

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

Macromedia Flash 8. Oficjalny podręcznik

Autor: James English

Tłumaczenie: Rafał Jońca

ISBN: 83-246-0311-5

Tytuł oryginału: [Macromedia Flash 8:](#)

[Training from the Source](#)

Format: B5, stron: 376



Najlepsze źródło wiedzy o doskonałej aplikacji

- Poznaj zasady stosowania narzędzi rysunkowych
- Stwórz animacje i elementy interaktywne
- Opublikuj gotowy film i przedstaw go widowni

Macromedia Flash 8 to kolejna wersja aplikacji, która wywołała niemal rewolucję w projektowaniu stron WWW. Dzięki niej strony internetowe ożyły, wypełniając się animacjami, interaktywnymi przyciskami, dźwiękami i innymi efektami znanymi wcześniej jedynie z prezentacji multimedialnych publikowanych na płytach CD-ROM. Obecna wersja Flasha to potężny kombajn łączący w sobie program graficzny i animacyjny z doskonałym środowiskiem programistycznym, pozwalający twórcom na prawie nieograniczone kontrolowanie obiektów pojawiających się na ekranie. Twórcy Flasha uwzględnili również dynamiczny rozwój technologii mobilnych. Animacje we Flashu można odtwarzać nie tylko na monitorach komputerów, ale również na wyświetlaczach telefonów komórkowych i urządzeń typu Pocket PC.

Książka „Macromedia Flash 8. Oficjalny podręcznik” to zbiór ćwiczeń przygotowanych i zatwierdzonych przez firmę Macromedia. Dzięki niej poznasz możliwości najnowszej wersji tej wyjątkowej aplikacji. Nauczysz się korzystać z narzędzi rysunkowych, tworzyć animacje automatyczne i oparte na klatkach kluczowych. Dowiesz się, do czego służą poszczególne palety w interfejsie użytkownika, i napiszesz skrypty w języku ActionScript. Wykorzystasz gotowe elementy do budowania formularzy i interfejsów oraz nauczysz się dołączać klipy wideo i dźwięki do prezentacji.

- Elementy interfejsu użytkownika
- Tworzenie obiektów graficznych
- Kontury i wypełnienia obiektów
- Narzędzia tekstowe
- Tworzenie i edycja symboli
- Animacja automatyczna i poklatkowa
- Tworzenie prostych elementów interaktywnych
- Dołączanie klipów wideo i dźwięków
- Stosowanie komponentów do budowy formularzy
- Podstawy języka ActionScript
- Optymalizacja prezentacji
- Publikowanie gotowych prezentacji

Poznaj niesamowite możliwości Flasha

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



Spis treści

Wprowadzenie	11
Lekcja 1. Podstawy programu	17
Wprowadzenie do programu Flash 8	19
Przestrzeń robocza Flasha	20
Tworzenie pierwszego dokumentu	22
Korzystanie z paneli	25
Listwa czasowa i klatki	29
Warstwy	33
Modyfikacja ustawień programu	38
Testowanie pliku FLA	40
Szukanie pomocy	42
Projekt	43
Lekcja 2. Tworzenie grafiki	45
Przybornik	47
Wypełnienia i zarysy	48
Grafika wektorowa i obrazy rastrowe	50
Garść informacji o kolorze	51
Tworzenie grafiki przy użyciu narzędzi rysowania	53
Korzystanie z prowadnic, siatek, współrzędnych i przyciągania	56
Tworzenie nowego symbolu graficznego	57
Tworzenie masek i korzystanie z nich	62
Dodawanie pociągnięć pędzla (konturów)	63
Biblioteka	65
Import i optymalizacja grafiki	67
Import grafiki wektorowej	70
Wypełnienia i gradienty	72
Modyfikacja grafiki	76

Lekcja 3. Korzystanie z tekstu	79
Narzędzie Text	81
Tekst statyczny i czcionki systemowe	82
Dodawanie statycznego tekstu do dokumentu	83
Korzystanie z osadzonych czcionek	89
Właściwości czcionek	90
Dodawanie efektów listwy czasowej do pola tekstowego	94
Sprawdzanie pisowni dokumentu	96
Korzystanie z komponentów tekstowych	97
Istota działania dynamicznych pól tekstowych	98
Lekcja 4. Tworzenie i edycja symboli	99
Omówienie symboli	101
Tworzenie i edycja symboli na scenie	102
Krótkie spojrzenie na symbole w bibliotece	104
Zagnieżdżanie symboli i listew czasowych	105
Symbole graficzne	105
Tworzenie przycisków	106
Rozmieszczanie przycisków na scenie	109
Tworzenie przycisków tekstowych	110
Tworzenie niewidzialnego przycisku	113
Tworzenie klipów filmowych i korzystanie z nich	116
Tworzenie menu	118
Tworzenie przycisków klipów filmowych	121
Duplikowanie symboli i dodawanie ich do sceny	124
Lekcja 5. Tworzenie animacji	127
Rodzaje animacji	129
Tworzenie automatycznej animacji ruchu	129
Dodawanie automatycznej animacji ruchu	135
Animacja poziomów przezroczystości i wielkości	137
Animacja przycisku klipu filmowego	140
Tworzenie automatycznej animacji kształtu	142
Tworzenie animacji „klatka po klatce”	145
Animacja wzdłuż ścieżki	148
Lekcja 6. Dodawanie prostej interaktywności	155
Dodawanie interaktywności do dokumentów Flasha	157
Wprowadzenie do behawiorów	157
Wykorzystywanie behawioru do wczytania obrazu JPEG	158

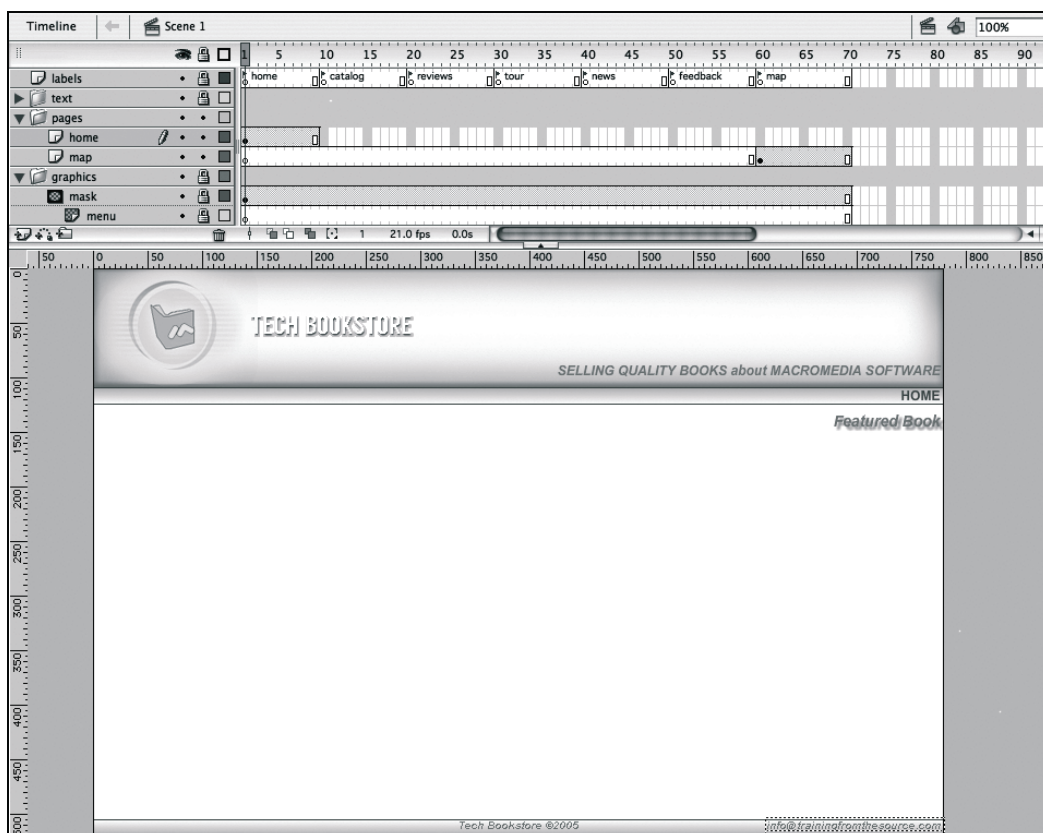
Wykorzystywanie behawioru do otwarcia strony WWW	161
Wczytywanie zewnętrznego pliku SWF przy użyciu komponentu	163
Wprowadzenie do asystenta skryptów	166
Korzystanie z akcji sterujących odtwarzaniem listwy czasowej	167
Tworzenie przycisku powrotu do klatki home	168
Usuwanie kursora ręki	171
Kończenie przycisku klipu filmowego	172
Korzystanie z nawigatora skryptów i pinezek	174
Lekcja 7. Dźwięk i wideo	179
Korzystanie z dźwięku i filmów wideo	181
Edycja dźwięku i wideo	182
Odpowiedzialność za elementy multimedialne	182
Kompresja, kodeki i pluginy	182
Dostarczanie mediów w internecie	183
Uwaga na rozmiar pliku	184
Import dźwięku do dokumentu	184
Dostosowanie dźwięku do własnych potrzeb	187
Dodanie dźwięku do przycisku	189
Import wideo do Flasha	192
Kompresja wideo	197
Lekcja 8. Tworzenie formularzy za pomocą komponentów	203
Formularze i dane — wprowadzenie	205
Komponenty Flasha — wprowadzenie	206
Tworzenie formularza zwrotnego	208
Korzystanie z komponentu Button	213
Tworzenie kwestionariusza	218
Korzystanie z klasy FocusManager	221
Lekcja 9. Podstawy ActionScript	225
Wprowadzenie do ActionScript 2.0	227
Klasy, metody i właściwości	228
Metody i właściwości	229
Ścisła kontrola typów	230
Funkcja uzupełniania kodu z panelu Actions	231
Funkcje i instrukcje warunkowe	233
Zakres	234
Odwołania do _root, _parent, this i poziomy	236

