

STVARANJE JEDNOSTAVNE GRAFIKE

2

Šta su potezi i popuna?

Kakvo je značenje termina *potez* i *popuna*? Potez je kontura, a popuna je pun oblik. Zamislite bojaniku sa jednostavnim crnim linijama koje stvaraju slike. Te linije su potezi. Kada popunjavate površine ovičene potezima, recimo, drvenim bojicama, ta obojena površina je popuna. U bojanici, uvek počinjete sa jednom konturom i popunjavate površinu unutar nje. U Flashu možete raditi obrnuto, početi sa punim oblikom, a zatim, stvoriti konturu oko njega koja će biti izdvojen objekat.

Flashove alatke za ovale i provougaoonike omogućavaju vam da stvorite elemente, koji su samo potez, ili samo popuna, ili da istovremeno stvorite elemente potez i popuna. Alatka za crtanje linija, kao što pretpostavljate, stvara samo poteze. Pero može da stvara i poteze i popune.

Koncept popuna i poteza malo je složeniji za razumevanje ukoliko posmatramo alatku četkica. Ova alatka stvara popune. Iako ove popune mogu izgledati kao linije ili potezi četkice, one su u stvari oblici, čiju konturu možete nacrtati potezima. Flash ima specijalne alatke za dodavanje, uređivanje i brisanje poteza i popuna: bočicu sa mastilom, kanticu sa bojom i gumicu. Detaljnije o ovome u poglavlju 4.

Ovo poglavlje vas uči kako da alatkama za crtanje programa Macromedia Flash 8 stvarate osnovne oblike korišćenjem linija i punih boja, u Flashovoj terminologiji nazvanim *potezi* (engl. *strokes*) i *popunjavanje* (engl. *fills*). Flash nudi opciju originalnih prirodnih alatki za crtanje koje imitiraju osećaj crtanja ili slikanja na papiru, olovkom ili četkicom; geometrijskih alatki kojima se lako crtaju unapred definisani oblici ili korišćenje alatke pera za crtanje Bezejevovih krivih. Sa Bezejevovom alatkom za pododabir, moguće je urediti sve oblike, čak i one nacrtane drugim alatkama. Takođe, može se popraviti stvoreni oblik povlačenjem njegove konture, umesto da radite sa tačkama i ručicama Bezejevovih krivih. (O uređivanju oblika pročitajte u poglavlju 4.)

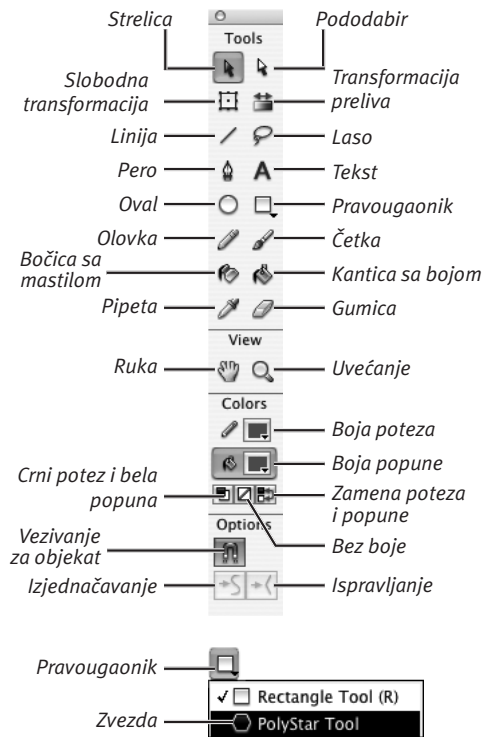
U prethodnim verzijama Flasha, svi oblici koje napravite bili su sirovi oblici – svi potezi i popune stupali su u interakciju sa ostalim potezima i popunama na istom sloju. U Flashu 8 možete da pravite sirove oblike alatkama za crtanje u režimu Merge Drawing ili možete da upotrebite novo svojstvo – režim Object Drawing – da biste napravili oblike koji se mogu uređivati, i to tako da ne dolazi do međusobnog uticaja napravljenih i postojećih oblika (o međusobnom dejstvu grafičkih elemenata učićete u poglavlju 5).

Flash, takođe, dozvoljava da uvezete grafiku iz drugih programa. Ako stvarate grafiku u programu kao što je Macromedia FreeHand ili Adobe Illustrator, nju možete uvesti u Flashov kôd animacije (pročitajte poglavlje 14).

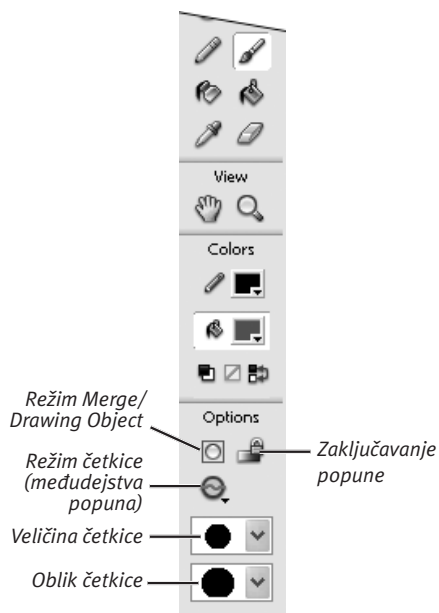
Šetnja kroz paletu sa alatkama

U Flashu 8, panel sa alatkama sadrži sve alatke potrebne za stvaranje i menjanje grafičkih elemenata (**slika 2.1**). Sekcija Tools sadrži alatke za pravljenje grafičkih elemenata; sekcija View sadrži alatke za pomeranje sadržaja pozornice i za uvećanje i smanjenje prikaza; sekcija Colors omogućava podešavanje boja za elemente koje pravite; a sekcija Options sadrži modifikatore primerene trenutno izabranoj alatki.

Ako hoćete da koristite alatku, pritisnite je da biste je izabrali. Ako izabrana alatka poseduje opcije, u sekciji Options, na dnu panela sa alatkama, pojaviće se odgovarajuća dugmad i/ili meniji za biranje opcija i parametara.



Slika 2.1 Panel sa alatkama sadrži alatke za crtanje, uređivanje i upravljanje grafičkim elementima u Flashu. Alatka zvezda nalazi se kao stavka na podmeniju alatke pravougaonik.



Slika 2.2 Kada izaberete alatku, njeni modifikatori se pojavljuju u sekciji Options panela sa alatkama. Ovde su prikazani parametri za korišćenje četkice; pritisnite dugme za promenu stanja, kao što je režim Merge; izaberite vrednost iz menija poput režima četkice.

Da biste pristupili alatkama i opcijama:

1. Kada je otvoren panel sa alatkama pritisnite alatku, na primer, alatku četkica.
U sekciji Options ovog panela prikazuju se relevantni modifikatori za izabranu alatku.
2. Pritisnite dugme ili izaberite opciju iz menija u sekciji Options da biste promenili način rada izabrane alatke (**slika 2.2**).

✓ Saveti

- U Flashu su saveti za alatke podrazumevano aktivni (kada pokazivač stoji iznad alatke pojavljuje se njen naziv). Ovo možete promeniti u okviru za dijalog Preferences: izaberite kategoriju General, potvrdite (ili poništite znak za potvrdu) opcije Show Tool Tips i pritisnite OK da biste zatvorili okvir za dijalog. (Detaljna uputstva za otvaranje okvira za dijalog Preferences pročitajte u poglavlju 1).
- Osim imena alatke, u savetu za alatku prikazuje se i prečica sa tastature. Kada bolje naviknete na alatke, ako ih aktivirate sa tastature, brže ćete raditi.
- Ukoliko slučajno zatvorite panel sa alatkama, možete ga otvoriti poput svakog drugog panela. Izaberite Window > Tools.

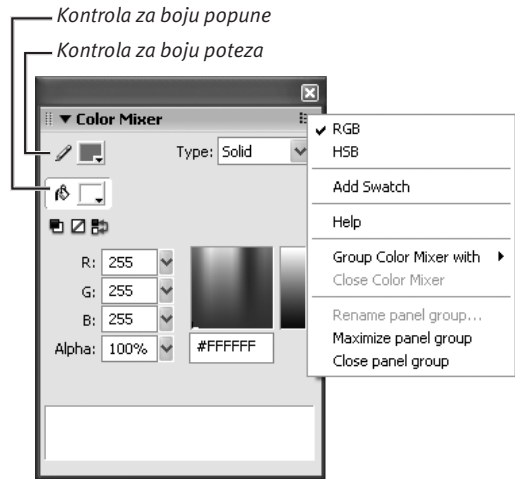
Pravljenje punih boja i preliva

Mada se boja popune ili poteza može definisati iz većine kontrola za boje (pročitajte istaknuti komentar „Misterije kontrole boja”), panel Color Mixer pruža najraznovrsnije opcije za definisanje boje popune i poteza. To možete da uradite vizuelno (pritiskanjem grafičke reprezentacije spektra boje – svih raspoloživih boja u datom sistemu definisanja boja) ili numerički (upisivanjem određenih vrednosti za komponente boje). Takođe, možete definisati transparentnost (providnost) boje u panelu Color Mixer. Da biste definisali nove prelive, morate upotrebiti panel Color Mixer.

Pre nego što definišete boju ili preliv, morate odrediti da li ćete boju ili preliv koristiti za popune ili poteze, i to pritiskom na kontrolu Fill Color, odnosno Stroke Color. (Mogućnost primene preliva na poteze je novo svojstvo u Flashu 8.) Kako definišete nove boje, tako Flash ažurira sve odgovarajuće kontrole boja. Ako, na primer, definišete novu boju popune, ta boja postaje trenutno izabrana za sve alatke koje koristite za popune.

