

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

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Flash MX 2004. Skuteczne rozwiązania

Autor: Shane Elliott

Tłumaczenie: Jarosław Dobrzański

ISBN: 83-7361-527-X

Tytuł oryginału: [Flash MX 2004 Killer Tips](#)

Format: B5, stron: 200



Największy zbiór porad i trików dla Flasha MX 2004

Efektywna praca wymaga korzystania z dobrych i sprawdzonych narzędzi. Używając tak doskonałego narzędzia jak Flash MX 2004, potrzebujesz tylko właściwych wskazówek, aby rozwiązywać problemy, które mogą pojawić się podczas pracy. Narzędzie nie działa tak, jak chcesz? Skrypt nie robi tego, czego od niego oczekujesz? Nie marnuj czasu na wertowanie dokumentacji i szukanie pomocy w sieci. Posłuż się wiadomościami z tej książki.

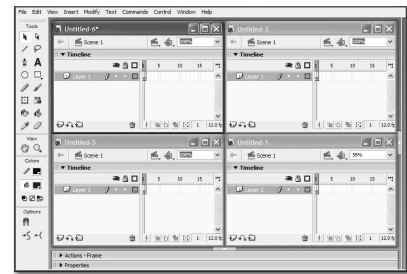
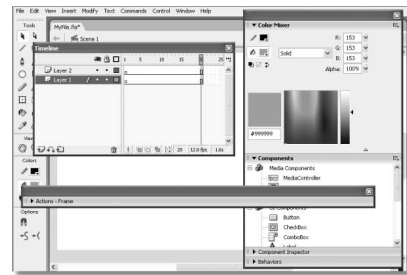
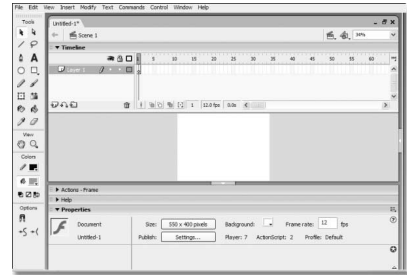
„Flash MX 2004. Skuteczne rozwiązania” nie zawiera opisów każdego polecenia menu, opcji lub narzędzia. Książka jest zbiorem porad, trików i sposobów rozwiązania różnych, nawet najdziwniejszych problemów, jakie mogą wystąpić podczas tworzenia prezentacji we Flashu. Znajdziesz wśród nich wskazówki związane z konfiguracją środowiska roboczego, tworzeniem i animowaniem obiektów graficznych, pisaniem skryptów i optymalizowaniem filmów Flasha. Dzięki nim Twoja praca zyska na szybkości i efektywności.

- Optymalizacja środowiska pracy
- Nieznane możliwości narzędzi rysunkowych
- Porządkowanie zasobów prezentacji
- Nowatorskie sposoby tworzenia animacji
- Przyspieszanie pracy – skróty klawiszowe
- Import i eksport plików
- Efektywne korzystanie z komponentów
- Tworzenie skryptów
- Publikowanie prezentacji

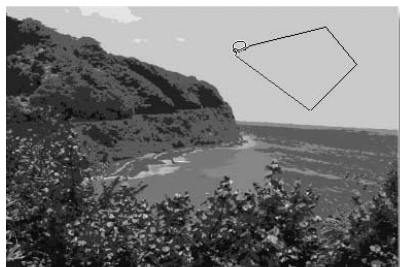
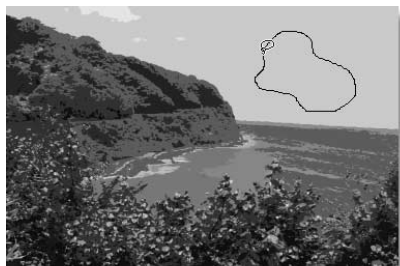
Przekonaj się, jak bardzo możesz usprawnić swoją pracę, korzystając z rozwiązań przedstawionych w książce.



Rozdział 1.	21
Zrobę z Tobą porządek	
Organizacja miejsca pracy	
Gdzie umieścić Timeline?	22
Potrzebuję przestrzeni!	23
Po naszymu czy po staremu	24
Żegnaj, Gienia	24
Zwijane elementy	25
Opuszczamy doki	26
Pozbądźmy się Timeline	27
Biblioteka się panoszy	27
Opisujmy warstwy	28
Ukryta nazwa warstwy to...	28
Porównywanie sąsiadów	29
Efekt kaskadowy	30
Szybkie wyświetlanie dokumentów	30
Dokowanie i uwalnianie	31
Coś znajomego	31
Wysokości warstw	32
Uproszczenie panelu Color Mixer	32
Okno Properties	
— więcej, niż widać gołym okiem	33
Nowe okno	34
Gdzie moje panele?	35
Droga do doskonałości	35



SPIS TREŚCI



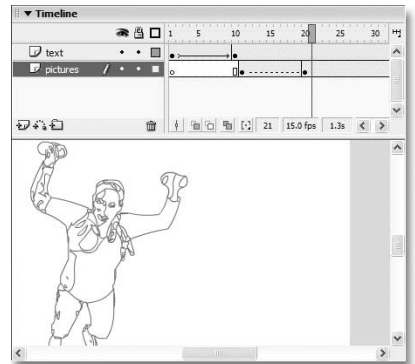
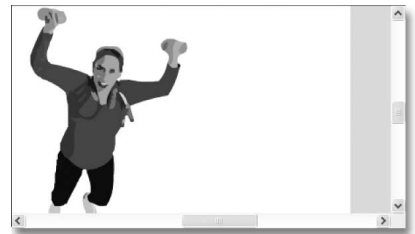
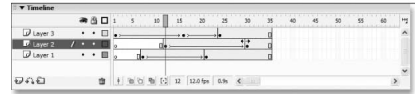
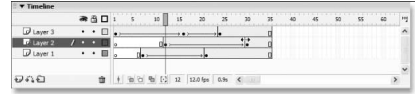
Rozdział 2. **37**

Moja skrzynka z narzędziami

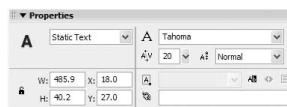
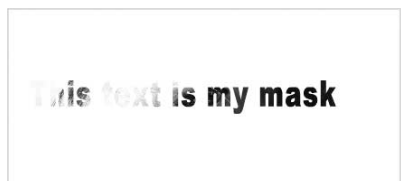
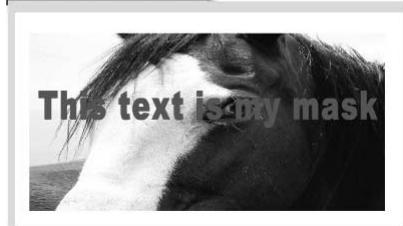
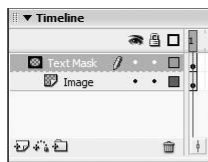
Korzystanie z narzędzi i z paska narzędzi

Tapetowanie mapami bitowymi	38
Sekretne narzędzia	38
Magia wyboru	39
Skasuj to!	39
Kontrolowane skalowanie	40
Szybkie przełączanie widoków	40
Kolory tylko dla mnie	41
Coś dla maluchów	41
Precz z konturem!	42
Kropla w kroplę	42
Punkt obrotu	43
Ochrona hasłem	43
Wybór całego kształtu	44
Zaokrąglanie rogu	44
Zaczynamy od środka	45
Orientuj tekst	45
Zawijać czy wydłużać	46
Rozprostuj lasso!	46
Pojedynczo proszę, drodzy panowie!	47
Czarno na białym	47
Superkształtownik	48
Blokujemy niesforne gradienty	48
Wzajemny pociąg	49
Pojedynczo proszę, drogie panie!	49
Kupą, mości panowie	50
Piszemy od kliknięcia lub od przeciągnięcia	50
Własne kontury	51
Kontury hairline	51
Cwana gumka	52
Do pełna	52

