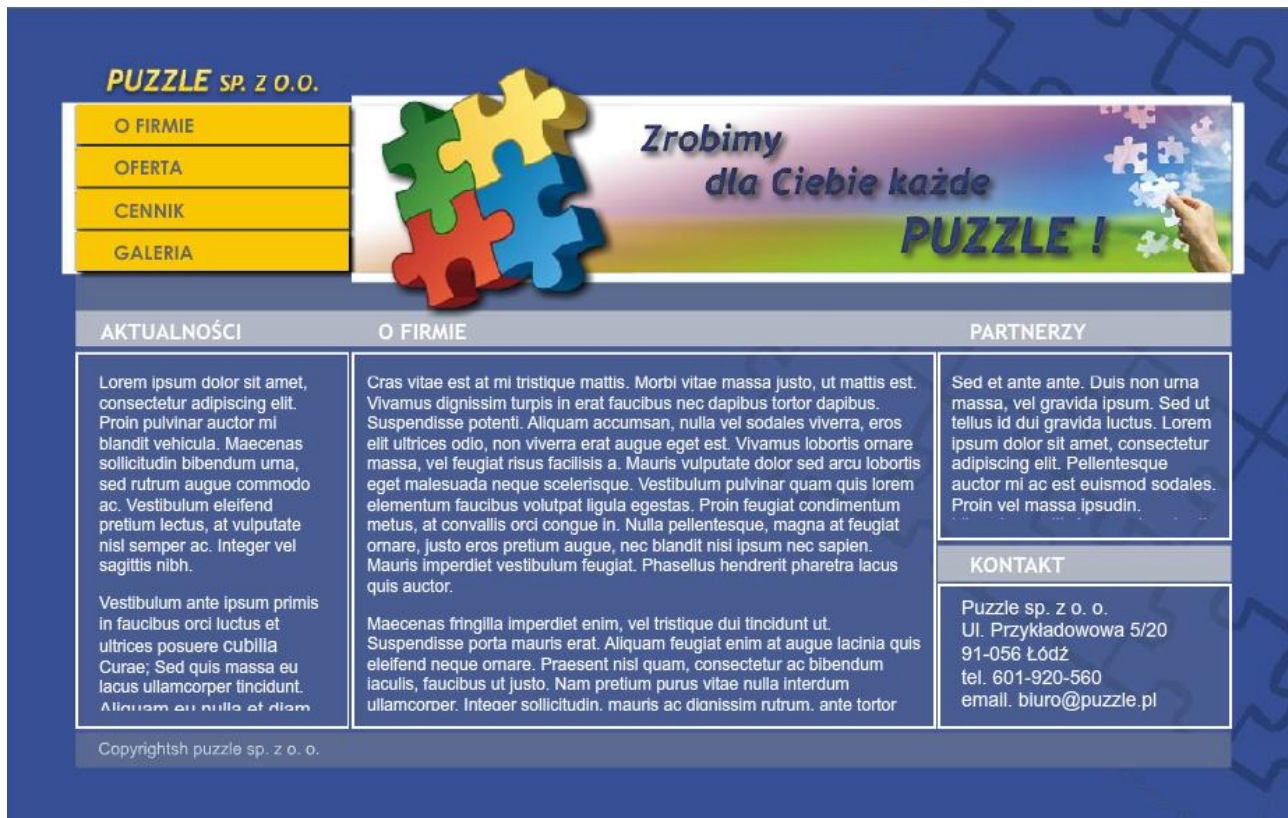


## Ćwiczenie 5 – Praca z plikiem .psd

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>).