Klasa LoadVars	238
Tworzenie strony recenzji	240
Zdarzenia i procedury obsługi zdarzeń	246
Obiekty nasłuchujące i zgłaszające	247
Dodawanie obiektu nasłuchującego do strony recenzji	247
Formatowanie recenzji przy użyciu kaskadowych arkuszy stylów	249
Tworzenie stron katalogu	251
Tworzenie głównej strony katalogu	258
Tworzenie strony wiadomości	261
Tworzenie strony głównej	263
Dodawanie animacji do menu	267
Sterowanie przyciskami menu	272
Lekcja 10. Wczytywanie i optymalizacja zawartości	277
Optymalizacja dokumentów	279
O organizowaniu aplikacji i dobrych nawykach	280
Użyteczność aplikacji	280
Optymalizacja animacji	281
Zwiększenie wydajności rysowania tła za pomocą buforowania	283
Przepustowość i wielkość pliku	284
Platformy komputerowe użytkowników	285
Ładowanie zewnętrznej zawartości	285
Wczytywanie zawartości do głównej części witryny	293
Wysyłanie danych z Flasha	297
Dodawanie komponentu ProgressBar	303
Ładowanie witryny Tech Bookstore	308
Testowanie i usuwanie błędów z kodu witryny Tech Bookstore	313
Lekcja 11. Publikacja dokumentów Flasha	317
Dodawanie metadanych i publikacja plików SWF	319
Wykrywanie odtwarzacza Flash Player	325
Osadzanie pliku SWF na stronie HTML	328
Umieszczenie przykładowej witryny na serwerze WWW	331
Na zakończenie	333
Dodatek A Instalacja rozszerzeń	335
Instalacja rozszerzeń i komponentów	335
Dodanie polecenia lub behawioru	338
Gdzie można znaleźć rozszerzenia?	339

Dodatek B Zasoby	341
Witryna Macromedia.com	341
Ćwiczenia i witryny z różnymi zasobami	342
Fora internetowe	344
Listy e-mailowe	345
Rozszerzenia i czcionki	345
Niezależne narzędzia i integracja	346
Inne książki wydane przez Macromedia Press	348
Dodatek C Skrót klawiaturowe	349
Skorowidz	355

3 Korzystanie z tekstu

Tekst jest bardzo ważnym elementem wielu witryn internetowych, szczególnie witryn informacyjnych i komercyjnych. Flash zapewnia bardzo dobre sterowanie różnymi właściwościami wyświetlanego tekstu. Sama edycja tekstu jest wyjątkowo prosta. Może on być wczytywany z serwera lub umieszczony bezpośrednio na scenie. Za pomocą właściwości tekstu można sterować kerningiem, odstępami między znakami, wyrównaniem, kolorem i wyglądem. Tekst jest wykorzystywany w Flashu przez cały czas w bardzo różnych celach. W zasadzie Flash zawiera także wiele efektów dla tekstu, które nie są możliwe do wykonania w dokumentach HTML (nawet po zastosowaniu stylów CSS).



W tej lekcji dodamy do witryny pola tekstowe

W tej lekcji dodamy i sformatujemy właściwości wielu pól tekstowych. Dowiesz się, w jaki sposób dodawać efekty listwy czasowej do statycznego pola tekstowego. Dokonasz także sprawdzenia pisowni wszystkich tekstów w dokumencie. Ta lekcja pozwoli dobrze zapoznać się ze sposobem obsługi czcionek i tekstu przez program Flash, a także zapewni odpowiednie podstawy do bardziej złożonej edycji tekstu, omawianej w kolejnych lekcjach.

Czego się nauczysz?

Po tej lekcji będziesz potrafił:

- ✧ Korzystać z narzędzia *Text* w celu dodawania pól tekstowych.
- ✧ Powiedzieć, czym jest tekst statyczny i czcionki systemowe.
- ✧ Modyfikować właściwości tekstu w celu zwiększenia jego czytelności.
- ✧ Wyrównywać pola tekstowe na scenie.
- ✧ Powiedzieć, w jaki sposób osadza się czcionki i znaki w plikach SWF.
- ✧ Korzystać z filtracji tekstu.
- ✧ Sprawdzić dokument pod względem poprawności językowej tekstu.

Czas trwania

Lekcja zajmie około 45 minut.

Materiały do lekcji

Pliki multimedialne:

brak

Pliki startowe:

Lekcja03/początek/bookstore6 fla

Gotowy projekt:

Lekcja03/koniec/bookstore7 fla

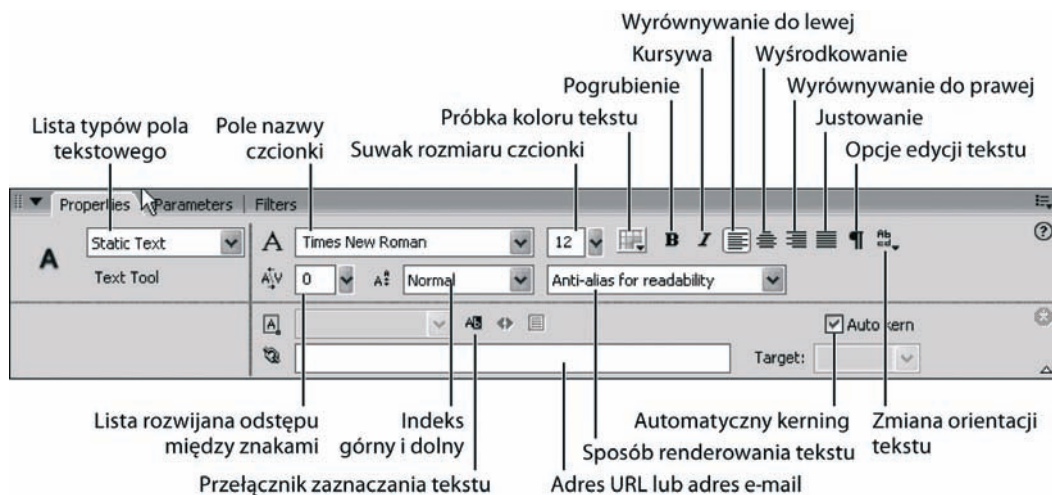
Narzędzie Text

We Flashu 8 istnieje kilka różnych rodzajów tekstu. Poza tym występują trzy rodzaje pól tekstowych: statyczne, dynamiczne i wejściowe. Z każdym rodzajem pól związane jest konkretne zastosowanie. Statyczny tekst przypomina grafikę lub obraz rastrowy: wyświetla na scenie tekst, który nigdy się nie zmienia. Tekst dynamiczny może ulegać modyfikacjom z poziomu kodu ActionScript — na przykład może wyświetlać różne informacje, w zależności od tego, jakie działania wykonał użytkownik lub jakie informacje dotarły z serwera. Wejściowe pola tekstowe umożliwiają pobranie danych od użytkownika, gdy film Flasha jest odtwarzany w odtwarzaczu. Korzysta się z nich podczas budowania formularza, w którym na przykład trzeba pobrać nazwisko i adres użytkownika. Do obróbki pobranego tekstu i wysłania go do serwera wykorzystuje się skrypty ActionScript.

Wskazówka

Flash 8 Basic i Professional dostarczane są z kilkoma komponentami bazującymi na polach tekstowych. Komponenty te przydają się wtedy, gdy chce się szybko wykonać formularz lub wyświetlać długi tekst z możliwością przewijania.

Inspektor właściwości umożliwia modyfikację wielu elementów pól tekstowych. Flash zapewnia zmianę rodzaju czcionki (zbioru znaków połączonych wspólnym stylem), koloru, rozmiaru, kerningu (odstępu pomiędzy parami znaków), odstępów i położenia, wyrównania i orientacji tekstu. Można także zmienić sposób rysowania tekstu na pogrubiony, pochylony lub normalny. Co więcej, we Flashu 8 pojawiły się narzędzia pozwalające dostosować wyglądanie tekstu do różnych sytuacji, aby zapewnić ich jak najlepszą czytelność. Wybierz narzędzie *Text* z przybornika i zmaksymalizuj panel inspektora właściwości. Jeśli nie widać właściwości przedstawionych na poniższym rysunku, kliknij jeden raz pusty obszar sceny.



Uwaga

Inspektor właściwości wyświetla nieco inne opcje, w zależności od tego, jakiego rodzaju typ pola jest wybrany z rozwijanej listy typu tekstu.

Jeśli wysyłasz plik FLA do kogoś w celu jego edycji, osoba ta musi mieć zainstalowaną czcionkę, która jest wykorzystywana w dokumencie. W przeciwnym razie jej nie zobaczy. Brakująca czcionka nie powoduje niemożności otwarcia pliku ani jego edycji, ale dokument wyświetlany jest przy użyciu czcionek dostępnych w systemie użytkownika. W momencie otwarcia lub publikacji pliku pojawia się komunikat ostrzegający o brakujących czcionkach. Możliwe jest wtedy określenie czcionki zastępczej. Oryginalna czcionka zostanie automatycznie użyta u tej osoby, u której jest ona zainstalowana w systemie.