Rozdział 3.	53
Ryzyko organizacyjne	
Scena, biblioteka i linia czasu	
Poza polem widzenia	54
Przesiadka na siatkę	54
Podkreślamy drogę na szczyt	55
Zmiana ujęć	55
Nieźle posunięcie	56
Symboliczna droga na skróty	56
Skakanie po pikselach	57
Działalność hurtowa w bibliotece	57
Foldery też się gnieźdzą	58
Symbolizm	58
Pokaż maskę	59
Prowadź Waść!	60
Warstwa niewidzialna	60
Na opak	61
Rozciąganie ujęć	61
Na krawędzi	62
Podglądanie w bibliotece	62
Przetasowania warstw	63
Uwaga! Do wszystkich warstw!	63
Kopie bezpieczeństwa	64
Mniejszy podgląd	65
Wszystkie ujęcia naraz	65
Inna scena — to samo tło	66
Dodawanie ujęć do wszystkich warstw	67
Biblioteka mówi wszystko	67
Tęsknota za Flashem 5	68
Zasoby dla wszystkich	68
A co z ostrzeżeniem?	69
Przygotowanie do szorowania	69



SPIS TREŚCI



Rozdział 4. **Rysujemy czy idziemy? Rysujemy!** 71 Jak tworzyć lepsze efekty i animacje

Gradienty własnej roboty	72
Realistyczna kula	72
Pełny odlot	73
Realistyczne cienie	74
Ostrożnie z kształtami	74
Kwadratura koła	75
Maski włóż!	75
Gotowe animacje	76
Ścieżka maski czy maska ścieżki	77
Morfologia tekstu	77
Przeciąganie struny	78
Realistyczny ruch	78
Upraszczamy kształty	79
Własne schematy przyspieszania i zwalniania	80
Bloki tekstowe — spokojnie, miejsca wystarczy dla wszystkich	80
Pismo obrazkowe	81
Zmiana rozmiaru pól tekstowych	81
Ostatni gasi światło	82
Pod naciskiem	82
Superszybkie animacje ruchu	83
Prześwitujące kształty	83
Niech Flash podąży Twoim tropem	84
Stopnie w każdym kierunku	84
W wielości siła	85
Dokształcanie	85
Animacja jako symbol	86
Litera po literze, odstęp po odstępie	86
Nawet kształty potrzebują podpovedzi	87
Nie przekraczaj tych linii	88
W tył zwrot	89

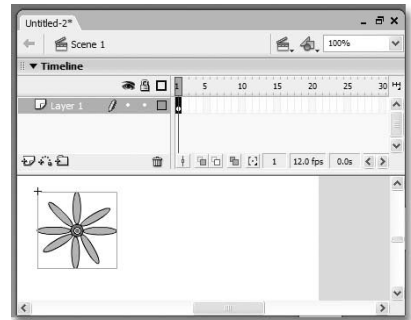
Rozdział 5.

Poczuj wiatr w żaglach

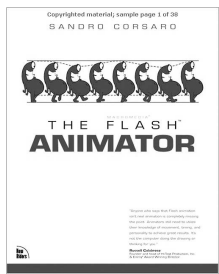
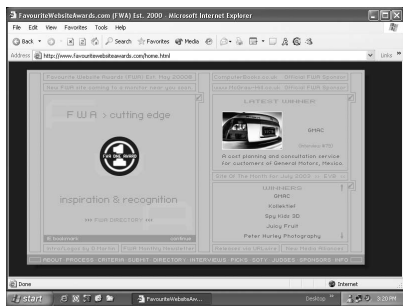
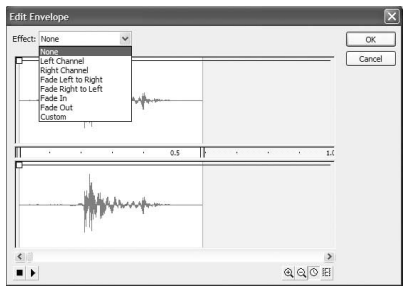
Wskazówki przyspieszające pracę

Szybkie przełączanie zakładek	92
Ekspresowe panele	92
To wygląda jak robota dla Superlupy!	92
Droga na skróty	93
Krok do przodu, krok w tył	93
Rezygnacja z wyboru	94
Strzałka na chwilę	94
Ręce, które lepią	95
Klawiatura zamiast paska narzędzi	95
Klawiszologia listwy czasowej	96
Dużo tekstu, mało czasu	96
Przybliżanie, oddalanie	97
Spacerkiem poprzez czcionki	97
Ekspresowa edycja	98
Lokalizator warstwowy	98
Jeden panel, dwa obiekty	99
Wielka piątka	99
Co z klonowaniem warstw?	100
Najszybszy kopista na dzikim zachodzie	100
Szybki wybór grupy ujęć	101
Nowy dokument w mgnieniu oka	101
Szybka ucieczka	102
Sterowanie trackingiem	102
Wstawianie hurtowe	103
Wklejanie w tym samym miejscu	103
Cofam wszystko, co powiedziałem!	104
Dobieranie i odrzucanie	104
Przejmij inicjatywę	105
Czy to symbol?	105

91



SPIS TREŚCI



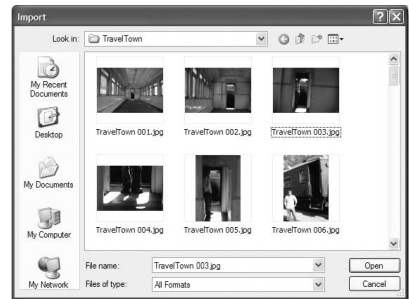
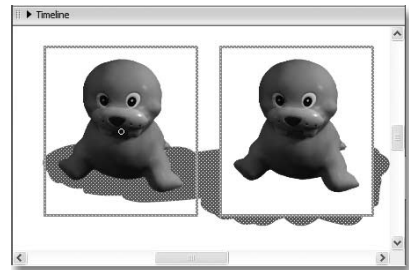
Rozdział 6. Wyspa samotnych wskazówek

Wskazówki różne	107
Błąd przy zapisie dokumentu	108
Przerwane animacje	108
Ostatnie ostrzeżenie	109
Na tym skończyłem	109
Do granic możliwości	110
Grające przyciski i cały ten jazz	110
Przedostatnia deska ratunku	111
Podgląd klipu filmowego bez testowania	111
Kaskadowe arkusze stylów we Flashu?	112
Niewidzialne przyciski	112
Zabawa z dźwiękami	113
Żegnaj, rameczko	113
Podmianka	114
Inspiracja	114
Aktywacja Flasha	115
Actionscript.org	115
Biblia	116
Bez kitu	116
Powrót do źródła	117
Witryna We're Here	117
Odzyskiwanie utraconych plików	118
Wyrzuc klucz	118
Animacja we Flashu	119

