



Deo I

Formiranje grafike čija se animacija vrši u Flashu

Čas 1 Osnove

Čas 2 Crtanje i bojenje nove slike u Flashu

Čas 3 Importovanje grafike u Flashu

Čas 4 Primena naprednih tehnika crtanja

Čas 5 Korišćenje biblioteke za brže formiranje grafike



Čas



Osnove

OKRUŽENJE FLASHA JE VARLJIVO JEDNOSTAVNO. MOGUĆE JE ODMAH POČETI crtanje i animacije. Ipak, Flash se možda neće ponašati kako dizajner očekuje.

Da bi dizajner bio siguran da je “stao na pravu nogu”, treba prvo da upozna određene osnove. Iako je Flash sličan drugim tipovima softvera u više stavki, postoji više stavki zbog kojih se razlikuje. Iskusni korisnici, isto kao i početnici, treba da razumeju osnove koje se obrađuju u okviru ovog časa.





Čas I.

Ovaj čas obuhvata:

- prikaz jednostavnog i brzog crtanja i kreiranja animacije
- upoznavanje radnog okruženja Flasha
- organizovanje panela i učenje kako se oni koriste
- prikaz kako se novi panel osobina stalno menja da bi dizajneru pokazao važne informacije
- prikaz uobičajenih tipova fajlova povezanih sa Flashom.

Novi termin

Paneli su specijalni alati u Flashu (slični onima koje Macromedia naziva inspektori u svojim drugim proizvodima), koji omogućavaju pristup pregledu i promeni podešavanja osobina tokom editovanja fajla. Panel osobina se dokazao kao najkorisniji, zato što se automatski menja kada je to potrebno. Na primer, on omogućava direktnu promenu stila i veličine fonta kada se selektuje tekst.

Predite pravo na posao

Pitanje je sekundi potrebnih da dizajner ovlada kreiranjem Flash animacije.
Ovaj zadatak obuhvata sve što treba naučiti.

Zadatak: Kreiranje animacije za 30 sekundi

Kao dokaz da može da bude jednostavno, dat je prikaz kreiranja jednostavne animacije koju se može meriti sekundama.

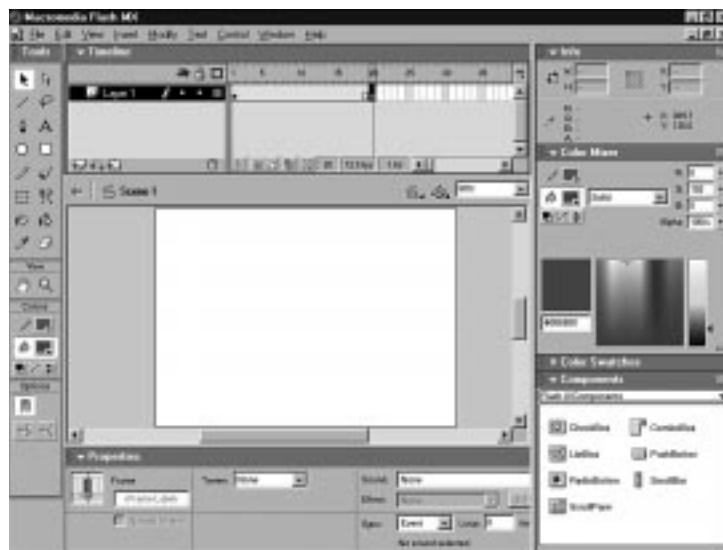
Potrebno je pratiti sledeće korake:

1. Učitavanje Flash MX softvera i provera da li se na sredini ekrana nalazi veliki beli kvadrat (koji se naziva pozornica). Ako njega nema, jednostavno se selektuje File, New.
2. Pritiskom na slovo R cursor se pretvara u alat pravougaonik. Potrebno je napomenuti da alat pravougaonik postaje aktivan u panelu alata na levoj strani.
3. Na levoj strani pozornice treba kliknuti mišem i povlačenjem nadole i desno nacrtati pravougaonik srednje veličine. Ovako se počinje svaka animacija.



4. Sledеci korak je provera da li se panel za praćenje vremena (tajmer) vidi (ako se ne vidi, potrebno je selektovati Window, Timeline). Frejmovi su na tajmer panelu numerisani. Za ovaj primer bira se celija direktno ispod frejma 20. Zatim se pritiskom na taster F7 insertuje prazan glavni frejm, u kome se crta ono što je potrebno da se pojavi prilikom prikazivanja frejma 20 (slika 1.1).

Slika 1.1
Nakon izbora frejma 20 na tajmeru, insertuje se glavni frejm pritiskom na F7 taster.



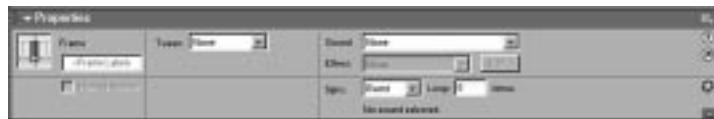
5. Pritiskom na taster O kurzor prelazi u ovalni alat. Na desnoj strani pozornice treba kliknuti mišem i povlačenjem miša iscrtava se ovalna površina srednje veličine.
6. Konačno se treba vratiti na frejm 1 (gde animacija počinje) kliktanjem mišem ispod "1" (za frejm 1) na tajmer panelu.
7. Sada je potrebno utvrditi da li se panel osobina vidi (ako se ne vidi, selektuje se Window, Properties). Pošto se panel osobina menja na osnovu onoga što je selektovano, trenutno na ekranu treba da se vide osobine frejma 1 (zato što je on zadnji koji je kliknut mišem). Ako panel osobina nema izgled kao što je prikazano na slici 1.2, potrebno je mišem kliknuti tačku ispod frejma 1 na tajmeru. Konačno, potrebno je izabrati Shape-oblik iz tween padajućeg menija na panelu osobina.
8. Za prikaz animacije potrebno je pritisnuti taster Enter.



Čas 1.

Slika 1.2

Kada je frejm selektovan, pojavljuje se panel osobina na način koji je prikazan na slici.



Napomena

Za dizajnere Macintosh računara značajno je napomenuti da je Flash skoro identičan Windows verziji. Tastatura na Macintosh računarima različita je, pa je potrebno na osnovu sledeće prevesti komande iz Windowsa.

Korisnici Windowsa	Macintosh taster
Ctrl komanda	Taster sa apple ikonom
Alt	Option
Desni klik mišem	Kontrolni klik
Ako je u knjizi Ctrl + X	Komanda X ako se koristi Mac
Funkcijski tasteri (kao, na primer, F8) su isti. Konačno, kada se koristi miš sa tri tastera, desni taster treba programirati da se ponaša kao kontrolni taster	

Naravno, dizajner treba da nauči mnogo više o kreiranju animacija, ali skoro je frapantno kako je ovaj primer jednostavan. Na izvestan način upravo ovo čini Flash veoma izazovnim - uspeh se veoma brzo može videti, ali se dizajner može zaneti i zanemariti savladavanje osnova. Ova knjiga je posvećena osnovnim veštinama neophodnim za dalje napredovanje. Nemojte da brinete - biće zabavno.

Sticanje osnovnih znanja

Ključno za razumevanje Flasha je poznavanje "gde se trenutno nalazi". Dizajneru je pružena mogućnost editovanja svega: statičnih grafika, animacija, tastera, itd. U svakom trenutku on treba pouzdano da zna šta edituje. Veoma se lako dešava da dizajner bude dezorientisan šta trenutno edituje. Ovah čas pomaže pri sticanju osnovnih znanja.

Radni prostor Flasha može se ukratko prikazati na sledeći način:

- Pozornica predstavlja vizuelni radni prostor. Svi grafički prikazi koji se postave u ovu oblast vidljivi su dizajneru.
- Panel alata sadrži sve alate za crtanje u Flashu, kojih ima dosta - opisani su u okviru Časa 2, "Crtanje i bojenje novog crteža u Flashu".



- Tajmer panel sadrži sve slike koje čine jednu animaciju. U okviru tajmera moguće je definisati više slojeva jedne animacije. Na ovaj način se određena grafika može pojaviti iznad, ili ispod drugih i moguće je više animacija izvršavati kontinuelno.
- Paneli su poređani oko same pozornice - radnog prostora. Kao alternativa, moguće je pokretati ove panele da se pojavljuju ispred svih drugih prikaza. Takođe se može više panela pokretati istovremeno. U stvari, dizajner Flasha može ove panele rasporediti i formirati radno okruženje kako to njemu odgovara.

Novi termin

Korisnik kao uopšteni izraz odnosi se na osobu koja gleda film urađen u Flashu, ili posećuje određenu web stranicu. U okviru ove knjige pisac se često obraća korisniku. Ponekad ga naziva i publikom. Negde se, umesto izraza korisnik, upotrebljava i izraz svedok. Koji se izraz upotrebljava čak i nije bitno - važno je odrediti da postoje autor, kreator, ili dizajner sa jedne i korisnik (publika, ili svedok) sa druge strane. Dizajneru je omogućeno da edituje Flash film, dok korisnik može samo da gleda i ima određenu interakciju sa filmom.