Ako želite da pristupite atributima pune boje u panelu Color Mixer, uradite sledeće:

1. Otvorite panel Color Mixer (ako panel Color Mixer nije otvoren, izaberite Window > Color Mixer).
2. Iz menija Type, izaberite Solid.
3. Da biste izabrali spektar boje iz menija Options, uradite jedno od sledećeg:
 - ▲ Da biste definisali boje kao kombinaciju crvene, zelene i plave, izaberite RGB.
 - ▲ Da biste definisali boje u odnosu na nijanse, zasićenost i sjajnost, izaberite HSB (slika 2.3).



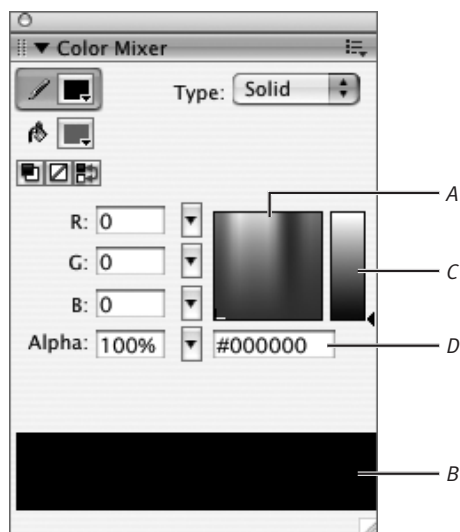
Slika 2.3 Panel Color Mixer, dozvoljava da izaberete boju iz prozora sa spektrom boja ili da vrednost direktno upišete da biste definisali boju u spektru RGB ili HSB boja. Izaberite željeni prostor boja iz pomoćnog menija Options.

Šta su heksadecimalne boje?

Pojam *heksadecimalne boje* predstavlja moderan način da se izrazi boja definisana brojem, sa osnovom 16. Heksadecimalno kodiranje je jezik bitova i bajtova kojim govore računari.

To je, takođe, i kodiranje koje se koristi da se zadaju boje u HTML-u. U Flashu, upisivanje jednog heksadecimalnog broja za boju može biti lakše od upisivanja tri zasebne vrednosti za crvenu, zelenu i plavu (RGB).

Ako se sećate da ste učili osnove brojeva u srednjoškolskoj matematici, setičete se i da decimalni brojevi imaju osnovu 10 i da ih predstavljaju brojevi od 0 do 9. Kod heksadecimalnih boja da biste dobili još šest cifara, kodiranje nastavljate slovima, od A do F.



Slika 2.4 Panel Color Mixer prikazuje prozor sa spektrom boja (A), prozor prethodnog pregleda za novu boju (B), klizač za sjajnost/osvetljenost (C) i polje za tekst u koje se može upisati precizna heksadecimalna vrednost boje (D). Pritisnite u prozor sa spektrom boja da biste vizuelno izabrali novu boju.

Misterije kontrole boja

Svuda u Flashu možete naći kontrole boja – polja sa bojom sa trouglom za otvaranje menija u donjem desnom uglu. Ovakva kontrola se koristi tako što pritisnete polje sa bojom; otvaraju se uzorci boja, a pokazivač menja oblik u pipetu. Da biste dodelili novu boju, pritisnite neki uzorak pipetom; kod mnogih kontrola boje možete, takođe, da izaberete neku boju sa pozornice ili sa radne površine, upišete novu vrednost u polje Hex Color, zatim vrednost providnosti u polje Alpha, izaberete opciju No Color ili pritisnete dugme Color Picker za pristup sistemskom biraču boja Color Picker.

Za dodeljivanje atributa bojama možete upotrebiti bilo koju od kontrola Stroke Color ili Fill Color. Specifikacija izabrane boje pojavljuje se u panelu Color Mixer i sve ostale kontrole boja ažuriraju se u skladu sa tim izborom.

- Da biste odredili na šta Flash primenjuje novu boju, *uradite sledeće*:
 - ▲ Da biste zadali novu boju poteza, izaberite kontrolu Stroke Color pritiskom na ikonu olovke.
 - ▲ Da biste zadali novu boju popune, izaberite kontrolu Fill Color pritiskom na ikonu kantice sa bojom.

Da biste u panelu Color Mixer vizuelno definisali novu boju:

- Kada je Color Mixer otvoren, izaberite spektar boja.
- Postavite pokazivač na željenu nijansu u prozoru spektra boja.
- Pritisnite mišem.

Pojavljuje se kursor u obliku končanice, a Flash bira boju unutar končanice (**slika 2.4**).

✓ Saveti

- Ako ne pritisnete odgovarajuću boju, držite pritisnut taster miša i povucite preko trake sa bojom. Prikaz nove boje pojavljuje se pored stare, u prozoru za prethodni prikaz. Kada se željena boja pojavi u polju, otpustite taster miša. Flash upisuje vrednosti za tu boju u odgovarajuća polja.
- Pipetu kontrole boja možete upotrebiti bilo gde na radnoj površini unutar Flasha i uzeti uzorak boje. Na taj način možete uskladiti boje sa postojećim umetničkim delima koje ste napravili u Flashu.

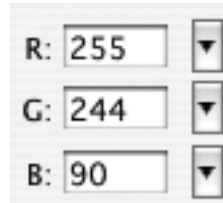
Da biste u panelu Color Mixer numerički definisali novu boju:

1. Kada je otvoren panel Color Mixer, izaberite spektar boja.
2. Da biste definisali novu boju, *uradite sledeće*:
 - ▲ Za RGB boje upišite vrednosti od 0 do 255 za crvenu, zelenu i plavu boju, u polja R, G i B (**slika 2.5**).
 - ▲ Za HSB boje, upišite vrednosti za nijansu, zasićenost i sjajnost, u polja H, S i B.

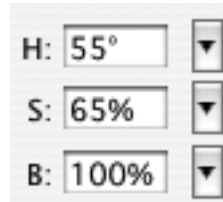
Ako želite da definišete transparentnost boje:

1. Kada je otvoren panel Color Mixer, definišite boju.
2. Upišite vrednost u polje Alpha (**slika 2.6**).

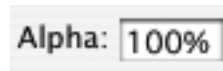
Vrednost 100% daje sasvim punu boju; procenat 0 daje potpuno transparentnu boju. Kada definišete novu boju, možete da je dodate u panel Color Swatches da biste je ponovo koristili. (Preciznija obaveštenja o panelu Color Swatches pročitajte u odeljku „Pravljenje paleta boja” kasnije u ovom poglavlju.)

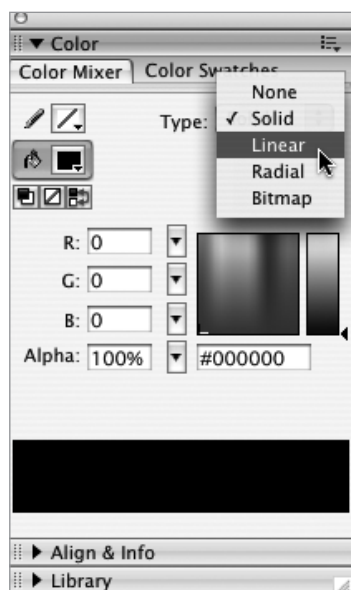


Slika 2.5 Upišite RGB vrednosti da biste zadali količinu crvene, zelene i plave boje, od kojih se sastoji boja. Upišite HSB vrednosti kako biste zadali nijansu, zasićenost i sjajnost boje. Nova boja pojavljuje se u polju za biranje boja.

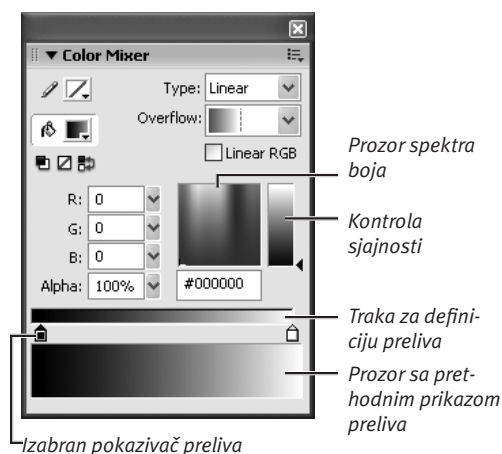


Slika 2.6 Upišite vrednost Alpha manju od 100% da biste definisali transparentnu boju.





Slika 2.7 Izaberite Linear iz menija Type da biste pristupali alatcima za definisanje linearnih preliva.



Slika 2.8 Panel Color Mixer prikazuje prozor sa prethodnim prikazom preliva, trakom za definiciju preliva i prozorom sa spektrom boja.

Da biste napravili linearni preliv:

1. Otvorite panel Color Mixer.
2. Iz menija Type panela Color Mixer, izaberite Linear (**slika 2.7**).

Pojavljaju se alatke i opcije za definisanje preliva (**slika 2.8**). Podrazumevani preliv počinje sa dva pokazivača, crni na levoj i beli na desnoj strani.

3. Za parametar Overflow ostavite podrazumevanu vrednost (Extend).

Ukoliko preliv smanjite tako da bude uži od oblika koji popunjava, Overflow određuje način na koji će boje preliva popuniti oblik. (O menjanju dimenzija preliva učićete u poglavlju 4.)

4. Da biste prelivu dodali novu boju, postavite pokazivač na traku za definisanje preliva ili ispod nje.

Flash dodaje pokazivaču znak plus, koji pokazuje da u taj deo možete dodati novi pokazivač preliva.

5. Pritisnite negde na traci za definisanje preliva.

Flash dodaje novi pokazivač.

