

Korišćenje teksta u Flashu

U OVOM POGLAVLJU NEĆETE SAMO NAUČITI KAKO DA UBACITE I ANIMIRATE TEKST U SVOJIM FLASH PRODUKCIJAMA, NEGO ĆETE UPOZNATI I DVE NOVE OPCIJE - POLJA ZA UNOS TEKSTA I SMEŠTANJE DEVICE FONTOVA.

FLASH OMOGUĆAVA DA URADITE MNOGO VIŠE SA TEKSTOM (ILI BAR NA JEDNOSTAVNIJI NAČIN) NEGOTOTOČINI HTML. ZAOFFLINE OBLIKE PRODUKCIJE USMERENE NAPSISTEME SA POZNATIM FONT INSTALACIJAMA FLASH MOŽE DA KORISTI BILO KOJE PostSCRIPT 1, TRUETYPE, ILI BITMAPIRANE FONTOVE ZA WEB PRODUKCIJE. FLASH NUDI TRI NOVE VRSTE TEKSTA (FONTOVA), KOJI SUDIZAJNIRANI TAKODA ODGOVARAJU SVAKOM ČITAČU. ISTO TAKO, MOŽETE DA KORISTITE BILO KOJI FONT, AKO GA PRETVORITE U VEKTORSKE OKVIRNE LINIJE, TAKOŠTOĆETE DA GA RAŠČLANITE, ALI NA UŠTRB BRZINE I BAJTOVA. MEĐUTIM, VRLO RETKO ĆETE DA RAŠČLANJAVATE TEKST, JER ĆE VAS TO KOŠTATI PUNO BAJTOVA.

Kao što je slučaj sa svakim desktop publishing i ilustracionim softverom, možete precizno da postavite tekst bilo gde na stranici, tako da bude u preciznom odnosu sa drugim tekstom na toj stranici (skoro ni jedan HTML softver za editovanje nema tu mogućnost). Nije potrebno da pravite tabele i čelije da bi on bio na svom mestu. Možete, takođe, da skalirate, rotirate, nakrivite, ili obrnete tekst, a da ne morate prvo da ga pretvorite u okvir. Na kraju, možete da promenite boju, ili stil teksta u sredini rečenice, ili paragrafa.

Ako Flash sve ovo omogućava sa tekstrom, verovatno ćete prepostaviti da isto tako možete da kontrolišete uobičajene aspekte teksta: kerning (razmak između pojedinih slova), letter spacing (razmak između svih slova), margins (margini), justification (orientacija), line spacing (razmak između redova), alignment (postavljanje teksta), veličinu slova i stil. Naravno, dobro ste prepostavili.

Možete, takođe, da raščlanite slova u oblike i onda da korišćenjem alatki za editovanje u Flashu poboljšate slova, popunite ih gradijentima i fotografijama, ili promenite njihov oblik. Ova slova u obliku crteža možete da pretvorite i u simbole i da ih, potom, animirate pomoću Tweenova.

Razumevanje fontova

Uprkos naslovu, ovaj odeljak nije disertacija o prednostima PostScripta nasuprot TrueTypea, niti o estetici fonta Helvetica u poređenju sa Arialom. Ono što želimo da naučite je način rada sa fontovima u Flashu.

Flash može da iskoristi doslovno sve fontove koji su instalirani u jednom sistemu. Međutim, ako će Vaše produkcije biti prikazane na Webu, ili drugim sistemima, one će biti tačno prikazane samo ako sistem korisnika ima instalirane iste fontove. Ako sistem nema iste fontove, on će potražiti najbližu zamenu. Problem je u tome što zamena ne može da bude uvek dovoljno dobra.

Kao alternativu, Flash 4 sadrži poseban komplet od tri fonta, pod nazivom device fonts: _serif, _sans i _typewriter. Oni pomažu da računar korisnika pokuša da zameni najčešće korišćenu vrstu teksta koja odgovara fontu upotrebljenom u Vašoj produkciji. Tako će _typewriter biti uvek jedan oblik fonta Courier, _serif će biti Times, ili Times New Roman, a _sans će biti Helvetica, ili Arial. Uvek koristite ove fontove, osim ako imate jak razlog da uradite drugačije.