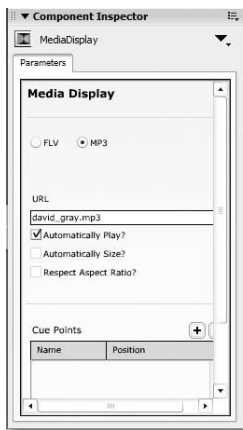
Rozdział 7. Import i eksport 121

Wskazówki związane z importowaniem, eksportowaniem i szablonami

Edycja plików wideo? Nie przestyszałem się?	122
O wyższości publikacji	122
Importowanie	123
Gdzie się podziało Open as Library	123
Nie mogę importować filmu w formacie QuickTime	124
Świeża dostawa map bitowych	124
Rosną mi pliki	125
Zilustrujmy się	125
Obrazy w szeregu	126
Wymiana plików	127
Podgląd animacji	127
Tęsknota za New from Template	128
Projektor filmowy	128
Mam tylko Flasha MX 2004 — co teraz?	129
Szablony własnej roboty	129
Zakaz wklejania?	130
Zachowanie kanału alfa	130
Eksportowanie animacji jako filmików	131
Bezpośrednio z Photoshopa	132
Klipy filmowe w odrębnych plikach SWF	132
Słusznie i prawidłowo	133
Zastąp ustawienia kompresji dźwięku	134
Edycja map bitowych	135
Blokada	135
Profile publikowania	136
Wycieczka do Hollywood	137
Uwaga na optymalizację	138
Irytujący zapis jako	139



SPIS TREŚCI



Rozdział 8. 141

Bierz, co jest

Korzystanie z wewnętrznych komponentów i gotowych elementów

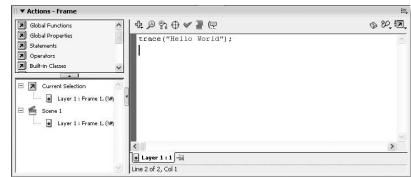
Komponenty zjadają mnie żywcem	142
Brakujące łącze	142
Czcionki dla wszystkich i do wszystkiego	143
Precz ze starymi komponentami	143
Pliki puchnące od komponentów	144
Transformacja	
— tam sięgaj, gdzie wzrok nie sięga	144
Media Player we Flashu	145
Trzymaj dystans	145
Inspektor komponentów kontra panel właściwości	146
Zegarmistrzowska robota	146
Wydaj polecenie, a Flash je wykona	147
Eksplozacja animacji	147
Wspólne biblioteki	148
Search przychodzi na ratunek	148
Idealnie na środku	149
Prosta interaktywność	149
W szeregu zbiórka!	150
Zarządzanie scenami	150
Dezynsekcja kodu	151
Entliczek-pętliczek	151
Rozgrupować czy rozbić?	152
Odwzorowania czcionek	152
Sprawdzanie pisowni	153
Ratunku, pomocy!	153
Ikony dla wszystkich	154
Podziel się z innymi	155
Tylko te, które chcesz	155

Rozdział 9. 157

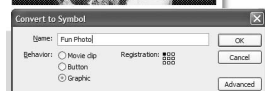
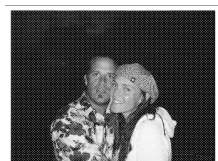
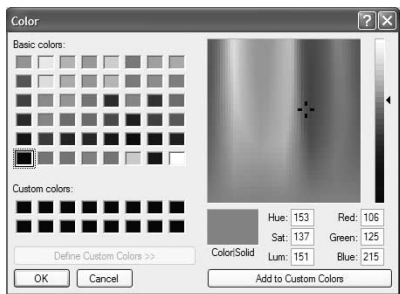
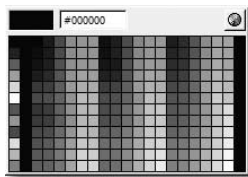
To nie sanskryt

Wskazówki dotyczące języka ActionScript

Programowanie poprzez przeciąganie	158
Uzewnętrznienie skryptu	158
Różne wyróżnienia	159
Który to wiersz?	159
Podpowiedzi	160
Koniec klikania prawym!	161
Co się patrzysz? Nas tu nie ma!	161
Do wszystkich skryptów JavaScript	162
A teraz skoczę na pocztę	162
Przestań się powtarzać	163
Przyspilić skrypt	163
Ignoruj ten kod	164
Autoformatowanie kodu	164
Okna typu popup	165
Blokowanie odwołań _root	165
Nie jestem jeszcze gotów	166
Przewijany tekst	166
Jakieś sugestie?	167
LoadMovie nie łączy plików JPEG	167
Nieoczekiwana nadwrażliwość	168
Chciałbym to skomentować	168
Zakaz drukowania!	169
Śledzenie akcji	169
Najlepszy sposób na ukrycie menu	170
Działania lokalne	170
Gdzie się podziały akcje przycisków?	171



SPIS TREŚCI



Rozdział 10. 173

Z Flashem do ludzi

Wskazówki dotyczące zamieszczania animacji na witrynach internetowych

Szacowana wydajność	174
Odrzucone litery	174
Przezroczysty Flash	175
Web-safe wczoraj i dziś	176
Dostosowanie rozmiaru	176
Rozmiary dokumentu	177
Spowolnione odtwarzanie na „makach”	177
Jasność też wygasa	178
Flash to narzędzie internetowe?	178
Dlaczego mój plik jest taki duży?	179
Nieszczęsne klatki na sekundę	180
Zapisuj, bo pożałujesz	181
Prognozowanie we Flashu	182
Indywidualne jakości	183
Braki sprzętowe	183
Uszkodzone mapy bitowe	184
Własne cofnięcia	184
Dalej i wstecz	185
„Fleszowanie” obrazu	186
Kłopoty ze skalowaniem	187
Czcionki pikselowe	187
10 000 cofnięć	188
Porządki w bibliotece	188
Usuwanie tkanki tłuszczowej	189
Zbyt gładko	190
Dźwięk pusty	190
Zredukuj krzywe	191
Nie bądź taki ruchliwy	192
Zsynchronizujmy odgłosy!	193
Egzekucja Flasha	193

Skorowidz 195

Ręce do góry, kto chce się nauczyć tworzenia tych samych animacji, witryn i efektów w czasie dwa, albo nawet i dziesięć razy krótszym! No dalej, czyżby nikt nie chciał się zgłosić?!

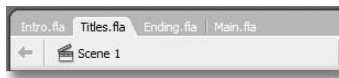
Poczuj wiatr w żaglach

Wskazówki przyspieszające pracę

Zaraz, zaraz, przecież ja nikogo nie widzę, więc nie wiem, czy ktoś podnosi rękę. Już wiem —zrób sobie zdjęcie z podniesioną ręką i wyślij je do mnie. Albo zaproś mnie na dobry obiad, wtedy będę mógł zadać pytanie, a Ty podniesiesz rękę. Czekam na zaproszenie. Tymczasem założę, że przynajmniej jedna lub dwie osoby podniosły ręce. Rozdział ten jest wypełniony trikami, jakie chciałby poznać każdy szanujący się użytkownik programu komputerowego. Wszystko, co możesz przeczytać na kilku kolejnych stronach, pozwala przyspieszyć pracę we Flashu do tego stopnia, że możesz ulec samozapłonowi, a Twoi koledzy będą umierać ze śmiechu, patrząc, jak płoniesz. Mamo, miałaś rację — jestem nienormalny.