6. Da biste izmenili boju pokazivača preliva, izaberite ga i definišite novu boju, jednim od načina opisanih u prethodnom odeljku. ili

Dvostrukim pritiskom na taster miša iznad pokazivača preliva, otvorite paletu uzoraka i *uradite jedno od sledećeg*:

- ▲ Izaberite boju iz palete koja se pojavljuje.
- ▲ Izaberite nešto na radnoj površini da biste kopirali njegovu boju.
- ▲ Upišite novu vrednost u polje Hex.
- ▲ Pritisnite dugme Color Picker u gornjem desnom uglu pomoćne palete uzoraka kako biste pristupili sistemskom Color Pickeru i dodelili nove boje.

nastavak na sledećoj strani

7. Ponovite korake 5 i 6 ako želite još neke boje u prelivu.

U preliv možete dodati najviše 13 pokazivača (što daje ukupno 15 boja).

8. Povlačenjem, postavite pokazivače na traku za definisanje preliva (**slika 2.9**).

Postavite pokazivače tesno jedan uz drugi da bi preliv između boja bili naglijji; postavite pokazivače dalje jedan od drugog da bi preliv bili postupniji.

Dok menjate prelive, promene se odražavaju u polju za boju popune, u paleti sa alatkama. Novi preliv se pojavljuje i na kartici Properties u panelu Property Inspector za sve alatke koje stvaraju popune – recimo oval. Ove alatke su sada aktivne i mogu da stvaraju oblike koristeći taj preliv.



Preliv počinje belom, a zatim prelazi u sivu, pa u crnu boju.



Pomerite pokazivač da biste povećali širinu spoljašnjih pojaseva.



Pritisnite da biste dodali pokazivače.

Slika 2.9 Izaberite boju za svaki pokazivač preliva. Boje i položaj pokazivača na traci definišu preliv, iz jedne boje u drugu.

O prelivima (gradijentima)

Pored punih boja, Flash radi i sa *prelivima* – trakama boja, koje se prelivaju jedna u drugu. Prelivi mogu da budu linearni (paralelne trake boja) ili radijalni (koncentrični prstenovi boja). Prelivi mogu da prave zanimljive vizuelne efekte i korisni su za dodavanje senčenja, recimo, možete napraviti krug koji liči na loptu.

Flash svaki preliv definiše skupom pokazivača, koji pokazuju gde koja boja treba da se smesti u redosledu traka boja. Sami definišete boje za svaki pokazivač. Postavljanjem pokazivača na traku za definisanje preliva, kontrolišete koliko bi svaka traka boje trebalo da bude široka. Svaki preliv može da sadrži najviše 15 boja.

Novo prelive definišete u panelu Color Mixer.

O sistemskom biraču boja

Pored stvaranja boja u panelu Color Mixer, boje možete da stvarate i u nekom od sistemskih panela Color Picker. Ovi birači boja omogućavaju da u sistem unesete boje koje vam se više dopadaju od onih RGB, HSB boja koje se nude u panelu Color Mixer. Windows System Color Picker dozvoljava da se boja navede pomoću vrednosti HSB (nijansa, zasićenost, sjajnost). U operativnom sistemu Macintosh, postoji pet različitih birača boja, uključujući jedan sa CMYK klizačima.

Za pristup sistemskim biračima boja, dok držite taster Option (Mac) ili Alt (Windows) dva puta pritisnite taster miša iznad kontrole Fill Color ili Stroke Color u panelu Color Mixer, u panelu sa alatkama ili na kartici Properties panela Property Inspector. Sistemskim biračima boja možete pristupiti i tako što jednom pritisnete kontrolu boje kako biste otvorili paletu uzoraka, a zatim pritisnete dugme Color Picker u gornjem desnom uglu. Kad god izaberete ili navedete nestabilnu boju, birač boja će podeliti prozor prethodnog pregleda na dva dela; u jednoj polovini se prikazuje nestabilna boja, a u drugoj najbliža boja bezbedna za Web.

O rasterskim popunama

Osim punih popuna i preliva, Flash dozvoljava da uvezete rastersku sliku i upotrebite je za popunu. Ove funkcionišu slično kao popune prelivi. Rastersku popunu možete upotrebiti ako pravite pozadinu za veb stranicu sa naređanim ponovljenim slikama. O radu sa rasterskim slikama i rasterskim popunama učićete u poglavlju 14.

✓ Saveti

- Da biste smanjili broj boja u prelivu, izaberite preliv u panelu Color Mixer, povucite pokazivače jednog ili više preliva nadole, izvan trake za definisanje preliva. Pokazivač nestaje. Preliv se menja, i to tako da se preliva u boje preostalih pokazivača.
- Kada je pokazivač podešen na crnu boju, parametar Luminosity u prozoru Color Picker podešen je na 0% (za belu, parametar Luminosity je 100%). Ovaj parametar znači da će polje za boju pokazivača prikazati punu crnu boju (ili punu belu), čak, i ako upišete nove RGB vrednosti ili ako pomoću končanice izaberete novu boju. Da biste izmenili boju pokazivača koja je podešena na crnu (ili belu), morate da izaberete novu boju, da iz palete uzoraka, u polju za boju pokazivača, pomerite klizač Luminosity (na desnoj strani prozora Color Picker) ili upišete novu vrednost u polje Brightness.
- Da biste obrnuli redosled preliva boja, povucite jedan pokazivač preko drugog. U prelivu belog u crno (beli pokazivač sa leve i crni sa desne strane) povucite beli pokazivač udesno, preko crnog. Sada imate preliv iz crnog u belo.
- Da biste napravili preliv usklađen sa SVG, potvrdite polje za potvrdu Linear RGB.

Da biste napravili novi radijalni preliv:

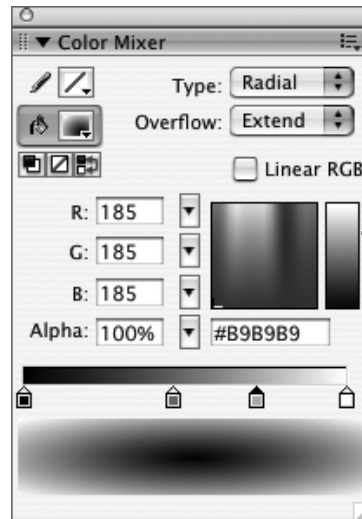
1. Otvorite panel Color Mixer.
2. Iz menija Type, izaberite Radial.

Pojavljuju se alatke za definisanje kružnog preliva. Traka za definisanje preliva izgleda isto kao i kod linearnog preliva, ali prozor za prethodni pregled prikazuje prelive kao koncentrične krugove (slika 2.10). Levi pokazivač definiše unutrašnji prsten, desni pokazivač definiše spoljašnji prsten.

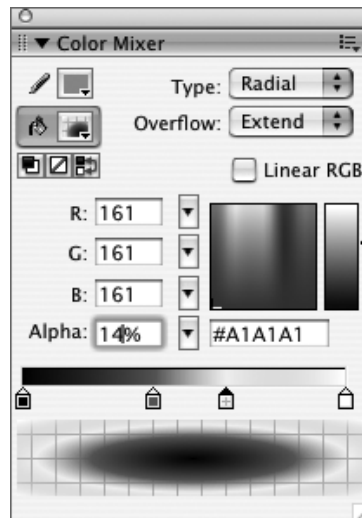
3. Uradite isto kao u koracima od 3 do 8 iz odeljka „Da biste napravili linearni preliv”. Možete da definišete prelive boja u radijalnom prelivu.

✓ Saveti

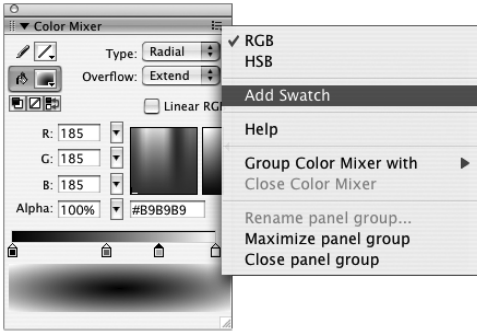
- Da biste promenili postojeći preliv, izaberite ga na panelu Color Swatches. Flash prebacuje panel Color Mixer u režim preliva i prikazuje izabrani preliv. Sada možete promeniti ono što je potrebno.
- Prelivi mogu da imaju transparentnost. Jednostavno, koristite transparentnu boju za jedan ili više pokazivača (pročitajte „Ako želite da definišete transparentnost boje” ranije u ovom poglavlju). Ako preliv ima transparentnost, pojavljuje se mreža na pokazivaču, na polju za boju pokazivača, i na transparentnom delu preliva, u prozoru za prethodni pregled (slika 2.11).
- Svaki pokazivač u prelivu može da ima različite alfa parametre. Da biste napravili efekat izbledele boje, pokušajte da napravite preliv, koji ide od potpuno neprozirne boje do neke transparentne.



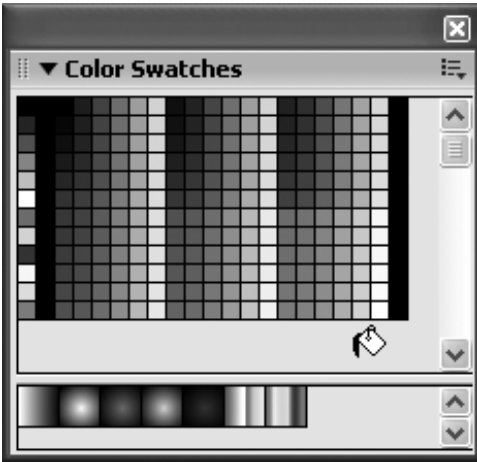
Slika 2.10 Iz menija Type, izaberite Radial da biste napravili kružne prelive. Prozor za prethodni pregled prevodi ono što se vidi na traci za definisanje preliva u kružni preliv boje.



