijski oblik i ponovo iscrtao. Oba ova parametra, i Recognize lines i Recognize shapes, mogu biti podešena na Off, Strict, Normal ili Tolerant. Parametar Click accuracy određuje koliko treba približiti kursor nekom obliku da bi Flash taj oblik prepoznao. Kao što ćete videti kada počnete da radite sa alatkama za crtanje u sledećoj lekciji, dok pomerate miša, kursor se menja, u zavisnosti od nacrtanog oblika i trenutno izabrane alatke za crtanje. Opcija Click accuracy, koja može biti podešena na Strict, Normal ili Tolerant, zadaje na kolikoj će udaljenosti od crteža kursor promeniti izgled.

3) Pritisnite jezičak kartice Warnings i izaberite sve opcije.



Na samom ste početku, te je verovatno najbolje da podesite Flash tako da vas upozori kad god se dogodi nešto što bi moglo da prouzrokuje zbrku. Sve opcije na kartici Warnings standardno su potvrđene, ali vam neće trebati tolika upozorenja

kada provedete neko vreme radeći u Flashu. Na primer, ako potvrdite opciju Warn on missing fonts, Flash će vas upozoriti svaki put kada otvorite Flashov film sa fontom koji nije instaliran na vašem računaru. Ako često radite sa datotekama u kojima su korišćeni fontovi koji nisu instalirani na vašem računaru, i želite da isključite ovaj parametar, otvorite prozor Preferences i poništite izbor ove opcije.

4) Pritisnite OK da biste zatvorili prozor Preferences.

Kada pritisnete OK, biće primenjene sve izmene koje ste napravili u prozoru Preferences. Pošto ste se pozabavili podešavanjem parametara, vreme je da se još malo posvetimo istraživanju okruženja programa Flash.

RAD SA PANOIMA

Flash MX organizuje mnoštvo svojih alatki i komandi na panoima, slično upotrebi paleta u drugim programima. Panoi sadrže alatke koje omogućuju da vidite, organizujete i menjate elemente u filmu. Dok radite, možete prikazati pano, sakriti ga i promeniti njegovu veličinu. Možete čak kombinovati ili spojiti panoe kako biste olakšali rad u Flashu. Za razliku od okvira za dijalog i prozora, panoi mogu da ostanu na ekranu dok radite, što će vam olakšavati postavljanje elemenata u film.

U sledećoj vežbi, raspoređićete panoe i potom snimiti na disk utvrđeni raspored panoa za buduću upotrebu.

1) Zatvorite panoe Color Swatches i Answers.

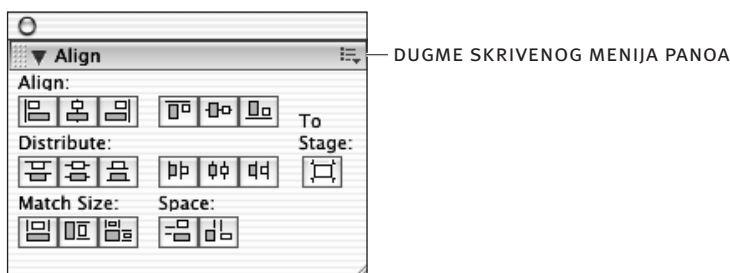
Pano zatvarate kada mišem pritisnete „dugme“ skrivenog menija, koje se nalazi u gornjem desnom uglu naslovne trake panoa i izaberete Close Panel. Ako je pano sveden na traku, a dugme skrivenog menija se ne pojavi, mišem pritisnite naslovnu traku kako biste proširili pano i otkrili dugme.

SAVET *Pano možete zatvoriti i ako naslovnu traku pritisnete desnim tasterom miša (Windows), odnosno ako je pritisnete držeći taster Control (Macintosh) i iz menija izaberete stavku Close Panel.*

Zasad nećemo koristiti ove panoe, te ih je bolje zatvoriti. Ako vam kasnije zatrebaju, pronaći ćete ih u meniju Window. Odaberite Window > Answers da biste otvorili pano Answers, ili Window > Color Swatches kako biste otvorili pano Color Swatches.

2) Izaberite Window > Align da biste otvorili pano Align.