Pozornica

Veliki beli pravougaonik u centru Flash radnog okruženja naziva se *pozornica (Stage)*. Tekst, grafika, fotografije i sve drugo što korisnik vidi nalazi se na toj pozornici (slika 1.3) - nju treba shvatiti kao platno na kome umetnik slika, ili okvir fotografije.

Ponekad dizajner želi da grafika počinje izvan pozornice, a da se, zatim, njena animacija nastavi na pozornici. Izvan pozornice je siva oblast koja se nalazi okolo bele. Dizajner može da vidi prostor izvan pozornice samo kada se u View meniju pored opcije WorkArea nalazi potvrdni znak (selektovanjem ove opcije ona se naizmenično uključuje i uključuje). Standardno podešavanje - po defaultu (WorkArea je uključeno) je podesnije, jer se time omogućava da se vidi pozicija grafike na pozornici. Potrebno je, ipak, naglasiti da promene koje se vrše u View meniju utiču samo na ono što vidi dizajner. Ove promene nemaju nikakav uticaj na ono što vidi korisnik.

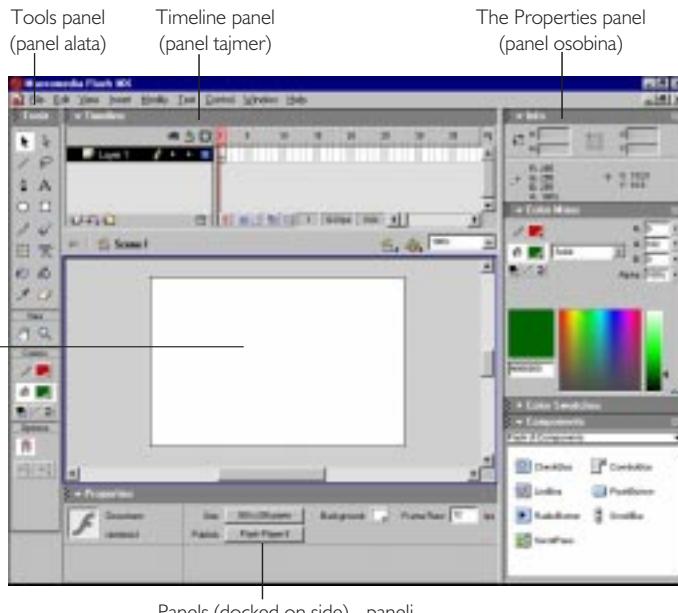
O pozornici se nema šta posebno naučiti - ona, jednostavno, predstavlja vizuelni radni prostor. Ipak, potrebno je pomenuti dva važna koncepta: veličina pozornice i nivo zumiranja. Prema standardnom podešavanju, pozornica je pravougaonik dimenzija 550 piksela širine i 400 piksela visine. U okviru ovog časa kasnije će biti prikazano kako se menjaju visina i širina filma. Potrebno je naglasiti da određena veličina u pikselima nije mnogo važna, ali je veoma značajan rezultujući oblik na pozornici (on se naziva *razmera prikaza*). Broj piksela je nevažan, zato što se tek nakon postavljanja Flash filma na Web specificiraju Flash razmera i dimenzija piksela.



Čas I.

Slika 1.3
Pozornica
je veliki beli
pravougaonik
u centru
ekrana.
Sve vizuelne
komponente
animacije
postavljaju se
na pozornicu.

The Stage
(pozornica)



Panels (docked on side) - paneli

Novi termin

Aspect ratio-razmara prikaza je odnos širine i visine. Svi kvadrati, ili pravougaonici imaju određenu razmeru. Na primer, televizor ima razmeru 3:4, nezavisno koliki je ekran, tj. on ima uvek tri jedinice po visini i četiri po širini. Film 35 mm ima razmeru prikaza 2:3 (kao što je 4:6 inča štampa), a televizori visoke rezolucije 11:17. U slučaju kompjutera većina rezolucija ima razmeru prikaza 3:4 (480:640, 600:800 i 768:1024). Svaka razmera prikaza može se koristiti za web stranice, ali potrebno je napomenuti da deo ekrana koji se ne koristi ostaje prazan. Razmera prikaza "širok ekran" (koja iznosi 1:3, kao film) ima značajno različit estetski efekat nego što je to slučaj kod kvadratnog odnosa (1:1).

Mera veličina se može promeniti kad je to neophodno. Flash film zadržava svoju razmeru prikaza, tj. ne deformiše se. Na primer, dizajner može da specificka da Flash film na Webu ima 100 odsto veličinu korisnikovog prozora pretraživača. Takođe je moguće određeni film dimenzija 100x100 povećati na veličinu 400x400.

Dizajner može Flash film da isporuči u proizvoljnoj veličini (Flash meri takođe), ali, tokom rada u Flashu, on može odrediti deo pozornice da zumira da bi ga bolje video; pri tom, ovo zumiranje nema nikakve efekte na stvarnu veličinu pozornice. U sledećem zadatku predstavljen je par alata koji su veoma značajni za pozornicu.



Zadatak: Promena pogleda u radnom prostoru - na pozornici

U okviru ovog zadatka razmatra se podešavanje pogleda. Potrebno je pratiti sledeće korake:

1. Učitajte Flash. Na ekranu se pojavljuje prazan dokument koji nije još snimljen i naziva se Untitled 1.
2. Umesto rada od početka, moguće je otvoriti postojeći fajl. Nakon selektovanja File, Open, treba pronaći dokument stiletto.fla. Ovaj fajl se dobija prilikom instaliranja Flasha, a nalazi se u fascikli FlashIntro, koja se, pak, nalazi unutar Tutorials fascikle. Kod Windows okruženja najčešća je putanja instalacije C:\Program Files\Macromedia\Flash MX\Tutorials\FlashIntro\.
3. Kontrola zumiranja nalazi se u desnom gornjem uglu pozornice (slika 1.4). Ova kontrola omogućava da se na jedan način promeni trenutno podešavanje pogleda. Drugi načini uključuju korišćenje opcije View, Magnification meni i alata za zumiranje (taster za uvećavanje nalazi se u panelu alata), koji je detaljnije objašnjem na sledećem času.

Slika 1.4

Zum kontrola, koja omogućava uvećavanje i smanjivanje delova pozornice, nema uticaja na to što korisnik vidi.



4. Kontrola zumiranja se sada može podesiti na 400 odsto. Jasno se vidi da je sve na pozornici značajno uvećano. Ovom se naredbom stvarno ništa ne menja, izuzev pogleda na ekranu.

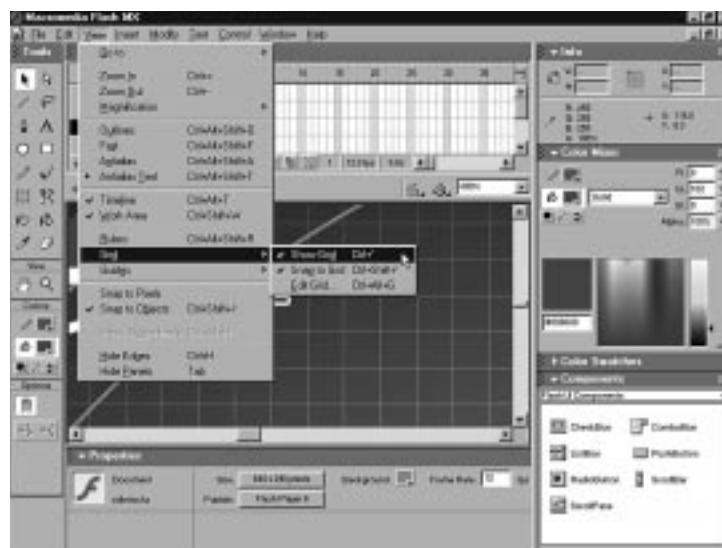


Čas I.

5. Sada se verovatno ne vidi cela pozornica (ako dizajner nema ogroman monitor). Drugi delovi pozornice mogu se videti na dva načina: korišćenjem standardnih linija za skrolovanje sa desne i donje strane, ili korišćenjem alata zvanog ruka. Najjednostavniji pristup alatu ruka vrši se jednostavnim držanjem pritisnutog tastera space - razmagnica. Držanjem pritisnutog tastera space, klikom na miša i njegovim jednostavnim povlačenjem menja se pogled na pozornicu. Na ovaj način se prelazi na druge delove pozornice, bez stvarnog pokretanja bilo čega. Važno je napomenuti da se alatom ruka samo menja pogled na celu pozornicu. Najbolje pri korišćenju space tastera za selektovanje alata ruka je činjenica da ovaj alat prestaje da bude aktivan čim se taster otpusti. Na sledećem času biće više reči o alatima koji se uključuju i isključuju pritiskom na određeni taster.
6. Sledeći korak je menjanje pogleda u meniju View na Show All. Nezavisno od toga koliki je ekran, Flash prilagodava pozornicu (njenu veličinu) da se cela vidi u prozoru.
7. Nekoliko interesantnih alata na raspolažanju je u okviru View menija, uključujući mrežu i vodice. Selektujte View, Grid, Show Grid. Iza svih grafičkih prikaza na pozornici videće se mreža (nju korisnik ne može da vidi), kao što je pokazano na slici 1.5. Na sledećem času biće objašnjeno kako se pomoću mreže svi grafički prikazi mogu poređati perfektno. Potrebno je napomenuti da se iz menija View, Grid izborom Edit Grid može editovati boja mreže i razmak linija u mreži. Isključivanje prikaza mreže vrši se selektovanjem View, Grid, Show Grid (potvrđni znak kraj ovog elementa sad se isključuje).