Tekst statyczny i czcionki systemowe

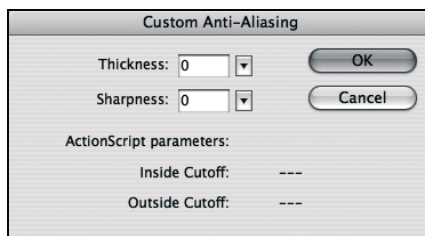
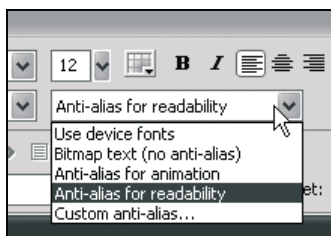
Gdy korzysta się z tekstu statycznego w pliku FLA, Flash tworzy kontury wszystkich wykorzystywanych znaków i używa ich później do wyświetlenia tekstu. Nie ma znaczenia, jakiego rodzaju tekstu statycznego się używa. Znaki są widoczne, niezależnie od tego, kto je ogląda. Mamy także pewność, iż w końcowym filmie czcionka będzie wyglądała dokładnie tak samo jak na scenie środowiska edycyjnego. Wadą tekstu statycznego jest to, że zwiększa on rozmiar wynikowego pliku SWF o dodatkowe kontury wszystkich wykorzystywanych znaków. Można jednak obejść ten problem. Wystarczy zastosować **czcionkę systemową**, która powoduje wykorzystywanie czcionki dostępnej w systemie użytkownika zamiast zarysów osadzonych w pliku SWF.

Czcionki systemowe nadają się do poziomego tekstu statycznego i są domyślnie stosowane dla dynamicznych oraz wejściowych pól tekstowych. Gdy końcowy użytkownik nie posiada wybranej czcionki zainstalowanej na swoim komputerze, odtwarzacz filmu Flasha używa podstawowej czcionki bezszeryfowej. We Flashu istnieją trzy czcionki systemowe: *_sans*, *_serif* i *_typewriter*. Czcionka *_sans* podobna jest do czcionek Arial lub Helvetica, czcionka *_serif* wygląda jak czcionka Times New Roman, a czcionka *_typewriter* wygląda jak czcionka Courier.

Wskazówka

Ponieważ czcionki systemowe nie są wygładzane, doskonale nadają się do stosowania w tekstach o małych rozmiarach czcionek.

Flash 8 Basic wprowadza narzędzia pomagające określić czytelność czcionki o dowolnym rozmiarze. Wybór czcionek we Flashu jest w dużej mierze problematyczny ze względu na ich wygładzanie. Styczny tekst jest domyślnie wygładzany, co może sprawić, że czcionki niewielkich rozmiarów będą rozmyte i mało czytelne. W przeszłości jedynymi rozwiązaniami były: całkowite wyłączenie narzędzia, użycie czcionki systemowej lub zastosowanie dynamicznego pola tekstowego. W najnowszym Flashu sposób renderingu tekstu wybiera się na osobnej liście zawierającej następujące opcje: *Bitmap font* (brak wygładzania), *Anti-alias for animation* (wygładzanie na potrzeby animacji), *Anti-alias for readability* (wygładzanie zapewniające czytelność) i *Custom anti-alias* (własne ustawienia wygładzania, opcja dostępna tylko we Flashu 8 Professional).



Dodawanie statycznego tekstu do dokumentu

Pierwszy krok nauki wydajnego korzystania z tej możliwości we Flashu dotyczy dodania do filmu prostego tekstu statycznego. W tym ćwiczeniu dodamy statyczny tekst do kreowanego dokumentu Flasha. Kontury znaków zostaną osadzone w pliku SWF, aby tekst wyglądał zawsze tak samo na każdym komputerze, niezależnie od czcionek zainstalowanych w danym systemie.

1. Otwórz plik *bookstore6.fla* z katalogu *TechBookstore* i zapisz go jako plik *bookstore7.fla*.

Ewentualnie otwórz plik *bookstore6.fla* znajdujący się na dołączonej płycie CD-ROM w katalogu *Lekcja02/początek* i zapisz go jako *bookstore7.fla*.

2. Dodaj dla statycznego tekstu nową warstwę i nadaj jej nazwę *page names*. Wstaw folder warstw i nadaj mu nazwę *text*.

Zaznacz folder *graphics* i wstaw powyżej niego nową warstwę. Zmień nazwę warstwy na *page names*. Zaznacz nową warstwę i kliknij przycisk *Insert Layers Folder*. Nadaj nowemu folderowi nazwę *text*. Przeciągnij warstwę *page names* do nowego folderu.

3. Rozszerz listwę czasową głównego dokumentu do klatki numer 70.

Poszczególne „strony” zorganizujemy na głównej listwie czasowej dokumentu. Każda z tych stron będzie zawierała tekst statyczny z nazwą strony.

Uwaga

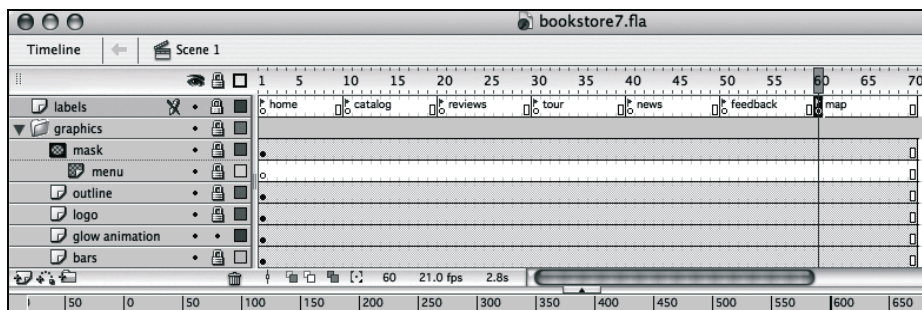
Choć to rozwiązanie nie jest zalecane, warto je wykonać w początkowej wersji aplikacji. W bardziej zaawansowanych projektach „strony” będą osobnymi plikami SWF wczytywanymi dynamicznie po dokonaniu wyboru przez użytkownika. W kolejnych lekcjach przedstawię dokładnie zasady działania tego mechanizmu. W tym ćwiczeniu skupimy się na nauce obsługi tekstu i głównej listwy czasowej.

Kliknij klatkę 70. warstwy *labels* (tylko ta klatka powinna być zaznaczona). Przytrzymaj klawisz *Shift* i zaznacz klatkę 70. warstwy *background*. W ten sposób została zaznaczona klatka 70. wszystkich warstw, by jednocześnie rozszerzyć do niej wszystkie warstwy. Naciśnij klawisz *F5* (lub wybierz polecenia *Insert/Timeline/Insert Frame*), aby umieścić ciąg ujęć aż do tego miejsca na wszystkich warstwach.

4. Zorganizuj warstwy, aby utworzyć strony witryny.

Najpierw do warstwy *labels* dodamy kilka ujęć kluczowych, które będą reprezentowały poszczególne strony witryny. Kliknij 10. klatkę i naciśnij klawisz *F6*, aby wstawić ujęcie kluczowe. W podobny sposób wstaw jeszcze ujęcia kluczowe w klatkach o numerach: 20, 30, 40, 50 i 60. Każde z tych ujęć kluczowych za chwilę będzie posiadać własną etykietę.

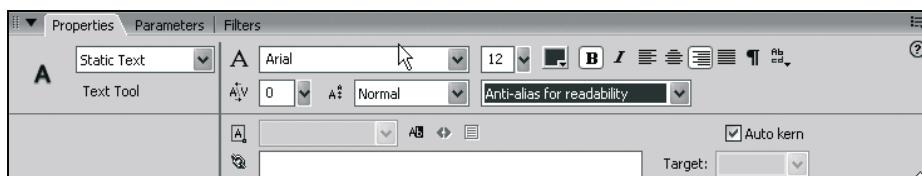
W 1. klatce warstwy *labels* znajduje się już etykieta. Zaznacz 10. klatkę warstwy *labels*, otwórz panel inspektora właściwości, wpisz tekst *catalog* w pole tekstowe <Frame Label>, naciśnij klawisz *Enter* i pozostaw opcję *Name* z listy typu etykiety. Powtórz proces dla pozostałych pięciu ujęć kluczowych, wpisując teksty *reviews*, *tour*, *news*, *feedback* i *map*.



5. Zaznacz narzędzie *Text* i zmień ustawienia czcionki, korzystając z inspektora właściwości.

Wybierz narzędzie *Text* z przybornika i zmaksymalizuj inspektor właściwości.

Z rozwijanej listy *Text Type* wybierz opcję *Static*. Z listy *Font* wybierz krój czcionki *Arial* i ustaw rozmiar czcionki na 12. Kliknij próbkę koloru tekstu i wpisz #666666 w polu palety kolorów. Włącz pogrubienie tekstu, klikając przycisk *Bold*. Na końcu kliknij przycisk wyrównywania do prawej, aby zapewnić wyrównanie napisu każdej strony do prawej krawędzi. Z listy sposobu renderowania tekstu wybierz opcję *Anti-alias for readability*. Pozostałe ustawienia mają pozostać na wartościach domyślnych. Panel inspektora właściwości powinien wyglądać tak, jak na rysunku poniżej.



