Ćwiczenie 5 – Praca z plikiem .psd

To ćwiczenie wymagać będzie dużego nakładu samodzielnej pracy z zaimportowanym plikiem .psd, w którym zawarty jest layout strony internetowej. Faza importowania pliku będzie pokazana tylko schematycznie, gdyż z reguły projekty graficzne zawierają bardzo dużo różnorodnych elementów, a co za tym idzie – wiele warstw. Także dalszy "rozwój" projektu we Flashu może mieć charakter indywidualny, uzależniony od treści jaką chcesz zaprezentować na stronie i od posiadanych umiejętności.



Pobierz przykład (http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm).

Krok 1

Tworzenie pliku kontenera

Otwórz nowy plik .fla i nie zmieniaj jego wyjściowych ustawień. Przejmie on ustawienie rozmiaru stołu montażowego od pliku .psd. W menu plik wybierz polecenie **Importuj** > **Importuj na stół montażowy**. Wybierz swój plik PSD.

W oknie **Importuj...** zaznacz występującą na samym dole opcję **Ustaw rozmiar stołu montażowego...** Opcja **Umieść warstwy w oryginalnym położeniu** powinna być już domyślnie zaznaczona.

Jeśli w projekcie uwzględniłeś miejsce na rozbudowane pola tekstowe zadbaj, aby dla warstw z tym tekstem zaznaczyć opcję **Tekst edytowalny**:

Importuj "layout2.psd" na stół montażowy	
Zaznacz warstwy programu Photoshop do importu:	Opcje dla "Puzzle sp. z o. o. Ul. Przykładowowa 5":
🗹 💌 🛄 Treść	Importuj tę warstwę tekstową jako:
☑ T Sed et ante ante. Duis non ur… T	Tekst edytowalny Kontury wektorowe Spłaszczony obraz bitmapowy
T Cras vitae est at mi tristique T	
T Lorem ipsum dolor sit amet, co T	Utwórz klip filmowy dla tej warstwy Nazwa instancji:
☑ T Puzzle sp. z o. o. Ul. Przykł T	Rejestracja:
✓ ► Top ✓ ► ■ Boxy ✓ ► ■ Tło	Ustawienia publikowania Kompresja: Stratna Jakość: O Użyj ustawień publikowania Niestandardowa: 90 Oblicz rozmiar bitmapy
Scal warstwy Konwertuj warstwy na: Warstwy Flash Umieść warstwy w oryginalnym położeniu Ustaw rozmiar stołu montażowego na rozmiar obszaru rob	oczego programu Photoshop (1060 x 678) OK Anuluj

Także mniejsze pola tekstowe raczej powinny pozostać edytowalne, gdyż w ten sposób możemy z łatwością użyć ich na różnych podstronach naszego projektu i tylko wymienić tam ich treść:

Importuj '	'layout2.p	osd" na stół montażowy							
Zaznacz v	Zaznacz warstwy programu Photoshop do importu: Opcje dla "AKTUALNOŚCI":								
v v	Boxy	/		^	Importuj tę warstwę tekstową jako:				
	Т	Copyrightsh puzzle sp. z o	T		 Tekst edytowalny Kontury wektorowe Spłaszczony obraz bitmapowy 				
	T	PARTNERZY	т		Utwórz klip filmowy dla tej warstwy Nazwa instancji;				
	T	O FIRMIE	т		Rejestracja:				
	Т	AKTUALNOŚCI	т		Ustawienia publikowania				
		bialeRamki	2		Kompresja: Stratna 🔻				
		jasnoSzare	2	Ε	Jakość: () Użyj ustawień publikowania				
		jasnoSzareMale	2		Oblicz rozmiar bitmapy				
		ciemnoSzare	2	÷					
Scal	warstwy								
Konwertu 🔽 Umieś 🔽 Ustaw	j warstwy ć warstwy rozmiar si	na: Warstwy Flash w oryginalnym położeniu tołu montażowego na rozmiar o	obszaru	• I rob	oczego programu Photoshop (1060 x 678) OK Anuluj				

Tekst dla przycisków także powinien pozostać edytowalny, jeśli chcemy zmienić jego kolor w różnych stanach. W zasadzie jednak przyciski raczej trzeba będzie przygotować od początku.

