

# 1

## UPOZNAVANJE

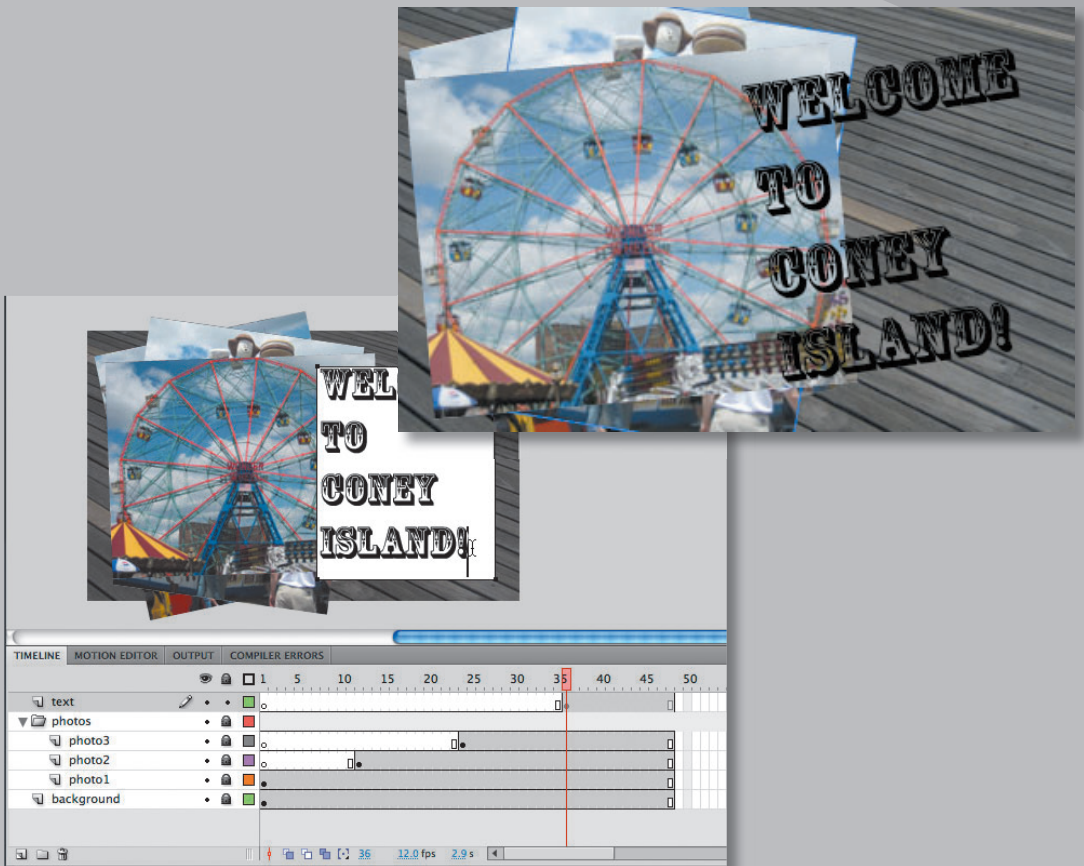
### Pregled lekcije

U ovoj lekciji naučićete kako da uradite sledeće:

- Kreirate nove datoteke u Flashu
- Podešavate pozornice u panelu Property
- Dodajete slojeva vremenskoj liniji
- Manipulišete ključnim kadrovima u vremenskoj liniji
- Radite sa slikama koje su uvezene u biblioteku
- Pomerate i postavljanje objekata na pozornici
- Otvarate i rad sa panelima
- Odaberete i upotrebite alate u alatnom panelu
- Pregledate vaše Flash animacije
- Tražite teme u pomoćnom meniju Flasha
- Pristupate onlajn Flash resursima



Da bi se završila ova lekcija, potrebno je manje od jednog sata. Kopirajte fasciklu Lesson01 sa CD-a Adobe Flash CS4 Professional na vaš hard disk, u slučaju da već nije na disku.



U Flashu pozornica predstavlja mesto dešavanja radnje. Vremenska linija organizuje kadrove i slojeve, dok vam drugi paneli dozvoljavaju da prepravljate i kontrolišete vašu kreaciju.

## Pokretanje Flasha i otvaranje datoteke

Prilikom prvog pokretanja Flasha, videćete startni meni sa linkovima ka standardnim šablonima datoteka, priručnicima, i drugim resursima. U ovoj lekciji, napravićete jednostavnu animaciju da biste prikazali nekoliko brzih snimaka koji za temu imaju godišnji odmor. Dodavaćete fotografije i natpis i pri tom ćete naučiti kako da pozicionirate elemente na pozornici a takođe i da ih razmestite duž vremenske linije.

- 1 Pokrenite Adobe Flash. U Windowsu, izaberite Start > All Programs > Adobe Flash CS4. Za operativne sisteme Macintosh, dvaput pritisnite Adobe Flash CS4 u fascikli Application ili Dock.

● **Napomena:** Možete takođe pokrenuti Flash ukoliko dva puta pritisnete datoteku sa ekstenzijom .fla

- 2 Izaberite File > Open. U polju Open dialog, izaberite datoteku 01 End.swf u fascikli Lesson01 i pritisnite Open da biste videli izgled završenog projekta.

Animacija se pokreće. Tokom animacije nekoliko preklapajućih slika se smenjuje i one se završavaju natpisom.



- 3 Zatvorite prozor za pregled.
- 4 Izaberite File > new. U polju New Document, izaberite Flash datoteku (Action Script 3.0)

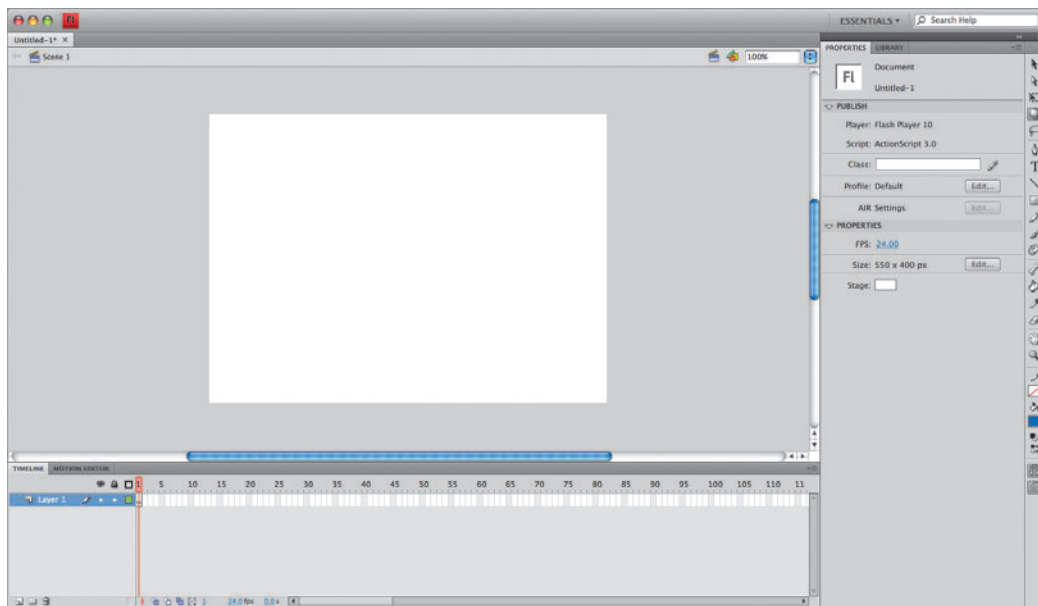
Action Script 3.0 je najnovija verzija Flashovog skript jezika, koji se koristi da bi se dodala interakcija. Za ActionScript 3.0 vaš pretraživač treba da ima instaliranu verziju Flash Playera 9 ili noviju. U ovoj lekciji nećete raditi sa ActionScriptom, ali ćete ipak morati da odaberete verziju sa kojom je vaša datoteka kompatibilna.

- 5 Izaberite File > Save. Dodelite ime datoteci **01\_workingcopy fla** i sačuvajte je u fascikli 01Start. Preporučuje se da odmah sačuvate svoju datoteku kako biste bili sigurni da se vaš rad neće izgubiti u slučaju pada operativnog sistema ili nefunkcionisanja aplikacije. Trebalo bi uvek sačuvati Flash datoteku sa ekstenzijom .fla kako biste je identifikovali kao Flash datoteku.

## Upoznavanje sa radnom površinom

Radna površina Adobe Flasha sadrži komandne menije u vrhu ekrana kao i mnoštvo alata i panela potrebnih za prepravljanje i dodavanje elemenata vašem filmu. Možete kreirati sve objekte za vašu animaciju u Flashu, a takođe možete uvesti elemente koje ste kreirali u Adobe Illustratoru, Adobe Photoshopu, Adobe After Effects, ili drugim kompatibilnim aplikacijama.

Podrazumevana podešavanja su, da Flash prikazuje meni, vremensku liniju, scenu, panel sa alatima, panel Property, i nekoliko drugih panela. Tokom rada u Flashu, možete otvarati, zatvarati, usidriti, odvajati od bazne pozicije, i pomerati panele duž ekrana. Da biste se vratili na osnovnu radnu površinu, izaberite Window > Workspace > Essentials.

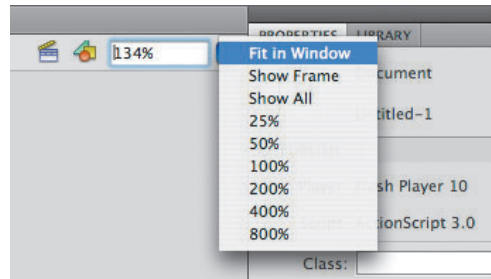


## O pozornici

Veliki beli pravougaonik u sredini vašeg ekrana je pozornica. Poput pozornice u pozorištu, pozornica u Flashu je mesto gde gledaoci posmatraju film. Ona sadrži tekst, slike, i video zapis koji se pojavljuju na ekranu. Pomerajte elemente na pozornici i izvan nje da biste ih imali u vidokrugu ili izvan njega. Možete koristiti lenjire (View > Rulers) ili koordinatne mreže (View > Grid > Show Grid) da biste postavili objekte na pozornicu. Pored ovoga, kao mogućnost za korišćenje imate i panel Align i druge alatke o kojima ćete učiti u narednim lekcijama.

Podrazumeva se da ćete videti sivu površinu izvan pozornice gde možete postaviti elemente koji nisu vidljivi za posmatrača (zato što su izvan pozornice). Naziv za sivu površinu je pomoćna radna površina (engl. *Pasteboard*). Ako želite da vidite samo pozornicu, izaberite View > Pasteboard i uklonite znak potvrde. Za sada, ostavite znak potvrde za ovu opciju.