Postoji još jedna komplikacija koje morate da budete svesni: ne može svaki tekst koji podesite da bude izvezen kao film. Ne postoji dosledno pravilo koji tekst će da funkcioniše, ali postoji test: izaberite opciju View→Antialias text - ako tekst prikaže zupčaste ivice, ovaj font ne može da se izveze.

Kada treba da raščlanite tekst?

Ako treba da podesite tekst za veliki naslov, verovatno ćete hteti da se pojavi tačno kako ga postavite, bez obzira na čitač. U tom slučaju, možete da raščlanite tekst u oblik. Ali, budite svesni činjenice da su oblici, mada mnogo manji po veličini podataka od njima odgovarajućih bitmapiranih slika, ipak mnogo veći od teksta koji se već nalazi na računaru korisnika. To je razlog zašto treba da postavite najduži tekst u jedan od device fontova.

Raščlanjavate tekst samo u izuzetnim prilikama. Na primer, veliki naslov, ili logo neće zauzeti veliki procenat teksta na stranici, pa je u tim slučajevima potrebno raščlanjavanje teksta. Inače, ne

treba da raščlanjavate tekst u Flashu, osim ako nameravate da modifikujete tekst, ili da ga koristite u Shape Tweenu.

Osim što povećava veličinu fajla, raščlanjavanje otežava editovanje i eliminiše podatke za font sistem koji snima oblik fonta jednom za svaki karakter. Na primer, ako koristite 100 malih slova k u istom fontu, oblik će se snimiti samo jednom.

Mnogi animatori misle da raščlanjavanje ubrzava animaciju teksta. To nije tačno. Raščlanjen tekst će se brže prikazivati od neraščlanjenog, ali samo u autoring okruženju. Kada se ove animacije izvezu u SWF fajlove ne postoji razlika u brzini prikazivanja, za razliku od animacije sa raščlanjenim tekstom, gde postoji povećanje veličine fajla.

Korišćenje alatke Text

Nije teško da se nauči korišćenje alatke Text, uprkos njenoj raznovrsnosti. Sve što treba da uradite da biste počeli unošenje teksta je da izaberete alatku Text i da kliknete mesto na platnu gde želite da se prvo slovo pojavi. U zavisnosti od toga kako kliknete (samo kliknete, ili kliknete i povučete), možete da imate tekst koji će nastaviti da se širi sve dok ukucavate, ili polje koje ima fiksnu širinu. Polje fiksne širine primorava tekst da pređe u novi red čim tekst dostigne granicu polja.

Polja koja se šire dok kucate su pogodna kada niste unapred sigurni kako ćete da podesite veličinu teksta. Kao što ćete uskoro da vidite, to uvek možete da uradite kasnije. Da biste započeli polje koje se automatski širi, samo kliknite. Tekstualno polje će prikazati jedan mali krug u gornjem desnom uglu, kao što se vidi na slici 11.1.

SLIKA 11.1 Tekstualno polje koje se širi (gore) i tekstualno polje fiksne širine (dole)

Font meni

Size meni

Text color meni

Bold

Italic

Justification meni

Paragraf propertis meni

Alatka Text

Dugme Text

Da biste započeli polje fiksne širine, izaberite alatku Text, kliknite početnu tačku i povucite, da biste označili širinu polja. Tekstualni prozor će prikazati mali kvadrat u gornjem desnom uglu, da označi da to polje ima fiksnu širinu, što se, takođe, vidi na slici 11.1.

Ako započnete polje koje se stalno širi, vrlo lako ga možete pretvoriti u polje fiksne širine kad god Vam se učini da je tekst koji ste upravo uneli odgovarajuće (ili skoro odgovarajuće) dužine. Samo povucite kružić na željenu širinu polja i odmah ćete dobiti polje fiksne širine. Kružić u gornjem desnom uglu postaće kvadratič.