Zastanów się teraz dla których elementów zechcesz użyć animacji lub filtrów – mogą to być napisy w haśle bannera, logo, obrazy na bannerze itp. Elementy graficzne musisz oznaczyć jako **Obraz bitmapowy z edytowalnymi stylami warstwy**, natomiast tekst do animacji oznaczamy jako **Kontury wektorowe**. Takie elementy zostaną zaimportowane do projektu flasha od razu w postaci klipów filmowych: Studia podyplomowe "GRAFIKA KOMPUTEROWA I TECHNIKI MULTIMEDIALNE", sem. II

Importuj "	layout2.psd" na st	ół montażowy			•				
Zaznacz w	Zaznacz warstwy programu Photoshop do importu: Opcje dla "PUZZLE SP. Z O.O.":								
	T Zrobimy	dla Ciebie każd	*	^	Importuj tę warstwę tekstową jako:				
	T Layer 21		2		 Tekst edytowalny Kontury wektorowe 				
v	Layer 1		2		Spłaszczony obraz bitmapowy				
	szareLinie	:	2		Utwórz klip filmowy dla tej warstwy				
	bialeLinie		2		Rejestracja:				
		OFERTA CENN	2		Ustawienia publikowania				
	zoltyPros	tokat	2	III	Kompresja: Stratna				
	bialyPros	tokat	2		Jakość: Użyj ustawień publikowania				
	T PUZZLE	SP. Z 0.0.	25		Oblicz rozmiar bitmapy				
	🔲 Воху			_					
Scal v	warstwy								
Konwertuj	Konwertuj warstwy na: Warstwy Flash								
Ustaw	 Ustaw rozmiar stołu montażowego na rozmiar obszaru roboczego programu Photoshop (1060 x 678) 								
					OK Anuluj				

Pozostało nam wcisnąć OK i obejrzeć nasz projekt w środowisku edycyjnym Flasha. Jak widać pojawiło się wiele warstw. Jeśli w Photoshopie były one zgrupowane w folderach, tak samo będą zgrupowane we Flashu.

Co dalej?

1. Animacje w klipach

Jeśli pracujesz na naszym przykładowym pliku .psd to proponuję zająć się na początek animacjami wewnątrz klipów filmowych - są nimi napis na bannerze, obraz na bannerze i tekst logo - zauważ, że dla tych obiektów od razu z łatwością można dodać filtry. Dodaj więc filtr "cień" do obrazka na bannerze. Zrób także animację tego obiektu wewnątrz klipu – może to być "spadnięcie" obrazka z góry":

Oś czasu Informacje wyjściowe Edytor ruchu Błędy kompilatora Operacje - Klatka 35 🔒 🗖 1 5 10 15 20 25 30 40 5 45 Warstw... Warstw

Listwa czasowa klipu:



Podobnie zrób z napisem-logo:

Oś czasu Inform	nacje wyjściowe	Edytor ruchu	Błędy kompilator
	۵ ا	1 51	10 15 20
n Warstw	1 • • -	•	0
DUZZLE	••	• >	→ •
. L 🕯			▶
strona_www* (🛛 index 🛛		
🗢 🞽 Scena	1 🔀 PUZZL	E SP. Z O.O.	

O FIRMIE OFERTA CENNIK GALERIA	HURZILE SE Z GLO	
O FIRMIE OFERTA CENNIK GALERIA	+	
OFERTA CENNIK GALERIA	O FIRMIE	
GALERIA	OFERTA	
GALERIA	CENNIK	
	GALERIA	

Napis na bannerze też może mieć swoją animację, np. wjazd z lewej strony:



2. Przyciski

Przyciski trzeba będzie raczej wykonać od początku. Usuń dotychczasową grafikę (najlepiej na razie odsuń ją na bok). Utwórz nową warstwę i w miejscu, gdzie występowały wzory przycisków narysuj jednakowe prostokąty z wypełnieniem takim, jakie posiadały pierwowzory (możesz pobrać z nich kolor narzędziem pipety). Potem przekonwertuj je do osobnych przycisków (F8) i w wewnątrz każdego z nich dodaj tekst i zdefiniuj wygląd każdego stanu przycisku:



3. Nawigacja

Przyciski muszą sterować wyświetlaniem podstron naszego projektu, muszą więc posiadać nazwy instancji (np. o_firmie_btn, oferta_btn, cennik_btn, galeria_btn). W tym prostym projekcie podstrony mogą być po prostu rozmieszczone na głównej listwie czasowej, tak jak na tym przykładzie:

	9		1 5	10	15	20	25	30	35	40	4
🕤 akcje	٠	٠	a o							þ	
🕤 stop	٠	٠	a o	۵D						D	
J opis	٠	٠	oFirmi	e o <mark>čo</mark> f	erta	0 cenr	nik	0 <mark>8</mark> gale	eria	þ	
🕨 🛅 Treść	٠	٠									
🔻 🗁 Top	٠	٠									
🕤 War	٠	٠	•							D	
a ram	٠	٠	•							D	
🦷 ram 🧷			•								
√ ram	٠	٠	•								
Tam	٠	٠	•							h	

Widzimy tu dodatkowe nowe warstwy: akcje, stop i opis.