Da biste odredili proporcije pozornice tako da njena veličina potpuno odgovara veličini prozora, izaberite View > Magnification > Fit in Window. Možete takođe izabrati različite vrednosti uvećanja u padajućem meniju koji se nalazi iznad pozornice.

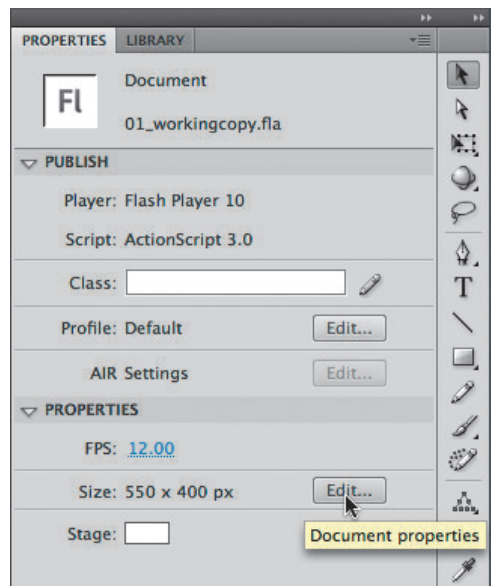


## Menjanje svojstava pozornice

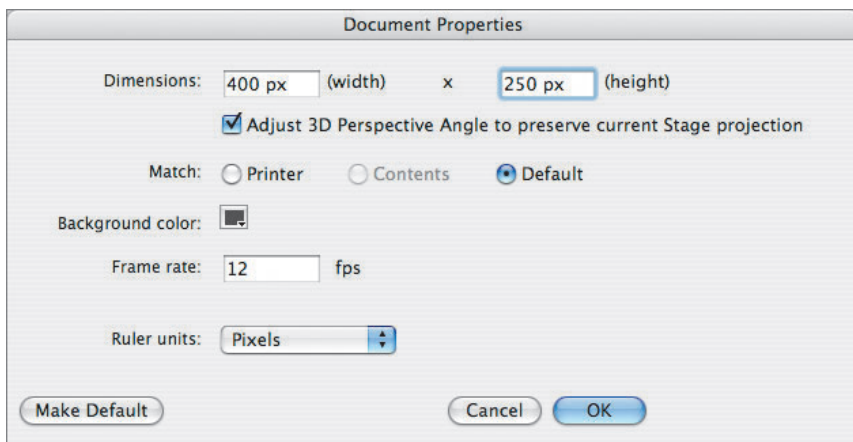
Kao prvo, podesite boju i dimenzije pozornice. Ove opcije se nalaze u panelu Property, koji je zapravo vertikalni panel desno od pozornice.

- 1 U dnu panela Property uočićete da su dimenzije trenutne pozornice podešene na 550x 400 piksela. Pritisnite dugme Edit.

Pojavljuje se dijalog sa svojstvima dokumenta.



- U poljima Width i Height unesite nove vrednosti piksela. U polje Width unesite vrednost **400**, a u polje Height vrednost **250**.
- Pritisnite dugme Background color i izaberite novu boju za pozornicu. Izaberite tamnosivu boju (dark grey) #333333.



- Pritisnite dugme OK. Vaša pozornica je sada dobila nove dimenzije i boju. Možete promeniti boju pozornice tako što ćete pritisnuti dugme Stage u Property inspectoru. Što se tiče svojstava pozornice, možete ih promeniti u bilo kom trenutku.

● **Napomena:** Naučićete više o simbolima u lekciji 3.

## Rad sa panelom Library

Ovom panelu možete pristupiti pomoću kartice koja se nalazi desno od panela Property. Panel Library je mesto gde čuvate i organizujete vaše simbole koje ste kreirali u Flashu, kao i uvezene datoteke uključujući rastersku grafiku, grafiku, zvučne zapise i video klipove. Simboli predstavljaju grafiku koja se često upotrebljava za animaciju i interaktivnost.

## O panelu Library

Panel Library vam pruža mogućnost da organizujete objekte u fascikle, da vidite koliko često se koristi neki objekat u dokumentu, kao i da sortirate objekte po tipu. Ukoliko uvozite objekte u Flash, možete ih ubaciti direktno na pozornicu ili u panel Library. Međutim, svaki objekat koji se uvozi na pozornicu istovremeno se dodaje i biblioteci, kao i svaki simbol koji kreirate. Ovo vam pruža mogućnost da lako pristupite objektima kako biste ih ponovo dodali pozornici, modifikovali ili pogledali njihove karakteristike.

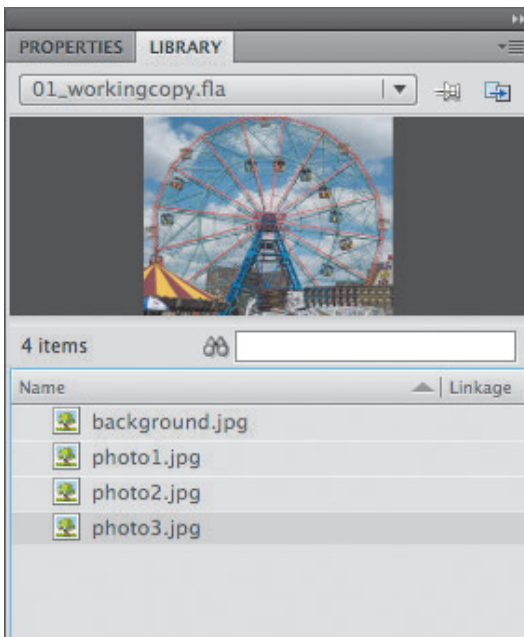
Da biste dobili prikaz panela Library, izaberite Window > Library, ili pritisnite tastere CTRL+L (Windows) ili Command+L (Mac OS).

## Uvoz objekta u panel Library

Često ćete kreirati grafičke prikaze direktno pomoću alata za crtanje i čuvate ih kao simbole u biblioteci. Takođe, uvozićete JPEG slike ili MP3 datoteke koje se isto tako čuvaju u biblioteci.

U ovoj lekciji, ubacićete nekoliko JPEG slika u biblioteku da bi ih kasnije koristili u animaciji.

- 1 Izaberite File > Import > Import to Library. U okviru za dijalog Open izaberite datoteku background.jpg u fascikli Lesson01/01Start i pritisnite Open.
- 2 Flash uvozi izabranu JPEG sliku i smešta je u panel Library.
- 3 Nastavite sa uvozom ostalih JPEG slika iz omotnice 01Start.
- 4 Panel Library prikazuje sve uvezene JPEG slike sa njihovim nazivima i njihov umanjeni prikaz. Ove slike su vam sada dostupne za korišćenje u vašem Flash dokumentu.

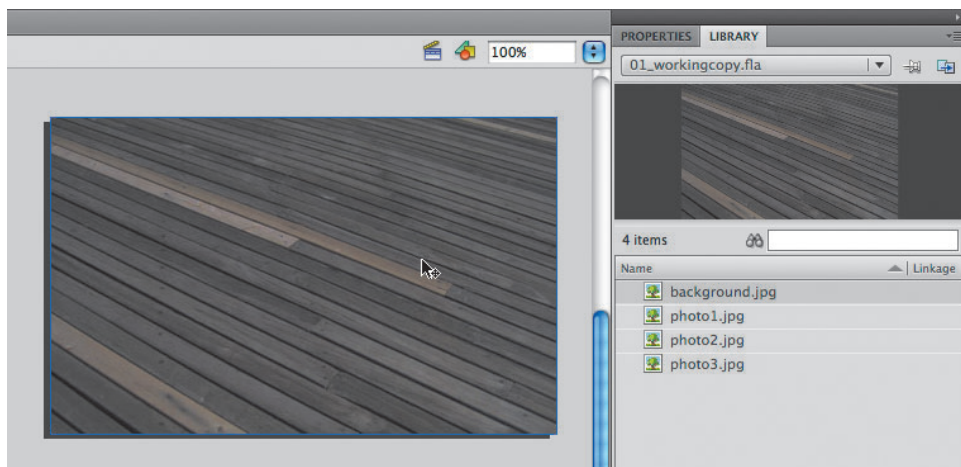


## Dodavanje objekta iz panela Library na pozornicu

Da biste koristili uvezenu sliku, jednostavno je prevucite iz panela Library na pozornicu.

- 1 Izaberite Window > Library da biste otvorili panel Library ukoliko nije otvoren.
- 2 Izaberite objekat background.jpg iz panela Library.

- 3 Prevucite objekat background.jpg na pozornicu i smestite ga približno u središte pozornice.



## Razumevanje vremenske linije

Vremenska linija se nalazi ispod pozornice. Poput filmova, Flash dokumenti mere vreme u kadrovima. Dok film traje, klizač na vremenskoj osi, prikazan u vidu crvene vertikalne linije, napreduje kroz kadrove na vremenskoj liniji. Možete promeniti sadržaj pozornice za različite kadrove u vremenskoj liniji. Da biste prikazali sadržaj kadra na pozornici, pomerite klizač na vremenskoj osi ka tom kadru.

U dnu vremenske linije, Flash prikazuje broj izabranog kadra, trenutnu brzinu kadra (broj kadrova u sekundi), kao i vreme koje je proteklo od početka filma.

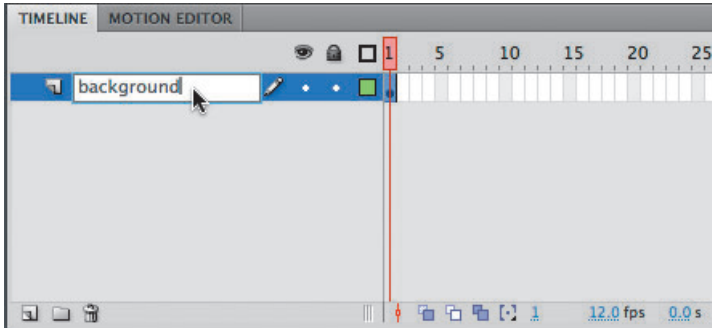
Vremenska linija takođe sadrži slojeve koji vam pomažu da organizujete vaše umetničko delo u dokument. Zamislite slojeve kao višestruke trake koje su naslagane jedna na drugu. Svaki sloj sadrži različitu sliku koja se pojavljuje na pozornici, tako da možete crtati i prepravljati objekte na jednom sloju a da pri tom ne menjate objekte na nekom drugom sloju. Slojevi su poređani po redosledu pojavljivanja na vremenskoj liniji, što znači da su objekti pri kraju vremenske linije takođe i na dnu gomile sa objektima na pozornici. Slojeve možete sakriti, prikazati, zaključati ili otključati. Kadrovi svakog sloja su jedinstveni, ali ih možete prevući na drugu lokaciju na istom sloju ili ih kopirati i premestiti na neki drugi sloj.