Kontrolisanje teksta

Većina kontroli za tekst se može naći u modifikatorima alatke Text, koji su prikazani na slici 11.2. Modifikatori alatke Text, kao i svi modifikatori Flasha, pojaviće se na dnu prozora sa alatkama čim izaberete alatku Text. Za razliku od nekih drugih alatki, modifikatori alatke Text mogu da se podešavaju samo kada izaberete alatku Text, jer ne postoje duplirane kontrole u prozoru sa alatkama.

SLIKA 11.2 Modifikatori alatke Text

Font meni

Da biste odredili font za celo polje, izaberite font iz menija, pre nego što počnete da ukucavate tekst. Ako se predomislite, ili ako želite da odredite drugi font za samo određena slova u polju, izaberite alatku Text i kliknite dva puta tekstualno polje. Prozor za editovanje će se ponovo pojaviti oko

teksta. Povucite kurzor preko teksta koji želite da izmenite i izaberite drugačiji font iz Font menija. Na ovaj način možete da menjate fontove kad god želite unutar konkretnog tekstualnog polja.

Size meni

Size meni radi na isti način kao i Font meni. Možete da podesite veličinu fonta, pre nego što počnete da kucate, i da promenite veličinu bilo koje količine selektovanog teksta.

Text Color meni

Text Color meni radi na isti način kao i meni Font i Size (da bi se meni otvorio, kliknite dugme). Odabiranje i editovanje boje za tekst je slično odabiranju i editovanju boje za površine, osim što gradijenti ne stoje na raspolažanju za tekst. Da biste izabrali boju, kliknite dugme Text Color. Pojaviće se meni Swatches (videti sliku 11.3). Da biste editovali boje, kliknite dugme Edit Color na vrhu menija Swatches (koje izgleda kao minijaturni meni sa uzorcima).

SLIKA 11.3 *Text Color meni i dugme Edit Color*

Dugme Edit Color

Bold

Kliknite ovo dugme kada želite da kucate debelim slovima. Ako selektujete tekst, pritiskom na ovo dugme selektovani tekst će biti napisan debelim slovima.

Italic

Kliknite ovo dugme kada želite da kucate kurzivom. Ako selektujete tekst, pritiskom na ovo dugme selektovani tekst će biti napisan kurzivom.

Justification meni

Kliknite ovo dugme i povucite, da biste selektovali opciju za lociranje teksta: levo, desno, sredina, ili fully justified (svaka linija teksta je istegljena, tako da dodiruje granice obe strane).

Ako selektujete tekstualno polje (okružiće ga okvir za označavanje) i izaberete opciju za lociranje, ceo tekst u tom polju biće lociran na isti način. Međutim, ako stavite tekst u edit model (kliknite ga alatkom Text), možete da podesite svaki paragraf zasebno. Tako prvi paragraf može da bude pomeren levo, drugi na sredinu i tako dalje.

Paragraph Properties meni

Do sada ste se već, verovatno, zapitali gde se nalaze kontrole za leading, kerning i marge. Kliknite dugme Paragraph Properties, da biste otvorili meni Paragraph Properties, prikazan na slici 11.4.

SLIKA 11.4 Meni Paragraph Properties

Polja za unos teksta

Flash 4 sadrži polja za unos teksta, koja se koriste za unošenje, ili prikazivanje podataka. Pogledajte sliku 11.5 kao primer. Ovi podaci mogu da budu elementi za unos u obliku online formulara za naručivanje, ili odgovori u kvizu posle kojih korisnici vide neki sadržaj, zavisno od kombinacije odgovora. Bilo bi bolje da je Macromedia nazvala ovo dinamičkim tekstom, pošto tekst koji korisnik unosi u tekstualno polje odmah menja vrednost varijable za to tekstualno polje. Uvezeni tekst ne primorava frejm akcije da budu ponovo urađene, pa ne treba da očekujete dinamičku akciju samo zato što ste uneli tekst.

Sada ćemo predstaviti opcije u Text Field Properties meniju.

SLIKA 11.5 Polje za unos teksta i meni Field Properties

Variable

Tekst koji se unosi zahteva ime varijable koja služi za identifikaciju za ActionScript, i omogućava zamenu i unos dinamičkog teksta.

Draw Border And Background

Ova opcija, unapred zadata, crta granicu i belu pozadinu za tekst. Odselektujte je, ako ne želite unapred zadatu granicu i okvir.