SZYBKIE PRZEŁĄCZANIE ZAKŁADEK



We Flashu MX 2004 wprowadzona została bardzo przydatna cecha — *dokumenty z zakładkami*. Znasz to zapewne z innych programów — teraz jest dostępne również tutaj i umożliwia szybkie przełączanie się pomiędzy dokumentami. Istnieje

jednak pewien sekret — jeszcze szybsza metoda przełączania się pomiędzy dokumentami. „Jeszcze szybsza?” — zapytasz. Czyż same zakładki już nie przyspieszają pracy? Otóż, aby szybko przełączać się pomiędzy otwartymi dokumentami, wykorzystaj skrót **CTRL+TAB** — każde naciśnięcie tych klawiszy przełączy Cię do następnego otwartego dokumentu. Szybciej i łatwiej już nie można. No, może do czasu, gdy wymyślą urządzenie czytające w myślach. Za chwilę na twarzach wszystkich użytkowników Windowsa pojawi się uśmiech satysfakcji — wersja dla systemu OS X nie obsługuje dokumentów z zakładkami.



EKSPRESOWE PANELE



Uwaga, maniacy skrótów klawiaturowych! Jeżeli jesteś jednym z tych, którzy uważają, że myszy nie należy w ogóle dotykać (no, może poza rysowaniem), trik ten jest dla Ciebie. Zwykle, aby zwinąć, rozwinąć lub przejść do któregoś z paneli, trzeba zrobić wyjątek i dotknąć tego obrzydlistwa. Można jednak szybko przełączać się między kolejnymi panelami za pomocą klawiszy **CTRL+ALT+TAB**. Nazwa aktywnego panelu zostaje otoczona białą, przerywaną linią. Aby rozwinąć lub zwinąć dowolny aktywny panel, wystarczy nacisnąć spację. To się nazywa skrót!

Jeżeli korzystasz z Macintosha, nie zwracaj sobie głowy tym skrótem. Z powodu różnic między interfejsami nie działa on na tych komputerach.



TO WYGLĄDA JAK ROBOTY DLA SUPERLUPY!

Wbrew pozorom, nie stworzyłem nowego superbohatera, którego główną bronią jest szkło powiększające. Jednak możliwe, że gdy poznasz ten wspaniały trik, poczujesz się jak Superlupa! Uaktywnij obszar sceny (*Stage*), klikając w dowolnym jego miejscu. Teraz, przytrzymując **CTRL+SHIFT**, pokręć kółkiem myszy. Kręcenie w górę przybliży widok, a kręcenie w dół oddala. Najlepsze jest to, że powiększenie jest wyśrodkowane względem obiektu wskazywanego kursorem, więc możliwe jest sterowanie ogniskiem powiększenia poprzez przemieszczanie kursora w czasie kręcenia kółkiem. Właśnie wcieliłeś się w postać nowego superbohatera, więc walcz ze złem i lataj w przestworzach.

Niestety, z triku tego nie skorzystają użytkownicy nie posiadający myszy z kółkiem, ani ci, którzy pracują na Macintoshach.

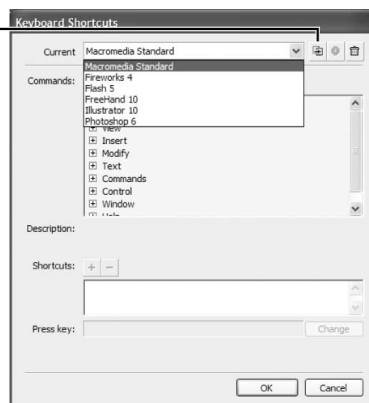


DROGA NA SKRÓTY

Wiele osób zaczynających swą przygodę z Flashem miało wcześniej doświadczenia z innymi programami, które łączą z nim pewne podobieństwa. Po pewnym czasie korzystania z tych programów użytkownicy przyzwyczajają się do ich skrótów klawiaturowych. Jeżeli należysz do takich osób, być może we Flashu znajdziesz podobne, domyślne skróty. Jeżeli nie, to nie wszystko stracone.

Wybierz *Edit/Keyboard Shortcuts*, by dotrzeć do możliwości wyboru z kilku predefiniowanych zestawów skrótów klawiaturowych. Jeżeli to Cię nie satysfakcjonuje, wystarczy wybrać zestaw, który najbardziej zbliżony jest do Twoich preferencji i poprzez naciśnięcie ikony *Duplicate Set* stworzyć własny zestaw. Teraz można bezpiecznie definiować każde z poleceń poprzez wybranie go z drzewa, naciśnięcie przycisku *Change* przy polu *Press Key* i naciśnięcie kombinacji klawiszy, jaka ma zostać przypisana wybranemu poleceniu.

Przycisk klonowania



KROK DO PRZODU, KROK W TYŁ

Poruszanie się po liście czasowej w trybie roboczym najczęściej realizowane jest za pomocą myszy — w ten sposób można przeskakiwać do określonego punktu lub realizować szybki podgląd poprzez tzw. *szuranie*. Można też nacisnąć *ENTER* zawsze, gdy lista czasowa jest aktywna i w ten sposób uruchomić odtwarzanie. Obie metody są dobre, ale nie zawsze wiadomo, jak przeglądać animację po jednej klatce. Intuicja nakazuje zrobić to za pomocą klawiszy kursora, ale okazuje się, że powoduje to przemieszczanie obiektów w oknie *Stage*. Sprawne poruszanie się po liście czasowej po jednej klatce wymaga posłużenia się klawiszami przecinka (,) i kropki (.). Przecinek przesuwają o klatkę w lewo, a kropka o klatkę w prawo. Najlepiej myśleć o tych klawiszach jako o < i >, wtedy staje się to sensowne wizualnie. Ważne, by pamiętać wówczas, że posługiwanie się nimi nie wymaga naciskania klawisza *SHIFT*.



REZYGNACJA Z WYBORU



Istnieje około tysiąca różnych sposobów wybierania elementów graficznych w oknie *Stage*. Można posłużyć się strzałką (*Arrow*) i przeciągać nią, można nacisnąć *CTRL+A* (*CMD+A* w komputerach Macintosh), by wybrać wszystko jednocześnie. Poszczególne elementy da się wybierać na wiele różnych sposobów, o których mógłbym rozprawić godzinami. Bez obaw — nie mam zamiaru tego robić. Czasami jednak chcesz mieć pewność, że nic nigdzie nie zostało wybrane. Załóż się, że kiedyś chciałeś posługiwać się klawiszami strzałek w panelu *Actions*, a okazywało się, że poruszasz obiektem w oknie *Stage*, bo nie masz świadomości, że został on wybrany. Aby uniknąć tego w przyszłości, wystarczy wcześniej nacisnąć klawisz *ESC* i w ten sposób anulować wszelkie istniejące wybory (zaznaczenia). Działa to zarówno w oknie *Stage*, jak i *Timeline*. Teraz możesz się już zrelaksować. O ile jesteś w stanie pamiętać o naciskaniu *ESC*.