Slika 1.5

Postavljanje mreže omogućava dizajneru da poravna, ili poređa objekte.

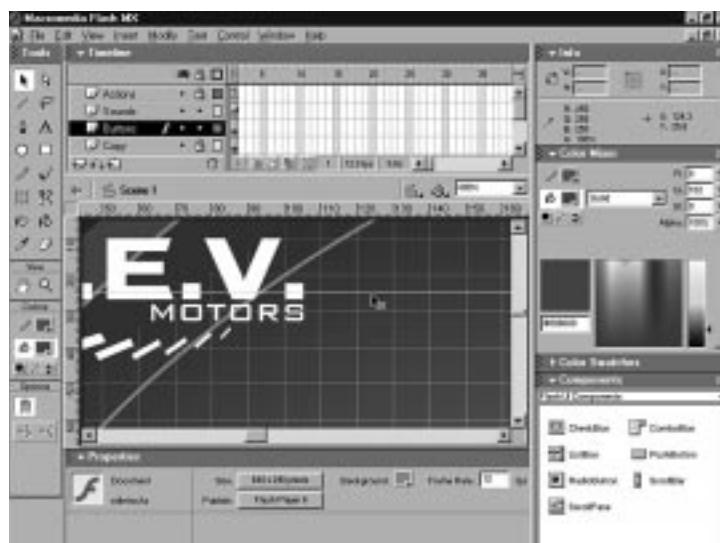




8. Vodice su veoma slične mreži, osim što njih dizajner postavlja tamo gde to njemu odgovara. Najpre je potrebno selektovati View Rulers (pored ove stavke treba da se pojavi potvrđni znak). Sada dizajner klikom mišem na svaki ruler - lenjir i njegovim povlačenjem ka pozornici vrši njegovo postavljanje tamo gde je njemu potrebno, kao što je pokazano na slici 1.6. Vertikalne vodice postavljaju se povlačenjem sa lenjira na levoj strani, a horizontalne povlačenjem sa lenjira na gornjoj strani. Da bi se vodice uklonile, potrebno ih je odvući mišem nazad - ka odredenom lenjiru. Kao i kod mreže, opcija editovanja i setovanja vodica nalazi se u meniju View, Guides, Edit Guides... i na ovaj način vodice se mogu postavljati na određeno mesto.

Slika 1.6

Vodice su slične mreži, ali kod njih dizajner može horizontalne i vertikalne linije da postavi gde njemu odgovara.



9. Na kraju ovog zadatka potrebno je zatvoriti ovaj fajl bez njegovog snimanja.

Panel alata

Svaki put kada se kreira, ili edituje nešto na pozornici potrebno je selektovati jedan od alata sa panela alata. Kao i mnogi drugi paneli, i ovaj je postavljen na određeno mesto. Prema standardnom podešavanju, njegova lokacija je podešena na levoj strani Flash radnog okruženja (kod Macintosh računara on se kreće po levoj strani radnog okruženja).



Čas I.

Osim za crtanje na pozornici, panel alata se koristi i za editovanje onoga što je već nacrtano. On je podeljen, u stvari, u nekoliko sekcija (alati, pogled, boja i opcije), kao što je prikazano na slici 1.7.

Slika 1.7

Panel alata se sastoji od alata za crtanje, editovanje i pogled i opcija koje zavise od trenutno izabranog alata.



Sekcija alata omogućava kreiranje grafike i teksta (pomoću alata za kreiranje linija i alata za pisanje teksta), editovanje grafike (pomoću alata za brisanje i alata korpica za bojenje) i jednostavno selektovanje grafike (pomoću alata strelica, alata za podselektovanje i laso alata). Svi ovi alati biće detaljnije objašnjeni na sledećem času. Sekcija View - pogled omogućava promenu pogleda na pozornicu (to je objašnjeno u prethodnom zadatku). Sekcija boja pruža kontrolu nad bojenjem nacrtanih objekata. Konačno, sekcija opcija (Option) namenjena je dodatnoj modifikaciji određenih alata. Zavisno od izabranog alata, u ovoj sekciji pojedini prikazi se gube i pojavljuju.

Ovi alati detaljno su objašnjeni na nekoliko narednih časova. Za sada je dovoljno da dizajner kroz određeni rad upozna ove alate. Veoma je značajno da dizajner savlada kako da postavi ove panele sa alatima i da upozna namenu svakog od njih.

Tajmer panel

Tajmer panel je detaljno objašnjen kod započinjanja animacije u okviru Časa 7, "Animacija na staromodan način". Ovde je samo ukratko dat njegov prikaz. Tajmer panel sadrži sekvence individualnih slika koje čine animaciju. Kada korisnik gleda animaciju, on, u stvari, gleda frejm 1 praćen frejmom 2, itd. Ovo odgovara praktično jednoj filmskoj traci koja se postavi horizontalno, tako da je njen početak na levoj strani ekrana, a završetak na desnoj.



Kao i mnogi drugi prozori u Flash okruženju, i ovaj prozor se može oslobođiti da praktično lebdi po ekranu preko svih ostalih prikaza, kao što je pokazano na slici 1.8. Njegovo stalno postavljanje na jedno mesto je još jedan od načina organizovanja radnog prostora. Ako dizajner želi, ovaj panel može postaviti ispod pozornice, ili gde najviše njemu odgovara. Dizajneri koji imaju dva monitora imaju još veće mogućnosti organizovanja radnog prostora. Prema standardnom podešavanju, tajmer panel nalazi se iznad pozornice, a panel sa alatima sa njene leve strane. Ovakvo podešavanje korišćeno je pri prikazivanju većine slika u ovoj knjizi. Ako se panel tajmer zatvori da bi se načinilo više prostora (što je moguće samo ako je panel slobodan), njegovo ponovno aktiviranje vrši se izborom menija Window, Timeline (taj postupak je detaljno objašnjen u odeljku "Organizovanje panela u grupu" u okviru ovog časa).

Slika 1.8

Tajmer panel (i ostali paneli) mogu se mišem pokretati po ekranu kao bilo koji drugi pokretni prozor. Njib je takođe moguće postaviti na mesta koja su im dodeljena prema standardnom podešavanju. Na ovaj način je omogućeno dizajneru da organizuje radni prostor.



Kada počinje kreiranje animacije, na tajmer panelu vide se neki podaci koji pomažu dizajneru. Na primer, jednostavnim posmatranjem tajmer panela može se videti dužina animacije. Osim toga, Flash koristi nekoliko ikonica i oznaka boja na tajmeru, pomoću kojih je moguće videti kako izgleda animacija.

Pored frejmova, tajmer panel omogućava da dizajner kreira proizvoljni broj slojeva u svojoj animaciji. Kao što je to slučaj kod drugih programa za crtanje, objekat koji je nacrtan u jednom sloju pojavljuje se iznad, ili ispod objekata u drugim slojevima. U svakom sloju se izvršava zasebna animacija (u prethodno pominjanom fajlu Stiletto pojavljivalo se nekoliko slojeva). Na ovaj način se više animacija pojavljuje istovremeno. Korišćenjem imena slojeva i specijalnih efekata (kao što je maskiranje) može se kreirati veoma kompleksna animacija.

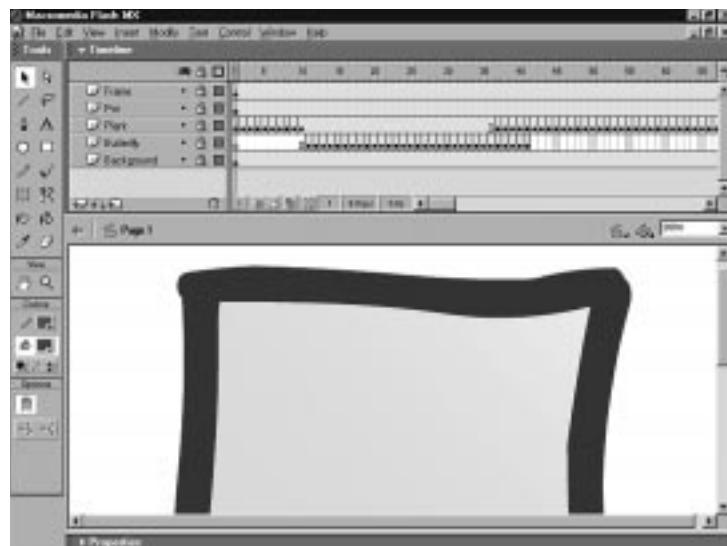


Čas 1.