Slika 2.11 Kada su transparentne boje sastavni deo preliva, na pokazivaču, polju za boju pokazivača, i u prozoru za prethodni pregled pojavljuje se šara u obliku mreže.



Slika 2.12 Meni Options iz panela Color Mixer ima komandu za dodavanje nove boje u panel Color Swatches.



Slika 2.13 Postavljanjem pokazivača na prazno mesto na panelu Color Swatches pokazivač menja oblik u kanticu. Pritisnite mišem da biste dodali boju koju trenutno koristite u Color Mixeru. Uzorci punih boja se smeštaju u gornju polovinu ovog panela, u uzorci preliva u donju.

Rad sa panelom Color Swatches

Novu boju ili preliv možete da sačuvate za upotrebu tokom radne sesije, ako boju koja je trenutno prikazana u panelu Color Mixer dodate u panel Color Swatches (panel uzoraka boje). Kontrole za boju poteza i za boju popune na panelu sa alatkama, kartica Properties panela Property Inspector, kao i panel Color Mixer, takođe omogućavaju brz pristup trenutnom panelu uzoraka boje; o tim kontrolama ućićete više, kasnije u ovom poglavlju.

Da biste dodali boju ili preliv u panel Color Swatches:

1. Nekom od prethodno opisanih tehnika, u ovom odeljku, definišite novu boju ili preliv.
2. U panelu Color Mixer *uradite nešto od sledećeg*:
 - ▲ Iz menija Options, izaberite Add Swatch (**slika 2.12**).
 - ▲ Postavite pokazivač na prazno područje panela Color Swatches; kada se pojavi pokazivač u obliku kanticice sa bojom, pritisnite ga.

Flash dodaje novu punu boju, ili preliv, u odgovarajuću sekciju panela Color Swatches (**slika 2.13**).

Stvaranje paleta boja

Flash čuva podrazumevanu paletu boja i prelive u sistemskoj datoteci boja, ali boje i prelive, upotrebljene u svakom dokumentu, čuva sa tim dokumentom. Flash dozvoljava da definišete boje i prelive, koji će činiti podrazumevanu paletu. Pored toga, možete da pravite i snimate druge palete boja i učitavate ih u panel Color Swatches. To olakšava održavanje doslednosti palete boja kada pravite nekoliko dokumenata koji će se koristiti u istom filmu ili na istoj veb lokaciji.

Da biste definisali novu paletu boja:

1. Odredite sve boje i prelive koje želite da svrstate u posebnu paletu boja (pročitajte „Pravljenje punih boja i prelive” u ovom poglavlju).

Ne morate da definišete sve boje u isto vreme, ali kada jednom napravite paletu koju želite da sačuvate, pređite na korak 2.

2. Otvorite panel Color Swatches
3. Iz menija Options izaberite Save Colors (slika 2.14).

Pojavljuje se okvir za dijalog Export Color Swatch (slika 2.15).

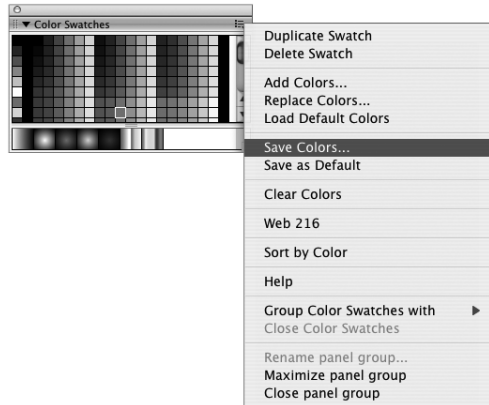
4. Pređite na omotnicu, u koju želite da smestite paletu boja.
5. Upišite naziv za datoteku sa paletom boja u polje Save As (Mac) ili File Name (Windows).
6. Iz priručnog menija Format (Mac) ili Save As Type (Windows), izaberite jedan ili drugi format:

- ▲ Da biste boje i prelive snimili u Flashovom formatu Flash Color Set (CLR), izaberite Flash Color Set.

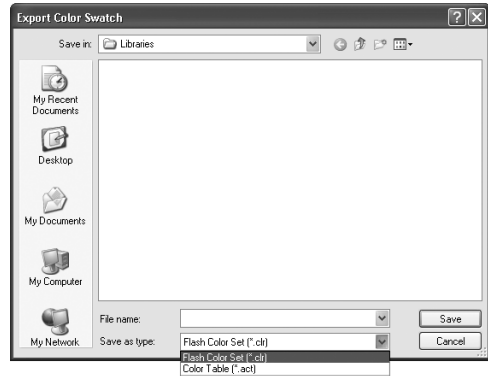
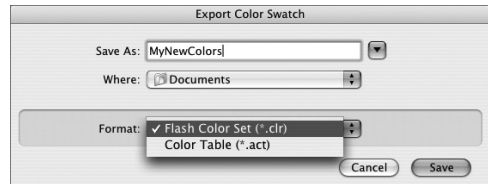
- ▲ Ako želite da boje snimate u formatu Color Table (ACT), izaberite Color Table.

Format ACT čuva samo boje (ne i prelive), ali vam omogućava da te boje koristite u drugim programima, recimo u Macromedia Fireworksu.

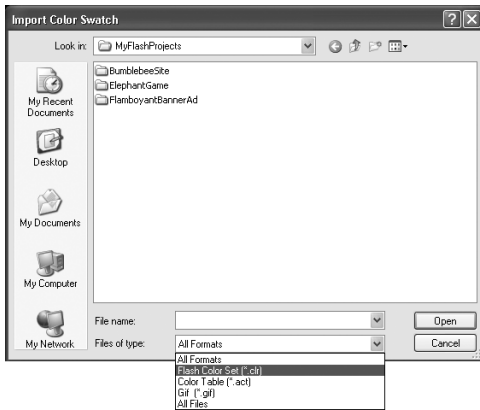
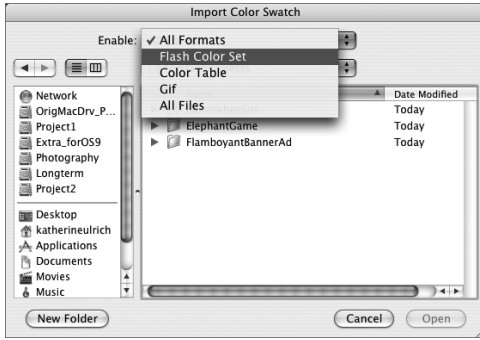
7. Pritisnite dugme Save.



Slika 2.14 Meni Options panela Color Swatches nudi komande za rad sa paletama boja.



Slika 2.15 Za snimanje paleta boja, zbog kasnijeg ponovnog korišćenja, koristite okvir za dijalog Export Color Swatch. Izaberite Flash Color Set iz menija Format (Mac, gore) ili iz menija Save as Type (Windows, dole).



Slika 2.16 Da biste učitali sačuvanu paletu boja, koristite okvir za dijalog Import Color Swatch. Izaberite Flash Color Set iz menija Enable (Mac, gore) ili iz menija Files of Type (Windows, dole).

Da biste učitali paletu boja:

1. Iz menija Options u panelu Color Swatches, koristite sledeće mogućnosti:

- ▲ Da biste dodali paletu boja onim bojama koje su trenutno prikazane u panelu Color Swatches, izaberite Add Colors.
- ▲ Da biste zamenili celu paletu trenutno prikazanu u prozoru Color Swatches, izaberite Replace Colors.

Pojavljuje se okvir za dijalog Import Color Swatch (**slika 2.16**).

2. Da biste odredili koje tipove datoteka treba prikazati, iz menija Enable (Mac) ili Files of Type (Windows), izaberite sledeće mogućnosti:

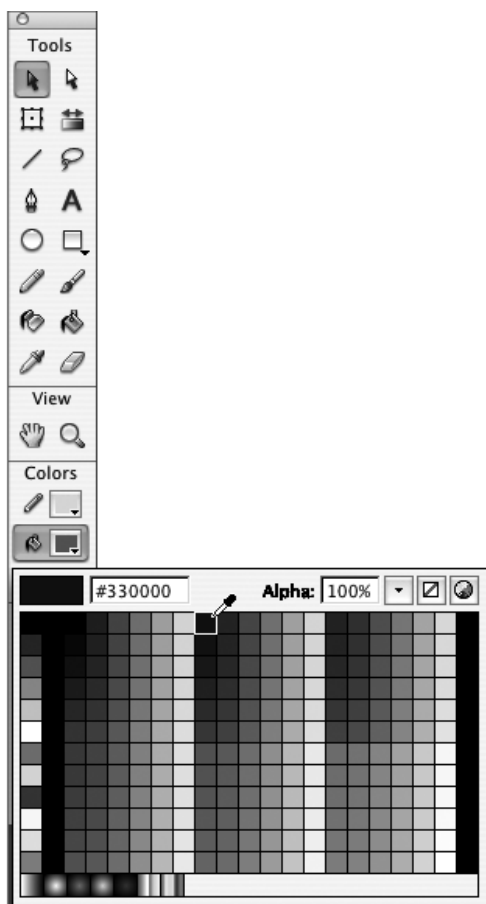
- ▲ All Formats, koji će prikazati formate CLR, ACT i GIF datoteka.
- ▲ Flash Color Set, koji će prikazati samo CLR datoteke.
- ▲ Color Table, koji će prikazati samo ACT datoteke.
- ▲ GIF, koji će prikazati samo GIF datoteke.
- ▲ All Files, koji će prikazati sve formate datoteka.

Obratite pažnju da formati, Color Table i GIF, služe samo za uvoz boja i ne rade sa prelivima. Flash Color Set radi sa bojama i prelivima.