STRZAŁKA NA CHWILĘ



Spóźniasz się z oddaniem pracy, więc poruszasz się po dokumencie jak tornado, powiększając, skalując, edytując, co tylko się da. Twój znajomi patrzą z zaskoczeniem, ponieważ pracujesz tak szybko, że nie są w stanie nadążyć za Tobą wzrokiem. Nie wiedzą jednak, jak bardzo wkurza Cię konieczność ustawicznego przenoszenia wzroku na klawiaturę podczas przełączania narzędzi *Arrow* i *Rectangle*. Chciałbyś pracować jeszcze szybciej? Wystarczy w czasie posługiwania się dowolnym narzędziem nacisnąć klawisz *CTRL* (*CMD* w komputerach Macintosh), a Flash przełączy tymczasowo narzędzie na strzałkę (*Arrow*). Po przemieszczeniu obiektu można szybko powrócić do używanego narzędzia, zwalniając klawisz *CTRL*. Dzięki tak zwiększonej produktywności podołasz wszystkim terminom, znajomi będą okrzykami podziwiał Twoje tempo pracy, a sam będziesz mógł z uśmiechem na twarzy pójść do domu i polecać tę książkę każdej spotkanej po drodze osobie. Życie jest piękne!



RĘCE, KTÓRE LEPIĄ

Przewijanie okna *Stage*, by spojrzeć na inny obszar dokumentu, jest niewygodne i denerwujące. Oczywiście, zawsze można włączyć narzędzie *Hand (Pan)* poprzez naciśnięcie klawisza *H*, ale istnieje prostsza metoda. To chyba moje motto. Jak wiele rzeczy we Flashu, można to zrobić szybciej. Kiedy za pomocą myszy przemieszczasz obiekty w oknie *Stage*, a chcesz przez chwilę spojrzeć na inny obszar dokumentu, wystarczy przytrzymać spację, co spowoduje tymczasowe włączenie narzędzia *Hand*. Wówczas wystarczy kliknąć w dowolnym punkcie sceny i przeciągać widok. To dlatego niektórzy nazywają to narzędzie „lepką ręką”. Przypomina mi to trochę Toma Cruise’a w „Raporcie Mniejszości”, chwytającego i przesuwanego te ekrany. No i on to robił nie korzystając z myszy. Założę się, że te obrazy robili we Flashu!



KLAWIATURA ZAMIAST PASKA NARZĘDZI

Jeżeli chcesz być naprawdę szybki i przełączać narzędzia nie korzystając z myszy ani z paska narzędzi, powinieneś poznać kilka najważniejszych skrótów. Być może „najważniejsze” to złe słowo, ale z całą pewnością są to skróty najczęściej stosowane. To *V* (narzędzie *Arrow*), *T* (narzędzie *Text*), *Q* (narzędzie *Free Transform*) oraz *Z* (narzędzie *Magnifying Glass*, czyli powiększenie).

Oczywiście, istnieje wiele innych skrótów, które można odkrywać poprzez najechanie kursorem na ikonę danego narzędzia i czekanie na pojawienie się podpowiedzi. Flash wyświetli skrót klawiaturowy, który można dodać do listy. Kto wie, jeżeli naprawdę dojdiesz do wprawy, być może będziesz mógł pracować bez paska narzędzi. Jeżeli narzędzie ma kilka opcji, można je przełączać, naciskając wielokrotnie klawisz skrótu.





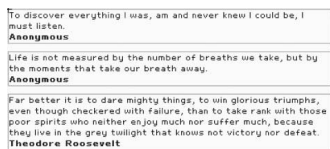
KLAWISZOLOGIA LISTWY CZASOWEJ

Podałem już kilka sposobów na ułatwienie i przyspieszenie pracy we Flashu poprzez korzystanie z klawiatury. Dotyczyły one jednak na razie wyłącznie interfejsu i narzędzi. A co z listwą czasową? Dobrze pytanie. Najważniejsze skróty klawiaturowe do zapamiętania to takie, które umożliwiają szybką edycję listwy czasowej. Wymagają one jednak czasem pomocy ze strony myszy, by przełączać się na odpowiednie warstwy i ujęcia. Oto one: *F5* wstawia ujęcie (*Insert Frame*), *SHIFT+F5* usuwa ujęcie (*Remove Frame*), *F6* wstawia ujęcie (ujęcia) kluczowe (*Insert Keyframe*), *SHIFT+F6* usuwa ujęcie (ujęcia) kluczowe (*Clear Keyframe*), a *F7* wstawia puste ujęcie kluczowe (*Insert Empty Keyframe*).

Skrót *SHIFT+F7* nie istnieje. To dlatego, że puste ujęcie kluczowe wciąż pozostaje ujęciem kluczowym i aby je usunąć, wystarczy nacisnąć *SHIFT+F6*. Uwaga! Jeżeli nie jesteś w stanie zapamiętać zbyt wiele, zapamiętaj chociaż te skróty. Przechodzenie do menu programu za każdym razem, gdy trzeba wywołać któreś z opisanych poleceń, może bardzo uprzykrzyć życie.



DUŻO TEKSTU, MAŁO CZASU



Pole czcionki

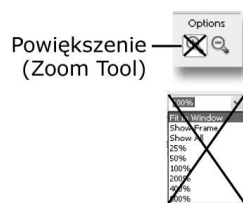
Powiedzmy, że masz kilka pól tekstowych w obszarze sceny. Część z nich jest duża, w części czcionką jest Arial, w części zaś czcionka jest pogrubiona, a Ty chcesz szybko zamienić we wszystkich czcionkę na Courier 12. Mógłbyś poświęcić kolejne dwadzieścia minut na wybieranie każdego pola z osobna i zmianę parametrów, ale po co się tak przepracowywać? Wystarczy wybrać jednocześnie wszystkie pola tekstowe i przejść do okna *Properties*. Tutaj możliwa jest zmiana właściwości wszystkich tych pól jednocześnie, tak samo jak przy wybraniu tylko jednego.

W niektórych polach w oknie *Properties* być może dostrzeżesz znaki „-”. Wskazuje to, że w wybranych polach wartość danej właściwości jest różna. Nie należy się jednak tym przejmować — wystarczy wpisać po prostu nową wartość.



PRZYBLIŻANIE, ODDALANIE

Przybliżanie i oddalanie (zmiana powiększenia sceny) jest jedną z tych rzeczy, które robisz często, ale nie wiesz, jak robić to szybko. Uaktywnienie narzędzia *Zoom* wymaga dwóch kroków, podobnie jak wybranie współczynnika powiększenia z rozwijanego menu po prawej stronie ponad oknem *Timeline*. Tak jak w przypadku wielu innych często wykonywanych czynności, i dla tej istnieją we Flashu skróty, umożliwiające przybliżanie lub oddalanie w jednym kroku. Korzystanie ze skrótów *CTRL++* i *CTRL+-* (*CMD++* i *CMD+-* w komputerach Macintosh) znacznie ułatwi Ci życie. Niestety, nie można w tym celu używać klawiszy *+* i *-* z klawiatury numerycznej. Życie składa się z wielu wyrzeczeń i to chyba właśnie jedno z nich.



SPACERKIEM POPRZEC CZCIONKI

Wybór właściwej czcionki zwykle dokonywany jest metodą prób i błędów. Ponieważ przeciętny użytkownik ma zainstalowanych na komputerze około 50 czcionek, konieczne jest maksymalne uproszczenie procedury wyboru. Umieść dowolne pole tekstowe w oknie *Stage*, wypełnij je tekstem i upewnij się, że zostało wybrane. Teraz spojrz na okno *Properties* i zamiast klikać strzałkę rozwijającą listę czcionek, kliknij w pole z nazwą czcionki. Spowoduje to uaktywnienie pola i umożliwi Ci poruszanie się po liście czcionek za pomocą klawiszy strzałek. Zobaczysz, że w trakcie poruszenia się po liście zawartość wybranego pola tekstowego będzie się zmieniać w czasie rzeczywistym, tak by można było szybko poruszać się między czcionkami i od razu widzieć efekty zastosowania danej czcionki do określonego tekstu. Aż dziw bierze, że to takie proste!