Na slici 1.9 pokazani su tajmer panel i slojevi jednog završenog filma. O slojevima će biti više reči na Času 11, "Korišćenje slojeva u animaciji".

Slika 1.9

Veliki broj animacija uključuje veliki broj slojeva. Svaki sloj je nezavisan od drugih.



Panel osobina

U okviru Flasha sreće se značajan broj prozora pored pozornice, panela alata i tajmer panela (iako su oni osnovni). U ovom poglavlju biće više reči o panelu osobina, koji ima više namena (i koji se naziva *inspektor osobina*, ili, skraćeno, PI).

Svi paneli omogućavaju da se osobine objekata pogledaju, ili promene. Iako se u okviru Windows menija mogu pronaći skoro 20 panela, dizajner obično koristi tokom svog vremena rada panel osobina, koji prikazuje osobine trenutno selektovanog objekta, tako da je moguće vršiti razne izmene i prilagođavanja. Na primer, kada se selektuje blok teksta, panel osobina omogućava da se definišu izgled fonta i njegova veličina. Kada se selektuje obojena površina, iz panela osobina može se promeniti boja kojom je on ispunjen. Panel osobina je novouvedeni panel u Flashu MX, dok je u ranijim verzijama postojao izdvojeni panel za svaki tip objekta. Višenamenski panel osobina čini rad znatno jednostavnijim i intuitivnijim. Iako je ovde prikazano samo nekoliko varijacija panela osobina, dizajner će do kraja upoznati sve panele (njihova lista može se videti izborom menija Windows). Zato što postoji ovako veliki broj panela, kasnije u okviru ovog časa biće objašnjeno na koje se načine oni mogu organizovati da bi odgovarali ličnom stilu rada.



Kao što se može videti, korišćenje panela je veoma jednostavno. Oni funkcionišu na specifičan način. Kada je neki panel otvoren, a ni jedan objekt nije selektovan, promena na panelu ne izvršava se ni jedna funkcija. Da bi se videle, ili promenile osobine određenog objekta, potrebno je najpre selektovati taj objekat. Na primer, da bi se promenila veličina fonta određenog teksta, potrebno je najpre selektovati tekst, pa izvršiti njegovu promenu u panelu osobina. Takođe je moguće promeniti osobine nekoliko objekata istovremeno ako se oni najpre selektuju, a zatim se otvorи odgovarajući panel. Ovaj će postupak biti objašnjen u okviru sledećeg zadatka.

Konačno, ako ništa nije selektovano, ipak je moguće vršiti promene u panelu osobina. Iako se čini da ovaj postupak nema nikakvog efekta, na ovaj način se specificira šta će se desiti narednog puta kada dizajner kreira objekat. Na primer, ako izaberete alat tekst i (pre nego što počnete da kucate tekst) izmenite font u panelu osobina, tekst koji se nakon toga kuca javlja se u novodefinisanom fontu.

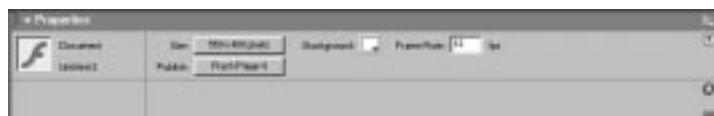
Zadatak: Korišćenje panela osobina za ispitivanje i menjanje boje ispune

U okviru ovog zadatka biće prikazano kako se koristi panel osobina za ispitivanje i promenu boje ispune. Potrebno je pratiti sledeće korake:

1. Kreirajte novi fajl (File, New). Proverite da li je panel osobina otvoren. Njegova standardno podešena lokacija je ispod pozornice. Ako se ovaj panel ne vidi, potrebno je selektovati meni Window, pa Properties. Na kraju je potrebno povećati panel na njegovu punu veličinu klikom mišem na malu strelicu, koja se nalazi u donjem desnom uglu panela (kao što se vidi na slici 1.10).

Slika 1.10

Kliknite strelicu za povećanje/smanjenje da se panel osobina potpuno otvori (kao što je prikazano).



Povećanje/smanjenje strelica

2. Pogledajte panel osobina i utvrđite tip informacija koje se nalaze na listi (Size - veličina, Background - pozadina, itd). Svrha ovog pregleda je da se vidi kako će se promeniti panel osobina.

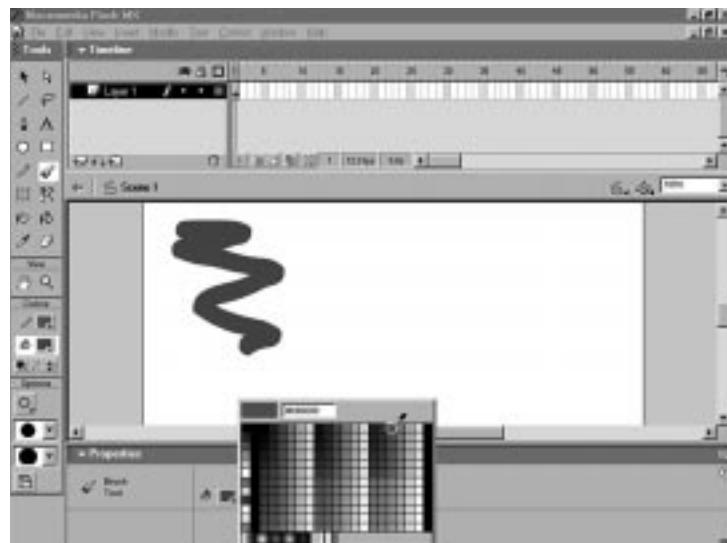


Čas I.

3. Selektujte alat četkica (brush) jednim klikom mišem na panel alata (ako panel alata nije dostupan, potrebno ga je najpre aktivirati njegovim selektovanjem iz menija Windows). Sada je važno primetiti da se jednostavnim izborom alata četkica panel osobina promenio. Sada se može obojiti proizvoljna linija na pozornici.
4. Pre nego što nastavite crtanje, selektujte drugu boju ispune iz uzoraka boja na panelu osobina. Klikom na listu pojavljuju se uzorci boja i jedna od njih se bira (kao na slici 1.11). Na ovaj način se određuje kojom će se bojom bojiti objekti.

Slika 1.11

Pre nego što se nova površina oboji, može se izabrati nova boja.



5. Nacrtajte još jednu proizvoljnu liniju (novom bojom) na praznom delu pozornice. Sada selektujte alat strelica (klikom na crnu strelicu u gornjem levom uglu panela alata, ili jednostavnim pritiskanjem tastera v).
6. Selektujte prvu proizvoljnu liniju jednim klikom mišem na nju. Primetićete da se panel osobina ponovo menja. Sada se pojavljuju dodatne informacije o obliku, koordinatama i veličini. Dok je linija selektovana, može se njena boja promeniti izborom novog uzorka boje iz panela osobina i njegovim selektovanjem. Potrebno je naglasiti da se prozor sa uzorcima boja koji preko sebe ima prevučenu crvenu liniju odnosi na oblike koji su nacrtani alatom olovka.



Novi termin

Koordinatni sistem u svim multimedijskim alatima (uključujući Flash) odnosi se na lokacije po pikselima na X (horizontalnoj) i Y (vertikalnoj) osi. Gornji levi ugao na ekranu (ili pozornici) smatra se tačkom $0x,0y$. Pomeranjem nadesno X koordinata raste; na primer, 100 piksela nadesno tačna lokacija tačke određena je koordinatama $100x,0y$. Pomeranjem nadole Y koordinata raste, pa donji levi ugao na ekranu koji ima rezoluciju $800x600$ tačaka ima koordinate $0x,600y$. Potrebno je naglasiti da Y koordinata raste sa kretanjem nadole (a negore, kao što bi se moglo pretpostaviti). Veoma je interesantan sledeći primer u kome se lokacija objekta postavlja, recimo, na $-1000x$. U ovom slučaju objekat je pomeren sa ekrana 1.000 piksela nalevo.

7. Konačno, učinite da obe proizvoljne linije imaju istu boju. Kada se uverite da je jedna proizvoljna linija selektovana, kliknite proraz za uzorce boja za ispunu i oslobođite taster miša. Zatim, dok cursor izgleda kao kapljica, kliknite drugu prizvoljnu liniju da biste uzorkovali njenu boju. Ovo je jedan kratak primer kako se cursor menja da bi pokazao dizajneru šta će se desiti kada se klikne mišem.

Panel osobina se uvek ažurira da bi pokazao dizajneru osobine objekta koji je selektovan, ili osobine alata koji je trenutno selektovan. Na nekim tekst opcijama ovaj će koncept biti bolje objašnjen.