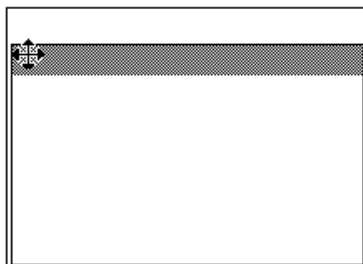
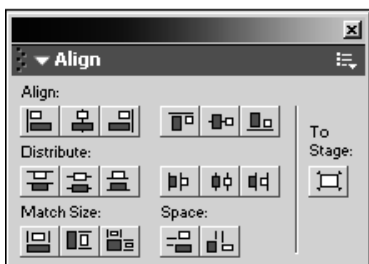
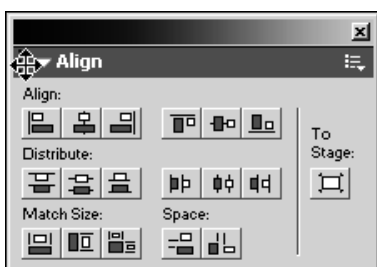
SAVET *Pano Align možete otvoriti i pritiskom tastera Ctrl+K (Windows), odnosno Command+K (Macintosh).*



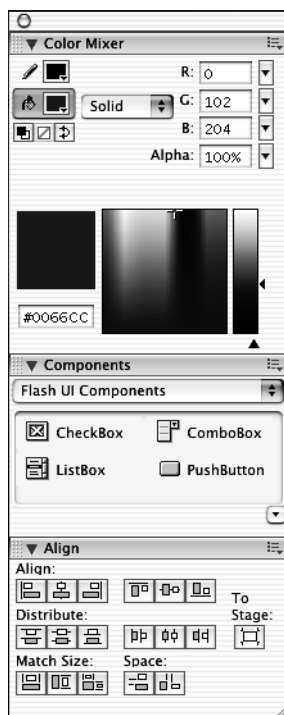
Na panou Align iz menija Window nalazi se velik broj opcija i većina je namenjena drugim panoima. Mnoge panoe iz ovog menija koristićete u narednim lekcijama.

3) Mišem pritisnite levu stranu naslovne trake panoa Align i prevucite ovaj pano preko panoa Components koji se nalazi na desnoj strani ekrana. Spustite pano Align na pano Components.

Leva strana naslovne trake svakog panoa sadrži kontrolni element koji omogućuje da prevlačite pano. Ako na Windows računaru pokazivačem miša pređete preko naslovne trake, kursor će se izmeniti, pokazujući da možete prevući pano. Dok pomerate pano Align, Flash prikazuje konturu panoa (pogledajte sliku ispod teksta) koja određuje njegovu poziciju i veličinu. Primetićete da se pri prevlačenju panoa Align preko panoa Components, pojavljuje kontura oko grupe panoa na desnoj strani ekrana, pokazujući da će, ukoliko ga tu spustite, pano biti smešten u tu grupu. Prilikom prevlačenja panoa, pojaviće se kontura koja ga predstavlja. Takođe, kada ovaj pano prevučete preko panoa Components, pojaviće se kontura koja uokviruje sve panoe u toj grupi.



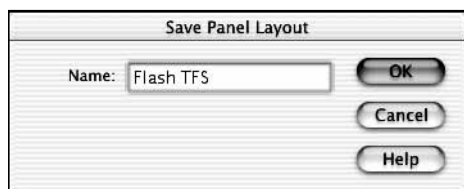
Kada spustite pano, trebalo bi da se usidri uz panoe Color Mixer i Components. Pano Align bi trebalo da se nađe na dnu ove grupe panoa – ako se on tu sam ne smesti, prevlačite panoe gore-dole dok Color Mixer ne bude na vrhu, pano Components u sredini, a pano Align na dnu.



4) Sažmite pano Components tako što ćete pritisnuti mišem njegov naslov ili strelicu levo od naslova.

Dobro je što panoi u Flashu MX mogu da se sažimaju. Možete sažeti pano koji trenutno ne koristite da biste dobili više prostora na ekranu za panoe koje koristite. Sažeti pano ćete otvoriti kada pritisnete mišem naslov panoa (ili strelicu). Kada sažmete pano, nestaje dugme skrivenog menija na desnoj strani naslovne trake.