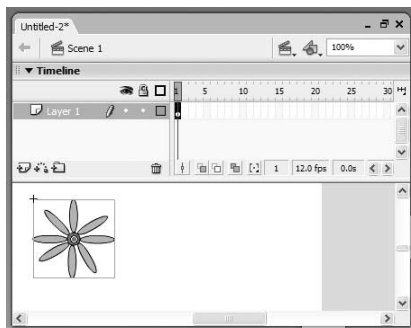
Everybody Dance!



Wystarczy pomyśleć, ile czasu można zaoszczędzić dzięki temu, że nie musisz otwierać listy czcionek i wybierać każdej z osobna w celu podglądu. Na samą myśl mam dreszcze!



EKSPRESOWA EDYCJA

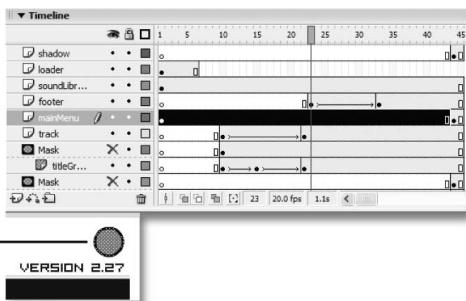


Jeżeli chcesz dokonać edycji symbolu, a w oknie *Stage* akurat znajduje się jego instancja, to weź głęboki oddech, bo będzie to skomplikowany proces. Oto, co trzeba zrobić: kliknij dwukrotnie instancję symbolu... i już! Podwójne kliknięcie dowolnej instancji w oknie *Stage* przenosi Cię do listwy czasowej oryginalnego symbolu, umożliwiając jego edycję. Oczywiście, istnieją inne sposoby edycji symbolu, ale, jak powiedziałem, jest to najszybsza metoda jego edycji „w miejscu”. Przypominały mi się dawne czasy, gdy nie było jeszcze tego skrótów — to był istny horror!



LOKALIZATOR WARSTWOWY

Bardzo łatwo pogubić się i zapomnieć, na której warstwie znajduje się dany obiekt. Szczególnie, jeżeli pracujesz w pośpiechu i nie poświęcasz temu aż tak dużej uwagi. Nie, żebym ja miał takie



Na wybranej warstwie

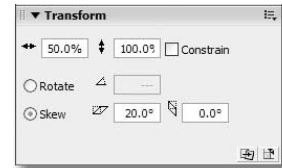
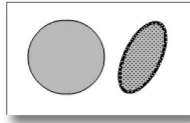
VERSION 2.27

problemy, ale jeśli Tobie się to przydarzy, warto pamiętać o prostej metodzie ustalania, na której warstwie jest dany obiekt. Wystarczy wybrać obiekt lub kształt i spojrzeć na listwę czasową. Warstwa, na której się on znajduje, będzie zaznaczona na czarno. No dobrze, sprzedałem Ci tę informację — co z nią zrobisz, zależy wyłącznie od Ciebie.



JEDEN PANEL, DWA OBIEKTY

Otwórz panel *Transform*, o ile nie jest już otwarty i przejdź do *Window/Design Panels/Transform* (*CTRL+T* lub *CMD+T* w komputerach Macintosh), a następnie wybierz dowolny obiekt ze sceny (*Stage*). W panelu *Transform* wprowadź nową skalę, obrót (*Rotate*) lub pochylenie (*Skew*) albo kombinację tych wartości i naciśnij przycisk *Copy and apply transform* u dołu panelu (pierwszy z lewej). Jak widać, utworzona została kopia wybranego obiektu z zastosowanymi przekształceniami, wprowadzonymi w panelu *Transform*. Pozwala to zaoszczędzić wiele czasu tym, którzy preferują wpisywanie dokładnych wartości przekształceń.



Należy pamiętać, by nie naciskać klawisza *Enter* w chwili, gdy kursor znajduje się w którymś z pól tekstowych panelu, ponieważ zmiany zostaną wówczas zastosowane bez utworzenia kopii (chyba, że o to właśnie chodzi). Jeszcze jedno. Nie dezaktywuj panelu *Transform* przed zastosowaniem zmian, ponieważ będziesz musiał wprowadzać je od nowa.



WIELKA PIĄTKA

Istnieje pięć podstawowych, najpowszechniejszych elementów, z którymi każdy, kto tworzy grafikę we Flashu, musi pracować. Nazywam je „wielką piątką”.

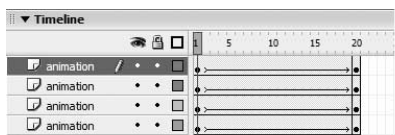
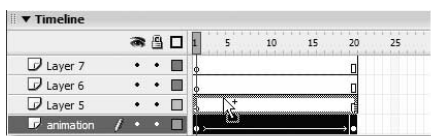
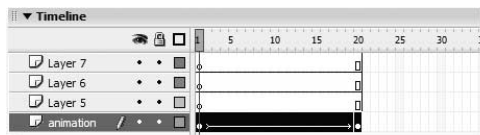
Korzystanie z nich powinno być proste i nie powinno zabierać zbyt wiele czasu. Oto skróty klawiaturowe, odpowiadające elementom „wielkiej piątki”, które pozwolą zaoszczędzić Twój czas. Warto je zapamiętać.

1. Właściwości dokumentu (*Document properties*) — *CTRL+J* (*CMD+J*).
2. Preferencje programu Flash MX 2004 (*Preferences*) — *CTRL+U* (*CMD+U*).
3. Ustawienia publikowania (*Publish Settings*) — *CTRL+SHIFT+F12* (*OPT+SHIFT+F12*).
4. Publikowanie (*Publish*) — *SHIFT+F12* (*SHIFT+F12*).
5. Testowanie animacji (*Test Movie*) — *CTRL+ENTER* (*CMD+ENTER*).

Oczywiście, istnieje wiele innych przydatnych skrótów, ale te są najważniejsze.



CO Z KLONOWANIEM WARSTW?



Niestety, nie istnieje prosty sposób na tworzenie kopii warstw. Mimo, że możliwe jest tworzenie kopii niemal wszystkiego za pomocą kilku kliknięć, warstwy zostały tu pominięte — być może uznano je za mniej istotne. No cóż — ja się z tym nie zgadzam i postaram się jakoś temu zaradzić.

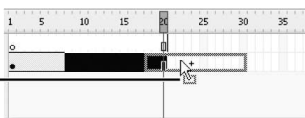
Wybierz warstwę, którą chcesz sklonować, po czym naciśnij przycisk tworzący nową warstwę (*Create Layer*) u dołu okna *Timeline*. Teraz wybierz wszystkie ujęcia warstwy, która ma być sklonowana, klikając jej ikonę. Wreszcie przeciągnij wybrane ujęcia na nową warstwę, przytrzymując klawisz *ALT* (*OPT* w komputerach Macintosh). Po zwolnieniu przycisku myszy okaże się, że stworzyłeś dokładną kopię warstwy.

Jak widać, klonowanie nie było aż takie trudne, ale i tak myślę, że gdzieś musi być przycisk klonujący warstwy. Tylko gdzie...



