FLASH-RISANJE IN UPRAVLJANJE SLIK

Drugi del prispevka obravnava dimenzije dokumenta, risarska orodja in upravljanje slik.

Spoznali bomo pravila in določanje dimenzij dokumenta, kar je z uporabnikovega stališča zelo pomembno. Spoznali bomo osnovna in napredna risarska orodja, uvažanje vektorskih in rastrskih slik ter zelo pomembno funkcijo vektorizacije rastrskih (bitnih) slik. Ker nam sodobna tehnologija digitalnih fotoaparatov omogoča slikanje zaporednih slik kakega dogodka, bomo spoznali tudi Flashevo uvažanje zaporednih slik.

Določanje dimenzij

Pred začetkom projekta v Flashu (animacije ali kar celotne spletne strani) je treba določiti dimenzije dokumenta.

Splošno poznano je dejstvo, da imajo uporabniki zelo različne velikosti monitorjev, iz katerih izhajajo tudi zelo različne nastavitve ločljivosti. Razpon se giblje od 15-palčnih monitorjev s tipično nastavitvijo ločljivosti 800 × 600 pik pa vse do 21-palčnih (obstajajo tudi 22- in večpalčni, vendar so precej redki) z nastavitvijo ločljivosti 1600 × 1200 pik. Pri definiciji dimenzij dokumenta se moramo torej najprej osredotočiti na ciljno skupino uporabnikov, ki bodo gledali naš izdelek. Pri poučevanju uporabe Flasha sam svetujem najbolj »zanesljivo« izbiro dimenzij dokumenta. Ta temelji na trenutnem stanju, ko ima večina uporabnikov vsaj 17-palčni monitor (tudi prenosni računalniki) in nastavljeno ločljivost 1024 × 768. Nekaj te površine pri prikazu na monitorju nam zasede samo okno programa, v katerem si Flashev izdelek ogledujemo (menijske vrstice, pomični trak ipd.). Največkrat sta to Internet Explorer in Flashev predvajalnik Macromedia Flash Player. Pri prvem sta dimenziji »uporabnega« področja na monitorju 1010 × 580, pri drugem pa 1024 × 690. Spodnja slika prikazuje ta dva primera. Seveda pa vsi navedeni podatki veljajo za ločljivost monitorja, nastavljeno na 1024 × 768, kar pomeni, da uporabniki monitorjev z večjimi ločljivostmi ne bodo imeli Flashevega izdeleka prikazanega čez ves ekran, ampak samo na delu »uporabne« površine. Zato se največkrat odločim za dimenzije dokumenta 900 × 600 (v spletnih straneh Grafičarja sem sicer uporabil 1000 × 550).

Ker sem že veliko povedal o dimenzijah dokumenta Flashevega izdelka, si zdaj oglejmo, kako na



Slika 1. Dimenzije »uporabnega« področja v programu Internet Explorer (zgoraj) in programu Macromedia Flash Player (spodaj).

začetku projekta te dimenzije določimo. Imamo dve možnosti:

- **X** spustni seznam
- Modify → Document, X v oknu z lastnostmi
- kliknemo gumb Size.

Odpre se nam okno, v katerem lahko nastavljamo velikosti dokumenta, kot je prikazano na spodnji sliki. Tu lahko nastavljamo tudi hitrost animacije v številu sličic na sekundo (Frame Rate), o čemer bom pisal v enem od prihodnjih člankov.

Z opisanim problemom se srečujejo tudi oblikovalci in izdelovalci spletnih strani, ki pa ga včasih rešijo tudi tako, da naredijo dve ali več verzij spletne strani z različnimi dimenzijami.

Dimensions:	900 ps	(m	idth)	ж	600 pe	(height)
Match:	Printe	st i	Cont	ents	Default]
Background Color.						
Frame Rate:	12	fps				
Ruler Units:	Pixels		~			

Slika 2. Okno za nastavljanje dimenzij dokumenta.

Osnovna in napredna risarska orodja

Podrobna razlaga vseh risarskih orodij tu ni mogoča, zato jih bom le na kratko opisal. Flash je program, ki temelji na vektorski grafiki, zmogljivost njegovih orodij ne zaostaja veliko za specializiranimi programi za vektorsko grafiko, kot so CorelDraw, Ilustrator in FreeHand. Kot sem omenil že v prejšnjem članku, so

16





Slika 3. Orodjarna.

vsa orodja in tudi nekaj njihovih nastavitev v orodjarni na levi strani okna; slika 3.

Večina orodij je uporabnikom grafičnih programov že znana, zato bom raje na kratko navedel samo manj poznana. Med te bi lahko šteli:

X orodje za delo s krivuljami uporabimo, kadar želimo preoblikovati narisane krivulje;

X pero uporabljamo za risanje ravnih črt in krivulj;

✗ orodje za prosto preoblikovanje je namenjeno preoblikovanju predmetov, pri čemer je v oknu z dodatnimi možnostmi orodja na izbiro več načinov preoblikovanja (velikost, vrtenje, nagiba, premikanje samo določenih točk in spreminjanje krivulj lika);

✗ orodje za preoblikovanje polnila uporabimo, kadar želimo preoblikovati poljubno polnilo v obliki preliva. Spreminjamo mu lahko velikost, sploščenost, vrtenje in položaj;

✗ črnilnik uporabljamo za spremembo barve obrobe;

✗ čebriček uporabljamo za spremembo barve polnila.

