ctrl + alt + t - ukljuchuje, iskljuchuje timeline

enter - play animation

opcije iz menija view ruler, guide, snaping itd. mogu se pozvati i desnim klikom na artboard

merge mode i object drawing mode

text box moze se prilagodjavati tekstu u njemu tako sto kiknemo s' njim i kucamo tekst(ne razvlachimo text box) ili dvoklik na kockicu(gornji desni ugao)

modify/break apart - razdvaja outline od povrsine

modify/combine objects - isecanje, spajanje objekata

modify/shape/convert lines to fill

chetka ima razlicite opcije bojenja: paint inside - ako krenemo da bojimo van objekta, nece ofarbati objekt

a ako krenemo da farbamo od objekta nece farbati van njega,

paint fills zahteva da objekat bude razdvojen na outline i fill

eraser ne brise grupisane objekte i simbole

ctrl+shift+v - paste in place

ctrl+d - duplicate

obelezavanje svih frejmova u lejeru - kliknemo na ime lejera

insert keyframe - kopira prethodni kifrejm u novi

insert blank keyframe - novi prazan kifrejm

F5 - insert frame, F6 - keyframe, F7 - Blank keyframe

motion tween - za grupisane objekte, simbole, text box i kada nam ne treba prava linija kretanja

da bi napravili putanju po kojoj se objekat krece treba nam motion guide layer na kome crtamo putanju

orient to path - objekat prati putanju (kao automobil koji se krece po putu)

shape tween - za negrupisane editabilne objekte

ease - usporavanje prelaza in - pri pocetku out - pri kraju prelaza

modify/shape/add shape hint ili ctrl+shift+h

f9 - actions panel

frejm ili objekat prevlachimo drzeci alt to je kao copy paste

edit/timeline/remove frames ili shift+f5 - brise frejmove

clear frame - brise sadrzaj frejmova, keyframe-ove pretvara u obicne frame-ove

edit multiple frames u timeline panelu - u isto vreme radimo sa vise frejmova

onion markeri obelezavaju koji frejmovi ce biti prikazani

onion skin (outline) - vidimo sadrzaj ostalih frejmova kao transperetne (u outline-u)

alt+klik na show/hide ili lock layer da samo tajj lejer bude prikazan ili otkljuchan

dvoklik na ikonu pored lejera ili desni klik/layer properties otvara podesavanja lejera

deni klik na lejer\insert folder ili otvorimo layer properties - type promenimo u folder

cut copy paste prechice na tastaturi za frejmove - ctrl+(x,c,v)+alt

ako je obelezen lejer - delete - brise sav sadrzaj lejera ali ne i lejer

kad sa selection tool-om (v) transformisemo outline ako pritisnemo alt na tom mestu se stvara novi anchor point

modify/transform/flip horizontal(vertical)

ako objekat nece da se repozicionira iznad drugog, treba prvo da se grupise

modify/shape/expand fill - siri ili skuplja objekte za odredjeni br. px

modify/shape/convert lines to fills

modify/shape/soften fill edges - pravi prelaz od ivice objekta

ctrl+up - bring forward, ctrl+shift+up - bring to top

View/Snapping/Edit Snapping - object spacing - moze se podesiti da snap-uje objekte na odredjenom rastojanju izmedju njih

desni klik na layer/guide - pretvara layer u guide layer nevidljiv kad se pusti film, lejer ispod - guided, da bi imali motion guide

text moze biti: static, dinamic, input - podesavanja su property baru

custom swatch - kliknemo u prazan deo swatch palete

color mixer tab/ type - gradienti, bitmape

flash moze da izvuche boje iz gif slichice u swatch paletu preko add colors

insert/timeline effects/assistants/distributed duplicate

da bi rucno editovali efekat - dvoklik na distributed duplicate simbol u library paleti

insert (ili desni klik)/timeline effects/ effects/ blur - ovaj efekat ne izgleda tako dobro na jednobojnim objektima

insert(dk)/timeline effects/ effects/ drop shadow - stavlja senku ispod objekta koji nije button ili movie clip(za njih moze preko filters)

insert(dk)/timeline effects/ effects/ expand - skuplja, razdvaja(ili i jedno i drugo) - obelezene objekte

insert(dk)/timeline effects/ effects/ explode - razbija objekt(ako je vise objekata onda svaki pojedinacni ostaje ceo, a grupa se razbija)

insert(dk)/timeline effects/ transform/transition/ transform - slicno shape tween mozemo da: pomeramo, rotiramo, menjamo boju

i transpareciju objekta

insert(dk)/timeline effects/ transform/transition/ transition - objekat se pojavljuje (gubi) fejdovanjem ili, (i) pojavljivanjem (gubljenjem)

modify(dk)/timeline effects/edit effects - menjamo efekat, modify/timeline effects/remove effects - brisemo efekat

dk na layer i u layer properties odaberemo mask, layer ispod masked, donji layer ce se videti kroz oblik koji nacrtamo na gornjem

da bi smo ovaj efekat videli pre testiranja filma layeri moraju biti zakljuchani

da bi maski dali motion guide, treba objekat iz maske pretvorimo u movie clip i njemu da animiramo motion guide

unutar movie clip-a mozemo da imamo vise drugih clip-ova, lejera(sa ili bez AS)itd.

frejmovima mozemo da damo naziv pa mozemo da ih pozivamo preko gotoandplay

kada smanjujemo samo jednu stranu objekta sa free transform (q) drzimo alt da se ne bi smanjivala i suprotna

modify/symbol/duplicate symbol - ako imamo dva ista movi clip-a, button-a - ovako cemo ih razdvojiti(menja se jedan, ne menja drugi)

boju simbola (koga prevucemo iz library u stage) mozemo menjati preko properties taba a da ne promenimo boju originalnog simbola

simbole koji su animacije mozemo da prevuchemo iz library, i da im menjamo boju i velicinu kao i neanimiranim simbolima

s' tim da promena velichine, menja velichinu animacije i da rotacija, rotira animaciju

simbol sa break apart pretvaramo ponovo u graphic

7.1.1.4.