3. Pređite na željenu datoteku.
4. Pritisnite dugme Open.

✓ Saveti

- Panelu Color Swatches možete da dodate novu boju i kada je on zatvoren. Ali ako želite da dobijete povratnu informaciju kada dodajete boju, otvorite panel Color Swatches kao poseban prozor (ako je on deo grupe panela koji su grupisani kao kartice, moraćete ga izdvojiti iz grupe; detalje možete pročitati u poglavlju 1). Podesite veličinu panela tako da ostane nešto prostora ispod postojećih boja. Videćete kako se dodaju nove boje.
- Takođe, možete da obrišete boju iz tekuće palete. U panelu Color Swatches izaberite boju koju želite da obrišete, zatim, iz menija Options tog panela, izaberite Delete Swatch.
- Ako je sekcija preliva panela Color Swatches toliko puna da ne možete da vidite poslednji uzorak koji ste dodali, podesite dimenzije sekcije povlačenjem linije koja razdvaja uzorke preliva od uzoraka punih boja. Da biste napravili dovoljno mesta za povlačenje naviše, možda ćete morati da podesite dimenzije celog panela.
- Ako su uzorci boja u panelu Color Swatches neodgovarajuće veličine, promenite veličinu prozora panela. Ako povećate veličinu prozora, uzorci boja se povećavaju.
- Da biste napravili novi uzorak preliva na osnovu postojećeg, u panelu Color Swatches izaberite uzorak koji želite da kopirate. Postavite pokazivač na prazan prostor, ispod palete boja. Kada se pojavi alatka kantica sa bojom, pritisnite mišem da biste dodali kopiju izabrane boje. Izaberite kopiju u panelu Color Swatches i učitajte je u panel Color Mixer, gde ćete moći da je izmenite.
- Meni Options, u panelu Color Swatches, ima i neke zgodne prečice za rad sa paletama boja. Da biste učitali podrazumevanu paletu boja, izaberite Load Default Colors. Ako želite da uklonite i sve boje iz otvorenog prozora panela, izaberite Clear Colors. Da biste učitali standardne boje koje se mogu prikazivati na Webu, izaberite Web 216. Da biste boje poredali prema vrednosti za osvetljenost, izaberite Sort by Color. (Obratite pažnju, ne možete da poništite sortiranje boja. Zato sačuvajte trenutnu paletu boja, u slučaju da želite da vratite prethodno stanje.)
- Panel Color Swatches možete da koristite i prilikom biranja boja za popunu ili poteze. Ključ je u tome da Flashu prvo kažete gde da primeni novu boju. To radite pritiskanjem bilo kog dugmeta za potez ili za popunu, a zatim izaberite boju iz panela Color Swatches. Flash stavlja tu boju u svako polje za boju popune ili boju poteza. Na primer, u delu Colors palete sa alatkama, izaberite ikonu kantice sa bojom, a zatim izaberite plavu iz panela Color Swatches. Plava se sada pojavljuje u polju za boju popune, u paleti sa alatkama, u panelu Color Mixer i na kartici Properties panela Property Inspector.



Slika 2.17 Da biste odredili boju popune u panelu sa alatima, pritisnite polje sa bojom u kontroli Fill Color. Otvara se paleta uzoraka, pa možete da izaberete novu boju popune.

✓ Savet

- Da biste definisali boju koja se ne nalazi u paleti uzoraka, pritisnite dugme Color Picker u gornjem desnom uglu pomoćnog menija uzoraka. Na taj način se otvara zaseban prozor birača boja. (Više informacija o definisanju boja, pročitajte u odeljku „Pravljenje punih boja i preliva” u ovom poglavlju.)

Određivanje osobina popune

U Flashu postoji pet tipova popune: bez popune (engl. *none*), puna popuna (engl. *solid*), popuna sa linearnim prelivom (engl. *linear gradient*), sa radijalnim prelivom (engl. *radial gradient*) i rasterska popuna (engl. *bitmap*). U panelu Color Mixer možete da pravite nove boje i prelive za popunu (pročitajte odeljak „Pravljenje punih boja i preliva” u ovom poglavlju). Takođe, možete da prilikom dodele boja ili preliva za izabranu alatku ili grafički element upotrebite panel Color Mixer, paletu sa alatkama ili odgovarajući panel Property Inspector za popune kao što je onaj pridružen alatki pravougaonik. O rasterskoj popuni naučićete u poglavlju 14.

Da biste izabrali boju za punu popunu iz panela sa alatkama:

1. U sekciji Colors panela sa alatkama, pritisnite odmah polje sa bojom u kontroli za boju popune (uz ikonu kantice sa bojom). Kontrola za boju popune postaje istaknuta, pokazivač postaje pipeta, a pojavljuje se i paleta sa uzorcima boja (slika 2.17).
2. Za izbor nove boje ili preliva za popunu, uradite jednu od sledećih radnji:
 - ▲ Za izbor preliva, izaberite neki od uzoraka linearnih ili radijalnih preliva.
 - ▲ Za izbor pune boje, izaberite uzorak boje ili element na pozornici. Boja direktno ispod pipete postaje novo dodeljena boja za popunu.
 - ▲ Da biste definisali novu boju za popunu, upišite heksadecimalne vrednosti u polja iznad uzoraka.
 - ▲ Da biste definisali providnost za trenutnu boju popune, upišite procenat manji od 100 u polje Alpha, zatim pritisnite taster Enter.

Nova boja, pojavljuje se u poljima za boju popune (u panelu sa alatkama, na kartici Properties panela Property Inspector i u panelu Color Mixer) i biće korišćena za sve alatke za popune.

Da biste dodelili boju popune na kartici Properties panela Property Inspector:

1. Pristupite kartici Properties panela Property Inspector.
2. U panelu sa alatkama izaberite neku od alatki koje prave popune.

Popune prave alatke oval, pravougaonik, četkica i kantica sa bojom. Kada se izabere neka od tih alatki, na kartici Properties panela Property Inspector prikazuje se kontrola za boju popune (**slika 2.18**).

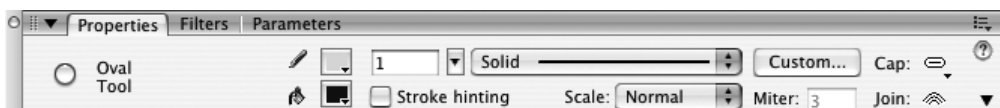
3. Na kartici Property panela Property Inspector pritisnite pravo na polje sa bojom u kontroli za boju popune (prepoznaćete je po ikoni kanticice sa bojom).

Pojavljuje se trenutna paleta uzoraka.

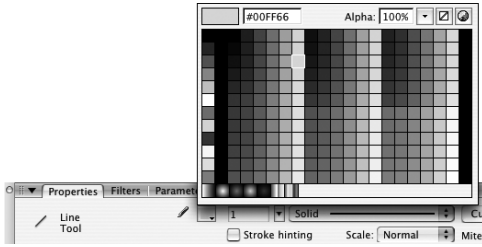
4. Da biste odredili novu boju za popune, primenite uputstva iz koraka 2 u prethodnom zadatku.

✓ Savet

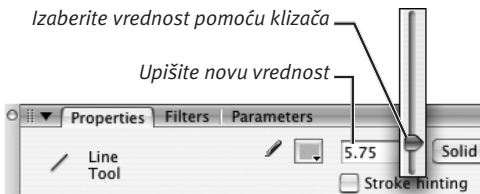
- Da biste pristupili sistemskom biraču boja za dodeljivanje boja popune, pritisnite na polje sa bojom u kontroli za boju popune, a zatim pritisnite dugme Color Picker u pomoćnom meniju uzoraka.



Slika 2.18 Ako na pozornici ništa nije izabrano, a vi izaberete alatku kojom se prave popune, kao što je alatka oval, kartica Properties panela Property Inspector prikazuje kontrolu za boju popune.



Slika 2.19 Pritisnite kontrolu za boju poteza na kartici Properties panela Property Inspector, otvoriće se paleta sa uzorcima boje i pokazivač u obliku pipete za biranje nove boje.



Slika 2.20 Kada upišete novu vrednost u polje za debljinu poteza, podesili ste debljinu za poteze koje će praviti alatke za povlačenje poteza.

Određivanje atributa poteza

Linija ima tri osnovna atributa: boju, debljinu (ili *težinu* ili u Flashu *debljinu poteza*) i stil. Kartica Properties panela Property Inspector omogućava određivanje sva tri atributa svih alatki za stvaranje ili izmenu poteza (alatke linija, pero, oval, pravougaonik, zvezda, olovka i bočica sa mastilom). Osim toga, kartica Properties panela Property Inspector omogućava da se odredi izgled krajeva linije (*krajevi*, engl. *caps*) i način na koji se linije spajaju (*spojevi*, engl. *joins*).

Da biste podesili svojstva poteza:

1. Sa otvorenom karticom Properties panela Property Inspector na panelu sa alatkama izaberite bilo koju alatku za stvaranje poteza (linija, pero, oval, pravougaonik, zvezda, olovka i bočica sa mastilom).
Pojavljuje se kartica Properties panela Property Inspector za izabranu alatku sa trenutnim parametrima za poteze.
2. Na kartici Properties panela Property Inspector pritisnite kontrolu za boju poteza.
Pokazivač poprima oblik pipete, a pojavljuje se i paleta sa uzorcima boja (**slika 2.19**).
3. Izaberite boju za poteze.
4. Da biste podesili težinu poteza, upišite u polje za visinu poteza broj između 0.25 i 200 ili povucite klizač pored polja za visinu poteza (**slika 2.20**).

nastavak na sledećoj strani

- Da biste podesili stil poteza, izaberite ga iz pomoćnog menija za stilove poteza (slika 2.21).