Ispitivanje tekst opcija

Flashu MX dodate su neke veoma moćne tekst opcije. U nekom novom fajlu, ili u fajlu korišćenom u prethodnom primeru selektujte alat tekst, kliknite pozornicu i otkucajte nekoliko reči. Zatim, kliknite alat strelica kada ste završili kucanje. Iz panela osobina može se selektovati različiti font, promeniti veličina fonta, promeniti njegova boja - sve u svemu, može se upravljati tekstrom na mnogo uobičajenih načina. Pored toga, Format taster na panelu osobina uključuje dodatne opcije koje su vezane za podešavanje margina. Ove će opcije detaljnije biti objašnjene na sledećem času.

Organizovanje panela u grupe

Na osnovu ovih dosadašnjih uvodnih napomena, jasno je da su raznovrsni paneli raštrkani svuda po ekranu. Dizajneru je data potpuna sloboda na koji će način organizovati svoje panele. Oni se mogu postaviti na određeno mesto i pustiti da budu slobodni onako kako dizajneru odgovara. Ideja je da dizajner organizuje panele da najviše odgovaraju njegovom stilu rada. Najbolji način dobijanja ideje kako je sve moguće urediti panele je da pogledate odredene već urađene organizacije koje se mogu naći u meniju Window, Panel sets.



Čas I.



Napomena

Zavisno od veličine ekrana, dizajner može da zaključi da paneli smetaju da se sama pozornica dobro vidi. Jednostavnim pritiskom na taster Tab svi paneli će privremeno biti sakriveni (izuzev panela alata i tajmer panela). Ponovnim pritiskanjem tastera Tab oni će se ponovo pojaviti.

Uvek postoji mogućnost da se paneli organizuju po standardnom podešavanju selektovanjem menija Window, a zatim Panel sets, Default Layout. Такode је omogućено да dizajner snimi sopstveni raspored panela. Ovo se izvodi jednostavnim postavljanjem panela kako to dizajneru odgovara i zatim se selektuje meni Window, Save Panel Set. Nakon ovoga, pojaviće se prozor u kome treba dati ime ovom novom setovanju. Ime koje dizajner dodeli pojaviće se u meniju Window, Panel Sets.

Uređivanje panela može biti veoma naporan posao ako dizajner dobro ne poznaje osnove. Pošto oni funkcionišu na način koji nije sličan kompjuterskom standardu, sledeći rezime može dosta pomoći u dobijanju na brzini, a njegova suština predstavljena je na slici 1.12.

Svaki panel ima options menu - meni opcija na gornjem desnom uglu naslovne linije. Dodatne opcije vezane za svaki panel ponaosob mogu se naći u ovom meniju.

Slika 1.12



Za organizovanje panela potrebno je znati da se svaki panel može minimizirati, ili uvećati klikom na sivu naslovnu liniju, odmah pored strelice za povećavanje i smanjivanje. Kada je panel slobodan, on se stvarno može minimizirati dvostrukim klikom na gornju naslovnu liniju. Kada je vezan sa ostalim panelima, njegovo maksimiziranje prouzrokuje da se drugi paneli pomere. Svako minimiziranje u ovom slučaju izaziva da drugi paneli popunjavaju ovaj ekstra prostor.



Kada je panel slobodan (tj. nije vezan sa drugim), njegovo minimiziranje izaziva pojavu samo sive naslovne linije sa dodatnom naslovnom linijom, koja služi da se ovaj panel pomera po ekranu.

Da bi se panel oslobođio, mora se pokazivač gripa (vertikalni set tačaka na krajnjoj levoj strani sive naslovne linije) povući mišem. Panel se mora pomerati povlačenjem ovog gripa mišem da bi se on oslobođio, ili vezao sa drugim panelima. Tokom povlačenja ovog panela, dobija se prethodni prikaz sa kojim će se drugim panelima povezati kada se pusti. Dva slobodna panela mogu se takođe vezati da predstavljaju grupu. Svi slobodni paneli imaju gornju naslovnu liniju, pomoću koje se oni mogu mišem pomerati preko ekrana. Pomeranjem panela *na taj* način isključuje se mogućnost međusobnog vezivanja panela. Ova naslovna linija ima na sebi dodatni taster, pomoću koga se zatvara ovaj panel.

Konačno, dolazi panel za mešanje boja (color mixer), koji je sličan panelu osobina i koji ima strelicu za povećanje/smanjenje u donjem desnom uglu (njom se otkrivaju dodatni detalji). Ukoliko dizajneru nije posebno zauzet prostor na ekranu, ovaj panel treba da bude uvećan (kao što je to urađeno ranije kod panela osobina).

Za savladavanje upotrebe panela potrebno je nešto vremena, ali se isplati utrošti ga i malo se poigrati njima. Rezultat ove vežbe je da dizajner panele može organizovati onako kako to njemu najviše odgovara.

Biblioteka

Biblioteka je najbolje opremljeno mesto za sve medijske elemente koji se koriste u Flash fajlovima. Postoji mnogo opravdanih razloga zašto svaki dizajner voli biblioteku, koji su detaljno razmatrani na Času 5, "Korišćenje biblioteke za brže kreiranje animacije". Mediji koji su smešteni u biblioteci mogu se koristiti više puta u fajlu koji dizajner radi i, nezavisno od toga koliko puta dizajner koristi ove medije, oni ne utiču značajno na povećanje samog fajla koji se kreira. Na primer, ako dizajner u biblioteci postavi crtež oblaka, on može da postavi 100 kopija na pozornicu (kreirajući nebo puno oblaka), ali u samom Flash fajlu koji se formira postoji samo jedan fajl koji sadrži taj oblak. Korišćenje biblioteke predstavlja jedan od načina da se Flash fajlovi održavaju veoma mali.

U praksi se biblioteka koristi na dva osnovna načina: za editovanje i za održavanje (ili pristup) sadržaju biblioteke. Ponekad je potrebno da dizajner edituje sadržaj elemenata biblioteke (koji se nazivaju i simboli), pa se tako u ovom slučaju biblioteka koristi za editovanje svog sadržaja. Osim toga, dizajner ponekad pristupa bibliotecu da bi jednostavno izvršio organizaciju njenog sadržaja, ili da bi određene kopije simbola iz biblioteke prevukao u film koji kreira. U ovakvim slučajevima dizajner praktično održava biblioteku (nasuprot editovanju njenog sadržaja).



Čas 1.

Novi termin

Simbol je ime za bilo koji prikaz koji dizajner kreira i smešta ga među fajlove biblioteke (obično je to neki vizuelni prikaz, kao, na primer, neki grafički oblik). Iako postoji različiti tipovi simbola, ideja je da se određeni simbol nakon kreiranja stornira u biblioteku. Nakon smeštanja u biblioteku, ovaj se simbol može koristiti nekoliko puta kroz filmsku animaciju, a da njegova višestruka upotreba ne prouzrokuje značajno povećanje samog fajla koji se kreira.

Novi termin

Instanca (slika iz biblioteke) predstavlja kopiju simbola koji se koristi u filmu koji dizajner kreira. Uvek kada se iz biblioteke na pozornicu prenese neki simbol, kreira se nova kopija slike iz biblioteke (instance). U suštini, ova slika ne predstavlja kopiju u bukvalnom smislu te reči; ona, u suštini, predstavlja samo odraz jedne originalne slike u biblioteci, pa, stoga, ne utiče značajno na veličinu fajla koji se kreira. Simbol treba shvatiti kao jedan negativ na filmu, a svako njegovo štampanje kao još jednu kopiju (instances). Kao što je to slučaj kod štampanja fotografija od negativa, kopije simbola iz biblioteke mogu da variraju (na primer, u svojoj veličini).

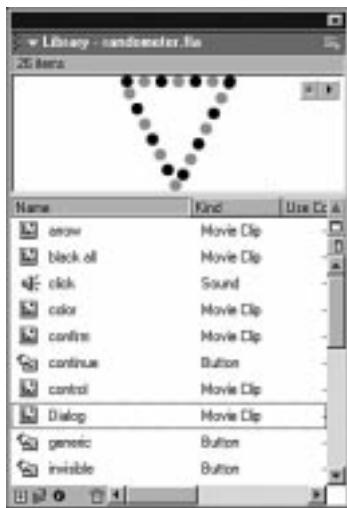
Biblioteka se ponaša kao i svaki drugi panel. Njoj se pristupa iz menija Window, Library (ili pritiskanjem tastera CTRL+L). Potrebno je napomenuti da se slike simbola u biblioteci prikazuju na način kako je predstavljeno na slici 1.13. Lista simbola može se urediti po imenu, datumu modifikovanja, vrsti i na druge poznate načine sortiranja fajlova na računaru. Kada je jedna linija liste selektovana, tj. jedno ime simbola iz biblioteke, prikazuje se preview - mala slika određenog simbola koji se može menjati pomoću menija opcije biblioteke (Library's Options). Opcije promena imena (rename), osobine (properties) i pomeranje (move) spadaju u kategoriju održavanje (maintaining) biblioteke. Za korišćenje simbola u animaciji potrebno je simbol sa liste iz biblioteke jednostavno preneti mišem na pozornicu. Konačno (što ne treba odmah probati), sadržaj simbola može se editovati na sledeća dva načina: izborom editovanje (Edit) iz menija opcija (options menu), ili dvostrukim klikom na simbol u prozoru biblioteke (ako se dva puta klikne ime simbola sa liste biblioteke, edituje se samo njegovo ime). Ove napomene se odnose samo na upoznavanje biblioteke, dok je njen detaljan opis dat počevši od Časa 5.