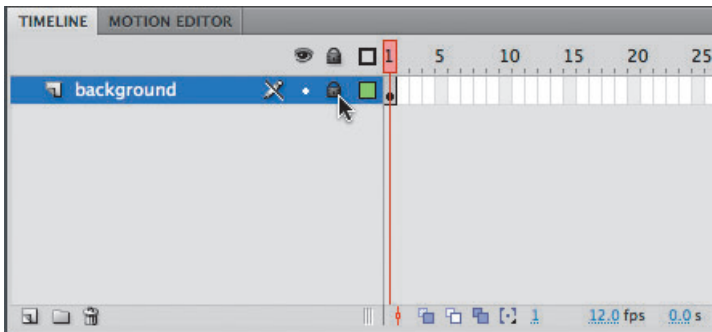
## Preimenovanje slojeva

Predlažemo vam da vaš sadržaj razdvojite na više slojeva i da imenujete svaki sloj tako da lako možete naći sloj kada vam zatreba.

- 1 Izaberite postojeći sloj na vremenskoj liniji.
- 2 Pritisnite dva puta naziv sloja da biste ga preimenovali i ukucajte **background**.
- 3 Pritisnite pokazivačem vašeg miša izvan polja sa imenom da biste primenili novo ime.



- 4 Pritisnite crnu tačku koja se nalazi ispod ikone sa katancem da biste zaključali sloj. Zaključavanje sloja vas onemogućava da slučajno napravite izmene na tom sloju.

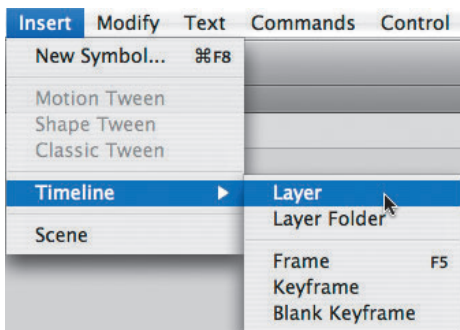


## Dodavanje sloja

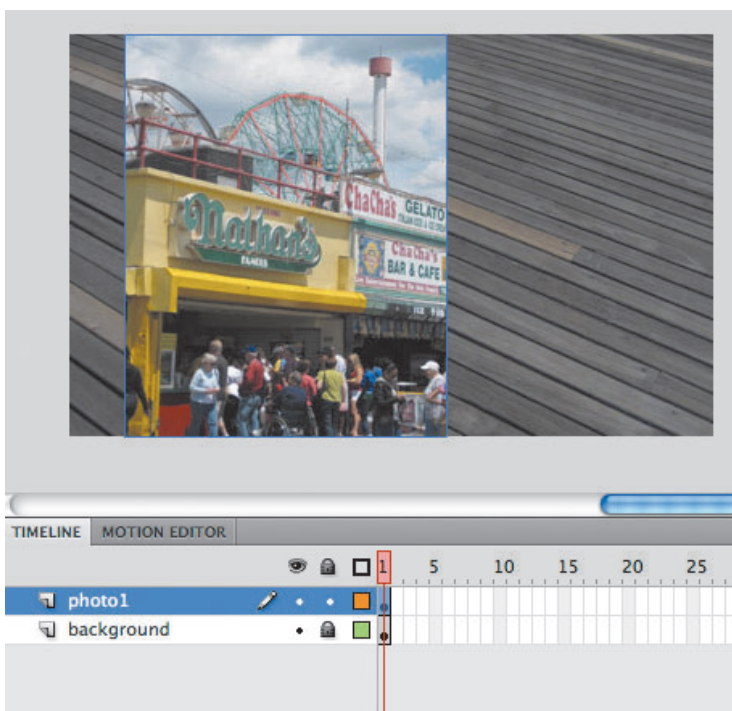
Novi dokument u Flashu sadrži samo jedan sloj, ali vi možete dodati onoliko slojeva koliko vam je potrebno. Objekti u gornjim slojevima preklapaju objekte u donjim.

- 1 Izaberite sloj background na vremenskoj liniji.

- Izaberite Insert > Timeline > Layer. Takođe, možete pritisnuti dugme Add new Layer koje se nalazi ispod vremenske linije. Novi sloj se pojavljuje iznad pozadinskog sloja.

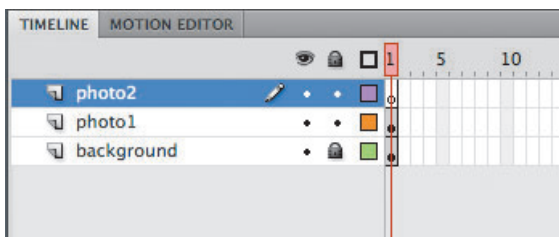


- Da biste imenovali sloj, pritisnite dva puta novi sloj i ukucajte **photo1**. Da biste primenili novo ime, pritisnite izvan polja za ime. Vaša vremenska linija sada ima dva sloja. Pozadinski sloj sadrži pozadinsku fotografiju, dok je novi sloj photo1 prazan.
- Izaberite gornji sloj pod imenom photo1.
- Izaberite Window > Library da biste otvorili panel Library u slučaju da nije otvoren.
- Prevucite objekat iz biblioteke pod imenom photo1.jpg na pozornicu. Photo1 JPEG se pojavljuje na pozornici i preklapa background JPEG.



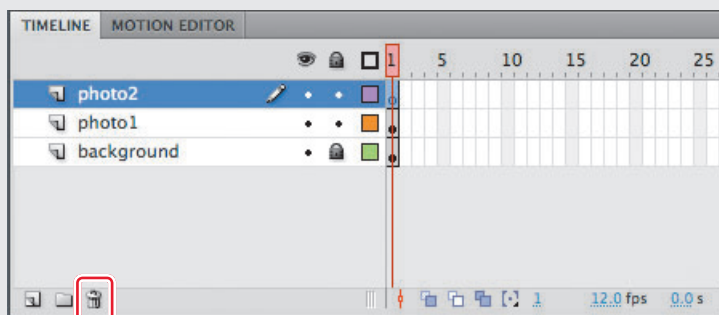
7 Izaberite insert > Timeline > Layer ili pritisnite dugme Add new Layer (📄) koje se nalazi ispod vremenske linije da biste dodali treći sloj.

8 Dodelite ime trećem sloju **Photo2**.



## Rad sa slojevima

U slučaju da vam sloj više nije potreban, možete ga lako obrisati tako što ćete ga označiti a zatim pritisnuti dugme Delete Layer koje se nalazi ispod vremenske linije.

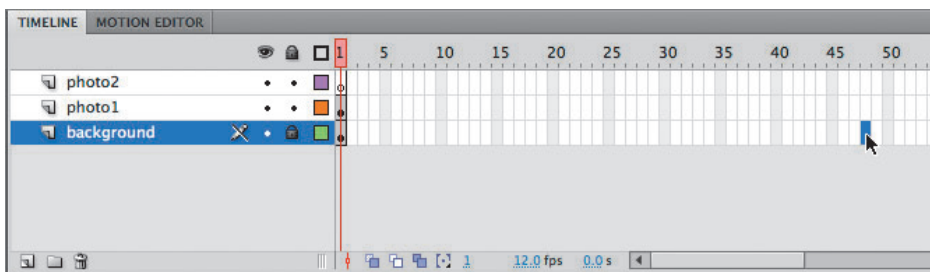


Ukoliko želite da razmestite slojeve, jednostavno odaberite bilo koji sloj i prevucite ga u novi položaj u skupini slojeva.

## Ubacivanje kadrova

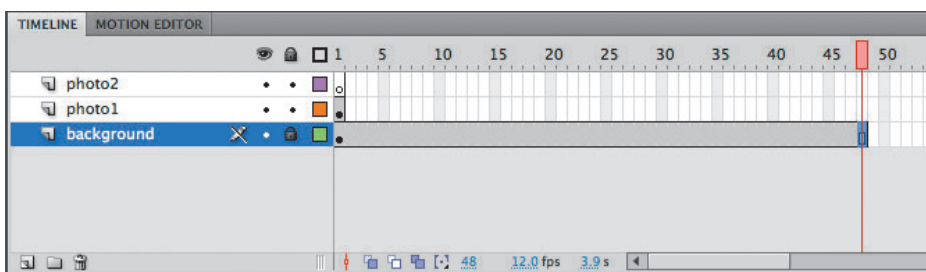
Za sada, imate pozadinsku fotografiju i još jednu preklapajuću na pozornici. Međutim, u vašoj animaciji postoji samo jedan kadar. Da biste dodali više vremena vremenskoj liniji, morate dodati još kadrova.

1 Izaberite kadar 48 na sloju background.



- Izaberite Insert > Timeline > Frame (F5). Možete takođe koristiti desni taster miša (za Windows) ili CTRL i pritisak mišem – (za Macintosh) i izabrati Insert Frame iz menija koji se pojavljuje.

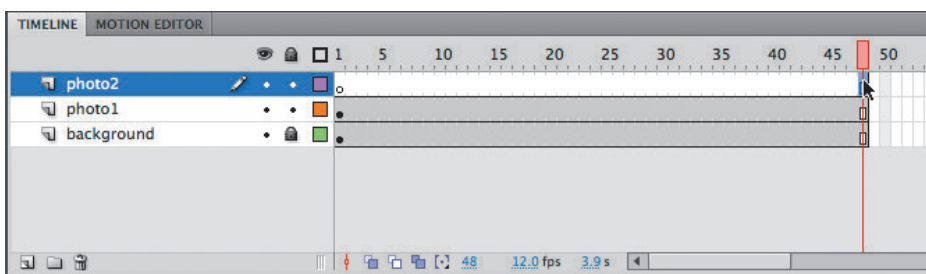
Flash dodaje kadrove na pozadinskom sloju do izabrane tačke – kadra 48.



- Izaberite kadar 48 na sloju photo1.
- Izaberite Insert > Timeline > Frame (F5). Takođe možete koristiti desni taster miša, odnosno CTRL i pritisak miša i da iz menija izaberete Insert Frame.

Flash dodaje kadrove na pozadinskom sloju do izabrane tačke – kadra 48.

- Izaberite kadar 48 na sloju photo2 i ubacite kadrove na ovom sloju.