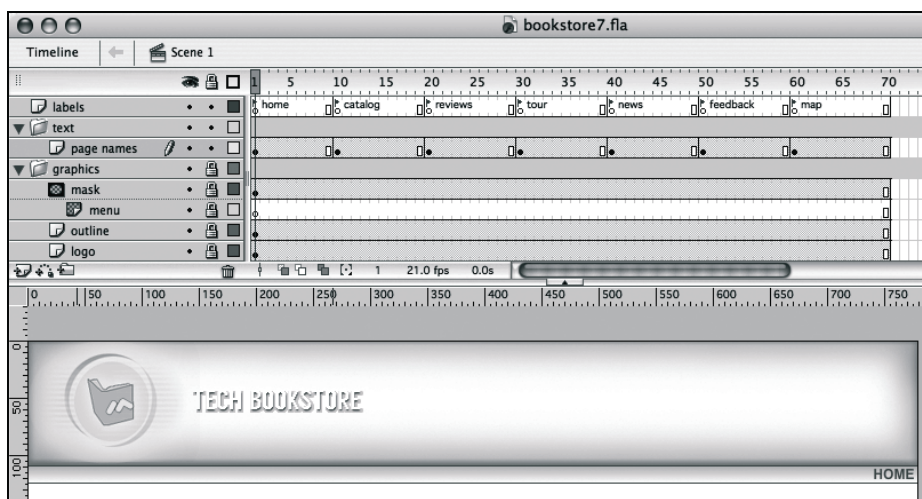
6. Dodaj tekst nazwy strony do każdego obszaru witryny, używając statycznych pól tekstowych.

Teraz musisz utworzyć pole tekstowe na scenie. Nazwy stron mają pojawić się po prawej stronie paska grafiki, tuż poniżej obszaru tytułu (patrz rysunek na następnej stronie).

Zaznacz klatkę 1. z warstwy *page names*. Pamiętaj o tym, iż tekst jest wyrównywany do prawej. Z tego powodu kliknij scenę w miejscu, w którym ma się on kończyć. Wpisz *HOME* w polu tekstowym i po napisaniu tekstu wybierz z przybornika narzędzie *Selection*. Zaznacz pole tekstowe i przesuń je w miejsce, w którym mają się pojawić nazwy pozostałych stron.



Pola tekstowe można tworzyć na dwa sposoby. Jeżeli chcesz, by pole tekstowe rozszerzało się, gdy wpisuje się do niego tekst, po prostu kliknij scenę. Białe kółko w prawym górnym narożniku oznacza rozszerzalne pole tekstowe. Jeżeli jednak pole tekstowe ma mieć stałą długość, kliknij i przeciągnij kursor myszy, aby określić szerokość okna. Biały kwadrat w prawym górnym narożniku oznacza pole tekstowe o stałej szerokości. Oba uchwyty z narożnika mogą służyć do zmiany rozmiaru pola.



Klatki z warstwy *page names* powinny występować aż do klatki 70., ponieważ zostały wcześniej dodane na liście czasowej. Zaznacz klatkę 10. o nazwie *catalog* i wstaw ujęcie kluczowe, naciskając klawisz *F6*. Kontynuuj wstawianie ujęć kluczowych w klatkach 20., 30., 40., 50. i 60.

Teraz w każdym z ujęć kluczowych trzeba umieścić odpowiedni tekst, gdyż na razie we wszystkich polach występuje napis *HOME*. Powróć do klatki 10. i dwukrotnie kliknij pole tekstowe. Tekst przejdzie w tryb edycji, więc będziesz mógł zamienić istniejący tekst na tekst *CATALOG*. Pamiętaj o tym, by nie przesunąć pola tekstowego na scenie. W ten sposób wszystkie ustawienia i położenie tekstu pozostaną jednolite we wszystkich obszarach witryny.

Powtórz ten proces dla pozostałych stron, nadając im takie same nazwy jak nazwy etykiet klatek, ale pisane dużymi literami. Wystarczy tylko dwukrotnie kliknąć pole tekstowe i zmienić tekst *HOME* na tekst występujący w danej etykiecie klatki.

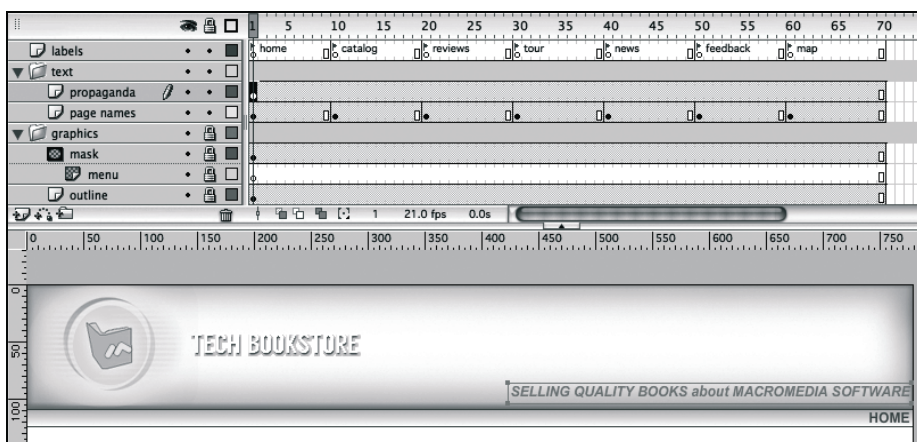
Po zakończeniu edycji zablokuj warstwę *page names*. Teraz listwa czasowa powinna wyglądać tak, jak na wcześniejszym rysunku.

7. Dodaj slogan witryny, używając statycznego tekstu na obszarze tytułu.

Trzeba dodać nowe pole tekstowe powyżej nazw stron. Należy jednak utworzyć nową warstwę, gdyż slogan nie będzie się zmieniał, a nazwy stron są inne dla każdego z obszarów witryny.

Zaznacz warstwę *page names* i wstaw nową warstwę. Zmień nazwę warstwy na *propaganda*. Puste ujęcie kluczowe i klatki powinny rozciągać się do klatki 70. Wybierz narzędzie *Text* i zmaksymalizuj panel inspektora właściwości. Dla tego pola tekstowego wykorzystamy wszystkie poprzednie ustawienia, ale dodatkowo włączymy kursywę oraz zmienimy kolor wypełnienia na #999999.

Na warstwie *propaganda* kliknij górę obszaru tytułu i wpisz *SELLING QUALITY BOOKS about MACROMEDIA SOFTWARE*. Po napisaniu tekstu wybierz narzędzie *Selection* i przesun pole tekstowe do odpowiedniego obszaru w prawym dolnym obszarze tytułu. Jeśli chcesz wyrównać slogan z nazwami stron, użyj pionowej prowadnicy. Przeciągnij prowadnicę z pionowej linijki i wyrównaj ją z prawą krawędzią nazw stron. Następnie zaznacz slogan i przyciągnij jego prawą krawędź do prowadnicy.



8. Dodaj mały tekst bez wygładzania na dole sceny.

Czasem bardzo małe czcionki stają się we Flashu nieczytelne, ponieważ program ten tworzy dla czcionek zarysy wygładzające krawędzie. Jeśli jednak wybierze się opcję *Bitmap Text* z listy rodzaju renderingu tekstu w inspektorze właściwości, tekst staje się znacznie bardziej czytelny. Od teraz tekst nie jest wygładzany.

Uwaga

*Niewielkie czcionki są po prostu małymi czcionkami, więc nie zawsze tworzenie tekstów o rozmiarach czcionki mniejszej niż 8 punktów jest dobrym pomysłem. Jeśli już jednak jest to konieczne, zawsze należy włączyć opcję *Bitmap Text*.*

Następny krok polega na dodaniu kolejnego tekstu do warstwy *propaganda*. Na dole witryny znajdują się informacje o prawach autorskich i informacje kontaktowe dla odwiedzających. Elementy te powinny być pisane bardzo małą czcionką, ponieważ prawdopodobnie nie chcesz, by odciągały uwagę od głównej zawartości witryny.

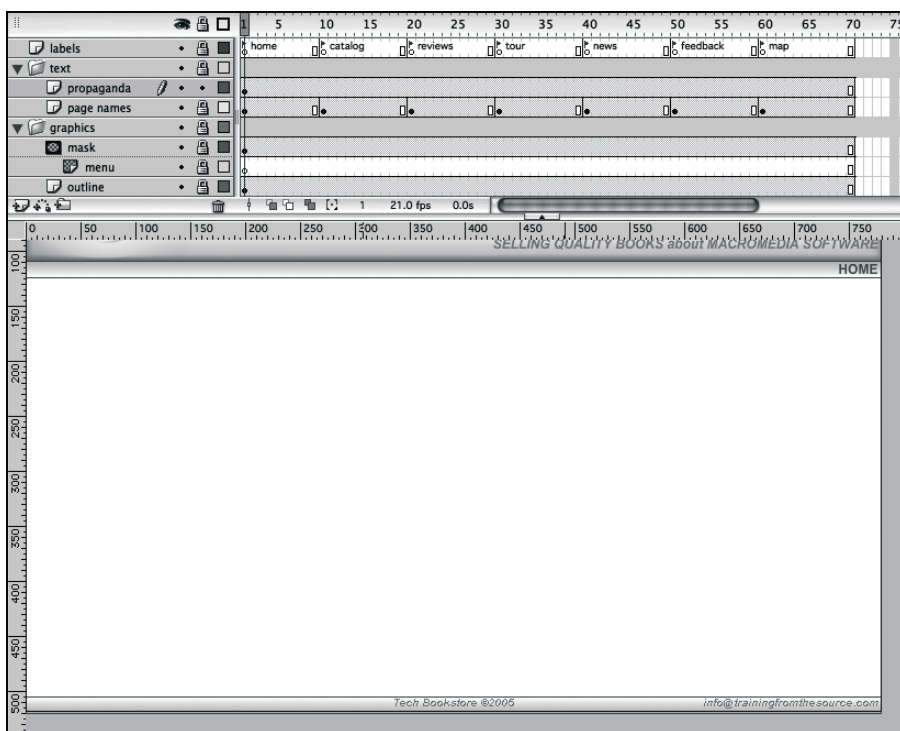
Wybierz narzędzie *Text* i zmaksymalizuj panel inspektora właściwości. Tekst może być tekstem statycznym pisany czcionką Arial. Zmień jednak rozmiar czcionki na 10, a kolor wypełnienia na #666666. Sprawdź, czy pogrubienie i kursywa są wyłączone i wybierz wyrównanie do lewej.