Password

Kada selektujete ovu opciju polje Password će prikazati samo zvezdice, umesto unetog teksta. Koristite ovu opciju kada želite da sakrijete lozinku.

Multiline

Ova opcija omogućava prekidanje redova za uneti tekst u izdatom SWF filmu. Ona ne funkcioniše u authoring modelu.

Word Wrap

Ova opcija omogućava da se tekst prenese u sledeći red kada stigne do desne margine tekstualnog polja u izdatom Flash fajlu.

Restrict Text Length To

Ova opcija ograničava broj karaktera koji mogu da se unesu u tekstualno polje.

Disable Editing

Ova opcija sprečava korisnike da menjaju tekst u tekstualnom polju, ali, ipak, dozvoljava da se tekst dinamički prikaže.

Disable Selection

Ova opcija sprečava da korisnici selektuju tekst. Ona se često koristi zajedno sa selektovanom Disable Editing opcijom i sa odselektovanom Draw Border And Background opcijom, tako da se tekst dinamički prikazuje, ali ne izgleda kao tekstualno polje.

Do Not Include Font Outlines

Ova opcija je unapred određena. Treba da se koristi kada izaberete _sans, _serif, ili _typewriter font. Ako selektujete neki drugi font, treba da proverite da li računari korisnika imaju naznačeni font.

Include All Font Outlines

Ova opcija će Vam dati 256 fontova, tako da će se Vaš tekst pojaviti u odgovarajućem fontu u svim računarima. Upotrebite je kada niste sigurni koji će se karakteri koristiti. Pošto će ceo komplet karaktera biti izvezen, veličina fajla će se znatno povećati.

Include Only Specified Font Outlines

Koristite ovu opciju kada želite da se fontovi izvezu sa SWF fajlom, a znate, ili možete da kontrolišete koja vrsta karaktera će biti uneta, ili prikazana u tekstualnom polju.

Možete da ograničite oblike fontova koji će biti izvezeni sa SWF fajlom za svaku kombinaciju Uppercasea, Lowercasea, Numbersa, Punctuationa, ili liste karaktera koju selektujete. Ova opcija može da uštedi mnogo više bajtova, nego opcija Include All Font Outlines.

Animiranje teksta Tweenom

Da biste animirali tekst Tweenom, često ćete morati da pretvorite tekst u simbol. Tada ćete moći da primenite bilo koji Tween za pokret, ili boju u Flashu. Jedan od najkorisnijih Tweenova za pokret je istovremeno zumiranje i obrtanje. Procedura u Flashu 4 je jednostavnija nego ikad. Izgleda ovako:

1. Selektujte tekst
2. Na prvi frejm gde će se tekst pojaviti pritisnite Ctrl/desni taster miša, da bi se pojavio meni Frames. Izaberite opciju Insert Keyframe (ako počinjete u prvom frejmu filma, ovaj korak neće biti neophodan).

ROTIRANJE ZA VIŠE OD 180 STEPENI

Jedan Tween možete da zarotirate najviše za 180 stepeni. Ako želite da zarotirate više, započnite novi Tween na kraju svake rotacije od 180 stepeni.

3. Pritisnite ponovo Ctrl/desni taster miša na istom frejmu i izaberite opciju Create Motion Tween.
4. Selektujte frejm nekoliko frejmove dalje u vremenskom toku i ponovo ubacite ključni frejm (videti drugi korak). Čim to uradite, vremenski tok će prikazati pravu liniju između dva ključna frejma, što znači da će se izvršiti Tween između njih.
5. Selektujte prvi frejm.
6. Selektujte alatku Arrow i tekst koji ste napravili.
7. Koristite modifikatore alatke Arrow, da biste skalirali tekst na drugu veličinu i da biste rotirali za 180 stepeni.
8. Pritisnite taster Return/Enter, da biste videli efekat.

Preoblikovanje teksta

Možda ćete hteti da izmenite dizajn oblika nekih slova za novi dizajn logoa, ili da napravite efekat otapanja slova u animaciji. Da biste posmatrali slova kao bilo koje druge oblike nacrtane u Flashu, sve što treba da uradite je da ih pretvorite u Flash crtež. Da biste to uradili, selektujte tekst i pritisnite Cmd/Ctrl+B, ili izaberite opciju Modify→Break Apart.