Prikaz v oknu z dodatnimi možnostmi orodja je seveda odvisen od izbire orodja. Nekaterim orodjem spreminjamo nastavitve in lastnosti tudi v oknu z lastnostmi v orodjarnah (npr. izbira barv). Na spletni strani Grafičarja je prikazan rezultat uporabe enostavnih in naprednih risarskih orodij.

Uvažanje vektorskih in rastrskih slik

Flash vsebuje precej zmogljiva orodja za vektorsko grafiko, zato je potreba po uvažanju te zelo redka. Pojavi se tudi problem kompatibilnosti formatov različnih vektorskih programov. Datoteko uvozimo z ukazom File → Import, in čeprav so tu navedeni različni formati, je uvažanje najbolj kompatibilno z grafikami, narejenimi v programu Freehand. Ampak uvažanje vektorske grafike resnično uporabljamo le, kadar elementov ne moremo izdelati z orodji v Flashu.

Drugače je seveda pri uvažanju rastrskih slik, narejenih v programih za rastrsko grafiko, npr. Photoshop ali posnetih z digitalnim fotoaparatom. Uvažamo jih enako kot vektorsko grafiko. Pri uvozu se nam na delovni površini pojavi slika kot enoten element, ki mu ne moremo spreminjati vsebine z orodji v Flashu. Hkrati se nam uvožena slika pojavi tudi v knjižnici (o njej boste nekaj več izvedeli v prihodnjem članku). Lastnosti rastrske slike nastavljamo lahko tudi prav v Flashu. To naredimo tako, da v knjižnici (Windows → Library) označimo sliko in kliknemo na ikono s črko i v spodnjem levem delu okna knjižnice. Odpre se nam pogovorno okno, v katerem lahko nastavljamo kompresijo slike in njeno kakovost. Rezultatov te kompresije pa ne vidimo na sliki na delovni površini, ampak šele na sliki v izvoženem filmu.

Pogosto želimo rastrske slike vektorizirati za nadaljnje popravljanje v Flashu. To storimo z ukazom Modify → Trace Bitmap. Pojavi se nam pogovorno okno (slika 4), kjer nastavljamo dve glavni lastnosti vektorizacije: Color Threshhold in Minimum Area.

Color Threshold:	1]		OK
Minimum Area:	1	pixels		Cancel
Curve Fit:	Normal		~	
Corner Threshold:	Normal	-	~	Help

Slika 4. Nastavljanje lastnosti pri vektorizaciji.

Color Threshold (meja podobnosti barv) določa največjo razliko med barvama, da jo postopek vektorizacije prepozna kot eno barvo.

Minimum Area (osnovno območje) določa najmanjšo ploskev, ki jih Flash med postopkom vektorizacije izdela.

Uporaba in rezultati teh dveh definicij so prikazani na spletni strani Grafičarja.

Uvažanje zaporedja slik

Ta funkcija ni v bistvu nič drugega kot to, da v primeru uvažanja slike iz mape, v kateri je več slik, katerih imena vsebujejo zaporedne številke (npr. slika_01.jpg, slika_02.jpg itn). Flash sam prepozna skupek slik v isti mapi in nas vpraša, ali želimo uvoziti celo sekvenco. Če to potrdimo, nam Flash uvozi vsako sliko s svojo ključno sličico na časovnem traku (o njem več v enem prihodnjih člankov). Seveda je pa od nas odvisno, kako imamo slike urejene v mapi. Lep primer te lastnosti Flasha je uvažanje zaporedja slik, posnetih v enakomernih časovnih obdobjih (npr. sončni zahod, skok skakalca v daljino ipd.). Tudi ta primer je prikazan na spletni strani Grafičarja.

Povzetek

V tem članku smo torej spoznali pomembnost pravilnega določanja delovne površine glede na opremo (monitor) uporabnika, ki bo naš izdelek gledal. Spoznali smo tudi orodja v Flashu, ki jih uporabimo za risanje in oblikovanje predmetov. Izvedeli ste nekaj pomembnih dejstev o uvažanju vektorskih in rastrskih slik ter pomemben postopek vektorizacije rastrskih slik. Kot zanimivost sem na koncu omenil tudi priročno možnost uvažanja zaporednih slik, kar seveda pride v poštev pri sami animaciji na časovnem traku.

Primeri iz tega članka so na spletni strani www.delo.si/graficar (začasno v rubriki ZADNJA ŠTEVILKA, kasneje pa v rubriki oziroma oknu ARHIV/Grafičar 2005/Grafičar 5/2005).

Andrej ISKRA

Univerza v Ljubljani