Wybierz opcję *Bitmap Text* z listy rodzaju renderingu tekstu, aby tekst był bardziej wyraźny na scenie. Używając narzędzia *Text*, kliknij mniej więcej środek paska na dole sceny i wpisz Tech Bookstore © 2005.

Wskazówka

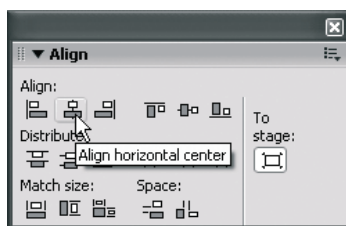
W systemie MacOS X skrót klawiaturowy dla znaku © to Option+G. W systemie Windows należy z menu Start wywołać polecenia Wszystkie programy/Akcesoria/Narzędzia systemowe/Tabela znaków i w uruchomionym programie skopiować i wkleić odpowiedni znak.

Utwórz drugie pole tekstowe na dolnym pasku. Ponieważ to pole ma mieć takie same właściwości, nie musisz używać inspektora właściwości przed rozpoczęciem tworzenia pola. Kliknij scenę i wpisz poniższy adres e-mail: info@trainingfromthesource.com.



9. Wyrównaj mały tekst na scenie, używając panelu *Align*.

Po utworzeniu obu pól tekstowych kliknij narzędzie *Selection* i otwórz panel *Align*. Upewnij się, iż włączony jest przycisk wyrównywania względem sceny (*To Stage*). Kliknij pierwsze pole tekstowe i kliknij przycisk wyśrodkowania w poziomie — *Align Horizontal Center* (tekst znajdzie się na środku sceny w osi poziomej). Użyj klawiszy strzałek w dół i w górę, aby odpowiednio ustawić napis w pionie z uwzględnieniem gradientu.



Przesuwanie elementów z wykorzystaniem klawiszy strzałek nazywa się żartobliwie trącaniem łókciami.

Zaznacz drugie pole tekstowe zawierające adres e-mail i kliknij przycisk wyrównania do prawej krawędzi (*Align Right Edge*) z panelu *Align*. Procedura ta wyrównuje prostokąt otaczający napis do prawej krawędzi sceny. Jeżeli wydaje Ci się, iż pole znajduje się zbyt blisko krawędzi, zaznacz je i użyj klawisza strzałki w lewo, aby przesunąć je o kilka pikseli w lewo.

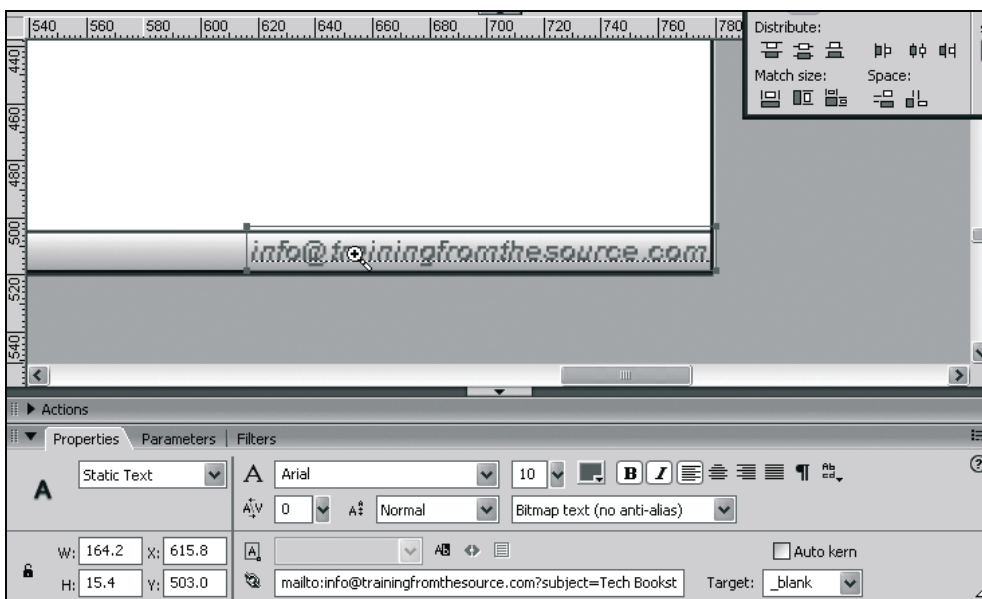
Te dwa pola tekstowe prawdopodobnie są ułożone poprawnie w poziomie, ale warto się upewnić, iż wyrównanie jest idealne. Zaznacz oba pola tekstowe, używając klawisza *Shift* w trakcie klikania. W panelu *Align* ponownie kliknij przycisk *To Stage*, aby go wyłączyć. Kliknij przycisk wyrównania w pionie (*Align Vertical Center*), aby oba pola znalazły się na identycznej wysokości. Po zakończeniu tego kroku pasek na dole powinien wyglądać tak, jak na jednym z wcześniejszych rysunków.

10. Dodaj łącze do adresu e-mail, używając pola URL z inspektora właściwości.

Czasem zachodzi potrzeba szybkiego wykonania łącza URL dla wpisanego tekstu. Jedno z rozwiązań polega na użyciu niewidocznego przycisku z aktywnym obszarem klikania i dodaną akcją powodującą otwarcie łącza. Drugie podejście to użycie pola dotyczącego łącza URL dla tekstu.

Uwaga

W odróżnieniu od tekstu HTML, wpisanie adresu w polu łącza URL dla tekstu nie spowoduje zabarwienia tekstu na niebiesko i podkreślenia go. To od projektanta zależy, w jaki sposób wyróżni tego rodzaju tekst.



Zaznacz pole tekstowe z adresem e-mail i otwórz inspektor właściwości. W polu URL wpisz następujący tekst: `mailto:info@trainingfromthesource.com?subject=TechBookstore`. Po zakończeniu tego kroku tekst adresu e-mail będzie podkreślony linią przerywaną, aby zaznaczyć, iż zawiera łącze internetowe.

Wskazówka

Zastosowanie znaku zapytania po właściwym adresie e-mail i podanie tekstu `subject=TechBookstore` powoduje automatyczne wypełnienie tytułu listu. Jednak użytkownik zawsze może go zmienić.

Pamiętaj o tym, iż nie wszyscy klienci posiadają domyślnego klienta poczty na swoich komputerach. Niektóre osoby mogą korzystać ze wspólnego komputera, nie mieć zainstalowanego klienta poczty lub też używać klienta innego niż domyślny. Z tego powodu tworzona witryna będzie także zawierała osobny formularz kontaktowy, z którego wszyscy użytkownicy będą mogli wysyłać pytania.

Jeśli użytkownik kliknie łącze, pojawi się edytor wiadomości e-mail z wpisanym adresem *info@trainingfromthesource.com* i tematem *TechBookstore*. Zablokuj warstwę *propaganda*, aby przypadkowo nie zmienić niczego na tej stronie.

11. Zapamiętaj zmiany dokonane w pliku *bookstore7 fla*.

Zapisz zmiany dokonane w tym ćwiczeniu w pliku dokumentu Flasha.

Korzystanie z osadzonych czcionek

W odróżnieniu od tekstu statycznego, dynamiczne i wejściowe pola domyślnie korzystają z czcionek systemowych, o których była mowa we wcześniejszej części lekcji. Jeśli chce się zapewnić lepsze sterowanie rozmiarem pliku i wyglądem dynamicznego tekstu, warto zastosować osadzanie czcionek. Dynamiczne i wejściowe pola tekstowe polegające na czcionkach systemowych korzystają z czcionek dostępnych w systemie użytkownika. Film zawiera nazwę czcionki i poszukuje jej w lokalnym systemie. Jeżeli nie znajdzie, używa innej, podobnej. Z tego powodu nie można zagwarantować jednorodnego wyglądu tekstu na różnych komputerach. Osadzanie czcionek pozwala rozwiązać ten problem.

Gdy osadzi się czcionkę dla dynamicznych pól tekstowych, jej zarysy zostaną wtedy eksportowane do pliku SWF w trakcie publikacji i wykorzystane podczas odtwarzania filmu Flasha. Podstawową wadą tego rozwiązania jest zwiększanie się rozmiaru wynikowego pliku SWF. Zwiększenie rozmiaru zależy od rozmiaru czcionki i od liczby znaków przeznaczonych do eksportu.

W tym ćwiczeniu wykonamy dynamiczne pole tekstowe i osadzimy dla niego czcionkę.