Raščlanjeni tekst izgleda baš kao prava stvar (osim, naravno ako ga editujete alatkama za crtanje). Izgubiće se prednosti teksta, ali ima situacija kada je to vredno truda. Raščlanjeni tekst ima, ipak, neke svoje prednosti:

- Originalni font će biti isti na svakom čitaču.
- Možete da popunite slova bitmapiranim slikama.
- Možete da popunite slova bitmapiranim gradijentima.
- Možete da promenite debljinu i boju okvira, ili da dodate okvir.
- Da biste pomerali krive, ili transformisali neka, ili sva slova, možete da koristite sve Flashove kontrole za editovanje.

Sve što je prethodno navedeno (osim, naravno, animacije) primenjivo je na tekst sa slike 11.6.

SLIKA 11.6 Modifikovani tekst nakon raščlanjavanja, koji je prvobitno bio u jednom paragrafu

Editovanje teksta kao krive

Nakon što ste raščlanili tekst, možete da uradite sa njim sve što i sa drugim oblicima. Ako ste odmah prešli na ovo poglavlje pošto ste hteli da saznate nešto više o tekstu, možda ćete morati da se vratite na poglavlja 3 i 4, da biste saznali nešto više šta možete da uradite sa jednim crtežom.

Sledi nekoliko editovanja koja mogu biti izuzetno korisna u radu sa tekstom:

- dodavanje okvira
- pravljjenje teksta kosih ivica
- proširivanje oblika
- popunjavanje teksta bitmapiranom slikom
- animiranje teksta Tweenom.

Pre nego što uradite bilo šta od navedenog, morate prvo da raščlanite tekst. Da biste to uradili, selektujte tekst tako što ćete da ga kliknete pomoću alatke Arrow. Zatim, pritisnite Cmd/Ctr+B, ili izaberite opciju Modify→Break Apart.

PRE NEGO ŠTO RAŠČLANITE TEKST PROVERITE DA LI STE STAVILI TEKST PREKO CRTEŽA

Inače, kada raščlanite tekst, on će samoeditovati crtež koji se nalazi ispod čim ga odselektujete. Ovo možete da izbegnete stavljanjem teksta na zaseban sloj. Stavite cursor na naziv aktivnog sloja i pritisnite Ctrl/desni taster miša. Pojavice se meni Layers. Izaberite opciju Insert Layer. Pojavice se novi sloj. Sada napravite tekst i raščlanite ga. Pošto je na sopstvenom sloju, on neće stvarati poteškoća kada ga budete editovali. Ako ikada budete hteli da pomerite tekst na drugi

sloj, samo ga selektujte i pritisnite Cmd/Ctrl+C, da biste ga kopirali u privremenu memoriju (clipboard); zatim, aktivirajte željeni sloj i pritisnite Cmd/Ctrl+V, da biste preslikali tekst.

Dodavanje okvira

Dodavanje okvira na tekst omogućava da stavite okvir druge boje oko teksta. Možete, takođe, da koristite komandu Modify→Curves→Lines To Fills, da biste popunili okvir gradijentima, ili bitmapiranom slikom. Isto tako, dodavanje okvira je prvi korak u pravljenju nagnute ivice oko teksta.

Evo kako treba da dodate okvir:

1. Izaberite alatku Ink Bottle.
2. Iz modifikatora alatke Ink Bottle izaberite boju za okvir, debljinu okvira i Line Style (zapamtite da svaki stil, osim Solid, koristi mnogo više podataka).
3. Kliknite svako slovo koje želite da uokvirite. Okvir će se dodati. Moraćete još jednom da kliknete za svaku dodatnu unutrašnju krivu (na primer, O ćete kliknuti dva puta, B tri puta).

Slika 11.7 prikazuje prozor sa alatkama i kako bi izgledao tekst da ste mu dodali okvire.