Sada imate tri sloja sa 48 kadrova na vremenskoj liniji. Pošto je brzina kadra vašeg Flash dokumenta 12 kadrova u sekundi, to znači da vaša sadašnja animacija traje 4 sekunde.

## Biranje više slojeva

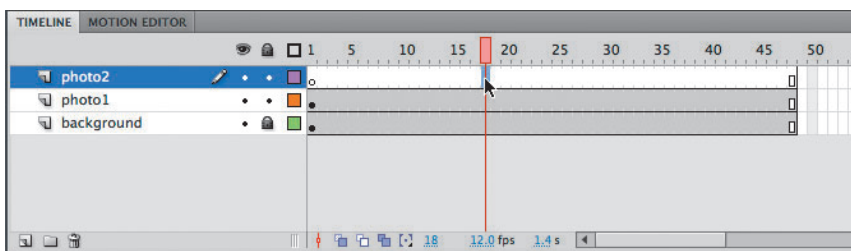
Kao što birate više datoteka na vašoj radnoj površini držanjem tastera Shift, isto tako možete držati ovaj taster kako biste izabrali više kadrova na vremenskoj liniji u Flashu. Ukoliko imate više slojeva u koje želite da ubacite kadrove, držite taster Shift i pritisnite tačku u koju želite da dodate kadrove za sve slojeve. Zatim, izaberite Insert > Timeline > Frame.

## Kreiranje ključnog kadra

Ključni kadar označava promenu sadržaja pozornice. Ključni kadrovi su prikazani na vremenskoj liniji u obliku kružića. Ukoliko je kružić prazan, to znači da se u tom trenutku ništa ne nalazi na tom sloju. Kružić crne boje ukazuje na činjenicu da se nešto u tom trenutku nalazi na tom sloju. Na primer, sloj background sadrži pun ključni kadar (crni kružić) u prvom kadru. Sloj photo1 takođe sadrži pun ključni kadar u prvom kadru. Oba sloja sadrže slike. Međutim, sloj photo2 sadrži prazan ključni kadar u prvom kadru, što znači da je trenutno prazan.

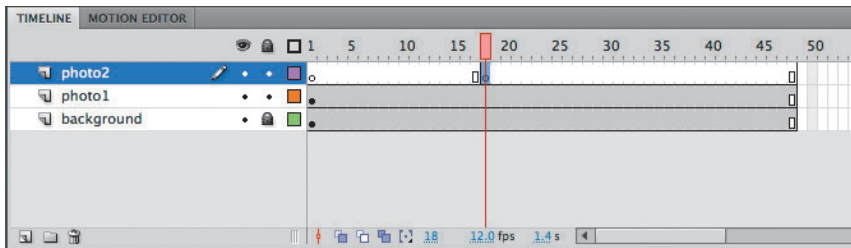
Ubacićete ključni kadar na sloj photo2 u onaj vremenski trenutak u kom želite da se pojavi sledeća slika.

- 1 Izaberite kadar 18 na sloju photo2. Nakon što odaberete kadar, Flash prikazuje broj kadra ispod vremenska linije.



- 2 Izaberite Insert > Timeline > Keyframe (F6).

Na sloju photo2 u kadru 18, pojavljuje se novi ključni kadar koji je prikazan praznim kružićem.

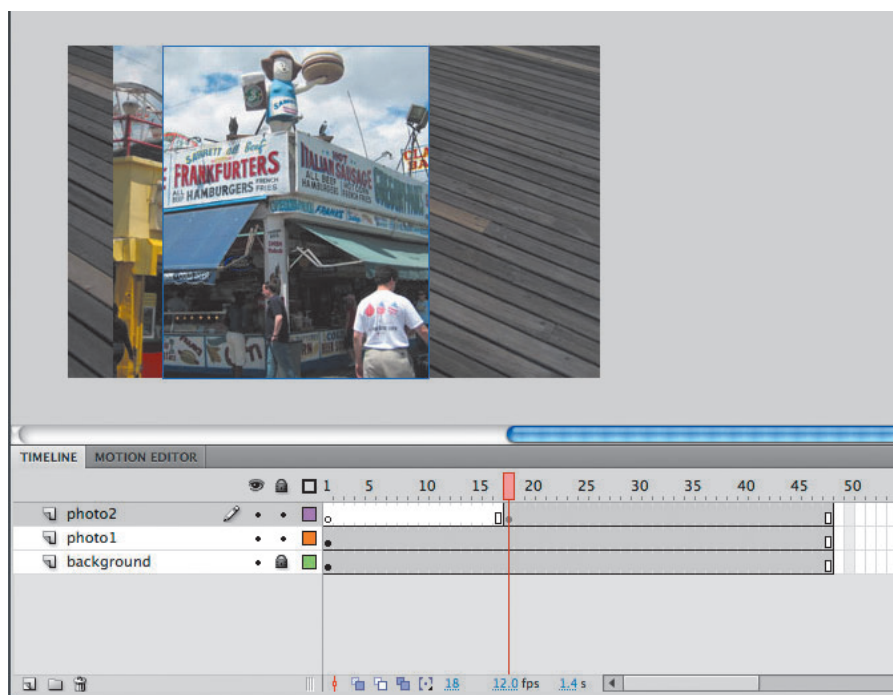


3 Izaberite novi ključni kadar u kadru 18 na sloju photo2.

4 Prevucite objekat photo2.jpg iz biblioteke na pozornicu.

Prazan kružić u kadru 18 postaje pun što znači da dolazi do promene na sloju photo2. Na pozornici se pojavljuje još jedna slika u kadru 18. Možete pritisnuti i vući klizač na vremenskoj osi od početka vremenske linije da biste obeležili ili prikazali šta se događa na pozornici u bilo kojoj tački vremenske linije. Primetićete da pozadinska slika i photo1 ostaju na pozornici tokom čitave vremenske linije dok se photo2 pojavljuje u kadru 18.

Razumevanje kadrova i ključnih kadrova su osnov za savladavanje Flasha. Uverite se da li razumete zašto sloj photo2 sadrži 48 kadrova i 2 ključna kadra – jedan prazan u kadru 1 i jedan pun ključni kadar u kadru 18.



## Pomeranje ključnog kadra

Ako želite da se vaša slika photo2.jpg pojavi ranije ili kasnije, trebalo bi da pomerite ključni kadar u kome se pojavljuje ova slika napred ili nazad na vremenskoj liniji. Svaki ključni kadar možete jednostavno pomeriti na vremenskoj liniji tako što ćete ga izabrati a zatim prevući na novu poziciju.

- 1 Izaberite ključni kadar u kadru 18 na sloju photo2.
- 2 Pomerajte lagano pokazivač miša i videćete pravougaonu ikonicu koja se pojavljuje pored vašeg pokazivača, što vam govori da možete premestiti ključni kadar.
- 3 Pritisnite i prevucite ključni kadar do kadra 12 na sloju photo2.

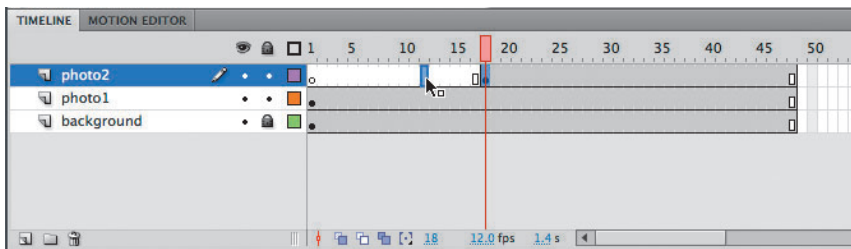
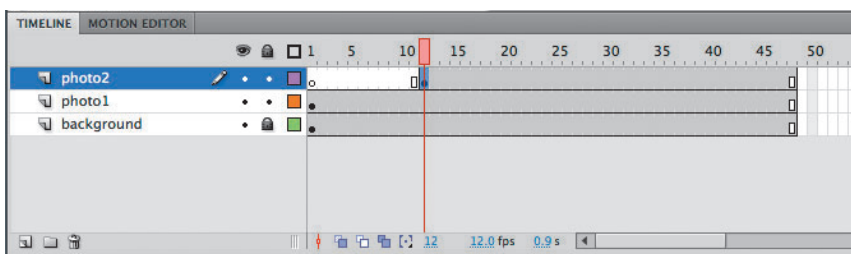


Photo2.jpg se sada pojavljuje na pozornici dosta ranije u animaciji.



## Uklanjanje ključnih kadrova

Ako želite da uklonite ključni kadar, ne pritisakajte taster Delete! Ukoliko to uradite, izbrisaćete sadržaj tog ključnog kadra na pozornici. Da biste pravilno uklonili ključni kadar, izaberite ga i koristite komande Modify > Timeline > Clear Keyframe (Shift+F6). Na ovaj način ste uklonili ključni kadar iz vremenske linije.

## Organizovanje slojeva u vremenskoj liniji

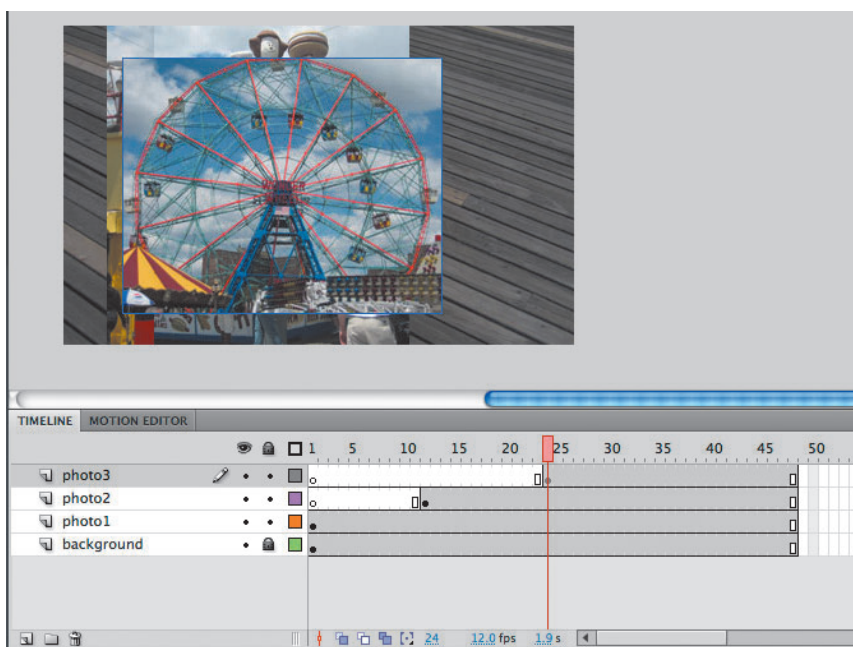
Za sada, vaša Flash datoteka ima samo tri sloja: sloj background, sloj photo1, i sloj photo2. Dodavaćete dodatne slojeve vašem projektu tako da ćete na kraju morati da upravljate sa više slojeva. Fascikle za slojeve vam pomažu da grupišete srodne slojeve kako biste lakše organizovali i upravljali vašom vremenskom linijom. Kao sličan primer, možemo navesti postupak pravljenja fascikli za srodne dokumente na vašoj radnoj površini. Iako će vam biti potrebno nešto više vremena da napravite fascikle, na ovaj način ćete uštedeti vreme zato što ćete kasnije tačno znati gde da tražite određeni sloj.