Može se izabrati jedan od sedam stilova: hairline, solid, dashed, dotted, ragged, stippled i hatched.

Grafički prikaz tog stila, pojavljuje se u meniju za stil linije.

- Da biste odredili kako treba da izgledaju krajevi linije, izaberite stil krajeva iz pomoćnog menija Cap.

- ▲ None – linija će se završiti tačno gde ste prekinuli crtanje.

- ▲ Round – produžava potez za polovinu trenutne visine poteza, a kraj će biti zaobljen.

- ▲ Square – produžava potez za polovinu trenutne visine poteza, a kraj će biti četvrtast (slika 2.22).

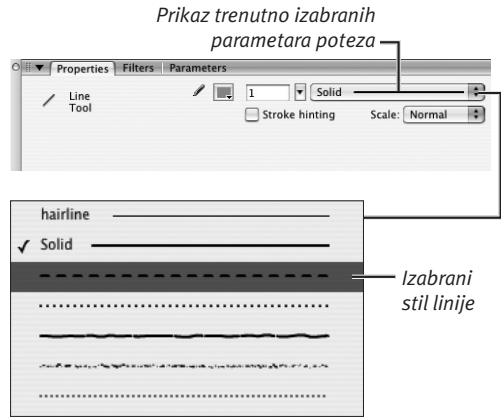
- Da biste odredili kako se potezi seku, otvorite pomoćni meni Join.

- ▲ Miter – na preseku dva poteza biće oštra tačka.

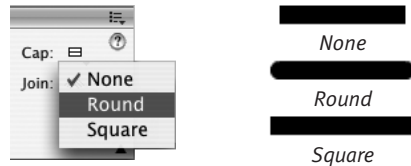
- ▲ Round – na preseku dva poteza biće blago zaobljena tačka.

- ▲ Bevel – na preseku dva poteza biće blago udubljena tačka (slika 2.23).

Flash primenjuje sve parametre koji su trenutno aktivirani na kartici Properties panela Property Inspector kad god izaberete alatku kojom se prave potezi.



Slika 2.21 Izaberite stil poteza iz pomoćnog menija na kartici Line Tool Properties panela Property Inspector .



Slika 2.22 Izaberite stil za krajeve linija iz pomoćnog menija Cap na kartici Properties panela Property Inspector. None daje originalnu dužinu linije i ravan kraj, Round produžava i zaobljava krajeve linije, a Square produžava i daje četvrtaste krajeve linije.



Slika 2.23 Izaberite stil za presecanje linija iz pomoćnog menija Join na kartici Properties panela Property Inspector. Miter daje čist šiljat ugao, Round pravi zaobljeni ugao, a Bevel odseca sa ugla jedan pljosnati deo.

✓ Saveti

- Tri mala dugmeta na dnu dela Colors u panelu sa alatkama omogućavaju da brzo dodelite osnovne boje poteza (i boja popune). Pritisnite dugme na levoj strani kako bi boja poteza bila crna (a boja popune bela). Da bi boje zamenile mesta, pritisnite dugme na desnoj strani. (Dugme u sredini omogućava da potez ili popuna nemaju boju kada koristite alatku oval, pravougaonik ili zvezda.)
- U Flashu se određivanje tanke crte (*hair-line*) smatra stilom, a ne debljinom linije. (Parametre tanke crte možete dobiti u meniju Stroke Style.) U simbolima, tanke crte ne menjaju debljinu kada se promeni veličina simbola. Druge linije u simbolima postaju deblje ili tanje kada simbol povećavate ili smanjujete. (O simbolima pročitajte u poglavlju 7.)
- Da biste ograničili promenu debljine poteza u gotovom filmu, izaberite parametar iz menija Scale na kartici Properties panela Property Inspector dok je izabran potez ili neka od alatki za stvaranje poteza. U podrazumevanom režimu (Normal), ako se film uveća na 200 procenata, potez debljine 1 piksela postaće potez od 2 piksela. Ako hoćete da se izabranom potezu nikako ne menja debljina, izaberite režim None. Da biste dozvolili prilagođavanje debljine samo u jednom smeru, izaberite Horizontal ili Vertical.
- Da biste obezbedili oštre linije poteza u završnom izdanju, potvrdite polje Stroke hinting na kartici Properties panela Property Inspector. Bez toga će neke linije na pojedinim monitorima izgledati pomalo zamagljeno.
- Flashovi stilovi poteza mogu da se menjaju. Možete da povećate tačke u tačkasto liniji ili razmake u isprekidanoj. Na kartici (Line Tool) Properties panela Property Inspector izaberite stil koji hoćete da promenite, pa pritisnite dugme Customize. Pojaviće se okvir za dijalog Stroke Style u kome možete da birate drugačije parametre. Pritisnite OK da biste zatvorili taj okvir za dijalog i potvrdili učinjene izmene. One će važiti za taj stil dok ih ponovo ne promenite ili ne prekinete radnu sesiju.
- Boju poteza možete takođe da dodelite u panelu sa alatkama ili u panelu Color Mixer. U oba slućajaja, pritisnite kontrolu za boju poteza, pa izaberite boju kako je opisano u odeljku „Određivanje atributa poteza”.

Poređenje režima Merge Drawing i Object Drawing

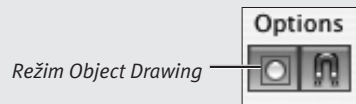
Flash 8 uvodi novu mogućnost za način kreiranja grafičkih elemenata: sada postoje dva modela (ili režima) za pravljenje poteza i popuna.

U režimu **Merge Drawing** potezi i popune koje pravite su sirovi oblici (isto kao u prethodnim verzijama Flasha). Sirovi oblici odmah su spremni za uređivanje na pozornici; sirovi oblici na istom sloju utiču jedni na druge, deleći i zamenjujući poteze i popune koje im se preklapaju ili seku (o načinima interakcije oblika učićete u poglavlju 5).

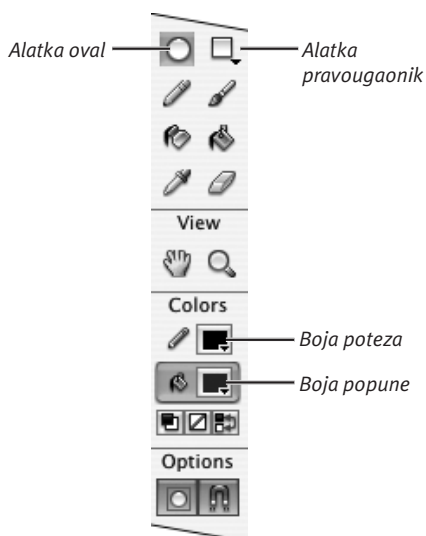
U režimu **Object Drawing**, potezi i popune koje pravite, takođe su odmah spremni za uređivanje na pozornici, ali nema njihove interakcije sa ostalim oblicima na istom sloju. Za one koji su navikli na ranije ponašanje Flasha, ovi oblici mogu da izgledaju pomalo nepredvidivi. Na neki način, oblici načinjeni u režimu Object Drawing ponašaju se kao da su izolovani u zasebnom sloju ili zaštićeni komandom Group (o radu sa grupisanim oblicima učićete u poglavlju 5, a o oblicima u zasebnim slojevima u poglavlju 6). Ali, oblici koje napravite u režimu Object Drawing mogu da se menjaju neposredno na pozornici (pročitajte poglavlje 4), dok za grupisane objekte to nije moguće. U suštini, režim Object Drawing proizvodi sasvim nov tip tvorevine.

Flashov podrazumevani režim za sve alatke za crtanje je Merge Drawing. Da biste prešli u režim Object Drawing, izaberite alatku kojom se prave potezi ili popune, pa pritisnite dugme Object Drawing u sekciji Options panela sa alatkama (**slika 2.24**). Pošto aktivirate režim Object Drawing za bilo koju alatku, sve alatke koje proizvode poteze ili popune prebacuju se u režim Object Drawing. Da biste se vratili u režim Merge Drawing, morate ponovo pritisnuti dugme Object Drawing kako biste poništili njegov izbor (ili da pritisnete J na tastaturi za promenu stanja iz režima Merge Drawing u režim Object Drawing, i obratno). Stanje ovog dugmeta, kakvo ste ostavili na kraju radne sesije, biće aktivno kada ponovo pokrenete Flash.

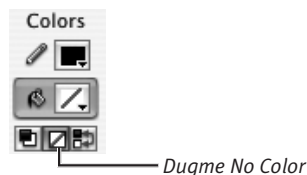
Za mnoge zadatke nema nikakve razlike između rada sa oblicima napravljenim u režimu Merge Drawing i oblicima koji su napravljeni u režimu Object Drawing; međutim, u nekim zadacima je ta razlika presudna. Za zadatke u ovoj knjizi možete da koristite bilo koji od ova dva režima, osim ako nije posebno naglašen režim koji treba upotrebiti.



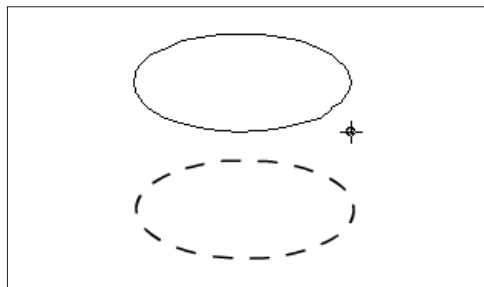
Slika 2.24 Alatke za crtanje možete podesiti tako da crtaju oblike koji ne utiču na druge oblike na istom sloju, niti oni na njih. Izaberite režim Object Drawing u sekciji Options panela sa alatkama.



Slika 2.25 Panel sa alatka na kojem je izabrana alatka oval.