SLIKA 11.7 Stavljanje okvira oko teksta

Popunjavanje teksta bitmapiranim slikama

Da ne bih ponovo objašnjavao ceo proces, reći ću ukratko: popunjavanje teksta je isti proces. Ali, razlog što ćemo ga opet pomenuti je što je popunjavanje teksta bitmapiranim slikama izuzetno pogodan način da dočarate izgled stare razglednice. Možete da je vidite na slici 11.8.

SLIKA 11.8 Slova su popunjena fotografijom listova

Da biste popunili slova bitmapiranom slikom:

1. Ubacite novi sloj i proverite da li je selektovan (aktivan).
2. Izaberite opciju File→Insert. Idite na Vašu bitmapiranu sliku (postoji jedna na CD-u koja se zove garden.jpg) i otvorite je.
3. Čim se fajl otvori, pritisnite Cmd/Ctrl+B, da biste raščlanili bitmapiranu sliku.
4. Izaberite alatku Eye Dropper i kliknite raščlanjenu bitmapiranu sliku. Videćete da se modifikator boje promenio u bitmapiranu sliku.
5. Izbrisite novi sloj.
6. Izaberite alatku Paint Bucket i kliknite unutar svakog slova. Deo bitmapirane slike koji je bio iza (ili ispod) odabranog slova će da se pojavi.

Nije loš predlog da nakrivite slova koja su popunjena bitmapiranom slikom. Ovako ćete istaći slova, što još više doprinosi efektu razglednice.

NAPOMENA

Ako dodate debeli okvir oko teksta, tekst će se uvećati za polovinu debljine linije. Međutim, ako želite da tekst ne promeni veličinu, smanjite tekst za polovinu debljine reda i dodajte okvir. Da biste smanjili tekst, izaberite opciju Modify→Curves→Expand Shape. Kada se pojavi meni Expand Path unesite polovinu broja piksela u polje Distance, selektujte opciju Inset i kliknite OK. Vaš tekst će se smanjiti, a kada dodate okvir tekst će biti iste veličine kao i pre. ■

Greške u dokumentaciji

U uputstvu za Flash 4, u odeljku pod nazivom "Korišćenje teksta u Flash filmovima", naići ćete na neke izjave koje Vas mogu dovesti u zabludu. Lista koja sledi navodi ih (kurzivom), uz naš komentar. Ove greške se, verovatno, mogu pripisati planiranom poboljšanju koje nije ostvareno pre izdavanja Flasha 4.

- Možete da koristite Type 1 Post Script fontove, True Type fontove i bitmapirane fontove u Flash filmovima. Možete da koristite Type 1 Post Script fontove i True Type fontove, ali u Flashu ne možete da koristite sistemske bitmapirane fontove.
- Flash izvozi tekst u konačni film sa netaknutim sistemskim informacijama. On izvozi Flash tekst sa okvirima (sistemska informacija), ali ne i Post Script, ili True Type tekst sa okvirima.
- Moguće je da se tekst koji napravite na jednoj platformi ne prikaže na isti način i na drugim platformama. Dok stvarate u Flashu FLA fajlovi ne uključuju oblike fontova. Svaki računar korisnika mora da ima iste fontove instalirane. Ako su ovi računari na različitim platformama, čak i slični fontovi mogu da imaju različita imena, što otežava stvaranje.
- Štaviše, Vaša publika (korisnici) moraju da imaju instalirane fontove, da bi tekst bio redovno prikazan, čak i na istoj platformi. Ovo ne važi za običan Flash tekst, već samo za tekst u polju, i to samo ako ne koristite tri nove osobine za fontove (_sans, _serif, _typewriter), ili ako je unapred zadata opcija Do Not Include Font Outlines selektovana.

Idemo dalje

Sada znate skoro sve što i mi znamo o korišćenju teksta u Flash okruženju. Naučili ste da koristite Flash fontove za većinu teksta, da napravite tekstualna polja i da "dekorišete" (ukrasite) tekst raščlanjavanjem u redove. Sada ćemo predstaviti dinamično korišćenje Flasha sa Generatorom i drugim programima. Takođe ćemo prikazati način kombinovanja Flash sadržaja sa QuickTimeom, da biste napravili QuickTime fajlove.