## Pravljenje fascikli za slojeve

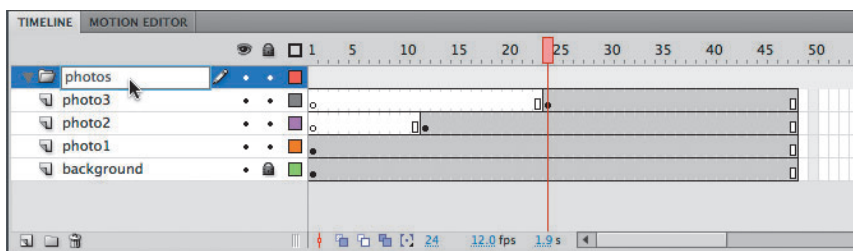
U ovom projektu, nastavite da dodajete slojeve za dodatne slike, i slojeve ćete smestati u fasciklu za slojeve.

- 1 Izaberite sloj photo2 i pritisnite dugme Add New Layer (📄).
- 2 Imenujte ovaj sloj **photo3**.
- 3 Ubacite ključni kadar u kadar 24.
- 4 Prevucite photo3.jpg iz biblioteke na pozornicu.

Sada imate četiri sloja. Prva tri sloja sadrže slike scena iz filma Coney Island koje se pojavljuju u različitim ključnim kadrovima.



- 5 Izaberite sloj photo3 i pritisnite ikonu za fasciklu sloja (📁).
- 6 Imenujte ovu fasciklu **photos**.



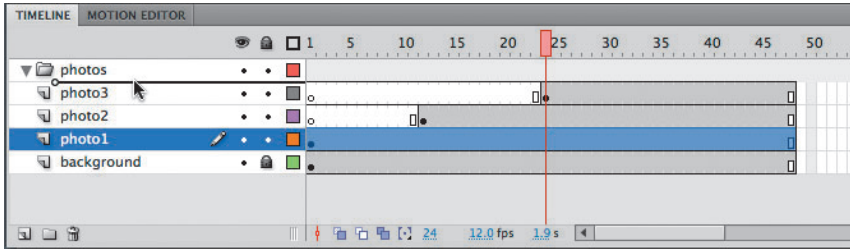


## Dodavanje slojeva fasciklama sloja

Sada ćete dodati nove slojeve slika fascikli photo. Dok razmeštate slojeve, imajte na umu činjenicu da Flash prikazuje slojeve po redosledu pojavljivanja na vremenskoj liniji, tako da se gornji sloj nalazi napred a donji nazad.

- 1 Prevucite sloj photo1 u fasciklu photo.

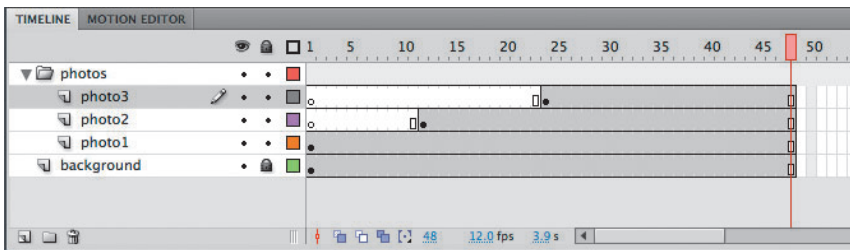
Primetićete tamnu liniju koja označava određište vašeg sloja. Kada je sloj smešten unutar omotnice, ime sloja postaje uvučeno.



- 2 Prevucite sloj photo2 u fasciklu photo.

- 3 Prevucite sloj photo3 u fasciklu photo.

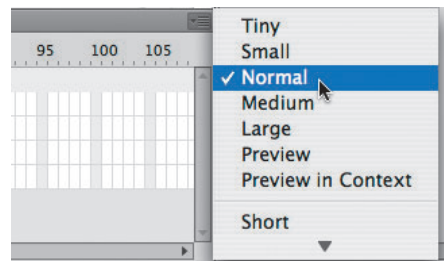
Sva tri sloja bi sada trebalo da budu u fascikli photo.



Možete sažeti folder pritiskom na strelicu. Proširite fasciklu ponovnim pritiskom na strelicu. Vodite računa da ako izbrišete fasciklu sa slojevima, u tom slučaju ćete izbrisati sve slojeve koji se nalaze unutar te fascikle.

## Menjanje izgleda vremenske linije

Možete podesiti izgled vremenske linije tako da on odgovara vašem radu. Kada želite da vidite više slojeva, izaberite Short iz menija Frame View koji se nalazi u gornjem desnom uglu vremenske linije. Komanda Short smanjuje visinu redova u kadru.



Možete menjati širinu ćelije kadra tako što birate opcije Tiny, Small, Normal, Medium ili Large.

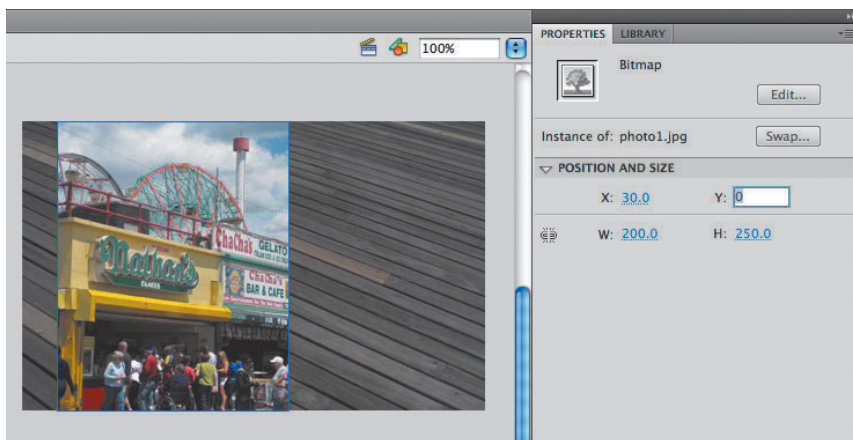
## Korišćenje panela Property

Panel Property vam pruža brz pristup onim svojstvima koja će vam biti potrebna. Šta će se pojaviti u panelu Property zavisi od toga šta ste izabrali. Na primer, u slučaju da ništa niste izabrali, panel Property prikazuje opcije za standardni Flash dokument koje uključuju promenu boje i dimenzija pozornice. Ukoliko je izabran neki objekat na pozornici, tada panel Property prikazuje koordinate x i y tog objekta. Koristićete panel Property da biste premestili slike na pozornicu.

## Postavljanje objekta na pozornicu

Ovaj postupak ćete započeti premeštanjem slika pomoću panela Property. Takođe ćete koristiti panel Transform da biste rotirali slike.

- 1 U kadru 1 vremenske linije izaberite sloj photo1.jpg, koji ste prevukli na pozornicu iz sloja photo1. Plava kontura vam ukazuje na objekat koji je izabran.
- 2 U panelu Property ukucajte **30** za vrednost X i **0** za vrednost Y. Pritisnite Enter/Return da biste primenili ove vrednosti. Možete pritisnuti mišem i prevući pokazivač vašeg miša preko vrednosti X i Y da biste promenili njihov položaj. Slika se pomera prema levoj strani pozornice.

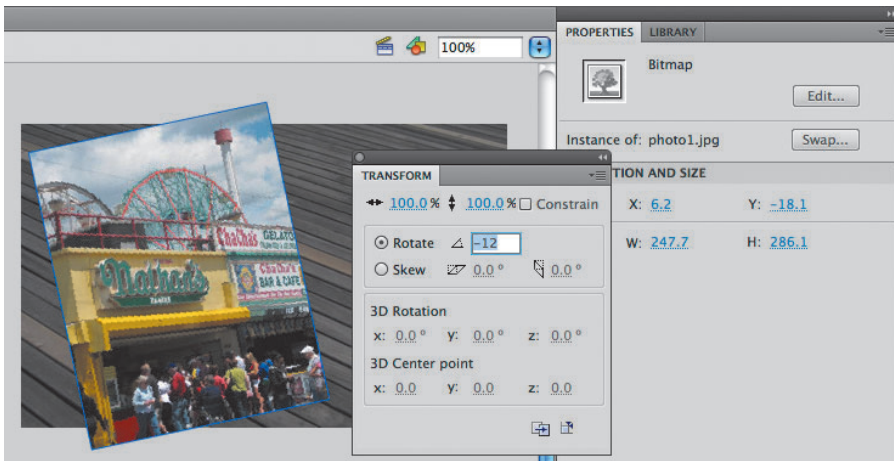


Vrednosti X i Y se mere na pozornici od gornjeg levog ugla. Vrednost za X počinje od 0 i povećava se udesno, dok vrednost za Y takođe počinje od 0 ali se povećava nadole. Tačka registracije za uvezene slike se nalazi u gornjem levom uglu.

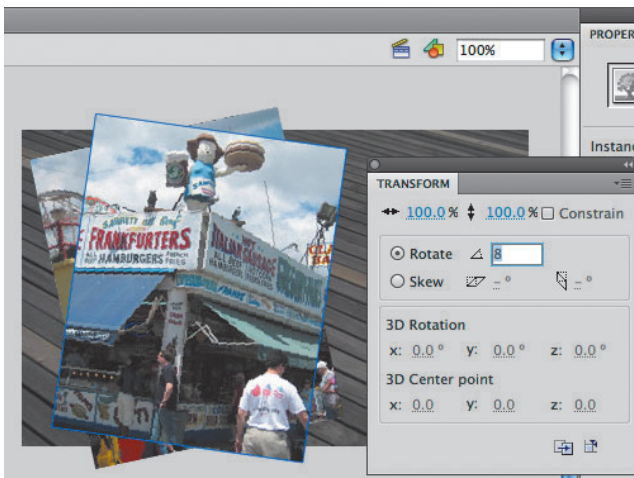
- 3 Izaberite Window > Transform da biste otvorili panel Transform.