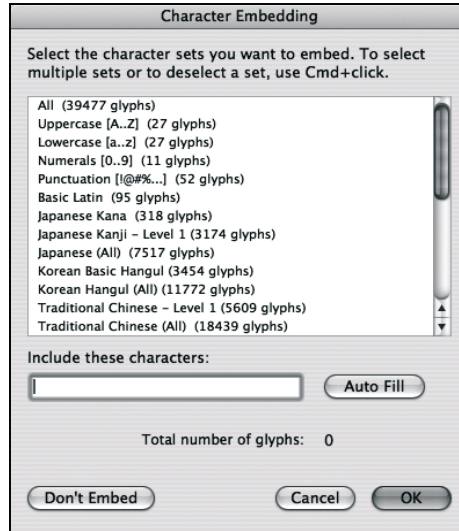
1. Utwórz dynamiczne pole tekstowe.

Zaznacz pierwsze ujęcie warstwy *propaganda* na listwie czasowej. Odblokuj warstwę, wybierz narzędzie *Text* i zmaksymalizuj panel inspektora właściwości. Wybierz opcję *Dynamic* z listy typu tekstu. Kliknij gdziekolwiek scenę i wpisz tekst *my cat eats chicken*.

2. Otwórz okno dialogowe *Character Embedding* (osadzanie znaków).

Zaznacz dynamiczne pole tekstowe, które przed chwilą utworzyłeś, i kliknij przycisk *Embed*. Pojawi się okno dialogowe *Character Embedding*, w którym można będzie określić zakres osadzanych znaków (lub nawet poszczególne znaki). Jeśli przypadkowo włączono to okno, można kliknąć przycisk *Don't Embed* lub *Cancel* (patrz rysunek na następnej stronie).

3. Zaznacz zestawy znaków do osadzenia, przytrzymując klawisz *Ctrl* lub *Command* w trakcie ich klikania.



Aby pomóc w redukcji informacji przechowywanych w pliku SWF, można określić, które litery czcionki mają zostać osadzone w wynikowym filmie. Zaznacz drugą i trzecią opcję, po prostu klikając ją z przytrzymanym klawiszem *Ctrl* lub *Command*.



Określanie zakresu jest szczególnie użyteczne, jeśli na przykład chce się ograniczyć możliwość wpisywania znaków na przykład tylko do cyfr.



Jeśli chce się wyświetlać tylko niektóre znaki — na przykład litery od A do M — nie należy zaznaczać żadnego z zakresów, ale za to wpisać poszczególne znaki w polu Include these characters.

4. Kliknij przycisk *Cancel* i usuń pole tekstowe.

Oczywiście osoby odwiedzające witrynę TechBookstore na pewno nie byłyby zainteresowane wpisanym tekstem. Kliknij przycisk *Cancel* na dole okna dialogowego *Character Embedding*, aby je zamknąć. Następnie usuń dynamiczne pole tekstowe ze sceny i ponownie zablokuj warstwę *propaganda*.

Właściwości czcionek

We Flashu, jak w wielu innych aplikacjach, w których można edytować tekst, istnieje mnóstwo opcji związanych z formatowaniem tekstu. Na razie zajmowaliśmy się tylko najbardziej podstawowymi. W tym ćwiczeniu użyjemy pewnych nowych właściwości, z których nie korzystaliśmy w wcześniejszych przykładach. Nadal należy korzystać z dokumentu *bookstore7 fla*.

1. Dodaj statyczny tekst do strony *map* i w inspektorze właściwości ustaw właściwości dla tekstu.

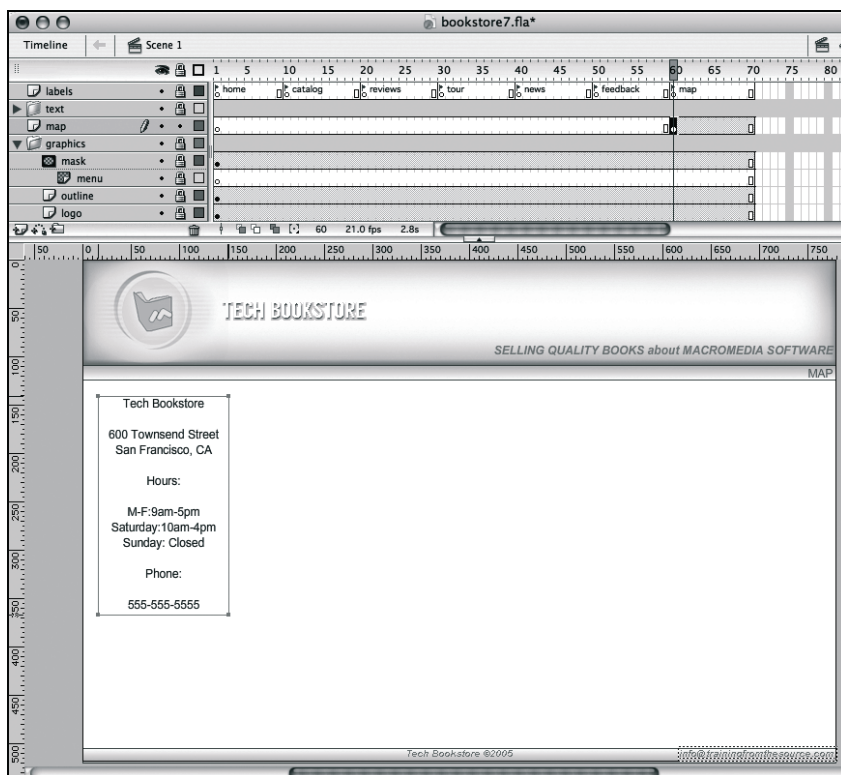
Strona *map* zawiera pewne informacje kontaktowe, tytuł i mapę wczytywaną z zewnętrznego pliku SWF. Wczytywaniem zawartości do pliku SWF zajmujemy się w lekcji 6., ale już teraz wykonamy pola adresu i tytułu. Otwórz inspektor właściwości, aby wcześniej ustawić pewne właściwości tekstu.

Zmień rodzaj tekstu na statyczny (opcja *Static*). Wybierz czcionkę Arial, ustaw jej rozmiar na 12, a kolor na czarny. Kliknij przycisk wyśrodkowania, aby umieścić wpisywane znaki na środku pola tekstowego. Dodatkowo wybierz z listy trybu renderowania opcję *Anti-alias for readability*.

Kerning dotyczy odstępów między znakami. Działanie tego parametru jest inne dla różnych krojów czcionek, w przeciwieństwie do działania parametru *Character Spacing*. Kerning jest definiowany w czcionce i określa, jak daleko od siebie są dwie litery. Przykładowo pewne litery są umieszczane bliżej siebie, a pewne dalej (wszystko zależy od kształtu liter). Znak W jest na ogół umieszczany bliżej znaku A niż znaku O. Kerning pozwala zachować odpowiedni wygląd dłuższego tekstu. Włącz opcję *Auto Kern*, aby korzystać z informacji o kerningu zapisanych w czcionce.

2. Wpisz informacje kontaktowe i umieść je na scenie.

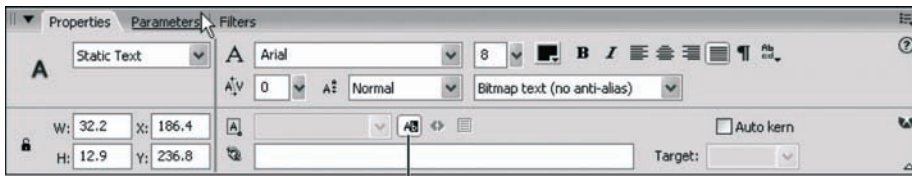
Zaznacz folder *graphics*, wstaw nową warstwę i nadaj jej nazwę *map*. Kliknij klatkę 60. (etykieta *map* na warstwie *labels*) i wstaw ujęcie kluczowe (klawisz *F6*). Wybierz narzędzie *Text*, kliknij i przeciągnij je na scenie, aby utworzyć pole o stałej szerokości. Wpisz tekst w pole tekstowe, używając klawisza *Enter* do przechodzenia do kolejnych wierszy.



3. Sformatuj odpowiednie części adresu, używając inspektora właściwości.

Jeśli konieczna okaże się zmiana rozmiaru pola tekstowego, kliknij i przeciągnij uchwyty prostokąta otaczającego. Aby dokonać edycji pola, kliknij je dwukrotnie narzędziem *Selection* lub jeden raz narzędziem *Text*. Zaznacz pierwszy wiersz: *Tech Bookstore*. Po zaznaczeniu wiersza i maksymalizacji panelu inspektora właściwości kliknij przycisk pogrubienia, a następnie jako kolor wybierz ciemnoszary. Powtórz ten sam krok dla wszystkich pozostałych nagłówków z pola tekstowego.

Dobrym pomysłem jest umożliwienie **zaznaczania** adresu. Na przykład niektóre osoby będą mogły wtedy skopiować adres do schowka, a następnie gdzieś go zapisać lub wydrukować. Zaznacz pole tekstowe, a następnie kliknij przycisk *Selectable* z inspektora właściwości, aby użytkownicy mogli zaznaczać i kopiować ten tekst w trakcie odtwarzania filmu.



Przycisk Selectable (możliwość zaznaczania tekstu)

4. Wybierz opcję *Bitmap Text* z jednej z list inspektora właściwości.

Obraz bez wygładzania ma twarde i jawnie określone krawędzie. Na krzywych pojawia się jednak efekt schodków. Włączenie antyaliasingu (wygładzania) tworzy iluzję, iż linie są gładkie. Uzyskuje się to przez zmieszanie kolorów tła z kolorem krzywych na pikselach przylegających do linii. Antyaliasing zmniejsza schodkowość grafiki oraz tekstu i na ogół jest dobrym wyborem. Niestety, w przypadku małego tekstu znacznie utrudnia jego odczytanie, gdyż tekst staje się za bardzo rozmyty. Zastosowanie opcji *Bitmap Text* z listy wyboru metody renderingu wyłącza wygładzanie tekstu.