5) Izaberite Window > Save Panel Layout. Kada se otvori prozor Save Panel Layout, u polje Name upišite *Flash TFS*, i pritisnite OK.



Kada izaberete Window > Save Panel Layout, pojaviće se okvir za dijalog Save Panel Layout. Sada treba da upišete ime za vašu grupu panoa. Ako pokušate da grupu panoa snimate na disk pod imenom koje je već u upotrebi, Flash će vam to staviti do znanja. Biće vam ponuđena opcija da snimate novu grupu panoa preko postojeće, ali pre nego što upišete novo ime, razmislite dobro da li je to ono što želite da uradite.

Pritisnete OK i Flash će snimiti raspored panoa. Nije bilo mnogo strašno, zar ne? Ovaj raspored panoa možete otvoriti u svako doba biranjem Window > Panel Sets > Flash TFS. Ukoliko želite da koristite standardni raspored panoa, izaberite Window > Panel Sets > Default Layout. Naravno, određene panoe ćete koristiti više nego neke druge. Da biste lakše pristupali grupama panoa koje često koristite, napravite nove grupe panoa.

SAVET

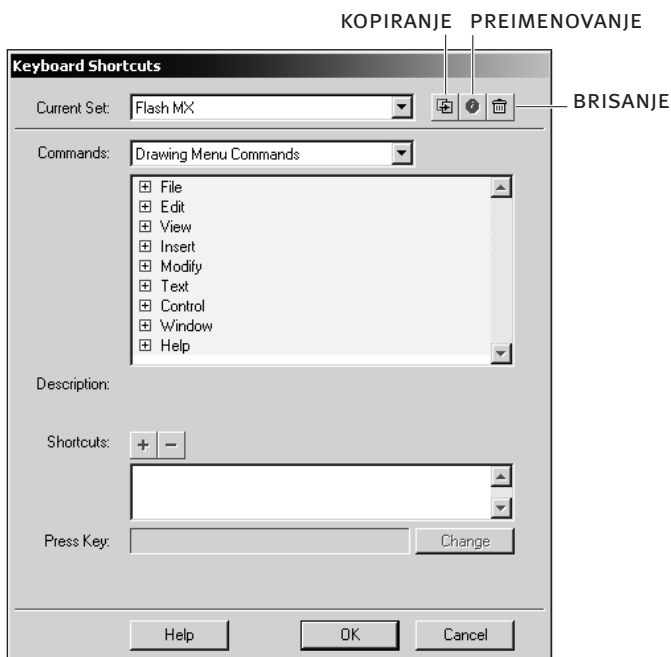
Ako hoćete da obrišete grupu panoa, samo izbrišite datoteku sa imenom grupe koju želite da uklonite iz direktorijuma Panel Sets, smeštenog unutar direktorijuma Flash MX Configuration. Položaj direktorijuma Flash MX Configuration zavisi od operativnog sistema. U Windowsu 98 i ME, direktorijum je C:\[Windows Directory]\Application Data\Macromedia\FX MX. Za Windows NT direktorijum je C:\[Windows Directory]\profiles\<korisničko ime>\Application Data\Macromedia\FX MX. U Windowsu 2000 i XP, direktorijum je C:\Documents and Settings\<korisničko ime>\Application Data\Macromedia\FX MX. U novijim verzijama operativnog sistema za Macintosh, u jednokorisničkom okruženju direktorijum je HD: System Folder:Application Support:Macromedia:FX MX, dok je u višekorisničkom okruženju smešten u HD:Users:<korisničko ime>:Documents:Macromedia:FX MX. Na Macu OS X, to je HD/Users/<korisničko ime>/Library/Application Support/Macromedia/FX MX.