Warstwa **opis** zawiera tylko etykiety klatek, które opisują daną podstronę i pozwalają rozróżnić treść w poszczególnych ujęciach. Etykiety przydadzą się także w skryptach, które obsługiwać będą nawigację.

Warstwa **stop** zawiera tylko akcję stop(); w każdej klatce kluczowej.

Warstwa **akcje** zawiera proste skrypty do nawigacji. Jak widać na poniższym przykładzie nasze przyciski są celem dla zdarzeń myszy i obsługują osobne funkcje. W funkcjach tych wykorzystywane są nasze etykiety klatek:

import flash.events.MouseEvent;

```
o firmie btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goToKlatka1);
    oferta btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goToKlatka10);
    cennik btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goToKlatka20);
    galeria_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,goToKlatka30);
    function goToKlatka1(event:MouseEvent):void{
        if(currentLabel != "oFirmie"){
            gotoAndPlay("oFirmie");}
11
    3
12
    function goToKlatka10(event:MouseEvent):void{
13
        if(currentLabel != "oferta"){
            gotoAndPlay("oferta");}
    }
    function goToKlatka20(event:MouseEvent):void{
        if(currentLabel != "cennik"){
            gotoAndPlay("cennik");}
    }
    function goToKlatka30(event:MouseEvent):void{
        if(currentLabel != "galeria"){
            gotoAndPlay("galeria");}
23
    }
```

4. Przygotowanie podstron

Zauważ, że zawartość wielu warstw jest uniwersalna dla całego projektu i powinna występować na każdej podstronie. Inne elementy zaś mogą występują tylko na określonej podstronie. Musisz więc odpowiednio zrewidować i przygotować listwę czasową:

	۲	۵	1 5	10 15	20 25	30 35 4
🕤 akcje	٠		a o			
🕤 stop	•		a o	B	B	
🕤 opis	•		oFirmie	oferta	cennik	galeria g
🔻 🗁 Treść	•					
🕤 Sed et ante ante. Duis non ur	•		•			
Cras vitae est at mi tristique	•		•	•	•	
🕤 Lorem ipsum dolor sit amet,	•		•	•	•	
🕤 Puzzle sp. z o. o. Ul. Przykład	•		•			
Top	•					
🔻 🗁 Boxy	•					
Copyrightsh puzzle sp. z o. o.	•		•			þ
KONTAKT	•		•	0		
PARTNERZY	•		•	0		
G FIRMIE	•		•	•	•	
AKTUALNOŚCI	•		•	•	•	•
🕤 bialeRamki	•		•	•	•	•
jasnoSzare	•		•			d
🕤 jasnoSzareMale	•		•	0		
🕤 ciemnoSzare	•		•			
niebieskiePrzezroczyste	•		•			d
Tło	•	۵				
puzzleTlo	•		•			
🕤 niebieskie 🛛 🗙	•					

5. Teksty

Tekst w tej postaci może zostać zastąpiony tekstem właściwym. Można to zrobić lokalnie – po prostu wpisując tekst w ramki. Można także dla dłuższych tekstów zastosować technikę dynamicznego wczytywania z plików tekstowych (patrz ćwiczenie 22).

6. Inne elementy dynamiczne

Spróbuj także przygotować galerię w osobnym pliku SWF i załadować ją dynamicznie za pomocą obiektu klasy Loader (patrz ćwiczenie 20).

7. Publikowanie pliku

Otwórz okno ustawienia publikowania i dla formatu **opakowanie HTML** zmień przede wszystkim opcję **Rozmiar** na *procent*. To pozwoli wyświetlać stronę w środku okna przeglądarki, a także dopasować jej rozmiar do tego okna.

Ustawienia publikowania		×
Profil: Domyślny	I ▼ O Odtwarzacz: Flash Player 10.2 I ▼ Skrypt: ActionScript 3.0 I ▼ ▼	
PUBLIKUJ	Plik wyjściowy: strona www.html	
🗹 Flash (.swf)		
SWC	Szablon: Tylko Flash ▼ Informacje	
INNE FORMATY	Wykryi wersie Elash	
🗹 Opakowanie HTML		
🔲 Obraz GIF	Wersjan 10 2. 153	
🔲 Obraz JPEG	Rozmiar: Procent	
🔲 Obraz PNG	Same Kanta and	
Projektor Windows	Szelokosci <u>Ave procen</u> t	
Projektor Mac	Wysokość: <u>100</u> procent	