

FLASH – SIMBOLI, PRIMERKI, KNJIŽNICA

V tretjem nadaljevanju serije člankov o programu Flash se bomo posvetili knjižnici, njenemu pomenu in uporabi. Spoznali bomo dva zelo pomembna pojma, to sta *simbol* in *primerek*. Pisali bomo o dveh načinih izdelave simbola v knjižnici: s pomočjo pretvorbe elementa na prizorišču in kot izdelavo novega simbola. Nato si bomo podrobneje ogledali okolje knjižnice, spreminjanja in uporabo simbolov v njej. Na koncu bomo pokazali še primer kombiniranih simbolov.

Pomen knjižnice, pojma simbol in primerek

Osnovno načelo pri programu Flash je, da če ne uporabljate knjižnice, programa ne znate pravilno uporabljati. Zahtevne projekte je brez uporabe knjižnice praktično nemogoče narediti, saj je knjižnica odločilnega pomena pri učinkovitosti našega dela v Flashu. Dva osnovna pojma pri uporabi knjižnice sta *simbol* in *primerek*.

Simboli so vse, kar shranite v knjižnico. Sem spadajo vsi risarski elementi, ki jih naredimo v Flashu ali uvozimo, animirani elementi, gumbi, bitne slike (uvažanje smo spoznali v prejšnjem članku), zvočni elementi in videoelementi (ki jih moramo prav tako uvoziti v Flash). Bolj preprosto povedano, vse, kar shranimo v knjižnici, je simbol. Simboli v knjižnici so lahko taki, ki jih naredimo v Flashu (teh je največ), in taki, ki jih v Flash uvozimo.

Primerek pa je izraz, s katerim imenujemo vsakokratno pojavitev simbola na prizorišču (torej

delovni površini). Iz te definicije sledi, da ima lahko simbol več primerkov na prizorišču, saj lahko iz knjižnice prekopiramo na prizorišče poljubno število primerkov simbola. Primerek se vede kot kopija simbola, v resnici pa ni, ampak je le vrsta povezave na simbol v knjižnici, saj poljubno število primerkov na prizorišču skoraj nič ne poveča velikosti datoteke.

Iz opisa sledi, da ob pravilni uporabi knjižnice najprej naredimo simbole in nato njihove primerke uporabljamo na prizorišču. Primerkov enega simbola je lahko na prizorišču poljubno veliko in vsak dejansko, v obliki povezave, samo »kaže« na simbol v knjižnici. To ima dve glavni prednosti:

✗ ne glede na število primerkov enega simbola na prizorišču je velikost datoteke praktično odvisna le od simbola v knjižnici;

✗ če spremenimo simbol v knjižnici, se avtomatsko spremenijo vsi primerki tega simbola na prizorišču.

Izdelava simbola v knjižnici

Simbol v knjižnici lahko izdelamo tako, da izbrani predmet pretvorimo v simbol ali pa simbol naredimo od začetka.

Prvi način je vsekakor lažji. V tem primeru že izdelan element na prizorišču označimo (orodje za označevanje) in z uporabo ukaza Insert → Convert to Symbol ali kar bližnjice F8 (veščemu uporabniku poznavanje bližnjic zelo koristi) se nam pokaže okno, prikazano na sliki 1.

Ime simbola v knjižnici naj bo logično, tako da lahko že iz njega približno ugotovimo, kaj ta simbol predstavlja. V velikih projektih z več sto simboli v knjižnici je smiselno poimenovanje nujno potrebno. V razdelku Behavior istega okna imamo tri možnosti nastavitve tipa simbola v knjižnici:

✗ Animiran izrezek (Movie Clip) je najbolj priporočljiv, kadar ne vemo, kaj bi izbrali. Morda se sliši smešno, vendar je za začetnega uporabnika to pojasnilo zadovoljivo. V pravem pomenu pa gre za uporabo simbola, ki je sam znotraj sebe animiran (več o tem v enem od prihodnjih člankov).

✗ Gumb (Button) uporabljamo, kadar izdelujemo gumbe, ki jih običajno kasneje uporabimo v kombinacijami z akcijami, ki našemu projektu dodajo interaktivnost.

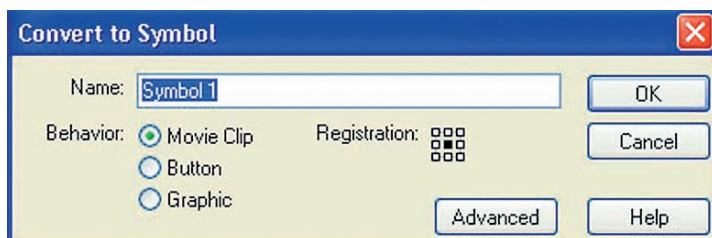
✗ Grafiko (Graphic) uporabimo, kadar smo prepričani, da bomo simbol uporabili na prizorišču le kot grafični element. To se največkrat uporablja pri sin-

hronizaciji (pravi pomen boste spoznali v enem od prihodnjih člankov).