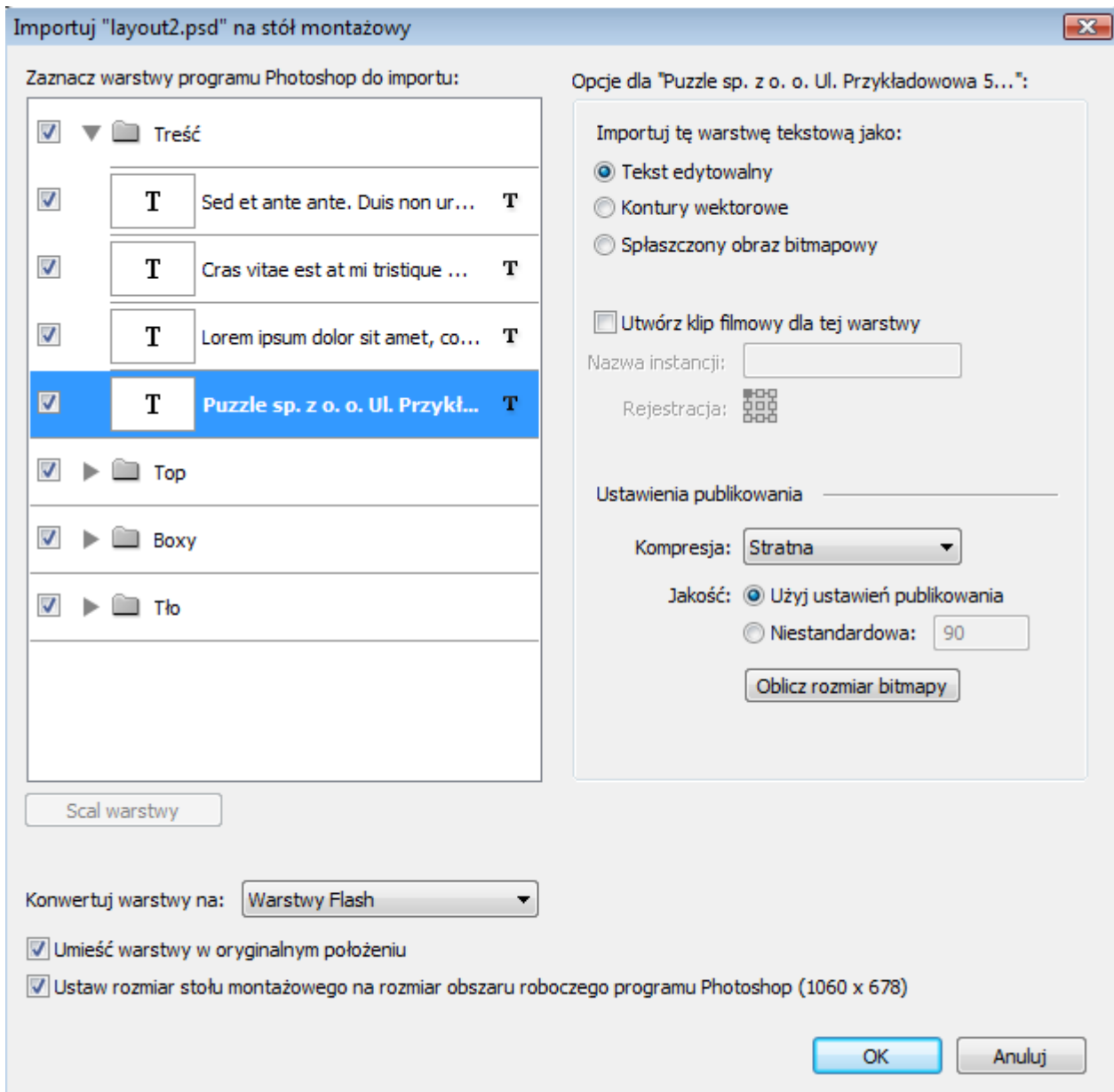
### Krok 1

#### Tworzenie pliku kontenera

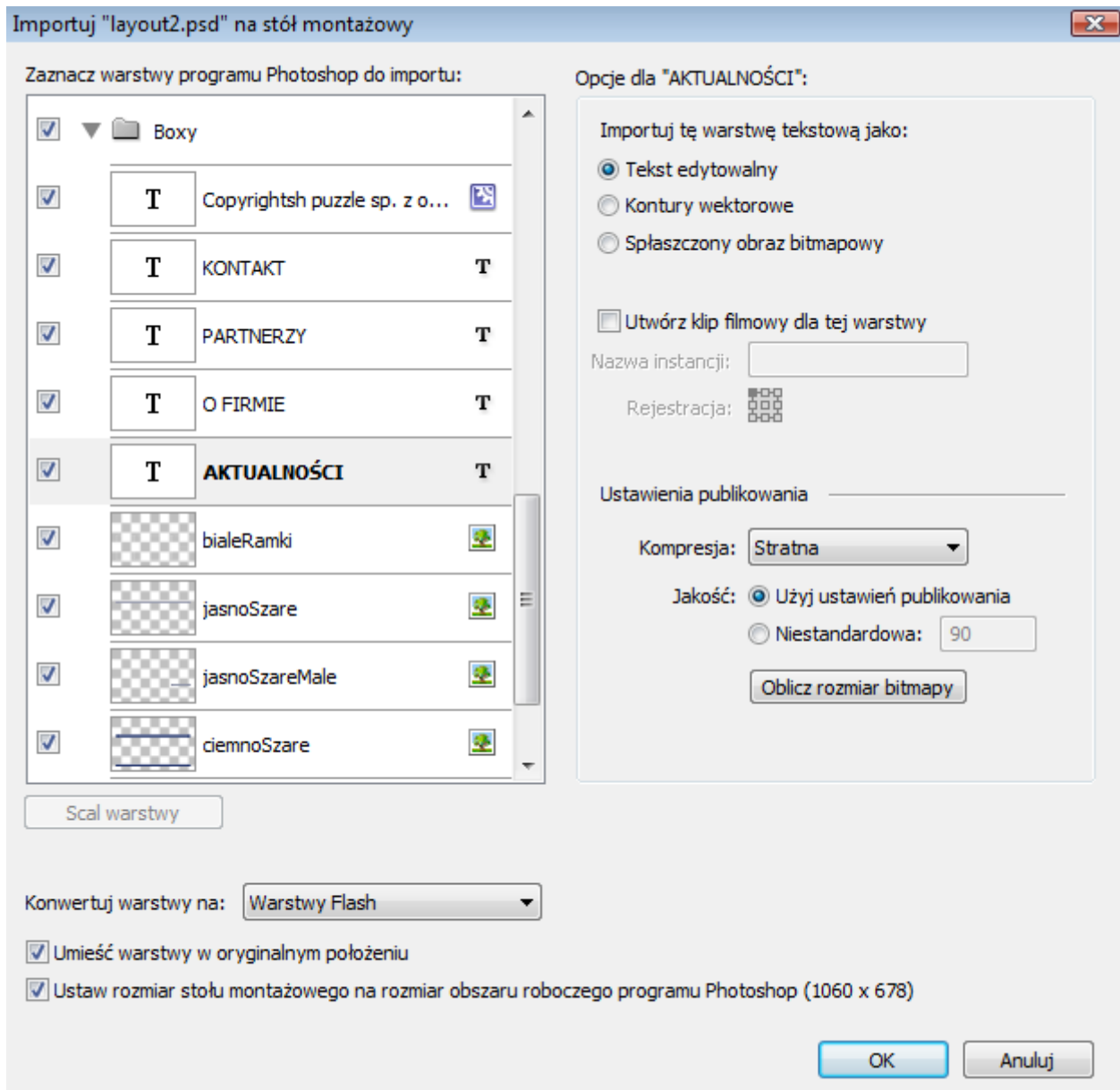
Otwórz nowy plik .fla i nie zmieniaj jego wyjściowych ustawień. Przejmie on ustawienie rozmiaru stołu montażowego od pliku .psd. W menu plik wybierz polecenie **Importuj > Importuj na stół montażowy**. Wybierz swój plik PSD.

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 zadбай, aby dla warstw z tym tekstem zaznaczyć opcję **Tekst edytowalny**:

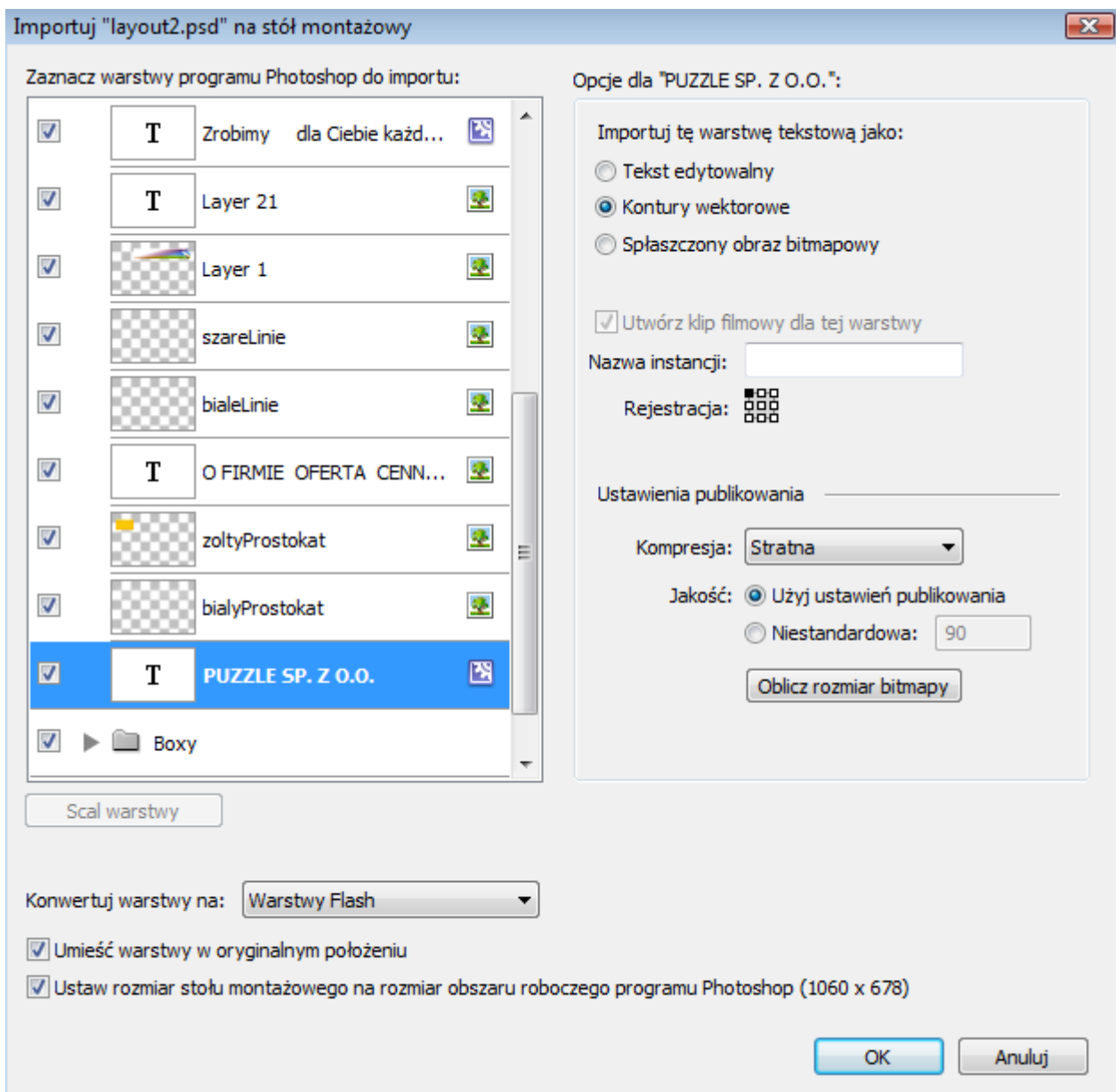


Także mniejsze pola tekstowe raczej powinny pozostać edytowalne, gdyż w ten sposób możemy z łatwością użyć ich na różnych podstronach naszego projektu i tylko wymienić tam ich treść:



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 banneru, 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:



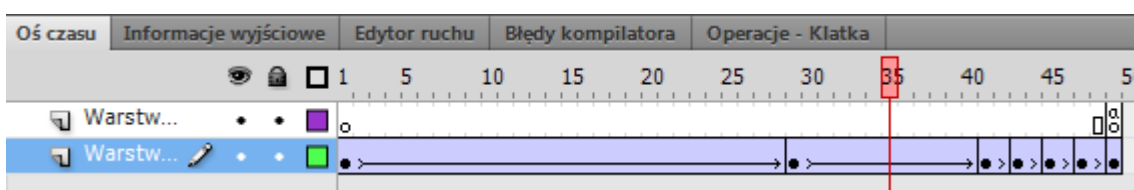
Pozostało nam wcisnąć OK i obejrzeć nasz projekt w środowisku edycyjnym Flasha. Jak widać pojawiło się wiele warstw. Jeśli w Photoshopie były one zgrupowane w folderach, tak samo będą zgrupowane we Flashu.