UPOTREBA PREČICA SA TASTATURE

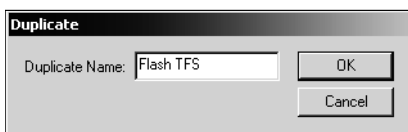
Možda ste primetili da mnoštvo komandi u Flashu MX možete izvršiti pomoću prečica sa tastature umesto izborom stavki iz menija. Standardne prečice sa tastature se lako koriste, ali šta ako želite da ih podesite tako da odgovaraju vašim navikama? Ili, šta ako želite da koristite prečice sa tastature koje znate od ranije iz nekog drugog programa? U sledećem vežbanju saznaćete kako da ih podesite.

1) Izaberite Edit > Keyboard Shortcuts (Flash > Keyboard Shortcuts na Macu OS X) da biste otvorili prozor Keyboard Shortcuts.

Prozor Keyboard Shortcuts ima veliki broj opcija. Na vrhu prozora nalazi se opcija Current Set, koja prikazuje koji komplet prečica sa tastature trenutno koristite. Flash MX nudi veliki izbor različitih kompleta prečica sa tastature, uključujući i one za Macromedijine programe Fireworks i FreeHand, ali je Flash MX podrazumevana opcija.



2) Proverite da li je Current Set podešen na Flash MX i pritisnite dugme za kopiranje (prvo sleva). Kada se otvori prozor Duplicate, podesite Duplicate Name na Flash TFS i pritisnite OK.



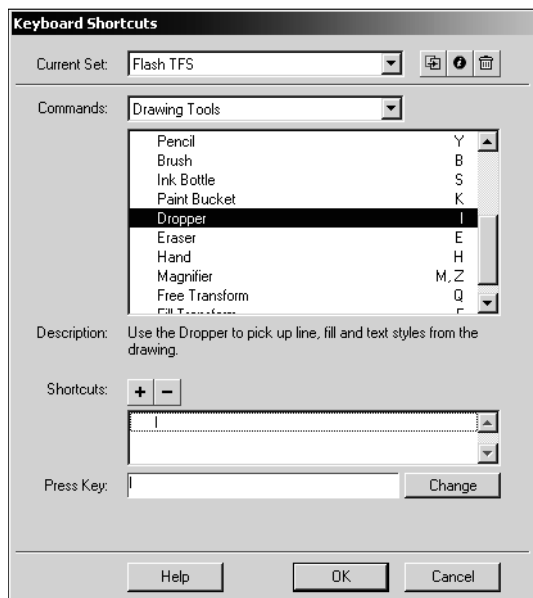
Kada pritisnete OK, prozor Duplicate se zatvori i Current Set je podešen na Flash TFS.

Praktično je imati standardni komplet prečica sa tastature na koji se možete vratiti ako nešto zabrljate. Zato, kopirajte standardni komplet Flash MX i izmenite kopiju, a ne original. Doduše, Flash je otporan na gluposti – neće vam dozvoliti da napravite ijednu promenu na kompletu prečica Flash MX.

Pošto ste naučili kako da podesite prečice sa tastature, ako ste dovoljno hrabri, pokušajte da promenite komplet Flash MX da biste videli šta će se dogoditi. Trebalo bi da dobijete upozorenje da ga ne možete menjati.

Ne samo da možete kopirati postojeće kompletne prečice sa tastature, već možete i da im promenite ime i da ih izbrisate. Izaberite komplet kome hoćete da promenite ime ili koji želite da izbrisate iz Current Seta i pritisnite dugme Rename, odnosno Delete. Jedino komplet Flash MX ne možete obrisati, niti mu možete promeniti ime.

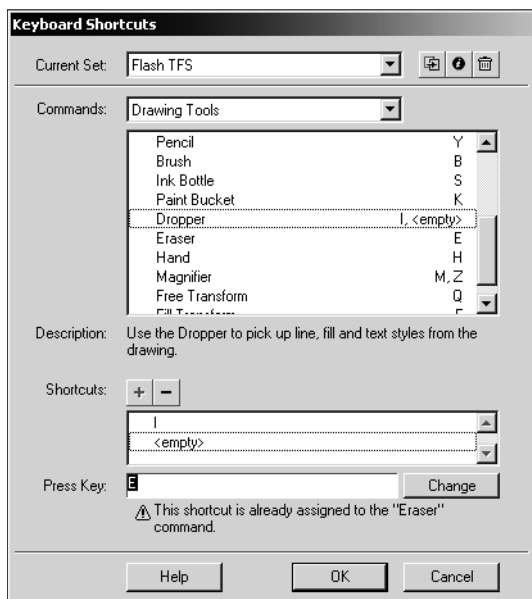
3) Podesite parametar Commands na Drawing Tools, i sa liste izaberite Dropper.