✗ Druge nastavitve v tem oknu na tej stopnji niso pomembne.

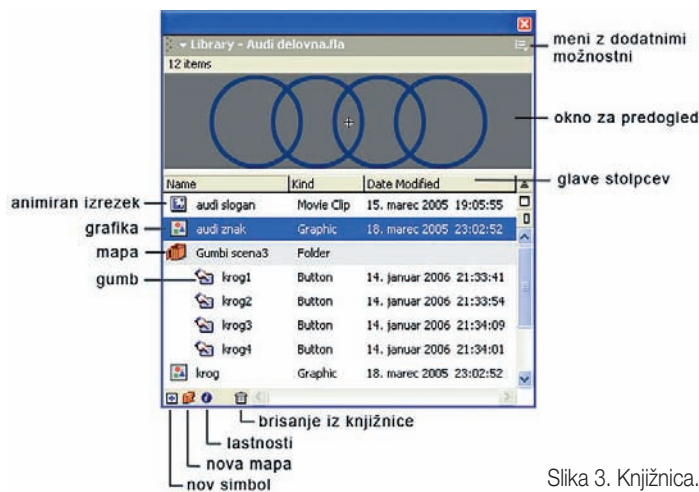
Po drugem načinu izdelave simbola v knjižnici naredimo simbol na novo od začetka, z uporabo ukaza Insert → New Symbol (Ctrl F8). Pojavi se nam isto okno in po potrditvi vpisa imena in izbiri tipa pridemo v področje ustvarjanja simbola. To vidimo po dveh stvareh: naslovni vrstici (že v prvem članku sem poudarjal njeno veliko pomembnost) in po tem, da se nam delovno prizorišče prikaže brez mej dokumenta. Primer naslovne vrstice med ustvarjanjem simbola prikazuje slika 2.

Ista naslovna vrstica se pojavi tudi med poznejšim urejanjem in spreminjanjem simbola. Simbol spreminjamo tako, da dvakrat kliknemo na njegovo ikono v knjižnici ali na njegov primerk na prizorišču ali pa da uporabimo ikono v naslovni vrstici, levo od okna za spreminjanje povečave, ki je prikazana na sliki 2. Takrat se nam delovno prizorišče

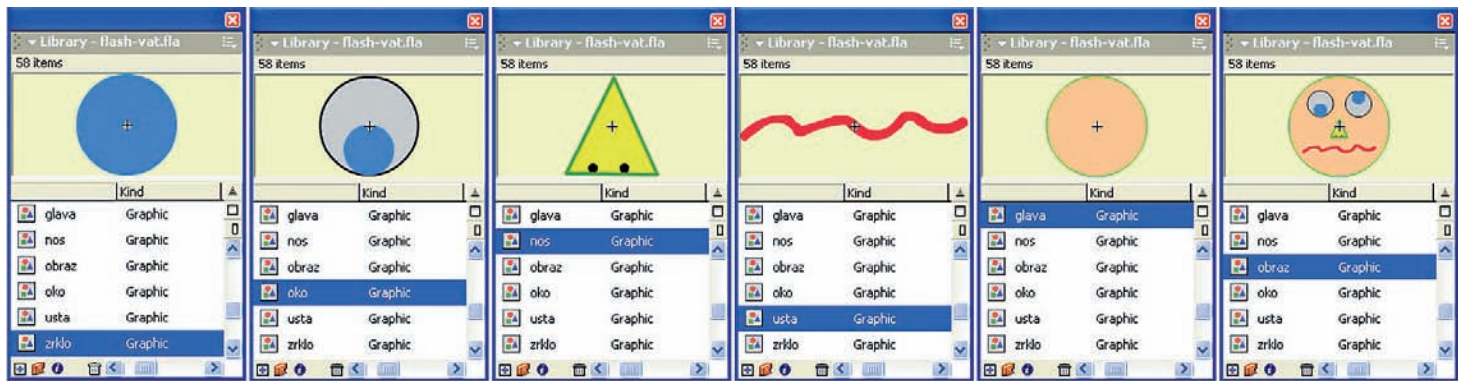


Zgoraj slika 1. Pretvorba predmeta v simbol v knjižnici.
Spodaj slika 2. Naslovna vrstica in ikona za urejanje simbolov.