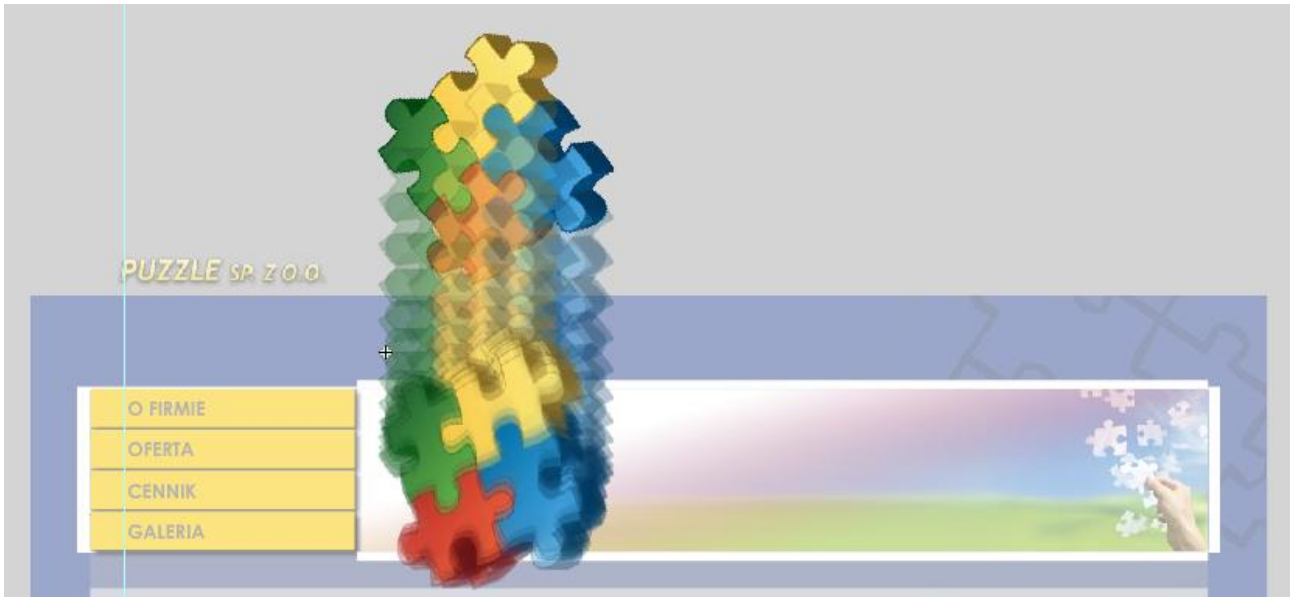
## Co dalej?

### 1. Animacje w klipach

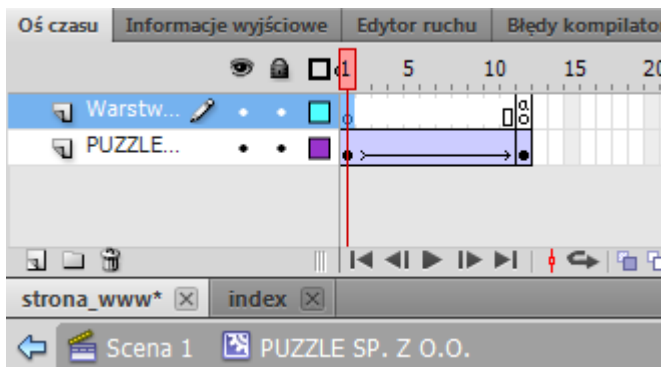
Jeśli pracujesz na naszym przykładowym pliku .psd to proponuję zacząć się na początek animacjami wewnątrz klipów filmowych – są nimi napis na bannerze, obraz na bannerze i tekst logo – zauważ, że dla tych obiektów od razu z łatwością można dodać filtry. Dodaj więc filtr „cień” do obrazka na bannerze.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