Zaznacz pole tekstowe, które zostało wykonane w kroku 3. Rozwiń panel inspektora właściwości i następnie wybierz opcję *Bitmap Text* z listy wyboru metody renderingu. Ten proces całkowicie usunie lekkie rozmycie tekstu. Ponownie wybierz opcję *Anti-alias for readability*.



Opcja Anti-aliased for readability (wygładzanie z zapewnieniem czytelności)

Opcja Bitmap Text (całkowity brak wygładzania)

5. Zmień właściwości tytułu mapy, używając panelu inspektora właściwości.

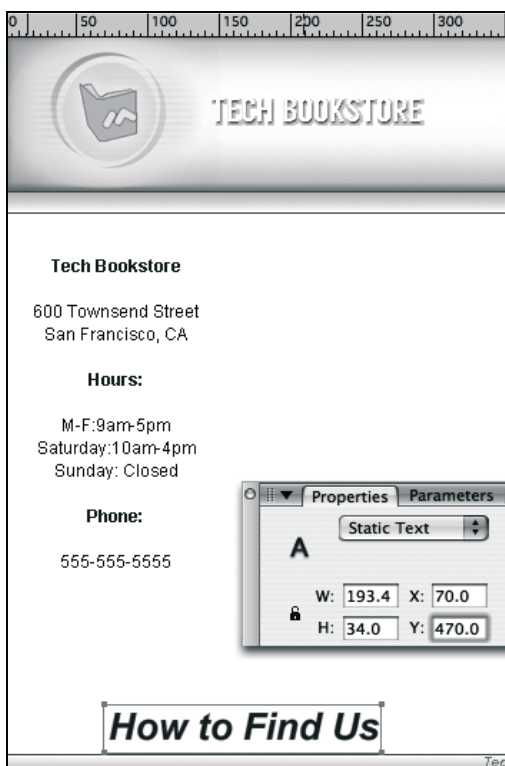
Zmaksymalizuj inspektor właściwości, aby ponownie zmienić ustawienia czcionki. Tym razem użyjemy większego tekstu.

Nadal będziemy korzystać z czcionki Arial, więc jej nie zmieniaj. Zmodyfikuj jednak rozmiar czcionki na 26, wpisując nową wartość w polu tekstowym. Upewnij się, iż włączone są przyciski *Bold* i *Italic*. Można pozostawić włączoną opcję *Auto Kern* lub też ją wyłączyć. Ponieważ w następnym kroku zwiększymy odstęp między znakami, nie ma to specjalnego znaczenia.

6. Wpisz tekst dla tytułu mapy i odpowiednio rozmieść go na scenie.

Utwórz statyczne pole tekstowe i wpisz w nim następujący tekst: How to find us.

Być może konkretne dopasowanie tekstu będzie potrzebne później, gdy do strony doda się mapę. Na razie zmień wartości współrzędnych *X* i *Y* w inspektorze właściwości na 70 (*X*) i 470 (*Y*).



7. Zmień wartość parametru *Character Spacing* na 2.

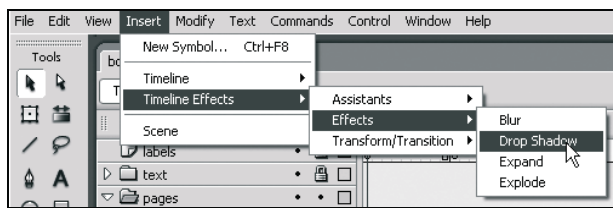
Gdy zmienisz odstęp między znakami dla pola tekstowego, wtedy dla każdej z liter zostanie zastosowany jednakowy odstęp. Wpisanie wartości dodatniej oddala litery od siebie, natomiast wpisanie wartości ujemnej przybliży je. Zaznacz wykonane przed chwilą pole tekstowe i wpisz 2 w polu *Character Spacing*. Zauważ zmianę w sposobie rysowania znaków na ekranie.

Możesz zobaczyć się innymi właściwościami tekstu z inspektora właściwości. Ponieważ rozmiar czcionki jest spory, można łatwo zauważyć wszelkie zmiany. Dwukrotnie kliknij pole tekstowe, zaznacz połowę znaków i spróbuj wprowadzić modyfikacje tylko dla nich. Pamiętaj o przywróceniu poprzednich ustawień przed przejściem dalej.

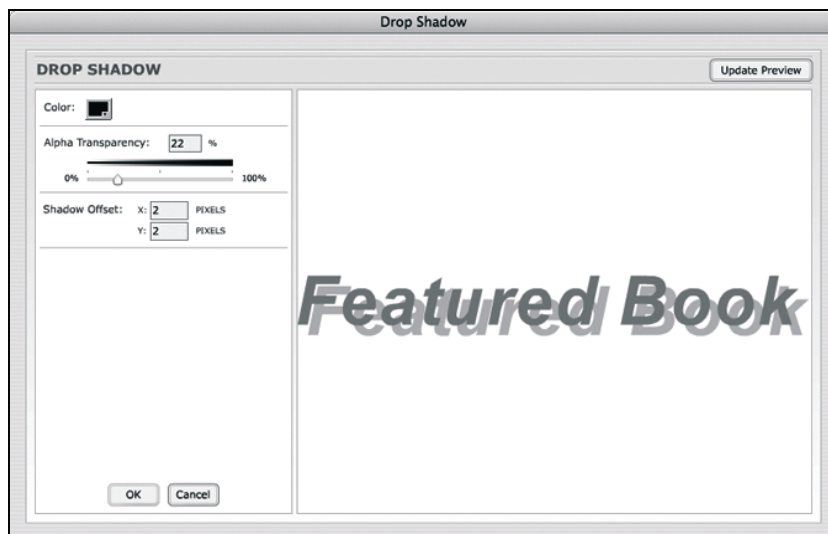
8. Zapisz efekty pracy.

Dodawanie efektów listwy czasowej do pola tekstowego

Efekty listwy czasowej są jak filtry pozwalające zmodyfikować sposób wyświetlania tekstu. Flash dostarczony jest z kilkoma efektami wykonanymi przez firmę Macromedia, ale w internecie można znaleźć znacznie więcej innych efektów i je zainstalować, na przykład przy użyciu systemu Macromedia Exchange.



Efekty listwy czasowej dodaje się, korzystając z podmenu *Insert/Timeline Effects*. Aby dodać efekt, zaznacz najpierw listwę czasową. Następnie wybierz z podmenu *Insert/Timeline Effects/Effect* konkretny efekt, na przykład *Drop Shadow* (rzucanie cienia). Po wykonaniu tej czynności pojawi się okno podglądu przedstawiające końcowy wynik efektu wraz z opcjami pozwalającymi go modyfikować.



1. Utwórz nową warstwę i nowy katalog dla strony *home* z 1. klatki.

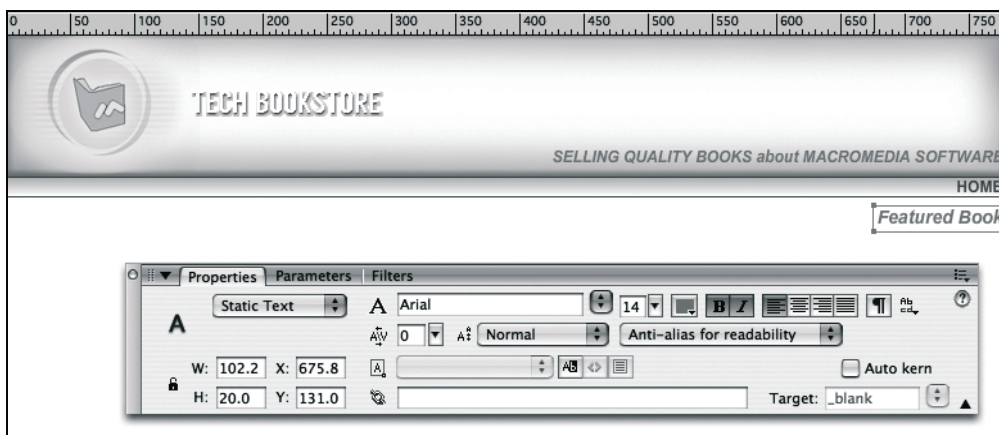
Przesuń znacznik odtwarzania do 1. klatki listwy czasowej, czyli do etykiety *home*. Zaznacz warstwę *map*, wstaw nową warstwę i nadaj jej nazwę *home*. Zaznacz nową warstwę, utwórz nowy folder warstw i nadaj mu nazwę *pages*. Przeciągnij do tego folderu warstwę *home* i wykonaną wcześniej warstwę *map*. Folder *pages* będzie przechowywał warstwy utworzone dla wszystkich stron na witrynie.

Ponownie zaznacz warstwę *home*. Kliknij na prawo od ostatniej klatki warstwy i przeciągnij kursor do klatki 10., a następnie przeciągnij mysz, aby zaznaczyć ciąg klatek. Kliknij prawym przyciskiem myszy (*Control*+ kliknięcie w MacOS) i wybierz polecenie *Remove Frames* z menu podręcznego. Ponieważ zawartość strony *home* będzie wyświetlana jedynie w pierwszych dziesięciu klatkach listwy czasowej, warstwa ta nie musi zawierać ujęć aż do klatki 70.