Slika 2.26 Kada je izabrana kontrola za boju popune, pritiskom na dugme No Color u sekciji Colors panela sa alatka, omogućeno vam je da svakom izabranom alatom pravite oblike bez popune.



Slika 2.27 Pritisnite na pozornicu i povucite preko nje kako biste napravili oval. Vidi se prethodna kontura vašeg oblika (gore). Otpustite taster miša i Flash će praviti konturu ovala primenjujući trenutne parametre za boju, debljinu i stil. U ovom slučaju, alatka oval je podešena na crnu boju poteza, bez popune, stil isprekidane linije i visinu poteza od 1 tačke (dole).

Pravljenje geometrijskih oblika

Flash ima posebne alatke za crtanje ovala, pravouglova, višouglova i zvezda. Alatke funkcionišu veoma slično; mogu da crtaju oblik kao jednu konturu (samo potez) ili kao pun objekat (sa popunom). Moguće je i istovremeno stvaranje punog objekta sa potezom koji čini konturu.

Da biste napravili geometrijsku konturu:

1. Iz panela sa alatka izaberite alatku za geometrijski oblik, na primer, alatku oval (**slika 2.25**).
2. Za aktiviranje polja za boju popune, u delu Colors panela sa alatka, izaberite ikonu kantice sa bojom.
3. U delu Colors panela sa alatka, pritisnite dugme No Color (**slika 2.26**).
Time ste omogućili da alatka crta konture bez popune.
4. Koristite postojeću boju poteza i debljinu linije ili izaberite novu (pročitajte „Određivanje atributa poteza” ranije u ovom poglavlju).
5. Pomerajte pokazivač po pozornici.
On dobija oblik tankog krstića.
6. Pritisnite i povucite pokazivač kako biste nacrtali geometrijski oblik (**slika 2.27**).
Dok povlačite, Flash prikazuje preliminarnu konturu.
7. Otpustite taster miša.

Flash crta geometrijski oblik kao konturu.

✓ Saveti

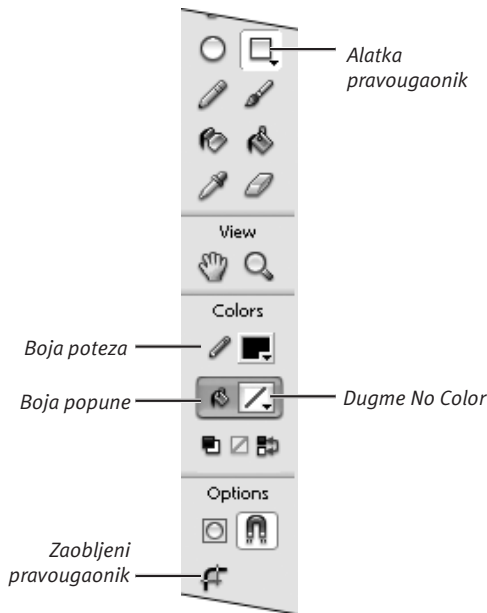
- Flash sadrži alatku za linije kojom se crtaju jednostavne prave linije (potezi). Da biste upotrebili alatku za linije, izaberite je u panelu sa alatkama i podesite attribute poteza; pokazivačem alatke za linije (tanki krstić) pritisnite i povucite po pozornici. Dok vučete, videće se prethodni prikaz linije. Flash će napraviti gotovu liniju primenjujući pravilne attribute kada budete otpustili taster miša.
- Za crtanje savršenog kruga (ili kvadrata), držite taster Shift, dok povlačite alatkom za oval ili pravougaonik.
- Da biste ovale (ili pravougaonike) crtali počevši od središnje tačke, postavite pokazivač na mesto gde želite da bude sredina oblika; dok povlačite, držite pritisnut taster Alt (Windows) ili Option (Mac). Oblici koji se crtaju alatkom zvezda uvek rastu od sredine.
- Postoje još neki načini da se geometrijskim alatkama crtaju samo konture. Pritisnite kontrolu za boju popune u panelu sa alatkama direktno na polje sa bojom. Otvara se pomoćna paleta sa uzorcima za boju popune. Sada pritisnite dugme No Color blizu gornjeg desnog ugla panela sa uzorcima. Možete upotrebiti i panel Mixer: izaberite kontrolu za boju popune, a zatim iz menija Type izaberite None.

Terminologija oblika

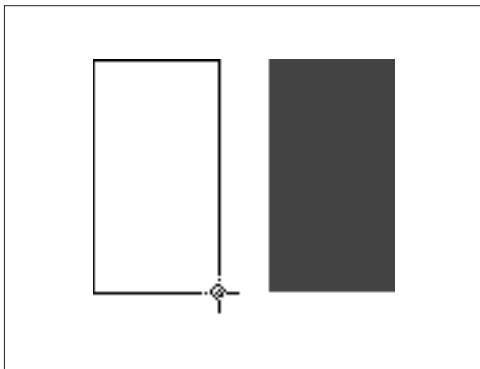
Kako treba nazvati grafičke elemente koji se naprave Flashovim alatkama za crtanje, uvek je bilo problematično pitanje, a novi uvedeni režim Object Drawing dodatno komplikuje taj problem. Opšti izraz *oblik* može se primeniti na formu elementa (na primer, okrugao ili sa pravim uglovima), a mogao bi se upotrebiti za razlikovanje onoga što se napravi u režimu Merge Drawing od onoga što je napravljeno u režimu Object Drawing. Izraz *objekat* ima specifično značenje za ActionScript (pročitajte poglavlje 7). Da bi se izbegla zabuna, ovde ćemo objasniti kako ćemo u ovoj knjizi nazivati te elemente.

Oblik je svaki potez i/ili popuna koju napravite Flashovim alatkama za crtanje. **Crtež-objekat** je oblik napravljen u režimu Object Drawing ili upotrebom komande Modify > Combine Objects (pročitajte poglavlje 5). **Objedinjeni oblik** (ili **sirovi oblik**) je oblik napravljen u režimu Merge Drawing. **Grupisani oblik** (ili **grupa**) je skup oblika kombinovanih tako da se ponašaju kao celina pomoću Flashove komande Group (pročitajte poglavlje 5).

Izraz **grafički objekat** odnosi se na crteže-objekte, grupe i simbole. Grafički objekat je kontejner koji sadrži oblike; svaka vrsta grafičkog objekta ima specifična pravila koja upravljaju njegovim ponašanjem, na primer, kontrolišu interakciju njegovog sadržaja sa drugim grafičkim elementima. (Ovde reč *grafički* služi da bi se ti objekti razlikovali od ActionScript objekata.)



Slika 2.28 Kada izaberete alatku pravougaonik iz panela sa alatkama, u sekciji Options pojavljuje se modifikator Round Rectangle. Koristite ovaj modifikator za stvaranje pravougaonika sa zaobljenim uglovima.



Slika 2.29 Dok povlačite alatku pravougaonik, Flash pravi prethodni pregled konture pravougaonika (levo). Da biste popunili konturu, otpustite taster miša (desno).

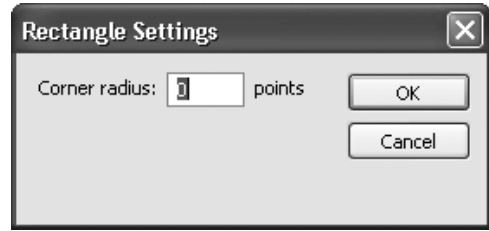
Da biste napravili geometrijsku popunu:

1. Iz panela sa alatkama, izaberite neku od alatki za geometrijske oblike, na primer, pravougaonik (**slika 2.28**).
2. Da biste alatku podesili da pravi samo popunu, u sekciji Colors panela sa alatkama uradite sledeće:
 - ▲ Pritisnite ikonu olovke kako biste aktivirali kontrolu za boju poteza.
 - ▲ Pritisnite dugme No Color. Flash omogućava da izabrana alatka crta popune bez kontura.
3. Izaberite boju popune (pročitajte „Određivanje atributa popune” ranije u ovom poglavlju).
4. Pomerajte pokazivač po pozornici. On menja oblik u končanicu.
5. Pritisnite i povucite pokazivačem da biste napravili geometrijsku popunu. Dok povlačite, Flash prikazuje prethodni prikaz oblika (**slika 2.29**).
6. Otpustite taster miša. Flash popunjava pravougaonik, trenutno izabranom bojom.

✓ Saveti

- U ranijem odeljku „Podešavanje atributa poteza” naučili ste da koristite parametar Join na kartici Properties panela Property Inspector kako bi se linije sastavljale pod ostrim uglom, odnosno sa zaobljenim ili odsečenim uglovima. Alatka pravougaonik može da nadjača parametar Join. Izaberite alatku za pravougaonike; u sekciji Options panela sa alatkama, pritisnite dugme Round Rectangle; upišite neku vrednost u polje Corner Radius okvira za dijalog Rectangle Settings (**slika 2.30**). Ako je vrednost ovog polja jednaka nuli, alatka pravougaonik primenjuje parametar Join; kod većih vrednosti alatka pravi pravougaonike sa zaobljenim uglovima (što je vrednost veća, to su uglovi zaobljeniji).