Listwa czasowa klipu:

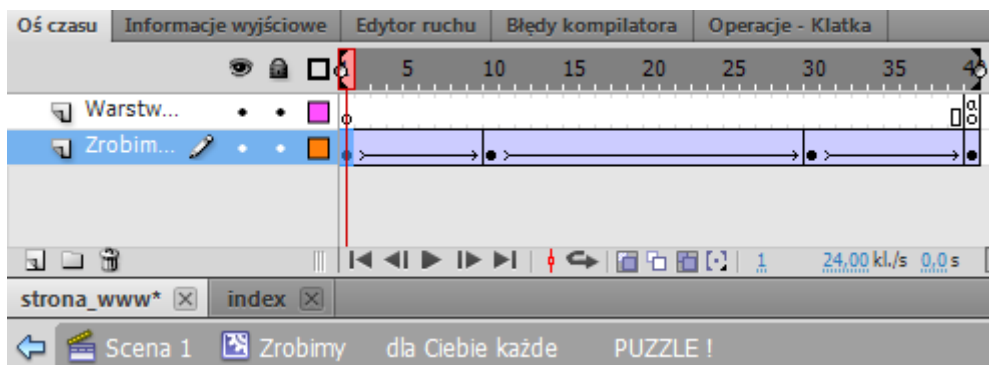




Podobnie zrób z napisem-logo:

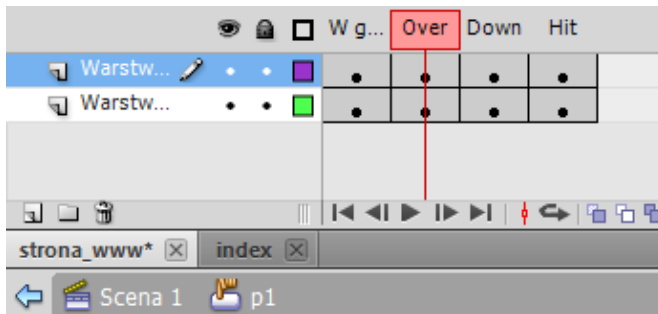


Napis na bannerze też może mieć swoją animację, np. wjazd z lewej strony:



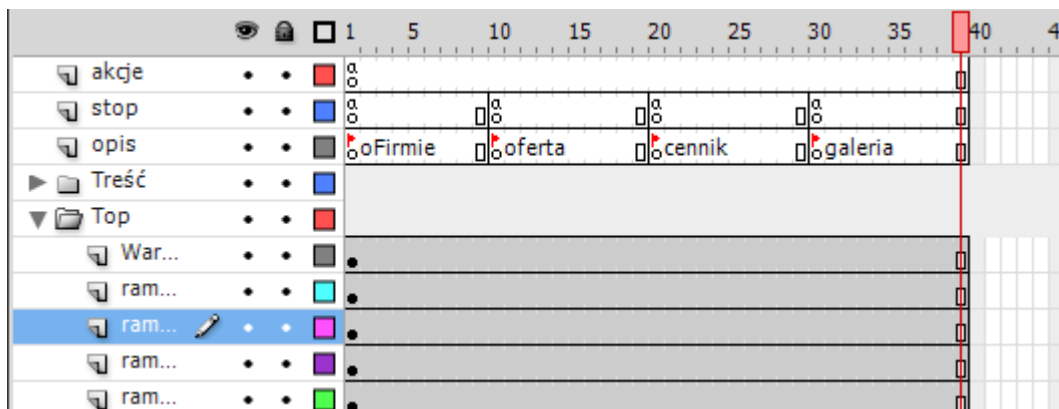
## 2. Przyciski

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 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 liście czasowej, tak jak na tym przykładzie:



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:



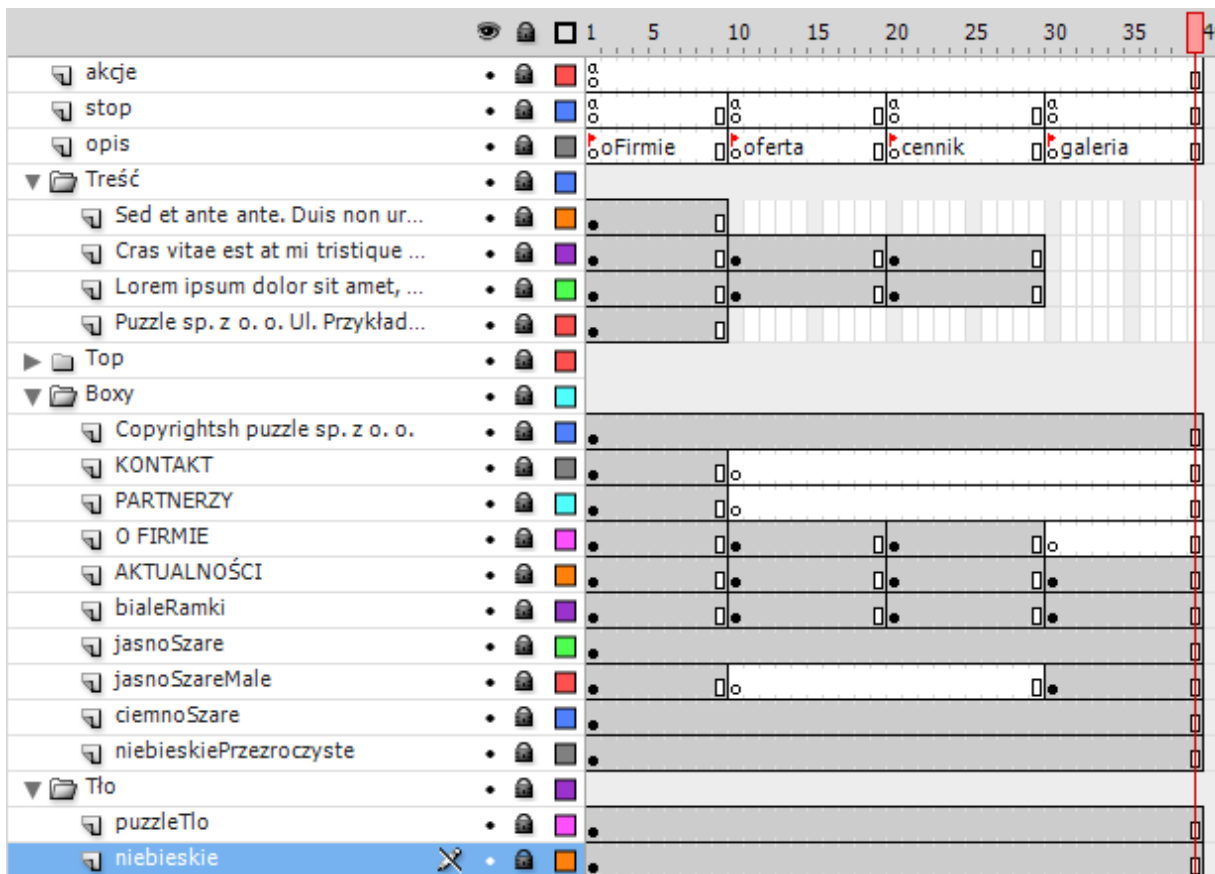
```

1  import flash.events.MouseEvent;
2
3  o_firmie_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToKlatka1);
4  oferta_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToKlatka10);
5  cennik_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToKlatka20);
6  galeria_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToKlatka30);
7
8  function goToKlatka1(event:MouseEvent):void{
9      if(currentLabel != "oFirmie"){
10         gotoAndPlay("oFirmie");}
11 }
12 function goToKlatka10(event:MouseEvent):void{
13     if(currentLabel != "oferta"){
14         gotoAndPlay("oferta");}
15 }
16 function goToKlatka20(event:MouseEvent):void{
17     if(currentLabel != "cennik"){
18         gotoAndPlay("cennik");}
19 }
20 function goToKlatka30(event:MouseEvent):void{
21     if(currentLabel != "galeria"){
22         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 występować tylko na określonej podstronie. Musisz więc odpowiednio zrewidować i przygotować listwę czasową:



## 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.