Upoznavanje okoline

Kao što je napomenuto, u Flashu je veoma važan koncept razumevanja gde se dizajner nalazi u svakom trenutku. Na primer, ako dizajner misli da se trenutno nalazi u biblioteci i da edituje sadržaj simbola, najbolje je da se nada da je stvarno tamo. Ponekad može doći do zabune; iako je uvek moguće otkriti gde se tačno nalazite u Flashu, zaključak može biti pogrešan. Najbolji način za određivanje trenutne pozicije je njenično čitanje na adresnoj liniji.

**Slika 1.13**

Tipična biblioteka sadrži veliki broj različitih simbola. Ona omogućava pristup svim medijima i alatima za upravljanje sortiranjem, brisanjem i promenom imena različitih simbola.

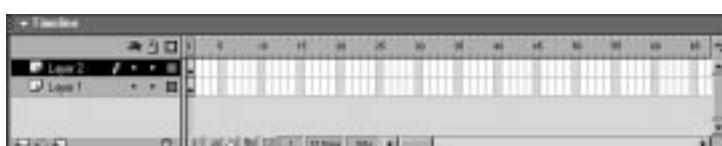


Trenutni sloj

Postoji samo jedan glavni tajmer panel, a ranije je prikazano kako je moguće imati više slojeva u okviru ovog panela. Da bi se bliže objasnio ovaj slučaj, potrebno je kreirati novi fajl, pa insertovati novi sloj izborom menija Insert, Layer. Veoma je važno shvatiti da je u jednom trenutku moguće raditi samo u jednom sloju. Ako dizajner crta, ili kopira određeni grafički prikaz, taj prikaz će biti dodat trenutno aktivnom sloju. Na trenutno aktivnom sloju se nalazi ikona olovka, kao što je pokazano na slici 1.14. Jednim klikom mišem na drugi sloj on postaje aktivan (ovde je potrebno napomenuti da se alat olovka pojavljuje na novoselektovanom sloju). Veoma je važno uvek pratiti koji se sloj trenutno edituje. Ako je, pak, sloj koji je trenutno aktivan zaključan, na njega se ne može uticati.

Slika 1.14

Ne samo da je trenutni sloj naglašen bojom (crnom), već se na njemu pojavljuje i ikona olovka, koja ukazuje da je to trenutno aktivni sloj i da se na njegovoj površini pojavljuje sve što se crta, ili kopira.





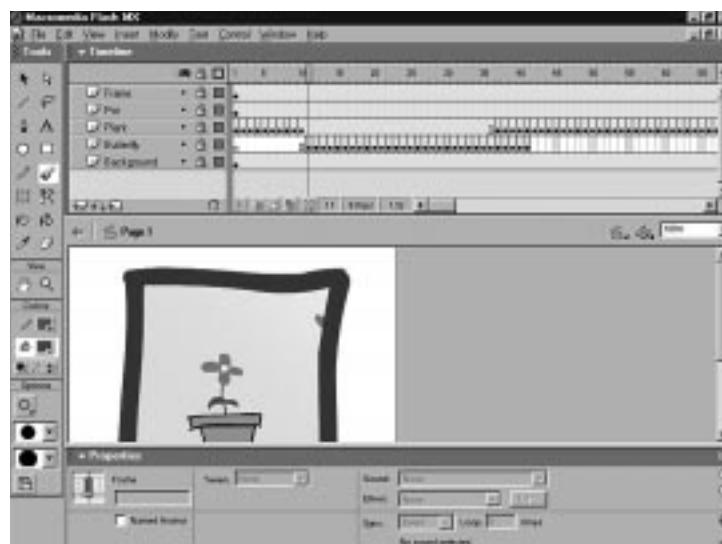
Čas 1.

Trenutni frejm

U tajmer panelu crveni marker označava koji je frejm trenutno prikazan (slika 1.15). Ovaj crveni marker označava trenutni frejm, a može se nalaziti samo na jednom frejmu u određenom vremenskom trenutku - on predstavlja frejm koji se trenutno edituje. U prvom trenutku crveni marker frejma ne može se pomeriti sa prvog frejma, osim ako fajl koji se kreira nema više frejmova. U kasnijim primerima biće pokazano kako se kreiraju novi frejmovi, dok je ovde važno naglasiti da crveni marker ukazuje koji je frejm trenutno aktivan. Da bi ovo dizajneru bilo jasnije, može da zamisli vremensku mašinu, kojom je moguće posetiti bilo koji vremenski momenat (samo jedan u određenom vremenskom trenutku).

Slika 1.15

Crveni marker trenutnog frejma (na slici frejm 11) može se pojaviti samo na jednom frejmu u jednom vremenskom trenutku. Veoma je važno u svakom trenutku znati где je marker trenutnog frejma.



Trenutna scena i trenutni simbol

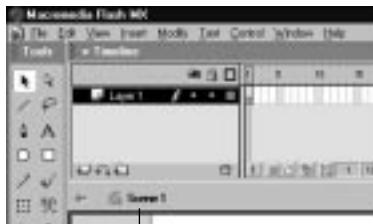
Daleko najkomplikovaniji koncept za nove dizajnere u Flashu je da je moguće formirati više tajmer panela istovremeno. Veliki, ili kompleksni filmovi mogu se podeliti u više scena. Ovaj se koncept scena može shvatiti kao sistem poglavljja u jednom romanu. U okviru samog Flasha uvek postoji samo jedan tajmer (kao da roman ima jednu kontinuelnu priču), ali, kada dizajner fajl podeli na scene, njima se može pristupati individualno. Ovaj pristup je veoma koristan, jer se lako mogu promeniti redosled, ili sekвенце jedne scene. Bez daljeg upuštanja u detalje, trenutno je važno naglasiti da dizajner treba da vodi računa koju scenu trenutno edituje, ili na kojoj sceni trenutno radi. Ime trenutne scene uvek je ispisano ispod pozornice. Ova se linija može



nazvati i adresna linija. Standardno podešeno ime scene je scena 1 (Scene 1); ona se vidi odmah pored ikonice koja pokazuje klapu filma (slika 1.16).

Slika 1.16

Iznad gornjeg levog ugla pozornice obično se vidi ime trenutne scene. Ikona klapa filma ukazuje da je to ime scene.

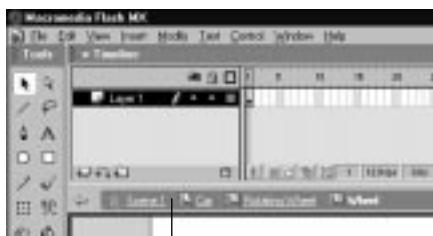


Ime scene i ikona klapa filma

Adresna linija često uključuje više informacija nego što je prikazano na slici 1.16. Kao što će biti pokazano na Času 4, kada počnete da crtate, grafike se mogu grupisati unutar druge grafike. Na Času 5 videćete da se jedan simbol može smestiti unutar drugog. Kada se kliknu mišem dva puta grupa grafika, ili simbol da biste ga editovali, sve ostalo na pozornici postaje mutno (što indicira da se trenutno ne može editovati). Najbolji način da se tačno utvrdi koja se grafika trenutno edituje je pogledati adresnu liniju. Na njoj se može videti "Scenes 1: Group" (kao što je pokazano na slici 1.17). Ova poruka označava da se dizajner nalazi u grupi koja se nalazi u okviru scene 1. Ovo ne zvuči baš lepo, zar ne? Ovo, u stvari, i nije tako "strašno", zato što je adresna linija veoma jasna, ali je zapamtite da je uvek treba pogledati.

Slika 1.17

Ovde linija adrese ukazuje da se dizajner trenutno nalazi u grupi koja je sama unutar scene 1.



Adresna linija

Navigacija pomoću adresne linije

Na osnovu prethodnog izlaganja, može se zaključiti da se na osnovu adresne linije može uvek zaključiti gde se nalazite. Pitanje je kako ste došli na ovo mesto, ili kako da izadete odavde. Navigacija kroz fajl u Flashu je veoma jednostavna (zato je možda i tako lako da se neko izgubi). Ovde je prikazano nekoliko načina kretanja po fajlu.

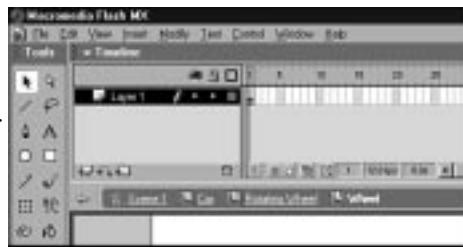


Čas I.