NAJSZYBSZY KOPISTA NA DZIKIM ZACHODZIE

Kopiowanie kadru



Kopiowanie obrazu



Kopiowanie obiektów i klatek we Flashu nie jest zbyt skomplikowane. Istnieje niezmiernie prosta i szybka metoda kopiowania. Wystarczy przytrzymać klawisz *ALT* (*OPT* w komputerach Macintosh) podczas przeciągania jakiegokolwiek obiektu lub ujęcia, a Flash zamiast przeniesienia skopiuje go. O tym, że utworzona zostanie kopia, informuje mały plusik, pojawiający się przy kursorze.

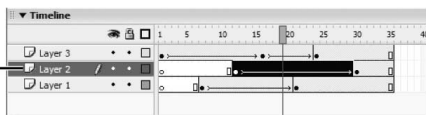


SZYBKI WYBÓR GRUPY UJEĆ

Przemieszczanie całych segmentów w oknie *Timeline* (np. grup ujęć) to często wykonywana czynność. Wymaga ona dość dobrej koordynacji wzroku i myszy, jeżeli ujęcia mają domyślny rozmiar,

a Ty pracujesz, tak jak to często bywa ze mną, po dwóch godzinach snu. Zamiast klikać i przeciągać zaznaczenie, by wybrać określony segment klatek, wystarczy dwukrotnie kliknąć ujęcie na liście czasowej — spowoduje to wybranie całej grupy ujęć pomiędzy dwoma ujęciami kluczowymi. Teraz można już bez problemu przemieszczać ją na liście czasowej. Taki sposób zaznaczania ujęć obowiązywał w starym Flashu 5 — różnica polegała na tym, że tam klikało się tylko raz.

Przedział kadrów wybrany podwójnym kliknięciem

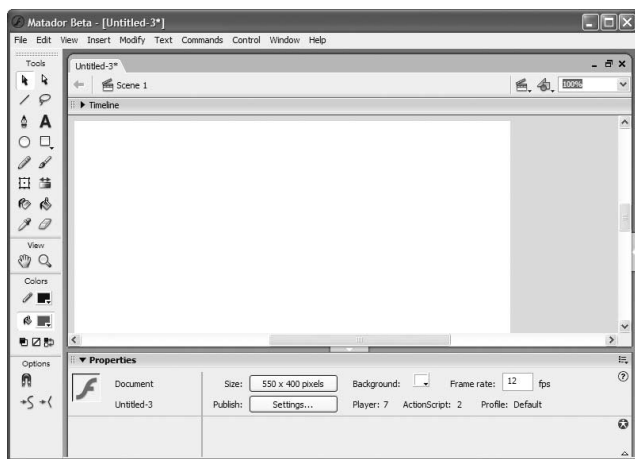


Podczas wybierania w ten sposób grup klatek należy zachować ostrożność. Jeżeli w danej grupie włączona jest animacja, podwójne kliknięcie nie zaznaczy ujęcia kluczowego, które ją kończy. Bardzo łatwo w ten sposób przez nieuwagę „popsuć” sekwencję animacji. Aby ostatnie ujęcie kluczowe zostało uwzględnione w zaznaczeniu, należy podczas dwukrotnego kliknięcia przytrzymać klawisz *SHIFT*. Jak widać, nie ma sytuacji bez wyjścia.



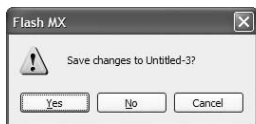
NOWY DOKUMENT W MGNIENIU OKA

Pamiętasz stare, dobre czasy, kiedy naciśnięcie *CTRL+N* we Flashu otwierało od razu nowy dokument? We Flashu MX 2004 ten sam skrót otwiera okno, które pozwala na wybór rodzaju dokumentu, jaki chcesz utworzyć. Co prawda, jako długoletni programista w Visual Studio jestem przyzwyczajony do takich rozwiązań, ale drażni mnie konieczność każdorazowego naciskania *OK*, by szybko otworzyć nowy dokument. Jeżeli masz ten sam problem, spróbuj zamiast *CTRL+N* nacisnąć *CTRL+ALT+N* (*OPT+CMD+N* w komputerach Macintosh). Spowoduje to pominięcie okna *New Document* i utworzenie od ręki nowego dokumentu.





SZYBKA UCIECZKA

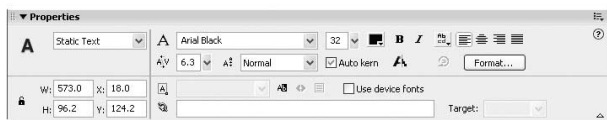
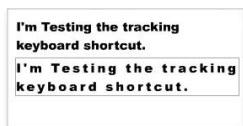


Gdybyś spojrział na moje środowisko Flasha podczas pracy, dostrzegłbyś pewnie od pięciu do dziesięciu otwartych plików. Podczas zamykania plików irytująca jest konieczność wybrania *File/Close* oddzielnie dla każdego z nich. Aby szybko zamknąć dokument, lepiej nacisnąć **CTRL+W**, po czym, jeżeli pojawi się typowe okno z pytaniem o zapisanie dokumentu, nacisnąć pierwszą literę wybranej odpowiedzi (**Y** — Yes, **N** — No, **C** — Cancel).

Wiem, wiem, nie jest to jakiś supersprytny, ultrasekretny trik, na widok którego robi się słabo, ale z całą pewnością pozwala zaoszczędzić trochę czasu.



STEROWANIE TRACKINGIEM



Jeżeli czyta to spadochroniarz, być może pomyśli, że chodzi o rozpostarcie ramion i swobodny lot przed otwarciem spadochronu. Otóż nie. Pojęcie *trackingu* w typografii odnosi się do poziomego odstępu między znakami. Jeżeli kiedykolwiek zmniejszałeś lub zwiększałeś *tracking* dla bloku tekstu, najpewniej robiłeś to metodą prób i błędów. Sprowadzało się to zapewne do wybrania tekstu i zmiany wartości odstępu w oknie *Properties* (ikona **A\V**).

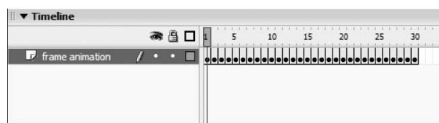
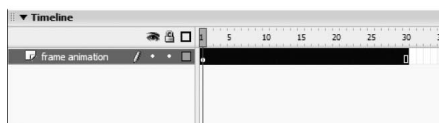
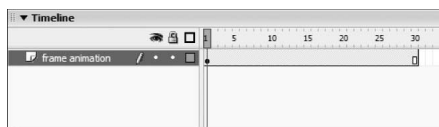
Istnieje łatwiejsza metoda. Wystarczy wybrać blok tekstu i nacisnąć **CTRL+ALT+→** (**CMD+OPT+→**), by zwiększyć lub **CTRL+ALT+←** (**CMD+OPT+←**), by zmniejszyć tracking. Umożliwia to koncentrację na obszarze roboczym bez konieczności ustawicznego „przeskakiwania” do okna *Properties*. Tracking można łatwo wyzerować, naciskając **CTRL+ALT+↑** (**CMD+OPT+↑** w komputerach Macintosh).



WSTAWIANIE HURTOWE

Jeśli chcesz wstawić ujęcia w listwie czasowej, masz do wyboru kilka opcji. Możesz wstawić ujęcie kluczowe, zwykłe ujęcie lub puste ujęcie kluczowe. Co prawda, zwykle wstawiasz po jednym ujęciu, ale czasami występuje potrzeba jednoczesnego wstawienia większej ilości klatek.