Parametar Commands ima četiri opcije: Drawing Menu, Drawing Tools, Test Movie Menu i Actions Panel. Izaberite neku od njih da saznate čime raspolažete. Na spisku komandi Drawing Tools navedene su i prečice sa tastature za svaku alatku za crtanje koja se nalazi u kutiji sa alatkama. Primetićete da je podrazumevana prečica sa tastature za alatku Eyedropper (pipetu s bojom), koja je isto što i Dropper, slovo I. Ako vam je do avanture, samo napred: birajte redom preostale opcije iz liste Commands i pronjuškajte po spisku komandi svake od njih.

Kada sa spiska komandi izaberete alatku Eyedropper, prečica za tu alatku pojavljuje se u polju Shortcuts pri dnu prozora Keyboard Shortcuts. Možete dodati drugu prečicu, ili izbrisati ili izmeniti postojeću. Počecemo dodavanjem prečice koja se već koristi.

4) Pritisnite dugme Add Shortcut (+) da biste dodali novu prečicu. Kada se u polju Shortcuts pojavi <empty>, pritisnite taster E na tastaturi.



Kada se pojavi <empty> u polju Shortcuts, to znači da ste dodali prečicu sa tastature, ali da joj još niste dodelili taster. Trebalo bi da Flash ovaj red automatski izabere, a isti tekst (<empty>) trebalo bi da se pojavi u polju Press Key. Ako se ne pojavi, izaberite red <empty> u polju Shortcuts i mišem pritisnite polje Press Key.

Prečicu sa tastature E već koristi alatka Eraser (gumica). Stoga, kada u polje Press Key upišete E, pojaviće se poruka da je ova prečica već u upotrebi. Ako biste sada pritisli dugme Change, otvorio bi se prozor Reassign sa pitanjem da li želite da ovu prečicu dodelite alatki Eyedropper. Ako to nećete da uradite, pritisnite dugme Cancel u prozoru Reassign da biste zatvorili prozor.

NAPOMENA

Kada je polje Press Key aktivno, Flash će zabeležiti jedno slovo i tastere Control (Windows), Command (Macintosh), Alt (Windows), Option (Macintosh) i Shift, ako ih u tom trenutku pritisnete. Ukoliko želite da dodate veliko E prečicama sa tastature, ne treba da pritisnete Shift+E, nego samo E.

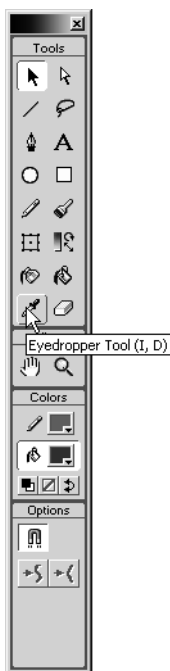
5) Izaberite sadržaj polja Press Key i pritisnite D na tastaturi. Mišem pritisnite dugme Change.

Taster D nije prečica ni za jednu komandu tako da se neće pojaviti poruka o grešci kada ga pritisnete. Kada pritisnete Change, Flash će dodati D kao prečicu sa tastature za alatku Eyedropper.

NAPOMENA Ako pritisnete dugme *Help* u prozoru *Keyboard Shortcuts*, Flashove datoteke za pomoć otvaraju se na delu koji govori o radu sa prečicama.

6) Pritisnite OK.

Kada pritisnete OK, Flash će sačuvati novi Flash TFS raspored prečica sa tastature, i prozor *Keyboard Shortcuts* će se zatvoriti. Postavite pokazivač miša preko alatke *Eyedropper* u kutiji sa alatkama (izgleda kao pipeta). Ukoliko za trenutak zadržite pokazivač miša nad alatkom, pojaviće se kratak opis alatke (engl. *Tooltip*) i u njemu nova prečica sa tastature. Ako se prečica ne pojavi, izaberite *Edit > Keyboard Shortcuts* i proverite da li je Flash TFS odabran kao *Current Set*. Ukoliko nije, odaberite ga i pritisnite OK.