Adresna linija sadrži hijerarhiju trenutne lokacije i predstavlja sredstvo za navigaciju. Adresna linija može se kliknuti mišem. Ako se, na primer, dizajner nalazi unutar simbola koji je na sceni 1, na adresnoj liniji piše "Scene 1:Symbol Name". Jednostavnim klikom mišem na "Scene 1" vrši se povratak na samu scenu (slika 1.18). U svakom trenutku kada se vidi adresna linija, pomoću nje se može vršiti navigacija kroz hijerarhiju. Odavde je potrebno zapamtiti da adresna linija obezbeđuje informacije i da se do njih može doći jednostavnim klikom mišem.

Slika 1.18

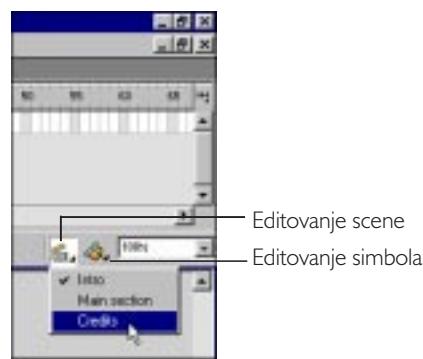
Adresna linija pruža više od same informacije - dizajner može klikom miša na strelicu da ode pravo na ime koje je u listi. Na ovom primeru može se videti da se klikom na "Scene 1" dizajner vraća na sam početak.



Konačno, potrebno je pomenuti dva menija, prikazana na slici 1.19, koji se nalaze skroz desno od adresne linije: Edit Scene (editovanje scene) i Edit symbol (editovanje simbola). Iz ova dva menija može se preći na bilo koju scenu, ili simbol u filmu koji se kreira. Naravno, ako nema simbola i postoji samo jedna scena, korišćenje ovih menija i nije posebno interesantno.

Slika 1.19

Meniji editovanje scene (edit scene) i editovanje simbola (edit symbols) uvek su dostupni na gornjem desnom uglu pozornice. Oni predstavljaju najpouzdaniji način da se koordinira sa drugim scenama i simbolima.





Ipak, dok fajl koji se kreira postaje veći, ovi meniji postaju sve značajniji, jer obezbeđuju veoma brz način kretanja kroz fajl. Ako želite, možete otvoriti jedan od fajlova iz tutoriala (unutar fascikle Tutorials, koja se dobija instalacijom Flasha). Postoji još mnogo načina kretanja kroz Flash fajl, koji će biti objašnjeni u daljem tekstu. Za sada, dovoljno je poznavati kako je moguće kretati se kroz fajl na pomenute načine i pratiti informacije koje Flash pruža o tome gde se korisnik trenutno nalazi.

Osobine dokumenata

Nekoliko dalekosežnih podešavanja u okviru kreiranja proizvoljnog filma potrebno je izvršiti na samom početku rada. Većina njih nalazi se u okviru za dijalog osobine dokumenta (Document properties), koji je prikazan na slici 1.20, a do koga se može doći iz menija modifikovanje, meni dokumenta (Modify, Document menu), ili dvostrukim klikom mišem na dno tajmer panela (gde se vidi oznaka "12.0 fps"). Posle pristupa okviru za dijalog osobine dokumenta moguće je eksperimentisati sa nekoliko podešavanja (potrebno je naglasiti da se većina ovih podešavanja pojavljuje i u panelu osobina, koji se pojavljuje kada se klikne pozornica, ili deselektovanjem svih objekata).

Slika 1.20
Okvir za dijalog osobine dokumenta (document properties) obezbeđuje veliki broj opštih podešavanja koje treba odrediti pre početka svakog projekta.



Najpre je potrebno uveriti se da je jedinica lenjira podešena na piksele. Ovo je standardna jedinica za multimedije i web stranice. Veoma je važno podesiti lenjir na piksele, zato što to utiče na nekoliko drugih okvira za dijalog panela (uljučujući prethodno pomenuti Info panel). Pored boje pozadine (background color), vidi se beli kvadratić - kada se klikne, dobijaju se uzorci boja pozadine pozornice i klikom mišem na neku od njih pozadina se menja. Ovo nije tako korisno kako što Vi možda mislite, jer u trenutku kada se film postavlja na Web može se promeniti boja pozadine i time će se poništiti prethodno podešavanje. Dizajner može u bilo kom trenutku promeniti boju pozadine. Siva boja obično više odgovara očima, dok crna, na primer, pomaže u selektovanju belih grafika. Ovu je boju moguće menjati u zavisnosti kako i kada to dizajneru odgovara, jer se osnovno podešavanje uvek može vratiti, a ove promene utiču jedino na boju pozornice kada se ona edituje.



Čas 1.

Dve druge osobine dokumenta je važno podesiti tokom početne faze izrade projekta: brzinu pojavljivanja frejmova (frame rates) i dimenzije. Brzina pojavljivanja frejmova u Flashu *definiše* koliko se frejmova u jednoj sekundi prikazuje tokom animacije. Kod nekih korisnika koji imaju sporije računare može doći do toga da se neki određeni broj frejmova ne može prikazati u jednoj sekundi.

Tokom izvršavanja Flash animacije, ne dolazi do veće brzine od specifirane, ali, ako računar ne može da prikaže specificirani broj frejmova, obično dolazi do prekida rada računara. Dimenzionisanje je jedino važno pri definisanju odnosa širine i visine pozornice, što je ranije razmatrano.

Oblik pozornice mora se definisati unapred (obrnuti redosled nije dozvoljen). Mogu se izabratи takozvani široki ekran (cinemascope), ili kvadratni oblik. Takođe je moguće izabratи vertikalni pravougaonik ako dizajner komandnu liniju formira na levoj strani web stranice. Oblik pozornice treba razmotritи na samom početku kreiranja fajla, zato što on utiče na pozicioniranje grafika, a promena oblika kasnije dovodi do velikog posla u repozicioniranju.

Dizajneri često mešaju brzinu pojavljivanja frejmova sa samom brzinom, koja je više vizuelni efekat. Animatori mogu da koriste trikove pri pojavljivanju nekih objekata, tako da izgleda da se oni brzo kreću, a da se, pri tom, koristi veoma mali broj frejmova. Na primer, ako se na levoj strani ekrana pojavi slika auta, pa u deliću sekunde istu sliku prikažete na desnoj strani ekrana, dobija se utisak da se auto kreće veoma brzo. Ipak, ovakav trik zahteva samo dva frejma i brzinu od četiri frejma u sekundi, što znači da se auto pojavljuje na desnoj strani posle samo jedne četvrtine sekunde. Brzina pojavljivanja frejmova kontroliše vizuelnu rezoluciju, odnosno na koliko je delova svaka sekunda podeljena. Četiri frejma u sekundi može delovati kratko, a znači da se svaka promena pojavljuje četiri puta u sekundi. Ipak 30 frejmova u sekundi (što je ekvivalentno brzini pojavljivanja frejmova na televiziji) je tako fini inkrement da čovek ne primećuje korake između diskretnih frejmova (iako, se naravno, frejmovi prikazuju jedan po jedan). Takođe je potrebno napomenuti da se auto preko ekrana može pomeriti za jednu četvrtinu sekunde i korišćenjem brzine od 60 frejmova u sekundi, za šta je potrebno definisati 15 frejmova. Ova oblast će biti detaljno objašnjena na časovima 7 i 21.

Tipovi fajlova

Jasno je da je najčešća upotreba Flasha za kreiranje interaktivnih animacija za Web. Proučavanje svih tipova fajlova može trenutno biti zbumujuće. Minimalno je potrebno razumeti tri tipa fajlova: izvorne .fla fajlove, fajlove za eksportovanje .swf i HTML fajlove (.htm, ili .html).



Izvorni .fla fajlovi

Jedan od dva glavna tipa fajlova u Flashu je izvorni Flash film, koji dizajner snima tokom rada. On koristi ekstenziju fajla .fla. Dizajner može otvoriti i editovati svaki .fla fajl u Flashu. Ovaj fajl predstavlja izvorni fajl. Sa izvornim fajлом .fla uvek se mogu ponovo kreirati drugi tipovi fajlova, ali on se ne može ni iz čega ponovo kreirati (osim, naravno, radom iznova).

Kada se fajlovi dele sa drugim radnicima koji treba da edituju izvorni fajl, daje se .fla fajl. Svako pomoću Flasha MX (za Mac, ili Windows) može da otvorи и edituje .fla fajl koji dizajner kreira. Osim toga, taj fajl se može postaviti na web stranicu da bi ga i drugi ljudi videli.

Fajlovi .swf za eksportovanje

Kada dizajner završi editovanje izvornog fajla i spreman je za distribuciju kreirane animacije, jednostavno se eksportuje .swf "FlashPlayer" fajl. Fajl .swf može videti svako ko ima Internet pretraživač i nadgradnju FlashPlayer. Korisnik (odnosno, publika) može da edituje .swf fajl, ali, nakon toga, može samo da ga gleda.