2. Utwórz statyczne pole tekstowe ze słowami *Featured Book*.

Otwórz panel inspektora właściwości, aby zmienić niektóre właściwości tekstu. Pozostaw tekst statyczny z czcionką Arial. Zmień kolor czcionki na #CCCCCC i rozmiar czcionki na 14. Upewnij się, iż włączone jest pogrubienie i kursywa oraz opcja *Anti-alias for readability*. Prawdopodobnie musisz zmienić wartość *Character Spacing* na 0 i włączyć opcję *Auto Kern*.

Z zaznaczoną warstwą *home* kliknij scenę, aby wykonać nowe statyczne pole tekstowe z tekstem *FEATURED BOOK*. Umieść nowy tekst w prawej górnej stronie sceny poniżej tekstu *HOME* (patrz rysunek poniżej).



3. Dodaj efekt listwy czasowej do pola tekstowego.

Zaznacz utworzone przed chwilą pole tekstowe i wybierz polecenia *Insert/Timeline Effects/Effects/Drop Shadow*.

W oknie dialogowym *Drop Shadow* poeksperymentuj z ustawieniami, wybierając takie, które wydają się najlepsze. Po wpisaniu wartości w pola tekstowe kliknij przycisk *Update Preview*, aby zobaczyć dokonane zmiany. Kliknij przycisk *OK*, żeby wyjść z okna dialogowego. Ten efekt automatycznie utworzył nowy symbol graficzny o nazwie *Drop Shadow 1*. Więcej informacji na temat symboli pojawi się w kolejnej lekcji. Warto pamiętać o dodaniu tego elementu.



Wskazówka

Jeśli efekt listwy czasowej nie jest satysfakcjonujący, można go usunąć, wybierając polecenia *Modify/Timeline Effects/Remove Effect*.



Uwaga

Wielu projektantów korzysta z edytorów obrazów rastrowych, aby do tekstu dodawać różne filtry lub efekty. Następnie wynikowy obraz zapisuje się w pliku i importuje do Flasha. W ten sposób można uzyskać bardzo złożony tekst, którego nie da się wykonać bezpośrednio we Flashu.

4. Zablokuj warstwę *home* i zapisz efekty pracy.

Sprawdzanie pisowni dokumentu¹

Narzędzie do sprawdzania pisowni we Flashu umożliwia sprawdzenie pisowni we wszystkich tekstach znajdujących się w danym pliku FLA. Warto sobie wyrobić nawyk sprawdzania pisowni wszystkich plików FLA przed ich opublikowaniem i umieszczeniem na serwerze WWW. Sprawdzanie pisowni udaje się przeprowadzić na wielu poziomach. Możliwe jest sprawdzenie nie tylko pól tekstowych, ale także nazw warstw i tekstów w języku ActionScript. Ponieważ w przykładowym projekcie nagromadziło się już stosunkowo dużo tekstu, warto sprawdzić pisownię.

1. Użyj okna dialogowego *Spelling Setup*, aby określić ustawienia sprawdzania pisowni.

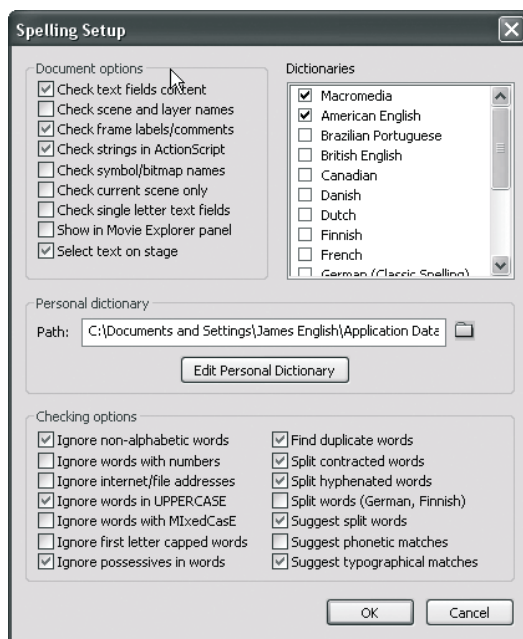
Jeśli jeszcze nie korzystałeś z funkcji sprawdzania pisowni, warto wybrać polecenie *Text/Spelling Setup* z menu głównego. Trzeba otworzyć to okno dialogowe, zanim po raz pierwszy skorzysta się ze sprawdzania pisowni. Jeżeli nawet już wcześniej zaglądałeś do tego okna, otwórz je jeszcze raz i przyjrzyj się dostępnym opcjom. Zauważ, iż można określić miejsca sprawdzania pisowni za pomocą opcji z grupy *Document options*. Opcje z grupy *Checking options* umożliwiają określenie sposobu sprawdzania pisowni (na przykład, które wyrazy są pomijane przy sprawdzaniu). Zanim przejdziesz do kolejnego podpunktu, w oknie dialogowym *Spelling Setup* zaznacz opcje, które znajdują się na rysunku na następnej stronie.

Dokonaj modyfikacji w ustawieniach, jeśli jest to konieczne. Wszystkie opcje są dosyć dobrze opisane, a zatrzymanie nad nimi kursora myszy wyświetla dokładniejsze informacje na temat ich działania. Pamiętaj, że modyfikację tych ustawień można przeprowadzić w dowolnym momencie.

2. Sprawdź poprawność pisowni w dokumencie, używając okna dialogowego *Check Spelling*.

Wybierz polecenie *Text/Check Spelling*, aby otworzyć okno dialogowe *Check Spelling* i włączyć sprawdzanie pisowni. Aktualne ustawienia sprawdzania pisowni powodują przejście przez wszystkie pola tekstowe w dokumencie Flasha. Jeżeli wyraz jest poprawny, ale nie został rozpoznany przez słownik, warto kliknąć przycisk *Ignore*, aby go zignorować, lub też przycisk *Add to Personal*, aby dodać ten wyraz do własnego słownika.

¹ Niestety, w programie Flash 8 nie jest możliwe sprawdzanie pisowni w języku polskim — *przyj. tłum.*



Gdy sprawdzanie osiągnie koniec dokumentu, pojawi się dodatkowe ostrzeżenie. Kliknij wtedy przycisk **OK**, aby wyjść z trybu sprawdzania pisowni.

3. Zapisz dokument w pliku bookstore7.fl.a.

Zapisz nową wersję w folderze *TechBookstore* na dysku twardym. Ukończony plik z tej lekcji można także znaleźć w katalogu *Lekcja03/koniec* na płycie CD-ROM.

Korzystanie z komponentów tekstowych

Jednym ze sposobów dodawania tekstu do projektowanej aplikacji będzie korzystanie z komponentów tekstowych. Komponentami tekstowymi są komponenty *TextArea* oraz *TextInput*. Pierwszego z komponentów używa się, gdy trzeba wyświetlić duży blok tekstu, dla którego istnieje możliwość przewijania. Komponent *TextInput* służy do wykonania pola tekstowego, w którym użytkownik wpisuje informacje. W pewien sposób te dwa komponenty zastępują dynamiczne i wejściowe pola tekstowe omówione w tej lekcji. Wadą stosowania tych dwóch komponentów jest znaczne zwiększenie rozmiaru wynikowego pliku SWF w porównaniu ze zwykłymi polami tekstowymi. Poza tym czasem trzeba także napisać dodatkowy kod ActionScript, aby wszystko działało poprawnie. Zaletą stosowania komponentów jest ich ogromna elastyczność, na przykład paski przewijania dodawane są tylko wtedy, gdy są potrzebne.

Uwaga

Kod związany z wczytywaniem zawartości do tych komponentów pojawi się dopiero w lekcjach 9. i 10. Na razie powiem tylko, że komponenty te znajdują się na wykonanych w tej lekcji stronach. W dalszej części książki komponenty TextInput posłużą do utworzenia formularza zwrotnego. Użytkownicy będą wpisywali informacje zapisywane później w pliku XML.

Istota działania dynamicznych pól tekstowych

Dynamiczne i wejściowe pola tekstowe działają inaczej niż statyczne pola tekstowe, którymi zajmowaliśmy się przez większość tej lekcji. Te dwa rodzaje pól mogą przechowywać dynamicznie zmieniający się tekst. Oznacza to, iż można wpisać do nich załadowany tekst lub zmieniać go, w zależności od aktualnej sytuacji w filmie Flasha.

Dynamiczne i wejściowe pola tekstowe radzą sobie także z tekstem formatowanym znacznikami HTML. Oznacza to, iż można stosować znaczniki HTML, aby dynamicznie zmieniać pewne właściwości tekstu. Na przykład wykorzystanie znacznika `` powoduje pogrubienie tekstu. Można także wstawiać adresy URL, zdjęcia i akapity, używając odpowiednich znaczników HTML. Techniki te omówimy dokładniej w lekcji 9. na przykładzie komponentu *TextArea*, którego działanie jest prawie takie samo jak działanie dynamicznego pola tekstowego.

Zdobyta wiedza

W trakcie tej lekcji:

- ✧ Korzystałeś z narzędzia *Text*.
- ✧ Dowiedziałeś się więcej na temat statycznego tekstu i czcionek systemowych.
- ✧ Staraleś się osadzić znaki w pliku SWF.
- ✧ Zmieniałeś właściwości tekstu za pomocą panelu inspektora właściwości.
- ✧ Dodałeś efekt listwy czasowej do statycznego pola tekstowego.
- ✧ Dowiedziałeś się, w jaki sposób sprawdzić poprawność tekstu z pól tekstowych.
- ✧ Lepiej poznałeś komponenty tekstowe i dynamiczne pola tekstowe.