Spróbuj wybrać grupę klatek na listwie czasowej i nacisnąć *F6*. Wszystkie zawarte w niej ujęcia zostaną zamienione na ujęcia kluczowe. Może to być szczególnie użyteczne podczas pracy nad wyrafinowanymi animacjami poklatkowymi, takimi, jakie robi wielu tradycyjnych twórców animacji. W podobny sposób działa klawisz *F5*, który wstawia ujęcia (*Insert Frame*) i klawisz *F7*, który wstawia puste ujęcia kluczowe (*Insert Blank Keyframe*) — warto je również wypróbować.



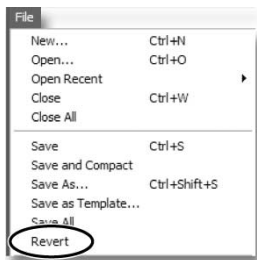
WKLEJANIE W TYM SAMYM MIEJSCU

Kopiowanie i wklejanie obiektów w inne miejsca w dokumencie bywa frustrującym zajęciem. Sam tak bardzo nawykłem do posługiwania się skrótami *CTRL+C* (kopiowanie) i *CTRL+V* (wklejanie) w Wordzie i innych programach, że zawsze sądziłem, iż we Flashu operowanie nimi będzie równie proste. Nie twierdę, że kopiowanie we Flashu jest trudne, ale istnieje pewien trik, dający lepszą kontrolę nad wklejaniem. Może się wydawać, że Flash wkleja obiekty w przypadkowych miejscach sceny, ale w istocie domyślnie obiekty są wklejane w sam środek okna Stage. Na szczęście, nie jest to jedyny tryb wklejania. Naciśnięcie *CTRL+SHIFT+V* odpowiada poleceniu *Paste In Place*, które wstawia obiekt w miejscu o dokładnie takich samych współrzędnych, jakie ma miejsce, z którego został on skopiowany.

Metoda ta działa tylko w obrębie samego Flasha i próba skopiowania czegoś np. z Illustratora, by potem wkleić to w tym samym miejscu za pomocą polecenia *Paste In Place*, nie powiedzie się. Bo niby skąd Flash ma wiedzieć, z jakiego miejsca skopiowano obiekt?

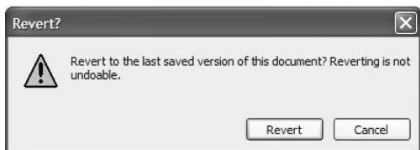


COFAM WSZYSTKO, CO POWIEDZIAŁEM!



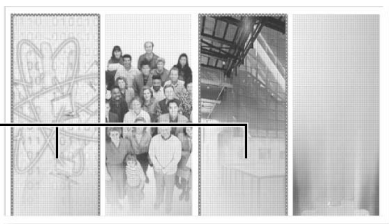
Czy kiedykolwiek zdarzyło Ci się dokonać setek zmian w dokumencie tylko po to, by zdać sobie sprawę, że chcesz powrócić do pierwotnej wersji? W takiej sytuacji masz kilka możliwości. Możesz przytrzymać dłużej **CTRL+Z** i modlić się, by ilość zmian nie przekroczyła maksymalnej ilości cofnięć. Można też zamknąć plik bez zapisania go, po czym otworzyć ponownie. Jest też trzecia możliwość. Wybierz **File/Revert**, a dokument powróci do takiego stanu, w jakim został ostatnio zapisany.

Przypomina to sytuację, kiedy pisarz robi kulkę z zapisanej kartki tekstu, który przestał mu się podobać i wyrzuca ją do kosza na śmieci. Różnica polega na tym, że zamiast wyrzucać kartkę, wybierasz polecenie z menu. Jest to nieco mniej romantyczna metoda, ale też działa.



DOBIERANIE I ODRZUCANIE

Wybieranie z SHIFT-em



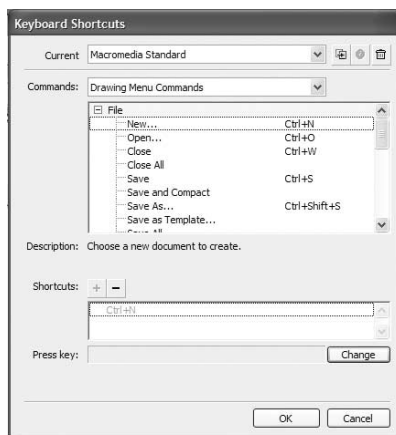
Jednoczesne wybranie kilku obiektów w oknie *Stage* nie zawsze jest łatwe. Najczęściej stosowanym do tego narzędziem jest strzałka (*Arrow*), która pozwala na zaznaczanie prostokątnych obszarów. Jednak to nie zawsze wystarcza. Zaznaczać kilka obiektów można również poprzez kliknięcie każdego z nich przy aktywnym narzędziu *Arrow* i z przytrzymanym klawiszem *SHIFT*. Proste, ale przydatne!



PRZEJMIJ INICJATYWĘ

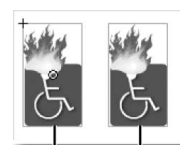
Często do złożonych programów do edycji lub animowania dołączane są arkusze najważniejszych skrótów klawiaturowych, co pomaga przy nauce obsługi. Po pewnym czasie praktyki i po zaznajomieniu się ze skrótami można schować listę i skupić się na pracy z programem. Sam bardzo lubię takie arkusze, bo można je położyć przy komputerze i trzymać tam do czasu uzyskania większej wprawy. Niestety, Macromedia nie dodaje takiego arkusza do Flasha.

Warto jednak stworzyć go samemu, jeżeli stawiasz pierwsze kroki w tym programie. Przejdź do *Edit/Keyboard Shortcuts* (*Flash MX/Preferences* w komputerach Macintosh) i przejrzyj ustawienia domyślne, zapisując wszystkie częściej stosowane kombinacje. W ten sposób stworzysz arkusz, dostosowany do Twoich potrzeb i nie zawierający skrótów, których nie używasz. Popatrz tylko — Ty chyba naprawdę masz talent!



CZY TO SYMBOL?

Kiedy pracujesz we Flashu, zawsze chcesz ograniczyć do minimum konieczność zgadywania. Najczęstszą zagadką dla projektanta jest to, czy dany obiekt na scenie jest symbolem, grupą, kształtem czy może polem tekstowym. Jako że w symbolu można zagnieździć cokolwiek, zgadywanka może być trudna. Oczywiście, zawsze można odszukać tę informację w oknie *Properties*, ale jeżeli normalnie jest ono zwinięte, metoda ta nie należy do najszybszych. Oto rozwiązanie. Jeżeli po wybraniu obiektu jego ramka ma kolor jasnoniebieski, to znaczy, że obiekt jest grupą, symbolem albo polem tekstowym. Po wybraniu kształtu odcień ramki zmienia się na szary.



Symbol Grupa

Jeżeli wybrany obiekt jest symbolem, w jego środku pojawi się małe kółko — proste, prawda? Należy jedynie pamiętać o tym, żeby zaznaczać obiekty przy wybranym narzędziu *Arrow*. Nie jest to może rewolucyjny trik, ale zdecydowałem się go zamieścić, ponieważ ludzie generalnie nie są świadomi tego faktu — a taka świadomość może pozwoli Ci zaoszczędzić wiele czasu i manipulacji gałkami ocznymi. Zresztą, któż chciałby manipulować przy swoich gałkach ocznych — obrzydliwość!