Proces kreiranja novog .swf fajla je veoma jednostavan. Najpre je potrebno otvoriti .fla fajl, pa selektovati meni File, ExportMovie i, nakon toga, specificirati ime i lokaciju .swf fajla. Iako ovde treba objasniti još mnogo detalja, važno je razumeti da eksportovanje uključuje kreiranje novog fajla (.swf), dok fajl .fla ostaje nedirnut. Ovaj postupak je sličan naredbama Save As, ili Save a Copy As (snimiti kao..., ili snimiti kopiju kao...), koje se mogu naći u drugim softverima (slika 1.21). Šta god da radite, uvek sačuvajte kopiju Vašeg .fla fajla. Na osnovu nje se uvek može kreirati više .swf fajlova, ili se ona može editovati i, zatim, kreirati neki drugi .swf fajlovi.

Slika 1.21

Okvir za dijalog za eksportovanje filmova omogućava dizajneru da odredi koji će tip fajla eksportovati (najčešće je to .swf Flash player fajl).





Čas I.



Upozorenje

Jedino što ovde treba da razumete odnosi se na rad u timskom okruženju, ili pri planiranju da razmenjujete .fla fajlove na različitim računarima. Svakom .fla fajlu može se pristupiti sa svacijeg računara na kome je instaliran Flash (na Macintosh računarima potrebno je otvoriti Flash, pa selektovati File, Open, a na Windows PC računarima potrebno je uveriti se da je fajl nazvan sa ekstenzijom .fla).

Ipak, postoji jedna mala "kvačica": font izabran za tekst u nekom .fla fajlu mora biti instaliran na računaru na kome se planira kreiranje .swf fajla. Iz ovog ne sledi zaključak da .fla fajl ne može da se razmeni sa osobom koja nema instaliran određeni font, već da dizajner na tom računaru ne može da edituje tekst i ne može da kreira .swf fajl. U stvari, ovom prilikom dizajneru se nudi da zameni font. Svaki put kada otvorite fajl .fla koji sadrži font koji nemate instaliran, softver automatski pruža mogućnost mapiranja fontova. Na ovaj način se može izabrati alternativni font za upotrebu.

Ovakve se situacije mogu izbeći ispravnim instaliranjem fontova na svim računarima između kojih se vrši razmena, ili jednostavnim kreiranjem .swf fajla na odgovarajućem računaru.

HTML fajlovi u okviru kojih se nalaze .swf fajlovi

Ako imate bilo kakvo iskustvo u kreiranju HTML stranica, osnovni proces postavljanja.swf fajlova na web stranicu trebalo bi za Vas da bude veoma jednostavan. Ako nemate iskustva sa HTML-om, ovde ćete nešto kratko naučiti o HTML stranicama, ali to i nije neophodno. Ukratko, kada posećujete neku web stranicu, Vi, u stvari, ne idete nikud. Tom prilikom Vaš softver pretraživač preuzima tekst fajl (obično sa .htm, ili .html ekstenzijom) i privremeno ga smešta na Vaš hard disk. Ovaj HTML fajl ne sadrži samo reči koje vidite na web stranici, već i dodatne informacije, uključujući veličinu i tip fonta.

Kao dodatak, HTML fajl sadrži detalje o svim slikama koje korisnik treba da vidi na web stranici, tj. detalje (na primer, ime fajla sa slikom i gde ga treba privremeno učitati na hard disk da bi se mogao videti). Postavljanje FlashPlayer fajla (.swf) na web stranicu je podjednako jednostavno kao postavljanje slike na web stranici. Nekoliko dodatnih detalja (pored imena fajla sa ekstenzijom .swf) treba uključiti, kao što su boja pozadine, da li želite da se film neprekidno prikazuje (ponovo po njegovom završetku) i neka druga interesantna podešavanja koja su jedinstvena za Flash.



Slika 1.22

Iz okvira za dijalog za podešavanje izdanja (publish settings) mogu se odrediti svi formati fajlova koji će biti distribuirani.

Dodatno, parametri za svaki fajl mogu biti određeni pomoću tabova koji se pojavljaju samo za tipove fajlova koje dizajner odredi.



Zaključak

Na ovom času predstavljene su osnove, bez stvarnog kreiranja i završetka konkretnog rada. Nemojte zbog ovoga brinuti, jer ćete već na sledećem času “uprljati ruke”. Informacije koje ste dobili treba da budu korisne u Vašem daljem radu sa Flashom.

Ovde je prikazan glavni radni prostor Flasha, uključujući pozornicu, tajmer panel i panel alata. Naučili ste kako da promenite veličinu pozornice (pomoću osobina dokumenta) i kako da zumirate (uvećate) prikaz na ekranu (kroz zum kontrolu). Predstavljen je panel alata (Tools panel), koji ćemo koristiti već na sledećem času, i kako panel osobina (Properties panel) omogućava modifikovanje grafike na ekranu. Iako se sa tajmer panelom nije mnogo radilo, naglašeno je da treba posebno obratiti pažnju na uputstva, kao što su crveni marker trenutnog frejma i ikona olovke koja ukazuje na trenutno aktivan sloj.

Predstavljeni su adresna linija i drugi alati za navigaciju kojom se tačno utvrđuje trenutna lokacija u bilo kom trenutku. Adresna linija u gornjem levom uglu uvek pokazuje tačno gde se nalazite. Takođe su prikazana dva menija u gornjem desnom uglu, koji omogućavaju prelazak na duge scene i simbole (ukoliko ih ima u Vašoj animaciji).

Konačno, predstavljeni su formati fajlova koje možete kreirati. Veoma je važno razumeti koji se fajlovi kreiraju. Tokom rada kreiraćete mnogo fajlova, pa treba dobro organizovati fajlove i fascikle da biste mogli lako da ih pratite. Stara izreka upozorava da je “kus” sve što je brzo. To je posebno tačno kada imate veliki broj fajlova koje pratite. Radite polako, pratite kako se Flash adresna linija menja i zabavljajte se.



Čas I.

Pitanja i odgovori

- P** Kada držim taster space (da bi se pojavio alat ruka) i pokušam da pomerim pogled na ekran nalevo, ili gore, ne mogu da pređem na levu, ili gornju stranu scene. Zašto?
- O** Najverovatnije meni View, Work Area nije selektovan (on je selektovan kada pored njega postoji potvrđni znak). Sada, kada je ova opcija setovana, dizajner može da vidi izvan pozornice (preporučujemo da se ovo setovanje ostavi kao standardno podešavanje).
- P** Dok sam istraživao neke gotove fajlove iz fascikle Samples, koja je instalirana zajedno sa Flashom MX, našao sam scenu sa imenom (ikona klapa) koja služi za povratak u glavni panel tajmer. Zbog nečega je ova scena nestala sa adresne linije. Kako da se vratim nazad u glavni tajmer panel?
- O** Adresna linija sadrži, obično, put gde trenutno radite, nezavisno od činjenice koliko nivoa duboko ste otišli. Ipak, ako editujete jedan simbol, pa drugi, može se desiti da Scena 1 ne ostane u adresnoj liniji. U ovom slučaju videćete samo ime simbola u adresnoj liniji (ovo je korisna informacija, jer govori gde se nalazite; ipak, ona ne pruža mogućnost lakog prelaska nazad na Scenu 1, do koje se normalno dolazi jednostavnim klikom mišem na adresnu liniju). Za ove situacije jednostavno koristite taster za meni editovanje scene (Edit Scene) desno od adresne linije.

Radionica

Kviz pitanja i odgovori dizajnirani su radi provere Vašeg znanja o onome što ste učili na ovom času.

Kviz

1. Kako se otvara i edituje .swf fajl?
 - A. On se ne može editovati ako nemate backup .fla fajla.
 - B. Jednostavnim korišćenjem menija File, Open.
 - C. Ovaj fajl se može importovati iz menija File, Import.
2. Kako se može kreirati animacija za koju se čini da se odvija veoma brzo?
 - A. Podešavanjem brzine pojavljivanja frejmova iz okvira za dijalog osobine filma (Movie Properties) na 120
 - B. Zavaravanjem korisnika korišćenjem starih tehnika animacije
 - C. Puštanjem filma na najbržem kompjuteru koji nađete



3. Koja je standardna jedinica za web stranice i multimediju?
 - A. Inči
 - B. Santimetri
 - C. Pikseli

Odgovori na kviz pitanja

1. A. Generalno, ne možete uraditi ništa više od gledanja .swf fajla. Doduše, fajl .swf može se importovati. Ipak, i ova opcija ne može da funkcioniše (kada prvi put eksportujete .swf fajl, specificirate zaštitu od importovanja u meniju Publish Settings Flash oznaku). Kada se importuje .swf fajl, importuju se, u stvari, samo sekvence frejmova (koje nisu interaktivne), pa je ovo importovanje, obično, nekorisno.
2. B. Ako se brzina pojavljivanja frejmova podesi na 120 fps (frejmova po sekundi), šansa da Flash radi tako brzo je veoma mala (zavisno od računara). Mada odgovor pod A nije potpuno netačan, korišćenje starih trikova animacije (koji su detaljno objašnjeni na časovima 7 i 21) predstavlja najbolje rešenje. Nešto ne mora stvarno da se kreće brzo da bi se činilo da se kreće brzo.
3. C. Ovde nema opcija. Standardna jedinica je piksel.