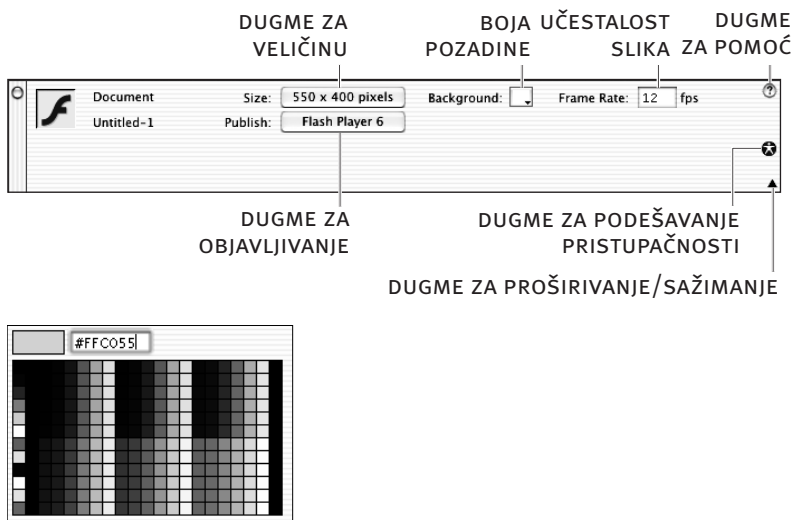


PODEŠAVANJE SVOJSTAVA DOKUMENTA

Pre nego što počnete da pravite film u Flashu, trebalo bi da razmislite o njegovim osobinama, kao što su veličina i boja pozadine. Dobro bi bilo da odredite dimenzije filma, jer po završetku umetničkog dela posla može biti teško napraviti izmene.

Dimenzije filma – kao i boju pozadine, učestalost smenjivanja slika i podeoke lenjira na pozornici – podesite pomoću panoa svojstava (*Properties*) i okvira za dijalog *Document Properties*. U sledećoj vežbi podesićete boju pozadine i dimenzije filma.

1) Proverite da li ste otvorili nov film. Pritisnite polje Background na panou svojstava. Kada se otvori paleta boja, otkucajte #FFC055 (narandžasta) na odgovarajućem mestu i pritisnite Enter, odnosno Return.



U prvom vežbanju u ovoj knjizi započeli ste nov film. Ako ste ga zatvorili, ili ste se igrali alatkama za crtanje i dodali nešto na pozornicu, napravite nov film (File > New).

Budući da ćete često koristiti pano Properties, vreme je da se s njim malo bolje upoznamo. Properties je veliki pano na dnu ekrana pomoću koga možete podešavati razne stvari. Reaguje zavisno od konteksta, što znači da prikazuje parametre samo za ono što je u datom trenutku izabrano. Ako ništa niste izabrali, niti ste mišem pritisli nešto u kutiji sa alatkama ili na vremenskoj osi, pano svojstava će prikazivati parametre dokumenta. Na levoj strani panoa svojstava treba da se nalazi ikonica Flasha. Desno od nje treba da stoji reč Document koja sugerise da su u datom trenutku prikazana svojstva dokumenta. Ime Flash filma, koje je sada podešeno na Untitled-2 ili sl., takođe će se naći desno od ikonice. Ako pano svojstava na vašem ekranu ne odgovara u potpunosti gornjoj slici, izaberite alatku Arrow iz kutije sa alatkama (crnu strelicu, a ne belu), a zatim pritisnite pozornicu.