Slika 3. Knjižnica.



Zgoraj slika 4. Kombinirani simbol, sestavljen iz več ugnезdenih simbolov. Spodaj slika 5. Ugnезdeni simboli.



prikaže brez mej dokumenta (kot pri ustvarjanju simbola) ali pa se preostali del prizorišča zamegli in lahko urejamo samo simbol.

Uporaba knjižnice

Potem ko smo ustvarili simbole v knjižnici, pa bi končno seveda radi videli knjižnico in simbole v njej. To storimo z ukazom Window → Library ali bližnjico F11. Primer knjižnice prikazuje slika 3.

Ko vklopimo knjižnico, se ta pojavi v obliki palete. Uporaba knjižnice je zelo preprosta. Glavne ikone in pojmi so prikazani na sliki 3. Vidimo, da sta seznam in ureditev simbolov v knjižnici podobna ureditvi map in datotek v Windows Explorerju na disku računalnika. Za večjo preglednost je priporočljivo skupine podobnih simbolov shranjevati v

mape. Na primeru s slike 3 je v knjižnici ustvarjena mapa Gumbi scena3 in znotraj nje so simboli, ki tja smiselno spadajo. Uporaba knjižnice je olajšana tudi z ikonami pred vsakim simbolom, ki nam povedo, katere vrste je simbol (animiran izrezek, gumb ali grafika). To je napisano tudi v drugem stolpcu knjižnici. Zelo koristno je tudi okno za predogled, kjer lahko vidimo, kakšen je posamezni simbol v knjižnici. Če je to animiran izrezek, ki vsebuje animacijo, jo lahko pogledamo kar v tem oknu.

Izdelava primerkov na prizorišču

Po izdelavi simbolov v knjižnici je naslednji korak njihova uporaba na prizorišču kot elementov animacije ali pa samo kot navadnih grafičnih elementov. Kot

smo že omenili, je primerek vsaka pojavitev simbola na prizorišču. To izvedemo tako, da primemo in povlečemo simbol iz knjižnice na prizorišče (Drag & Drop).

Primerke na prizorišču seveda lahko tudi spreminjamo. V osnovi jim spreminjamo sedem glavnih parametrov: položaj, velikost, usmeritev, nagib, svetlost, barvni odtenek in prosojnost. Primeri so prikazani na spletni

obraz naredili naenkrat in ga shranili kot obraz, pozneje sestavnih delov (oko, usta itn.) ne bi mogli več uporabiti. Ugnезdenost simbolov pa najlažje vidimo v naslovni vrstici med urejanjem posameznega simbola. Primer na sliki 5.

Povzetek

Spoznali smo pomen in uporabo knjižnice ter dva zelo pomembna pojma: simbol in pri-

strani Grafičarja (simbol v knjižnici je tekst).

Kot smo že omenili, je ena izmed prednosti uporabe simbolov in njihovih primerkov tudi lastnost, da če spremenimo simbol v knjižnici, se avtomatsko spremenijo vsi primerki tega simbola na prizorišču (primer na spletni strani Grafičarja).

Kombinirani simboli

Ko na prizorišče postavljamo primerke simbolov in iz njih izdelamo element, ga lahko nato spet shranimo v knjižnico kot simbol. Tako je ta simbol v knjižnici v bistvu sestavljen iz več ugnезdenih simbolov. Primer na spletni strani Grafičarja prikazuje slika 4.

Tako vidimo, da je simbol obraz sestavljen iz simbolov glava, usta, nos, oko. V simbolu oko je še ugnезden simbol zrklo. Namen ugnезdenih simbolov je modularnost izdelave in možnost kasnejše uporabe posameznih sestavnih delov. Kajti če bi

merek. Brez uporabe teh elementov animacij v Flashu praktično ne moremo izdelovati. Naučili smo se, kako ustvarimo simbol, kakšne vrste simbolov poznamo in kako jih pozneje tudi urejamo. Spoznali smo, kako ustvarimo primerke simbola na prizorišču. Natančno smo si pogledali tudi paletu knjižnice z njenimi najpomembnejšimi elementi in ikonami. Na koncu smo spoznali še pomen in ustvarjanje kombiniranih simbolov.

Primeri, povezani z tem člankom, so na spletni strani www.delo.si/graficar (začasno v rubriki ZADNJA ŠTEVILKA, kasneje pa v rubriki oziroma oknu ARHIV/Grafičar2006/Grafičar1/2006).

Andrej ISKRA
Univerza v Ljubljani