● **Napomena:** Ukoliko panel Property nije otvoren, izaberite Window > Properties > Properties, ili pritisnite CTRL/Command+F3.

- 4 U panelu Transform izaberite Rotate i u polje Rotate ukucajte **-12**, ili pritisnite i precucite pokazivač preko vrednosti kako biste izmenili rotaciju. Pritisnite Enter/Return da biste primenili vrednost.

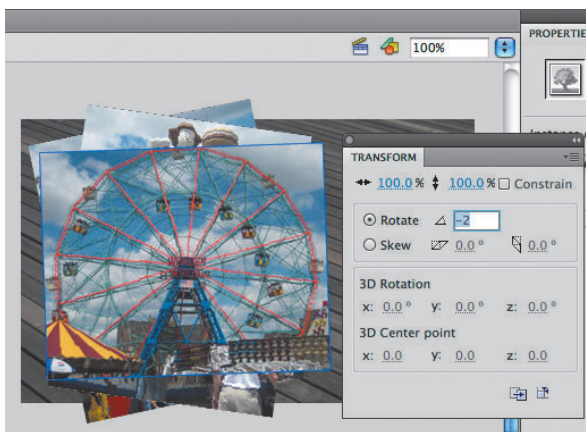


- 5 U sloju photo2 izaberite kadar 12. Sada pritisnite pokazivačem photo2.jpg na pozornici.
- 6 Koristite panel Property i panel Transform kako biste postavili i rotirali drugu sliku na zanimljiv način. Koristite sledeće vrednosti: X=40, Y=0, za Rotate vrednost 8, da biste dobili kontrast u odnosu na prvu sliku.



- 7 U sloju photo3 izaberite kadar 24. Sada pritisnite pokazivačem photo3.jpg na pozornici.

- 8 Koristite panel Property i panel Transform kako biste postavili i rotirali treću sliku na zanimljiv način. Koristite sledeće vrednosti: X=20, Y=25, za Rotate vrednost -2, da biste dobili kontrast u odnosu na druge slike.



## Rad sa panelima

Sve što radite u Flashu je povezano sa panelima. U ovoj lekciji, koristićete panel Library, panel Tools, panel Property, panel Transform, panel History i vremensku liniju. U narednim lekcijama, koristi ćete panel Actions, panel Color, panel Motion i druge panele koji vam dozvoljavaju da kontrolirate različite aspekte vašeg projekta.

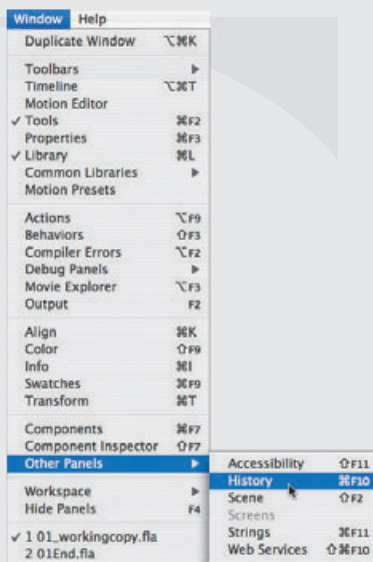
Pošto su paneli sastavni deo radne površine u Flashu, veoma je bitno za vas da znate da upravljate njima.

Da biste otvorili bilo koji panel u Flashu, izaberite ime tog panela iz menija Window. U nekim slučajevima, možda će biti potrebno da izaberete panel iz podmenija na sledeći način Window > Other Panels > History.

Podrazumevano je da se panel Property, panel Library i panel Tools pojavljuju zajedno u desnom delu ekrana, dok se Timeline i Motion Editor pojavljuju na dnu, a pozornica na vrhu. Međutim, možete pomerati panele na bilo koju poziciju koja vama odgovara.

- Ako želite da pomerite panel sa desne strane ekrana, prevucite njegovu karticu na novu lokaciju.
- Ukoliko želite da fiksirate panel, pomerite njegovu karticu na željeno mesto. Možete ga postaviti na vrh, pri dnu ili između drugih panela. Plava boja vam pokazuje mesto gde možete fiksirati vaš panel.
- Da biste grupisali panele, prevucite karticu jednog panela preko kartice drugog.
- Da biste pomerili panel grupu, prevucite njen tamnosivi deo koji je pri vrhu.

Takođe, imate mogućnost da prikazete većinu panela u vidu ikona da biste uštedeli prostor i imali brz pristup panelima. Pritisnite strelice u gornjem desnom uglu da biste prikazali panele kao ikone. Pritisnite strelice ponovo da biste proširili panele.





## Korišćenje panela sa alatkama

Panel sa alatkama je uzan i izdužen panel koji se nalazi na krajnjoj desnoj strani radne površine. Ovaj panel sadrži alate za: odabir, crtanje i rad sa tekstom, bojenje i prepravljanje, navigaciju, i takođe sadrži opcije za alate. Često ćete koristiti panele sa alatima da biste se lako prebacili sa alatke za selekciju na alatku za tekst ili alatku za crtanje. Kada izaberete alatku, proverite deo sa opcijama koji se nalazi pri dnu panela da biste dobili više opcija i podešavanja neophodnih za vaš zadatak.

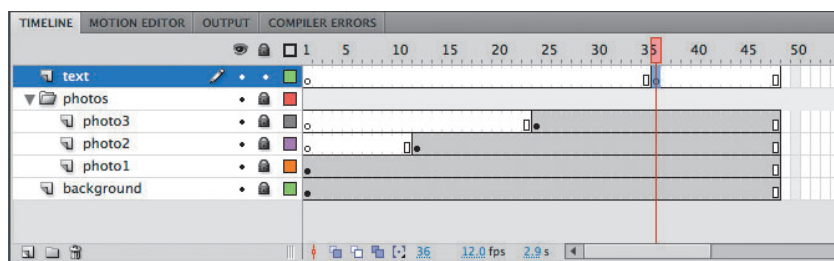
## Biranje i korišćenje alatke

Kada izaberete alatku, opcije pri dnu panela sa alatkama i u panelu Property se menjaju. Na primer, kada izaberete alatku za crtanje, tada se pojavljuju opcije Object Drawing Mode i Snap To Object. Kada izaberete alatku za zumiranje, pojavljuju se opcije za uvećanje i umanjenje.

Alatni panel sadrži previše alata da bi mogao da ih prikaže odjednom. Neke alatke su razmeštene po grupama u panelu sa alatkama. Samo se pojavljuje alat iz grupe koji je izabran poslednji. Jedan mali trougao u donjem desnom uglu alata znači da ima i drugih alata u grupi. Pritisnite i zadržite pokazivačem ikonu vidljive alatke kako biste videli alatke koje su vam dostupne i da biste izabrali neku alatku iz menija.

Koristićete alatku za tekst da biste dali naziv vašoj animaciji.

- 1 Izaberite prvi sloj u vremenskoj liniji i pritisnite dugme Insert Layer.
- 2 Imenujte novi sloj **text**.
- 3 Zaključajte ostale slojeve ispod njega kako ne biste slučajno pomerili nešto u njima.
- 4 U vremenskoj liniji pomerite klizač na vremenskoj osi do kadra 36 i izaberite kadar 36 u sloju text.
- 5 Izaberite Insert > Timeline > Keyframe (F6) da biste ubacili u sloju text novi ključni kadar u kadar 36.



Sastavićete tekst koji će se pojaviti u ovom sloju u kadru 36.

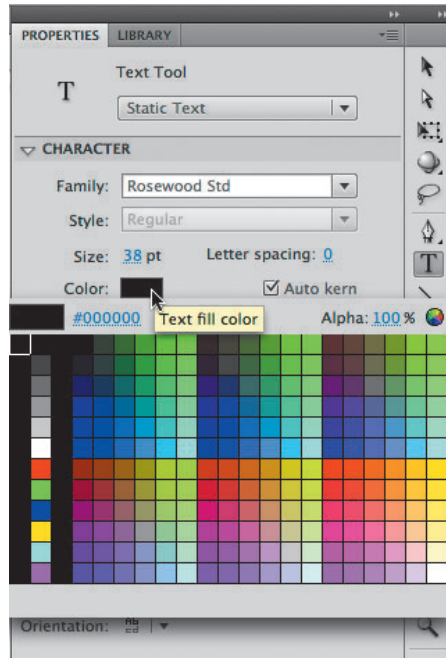
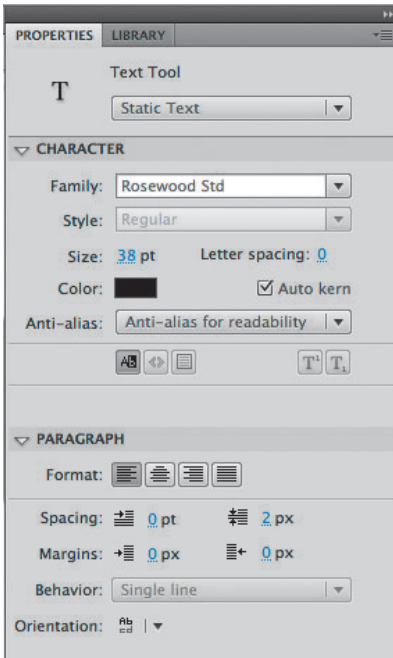
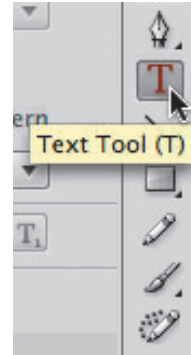
6 U panelu sa alatcima, izaberite alatku za tekst koja je prikazana u obliku velikog slova T.

7 U panelu Property, izaberite iz padajućeg menija Static Text.

Opciju Static Text koristimo za bilo koji tekst koji želimo samo da prikažemo. Opcije Dynamic Text i Input Text koristimo u interaktivne svrhe i one mogu biti kontrolisane od strane ActionScripta.