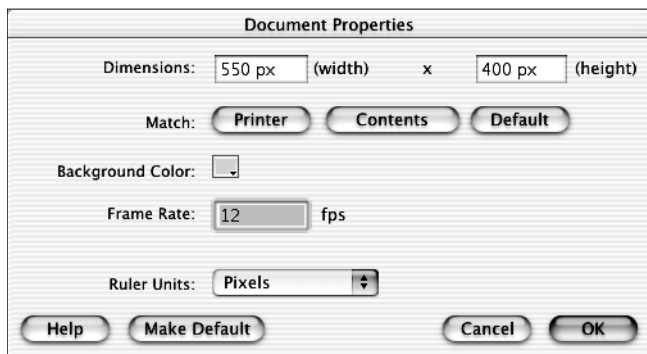
Za pozadinu filma možete upotrebiti samo čiste boje, pa se na paleti samo takve i nalaze. Paleta se sastoji od 216 standardnih boja koje se mogu koristiti na Webu, ali boja za pozadinu projekta na kome ćemo mi raditi nije na njoj. Dakle, moraćete da upišete heksadecimalnu vrednost u odgovarajuće polje. Kada otvorite paletu, pokazivač miša postaje pipeta – alatka kojom možete izabrati bilo koju boju unutar Flasha. Da biste odabrali boju za pozadinu filma, dovoljno je da pokazivač miša postavite na nju i pritisnete taster miša. Ukoliko pipetom pritisnete van Flashovog prozora, izabrana boja pozadine biće #FFFFFF (bela).

SAVET

Kao što ćete videti u sledećem koraku, boju pozadine možete podesiti i u prozoru Document Properties, ali tu ne možete uneti heksadecimalnu vrednost boje.

2) Pritisnite dugme Size na panou svojstava da biste otvorili prozor Document Properties.

Kada pritisnete dugme Size na panou Properties, otvoriće se prozor Document Properties. U ovom prozoru možete podesiti učestalost smenjivanja slika, dimenzije (širinu i visinu), boju pozadine i podeočke na lenjiru za film. Sem toga, pomoću dugmadi Match (Printer i Contents) možete podesiti dimenzije filma tako da odgovaraju aktuелnoj veličini dokumenta ili trenutnom sadržaju filma (a to je bilo šta što ste nacrtali na pozornici). Ako hoćete da boju pozadine i dimenzije vratite na podrazumevane Flashove vrednosti, pritisnite dugme Default.

**SAVET**

Prozor Document Properties možete otvoriti i pritiskom na tastere Ctrl+M (Windows), odnosno Command+M (Macintosh), ili ako izaberete Modify > Document.

3) Podesite Width na 600 i ostavite Height na 400.

Podeoci lenjira su standardno izraženi u pikselima (px), tako da možete upisati 600 u polje za širinu, a Flash će mernu jedinicu px dodati kada primenite parametre. Ako nameravate da koristite neku drugu mernu jedinicu za film, odaberite jednu od ponuđenih u padajućem meniju Ruler Units pri dnu prozora Document Properties. Za datoteku koju zajedno pravimo obavezno koristite piksele, jer može doći do zabune u kasnijim operacijama ukoliko se merna jedinica na lenjiru vaše pozornice razlikuje od ove koju koristimo u uputstvima.

Podrazumevana veličina filma je 550 × 400 piksela. Najmanji film koji je moguće napraviti bio bi 1 × 1 piksel, a najveći – 2880 × 2880. Podesite veličinu filma na 600 × 400 jer je te dimenzije koristio dizajner pri izradi originalnog nacrtu filma koji ćemo zajedno praviti.

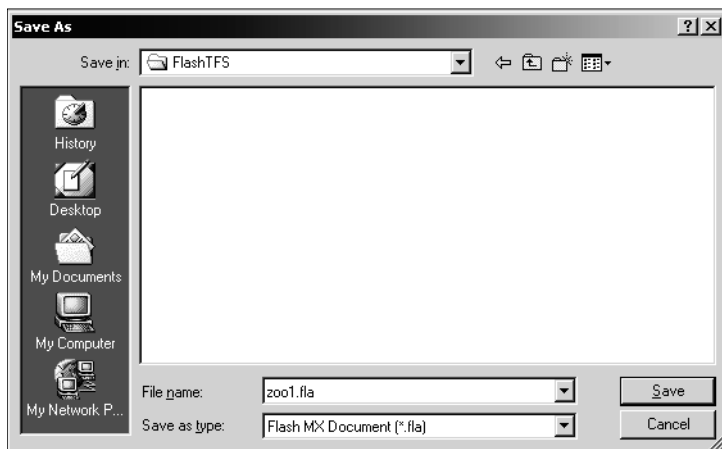
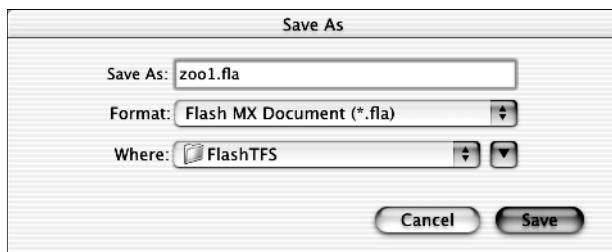
NAPOMENA *Ovaj film bi po završetku mogao biti prikazan i u prozoru čitača Web-a koji je podešen na 640 × 480. Dakle, podešavanjem dimenzija filma na 600 × 400 napravićete film koji će se uklopiti u prozor svakog čitača Web-a.*