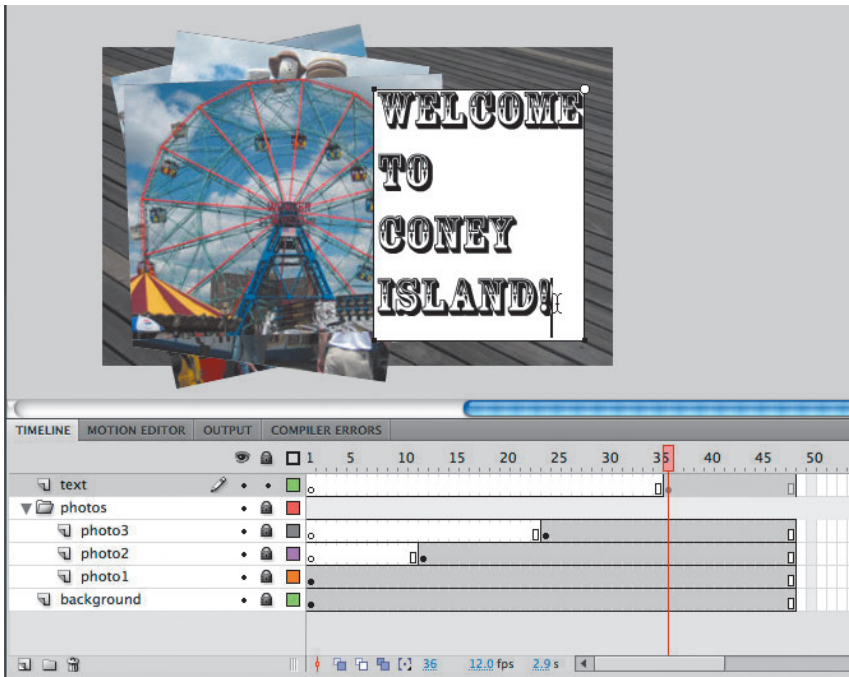
8 U panelu Property, izaberite tip i veličinu slova. Vaš kompjuter možda neće imati iste fontove koji su prikazani u ovoj lekciji, ali izaberite onaj koji je najbliži po izgledu vašim fontovima.

9 Pritisnite pokazivačem obojeni kvadrat u panelu Property da biste izabrali boju teksta. Možete pritisnuti točak za boju koji se nalazi u gornjem desnom uglu da biste pristupili Adobeovom biraču boja. Takođe, imate mogućnost menjanja Alpha procenta u gornjem desnom uglu, koji određuje nivo providnosti.



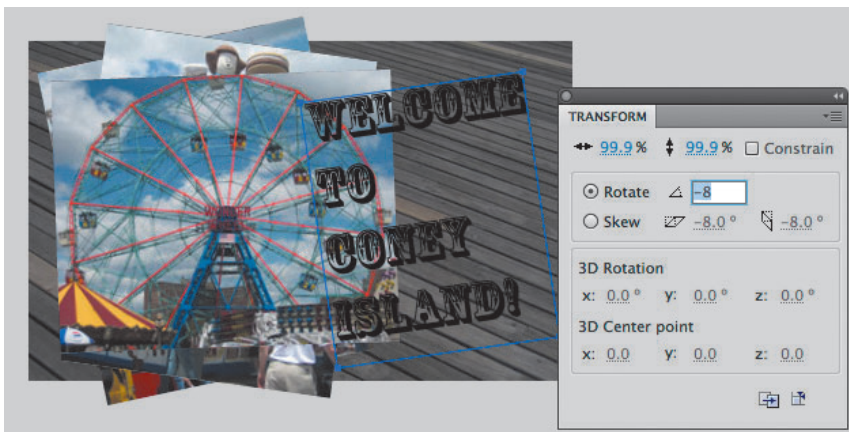
10 Proverite da li je u sloju title izabran prazan ključni kadar u kadru 24, a zatim pritisnite pokazivačem deo pozornice gde želite da dodate tekst.

11 Ukucajte naziv za opis slika koje se prikazuju na pozornici.



12 Izadite iz alatke za tekst, biranjem alatke Selection Tool (☞).

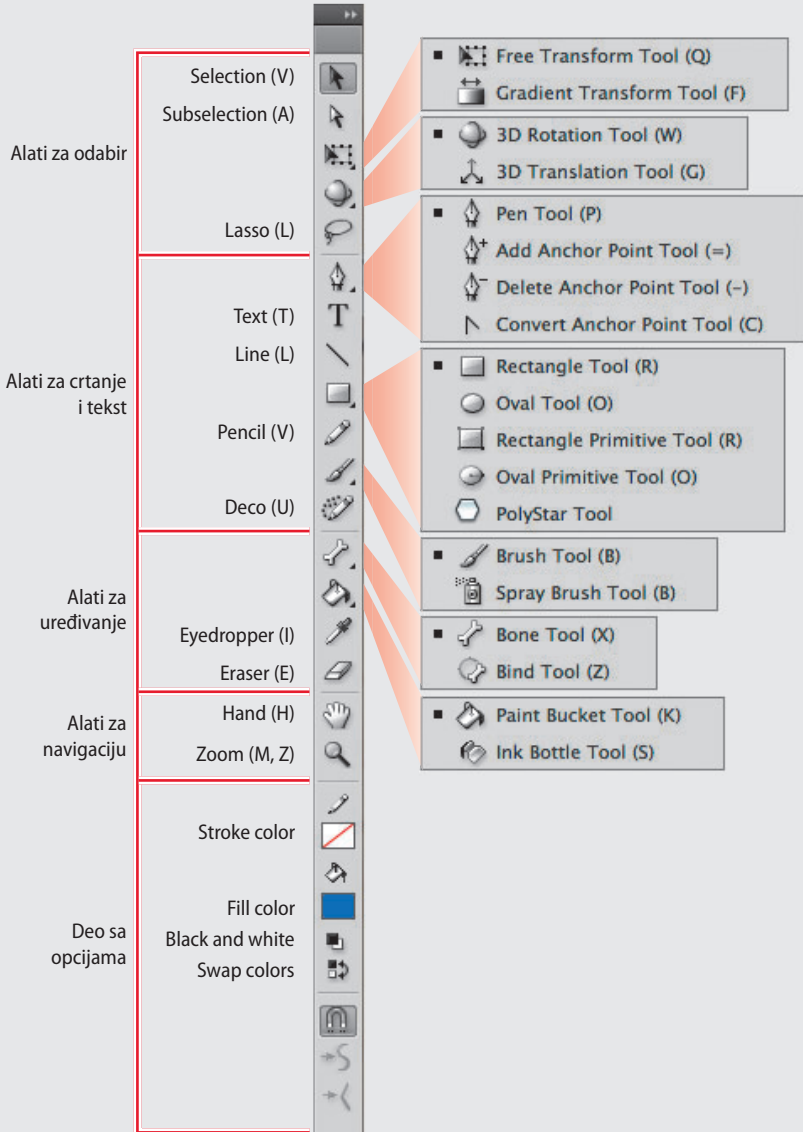
13 Koristite panele Property ili Transform da premestite ili rotirate tekst na pozornici po vašoj želji.



14 Za ovu lekciju, vaša animacija je završena! Uporedite vašu datoteku sa završnom datotekom 01End.fla.

# Prikaz alatnog panela

Panel sa alatima sadrži: alate za odabir, alate za crtanje i bojenje, alate za navigaciju. Deo sa opcijama u panelu sa alatima vam dozvoljava da modifikujete izabranu alatku. Prošireni meni sa desne strane daje prikaz skrivenih alata. Crni kvadrat u proširenom meniju sa desne strane označava podrazumevanu (standardnu) alatku koja se pojavljuje u alatnom panelu. Velika slova u zagradama predstavljaju prečice na tastaturi za biranje tih alata. Obratite pažnju da su alati slične funkcije grupisani zajedno.





## Vraćanja koraka u Flashu

U savršenom svetu sve ide po planu. Ali se ponekad morate vratiti korak ili dva unazad i početi ponovo. Da biste vratili korake u Flashu, koristite komandu Undo ili panel History.

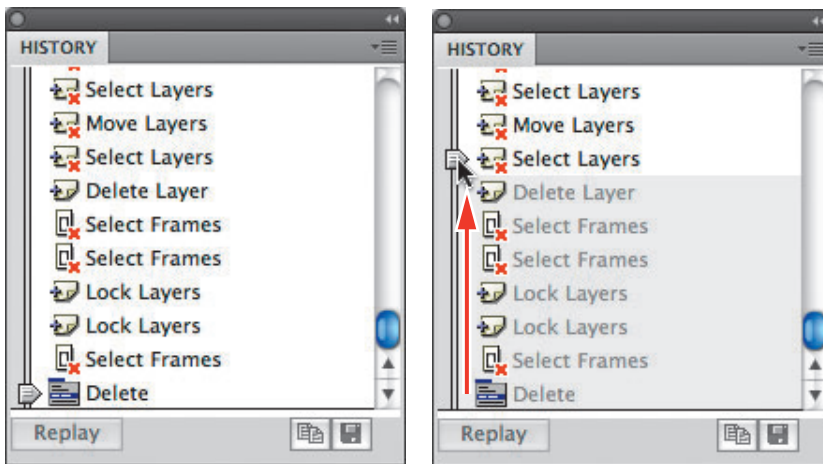
Da biste se vratili korak unazad, izaberite Edit > Undo ili pritisnete CTRL/Command+Z. Ako želite da popravite korak koji ste već vratili, izaberite Edit > Redo.

Vraćanje više koraka u Flashu postizete na najlakši način pomoću panela History, koji prikazuje listu svih koraka koji su izvršeni od trenutka otvaranja trenutnog dokumenta. Zatvaranjem dokumenta brišete njegovu istoriju.

Da biste otvorili panel History, izaberite Window > Other Panels > History.

Na primer, ako niste zadovoljni sa novim tekstom koji ste dodali, možete popraviti vaš rad i vratiti vaš Flash dokument u prethodno stanje.

- 1 Izaberite Edit > Undo da biste ispravili poslednji napravljeni korak. Komandu Undo možete koristiti više puta, tako da se možete vratiti do 100 koraka unazad. U slučaju da želite da promenite maksimalan broj Undo komandi, izaberite Flash > Preferences.
- 2 Izaberite Window > Other Panels > History da biste otvorili panel History.
- 3 U panelu History, pomerite klizač do koraka pre vaše greške. Koraci koji su ispod su zatamnjeni u panelu History i uklonjeni iz projekta. Da biste dodali korak, pomerite klizač nadole.



- **Napomena:** Ako uklonite korake u panelu History, a zatim napravite nove korake, uklonjeni koraci vam više neće biti dostupni.

## Pregled vašeg filma

Dok radite na projektu, bilo bi poželjno da često pregledate vaš film kako biste se uverili da postizete željeni efekat. Da biste videli na brz način kako će film ili animacija izgledati, izaberite Control > Test Movie. Takođe, možete pritisnuti CTRL+Enter ili Command+Return da biste dobili pregled vašeg filma.

- 1 Izaberite Control > Test Movie. Flash vam prikazuje film u odvojenom prozoru.



Flash automatski pušta film kao pregled. Ukoliko želite da prekinete film, izaberite Control > Loop i uklonite znak potvrde.

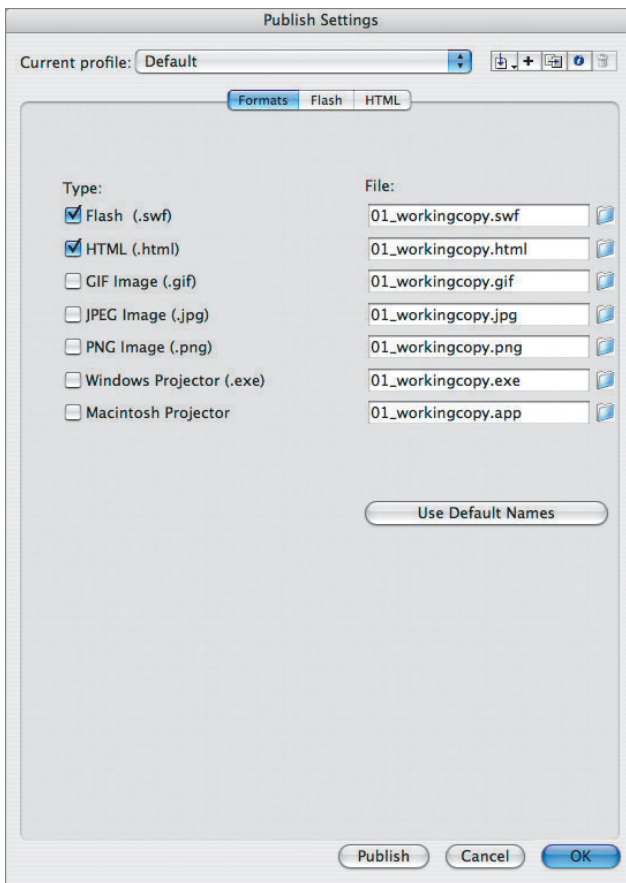
- 2 Zatvorite prozor za pregled filma.

# Objavljanje filma

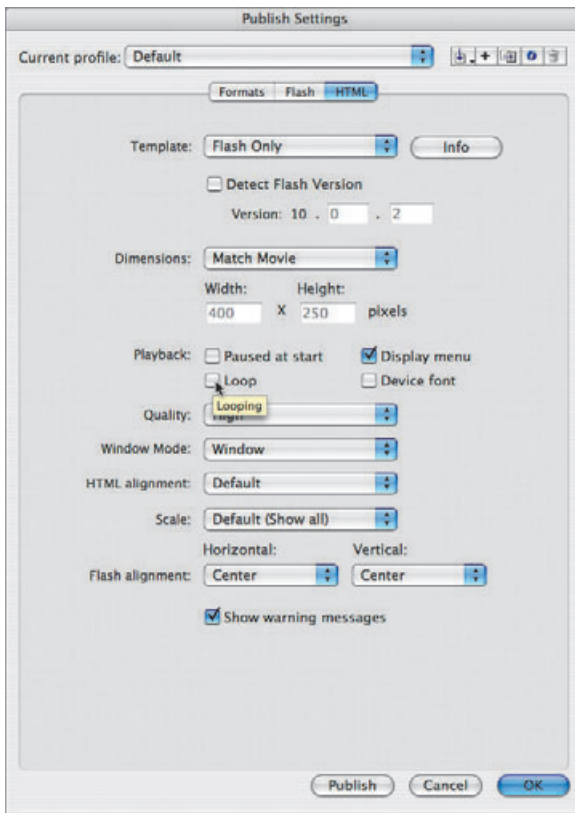
Možete objaviti film u Flashu ukoliko želite da taj film podelite sa drugima. Za većinu projekata Flash kreira HTML i SWF datoteke. SWF datoteka predstavlja vaš konačni film u Flashu, dok HTML datoteka daje instrukcije vašem veb pretraživaču kako da prikaže SWF datoteku. Potrebno je da smestite obe datoteke u istu fasciklu na vaš veb server. Kada smestite vaš film, uvek ga testirajte da biste bili sigurni da funkcioniše kako treba.

● **Napomena:** Naučićete više o opcijama za objavljanje u lekciji 10.

- 1 Izaberite File > Publish Settings.
- 2 Pritisnite karticu Formats.
- 3 Izaberite Flash (.swf) i HTML (.html).



**4** Pritisnite karticu HTML.

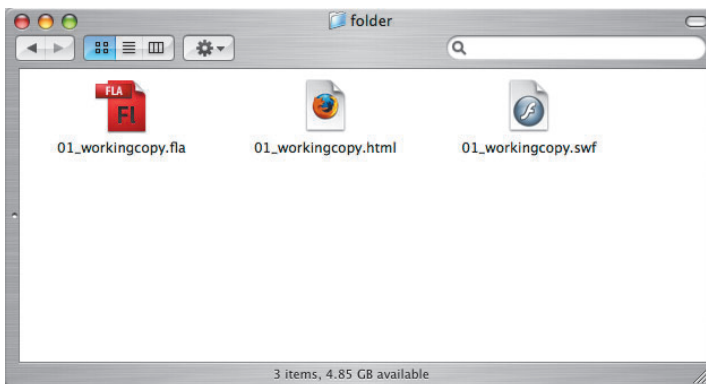


**5** Uklonite znak potvrde iz polja Loop.

**6** Pritisnite opciju Publish.

**7** Pritisnite opciju OK da biste zatvorili prozor.

**8** Pronađite fasciklu Lesson01/ 01Start kako biste videli kreirane Flash datoteke.



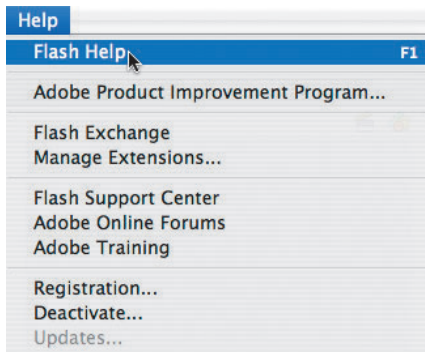
## Kako naći resurse za korišćenje Flasha

Posetite Adobeov veb site kako biste dobili kompletne i najnovije informacije o korišćenju panela, alata i drugih karakteristika u Flashu. Izaberite Help > Flash Help. Povezaćete se sa veb sajtom Adobe Community Help, gde možete pronaći Flash dokumenta za pomoć i podršku kao i druge veb sajtove koji su relevantni za korisnike Flasha. Takođe, možete suziti rezultate pretraživanja kako biste videli samo Adobeova dokumenta za pomoć i podršku.

- **Napomena:** *Ukoliko Flash otkrije da niste povezani sa internetom kada pokrenete aplikaciju, tada pomoću opcija Help > Flash Help, otvarate Help HTML strane koje su instalirane zajedno sa Flashom. Najnovije informacije možete videti u datotekama Help ili u PDF formatu koji ste skinuli sa interneta.*

Ukoliko planirate da radite u Flashu kada niste povezani sa internetom, u tom slučaju bilo bi poželjno da skinete najnoviju PDF verziju Adobe Help sa sajta [www.adobe.com/go/documentation](http://www.adobe.com/go/documentation).

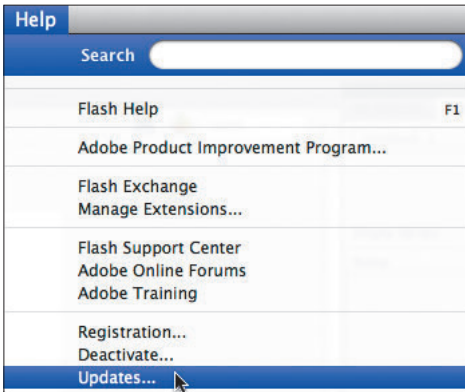
Informacije o savetima i tehnikama kao i o najnovijim proizvodima, možete pronaći na stranici Adobe Community Help na veb sajtu [community.adobe.com/help/main](http://community.adobe.com/help/main).



# Provera dopuna

S vremena na vreme, Adobe obezbeđuje dopune za svoj softver. Možete lako nabaviti ove dopune pomoću programa Adobe Updater, pod uslovom da imate aktivnu internet konekciju.

- 1 U Fashu, izaberite Help > Updates. Adobe Updater automatski proverava da li ima dopuna koje su dostupne vašem Adobe softveru.
- 2 U prozoru Adobe Updater, izaberite dopune koje želite da instalirate i zatim pritisnite opciju Download And Install Updates da biste ih instalirali.



- **Napomena:** Pritisnite opciju Preferences ako želite na svoj način da podesite opcije za kasnije dopune. Možete izabrati opciju koliko će često Adobe Updater proveravati dopune, za koje aplikacije, kao i to da li da ih prebaci na vaš kompjuter automatski. Pritisnite opciju OK da biste prihvatili nova podešavanja.

## Pitanja za obnavljanje

- 1 Šta je pozornica?
- 2 U čemu je razlika između kadra i ključnog kadra?
- 3 Šta je to skriveni alat i kako mu možemo pristupiti?
- 4 Navedite i opišite dva načina za vraćanje koraka u Flashu?
- 5 Kako možete naći odgovore na pitanja u Flashu?

## Odgovori

- 1 Pozornica je mesto gde gledaoci prate film koji se prikazuje u Flash plejeru ili veb pretraživaču. Ona sadrži tekst, slike i video zapis koji se pojavljuju na ekranu. Objekti koji se nalaze izvan pozornice na pomoćnoj radnoj površini ne pojavljuju se u filmu.
- 2 Kadar je mera za vreme u vremenskoj liniji. Ključni kadar je predstavljen u obliku kružića na vremenskoj liniji i prikazuje promene u sadržaju pozornice.
- 3 Nemoguće je prikazati sve alate u panelu Tools, jer ih ima previše. Iz tog razloga, neki alati su grupisani i samo jedan alat iz grupe je vidljiv (a to je upravo ona alatka koju ste najskorije koristili). Mali trouglovi na ikonama alatki predstavljaju skrivene alate koji su dostupni. Da biste izabrali skrivenu alatku, pritisnite i držite ikonu alatke za alat koji je prikazan, a zatim iz menija izaberite skrivenu alatku.
- 4 Možete vratiti korake u Flashu pomoću komande Undo ili panela History. Da biste vratili samo jedan korak, izaberite Edit > Undo. Da biste vratili odjednom više koraka, pomerite nagore klizač u panelu History.
- 5 Izaberite Help > Flash Help da biste pronašli informacije o korišćenju Flasha CS4 i ActionScripta 3.0. Da biste dobili uvid u tutorijale, savete i druge resurse, izaberite Help > Flash Support Center ili posetite adresu [www.adobe.com](http://www.adobe.com).