4) Pritisnite dugme Make Default, a zatim dugme OK.

Još jedan koristan element prozora Document Properties jeste dugme Make Default. Ako često koristite iste parametre za svoje nove filmove, možete ih učiniti standardnim, pritiskom na dugme Make Default. U narednim lekcijama napravićete nekoliko filmova koristeći iste dimenzije i istu boju pozadine, te biste mogli sebi olakšati posao standardizujući ova svojstva.

Kada pritisnete OK, prozor Document Properties će se zatvoriti i film će se prilagoditi dimenzijama koje ste zadali.

5) Izaberite File > Save. Kada se otvori okvir za dijalog Save As, potražite direktorijum FlashTFS na čvrstom disku, upišite zoo1 fla u polje File Name (Windows), odnosno Save As (Macintosh), i pritisnite Save.



Upravo ste sačuvali svoju prvu Flash datoteku u direktorijumu FlashTFS. Čestitamo! Ponovo ćete koristiti ovu datoteku, te je zasad ostavite otvorenu.

TESTIRANJE FILMA

Flash može da prikaže film u sopstvenom okruženju, ali ova projekcija ne pokazuje uvek tačno kako će Flashov film izgledati kada bude objavljen na Webu. Kao što ste naučili na početku ove lekcije, u Flashu radite s datotekama tipa .fla, dok su datoteke koje ćete na kraju izrađivati za Web i koje će biti prikazivane u Flash Playeru – .swf datoteke. Komanda Test Movie Flashovog plejera omogućuje da pregledate filmove kao .swf datoteke.

1) Proverite da li vam je datoteka zoo1.fla još uvek otvorena. Izaberite Control > Test Movie.



Kada izaberete Control > Test Movie, Flash pravi jednu .swf datoteku u istom direktorijumu u kom ste sačuvali svoju .fla datoteku, otvara je u zasebnom prozoru i prikazuje je u Flash Playeru. Flashov prozor za pregledanje filma zvaćemo prozor Test Movie. U lekciji 12 saznaćete još mnogo toga o prozoru Test Movie.

U ovoj fazi, .swf verzija datoteke zoo1.fla prilično je nezanimljiva. To je jedna prazna narandžasta površina. Ne brinite – dodaćete vi ovoj datoteci još mnogo toga u narednih 11 lekcija i ta prazna narandžasta površina uskoro će obilovati sadržajima.

2) Zatvorite prozor Test Movie.

Niste uneli nikakve promene u film zoo1.fla dok ste ga testirali, te nema potrebe da datoteku ponovo snimate. Zasad je samo držite otvorenu, jer ćete joj već u sledećoj lekciji nešto dodati.

ŠTA STE NAUČILI

U ovoj lekciji ste:

- posetili završenu Web lokaciju ZooMX (strane 7-10)
- saznali gde da potražite dodatnu pomoć (strane 10-14)
- naučili kako da podesite Flashove parametre (strane 14-18)
- preuredili panoje i formirali namensku grupu panoa (strane 18-21)
- definisali nov komplet prečica sa tastature (strane 21-25)
- podesili boju pozadine i dimenzije Flashovog filma (strane 25-28)
- pogledali Flashov film u Flash Playeru (strana 29)