- Za stvaranje savršenog kvadrata, držite taster Shift dok povlačite pravougaoni oblik. Flash pravougaoniku daje proporcije savršenog kvadrata.
- U toku crtanja možete promeniti radijus ugla pravougaonika. Alatkom pravougaonik povucite po pozornici da biste nacrtali oblik. Pre otpuštanja tastera miša, pritisnite taster sa strelicom nagore da biste smanjili vrednost radijusa ugla. Pritisnite taster sa strelicom nadole da biste ga povećali. Prethodni pregled pravougaonika interaktivno se menja dok pritiskate tastere sa strelicama. Zatim, otpustite taster miša.
- Mnogouglove i zvezde možete da pravite alatkom za višeugle zvezde (izaberite je iz podmenija alatke pravougaonik u panelu sa alatkama). Broj stranica mnogougla i izbor mnogouglova ili zvezdi vrši se na kartici PolyStar Tool Properties panela Property Inspector. Sa izabranom alatkom za zvezde pritisnite dugme Options na kartici Properties panela Property Inspector. Pojavljuje se okvir za dijalog Tool Settings. Upišite vrednosti za broj stranica i za oštrinu uglova zvezde, a zatim pritisnite OK da bi se zatvorio okvir za dijalog.
- Precizne ovale i pravougaonike možete da crtate i pomoću okvira za dijalog Oval Settings i Rectangle Settings. Da biste koristili ovu mogućnost, izaberite alatku za oval ili pravougaonik. Pritisnite tasterom miša na pozornicu dok držite taster Option(Mac), odnosno Alt (Windows). Otvara se odgovarajući okvir za dijalog sa parametrima. Upišite vrednosti za visinu i širinu. To će biti visina i širina pravougaonika, odnosno visina i širina opisanog pravougaonika oko ovala. Potvrdite polje Draw from Center kako bi središte vašeg oblika bilo na mestu gde ste pritisnuli taster miša; poništite to polje za potvrdu, pa će na tom mestu biti gornji levi ugao pravougaonika ili opisanog pravougaonika za oval.



Slika 2.30 Upišite vrednost 0 u polje Corner radius okvira za dijalog Rectangle Settings da biste napravili pravougaonik uz primenu svojstva Join koje ste podesili na kartici Properties panela Property Inspector. Upišite veću vrednost da biste precizno zaoblili uglove pravougaonika.

O pomoćima za crtanje

Flashova alatka olovka ima dva režima za pomoć pri slobodnom crtanju linija, Straighten i Smooth. Za potpunu slobodu crtanja režim olovke Ink ostavlja tačno onakve oblike kakve ste napravili.

Režim Straighten eliminiše male neravnine na liniji, koje mogu pokvariti brze skice. Režim Straighten preraduje liniju u pravolinijske segmente i normalne lukove. Ovaj režim, takođe, izvršava ono što se u Flashu naziva *prepoznavanje oblika* (engl. *shape recognition*). Flash procenjuje svaki nacrtani grubi oblik. Ako je oblik dovoljno sličan Flashovoj definiciji ovala ili pravougaonika, dolazi do promene grube aproksimacije u oblik koji je dovoljno dobar da zadovolji profesora geometrije u srednjoj školi.

Režim Smooth vam pomaže tako što transformiše grub crtež u onaj sa ispeglanim segmentima krivih linija. Obratite pažnju na to da režim Smooth ne prepoznaje oblike; on samo ispravlja krive koje vi nacrtate. Poravnavanjem se smanjuje broj tačaka u obliku, pa se dobijaju manje datoteke koje daju bolje performanse za konačni objavljeni rad.

Parametri tolerancije su najvažniji, pogotovo za režim Straighten. Flash možete podesiti da promeni bilo kakav okrugao oblik u krug i bilo šta duguljasto u pravougaonik. Stepem pomoći u crtanju podešava se u okviru za dijalog Preferences. Izaberite Flash > Preferences (Mac) odnosno Edit > Preferences (Windows); kada se otvori okvir za dijalog Preferences, iz liste kategorija izaberite Drawing, a zatim izaberite nivo tolerancije u menijima Connect Lines, Smooth Curves, Recognize Lines i Recognize Shapes. Pritisnite OK da biste zatvorili okvir za dijalog.

Slobodni oblici

Flash nudi tri alatke za pravljenje slobodnih oblika: olovku, pero i četkicu. Olovka i pero prave poteze kontura, a alatka četkica pravi popune bez poteza. Alatka olovka pravi samo konture, čak i kada nacrtate zatvoren oblik. Alatka pero automatski popunjava zatvoren oblik trenutno izabranom bojom popune. Pošto napravite oblik, uvek možete da ga promenite, na primer, da popunite praznu konturu ili da dodate konturu obliku koji se sastoji samo od popune.

Alatka olovka vam dozvoljava da crtate linije (poteze) prirodno (kao što biste crtali pravo olovkom, ali pomoću miša ili grafičkom tablom). Flash krije informacije o sidrišnim tačkama i krivama poteza koje ste napravili pomoću olovke. Kada pravite poteze, alatkom pero postavljate sidrišne tačke i podešavate Beziijeove krive. Za sledeći zadatak pobrinite se da koordinatna mreža bude vidljiva (pročitajte poglavlje 1) i podesite preferencije za crtanje na sledeći način: izaberite Edit > Preferences (Windows) ili Flash > Preferences (Mac) da biste otvorili okvir za dijalog Preferences; izaberite Drawing iz liste Category, pa potvrdite polja Show Pen Preview i Show Solid Points; ostale parametre ostavite na podrazumevanim vrednostima.

Da biste crtali slobodne forme alatkom olovka:

1. Iz panela sa alatkama izaberite alatku olovka ili pritisnite Y.
2. Iz sekcije Options menija Pencil Mode (slika 2.31), izaberite jedan od sledećih režima pomoći:

Straighten razrešava manja odstupanja u segmente pravih linija.

Smooth razrešava manja odstupanja u glatke krive

Ink pruža veoma malo pomoći i ne menja mala odstupanja.

3. Pomerajte pokazivač po pozornici. Pokazivač menja oblik u olovku.
4. Pritisnite i povucite grubi crtež (slika 2.32).

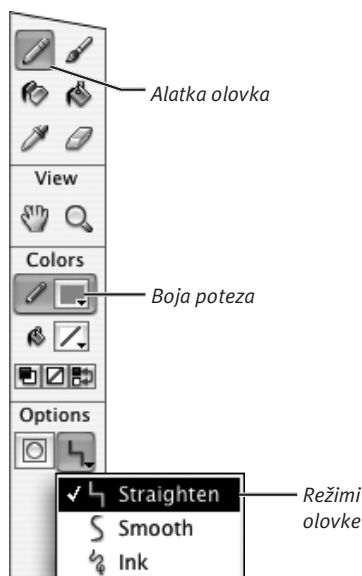
Flash prikazuje izgled grube linije.

5. Pustite taster miša.

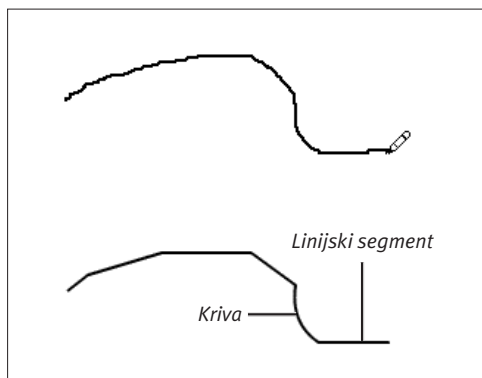
Flash preuređuje iscrtanu liniju u zavisnosti od režima pomoći koji ste odabrali u koraku 2 pretvarajući je u skup pravolinijskih segmenata i pravilnih krivih.

✓ Saveti

- Zaobljavanje i ispravljanje (čak i prepoznavanje oblika) možete da primenite i nakon što ste nacrtali konturu ili oblik. Izaberite ga na pozornici, a zatim aktivirajte modifikator Straighten ili Smooth alatke za selekciju (o selektovanju i menjanju selekcija učićete više u poglavlju 4).



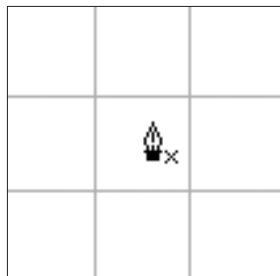
Slika 2.31 Kada izaberete alatku olovka, paleta sa alatkama otvara priručni meni sa režimima za olovku.



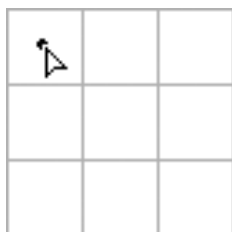
Slika 2.32 Ako je olovka u režimu Straighten dok crtate grubi crtež, Flash prikazuje preliminarni izgled. Kada pustite taster miša, Flash primenjuje ispravljanje, menjajući grubi crtež (gore) u komplet pravolinijskih segmenata i blagih zavoja (dole).



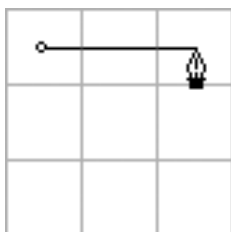
Slika 2.33 Izaberite alatku pero da biste crtali putanje.



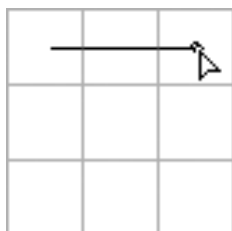
Slika 2.34 Znak x pored ikone pera, znak je za početak stvaranja nove putanje. Pritisnite taster miša da biste postavili prvu sidrišnu tačku.



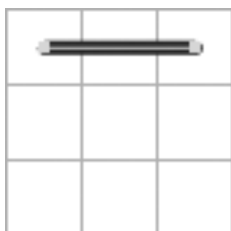
Izgled prve tačke



Izgled linijskog segmenta



Pritisnite da biste postavili drugu tačku



Završen linijski segment

Slika 2.35 Dok postavljate tačke, Flash daje preliminarni izgled (gore) i putanju, a putanji dodaje potez čim završite segment (dole).

Da biste crtali slobodne poteze alatkom pero:

1. Iz panela sa alatkama izaberite alatku pero ili pritisnite P (**slika 2.33**).
2. Odredite atribute poteza za putanju.
3. Pomerajte pokazivač po pozornici.

Pojavljuje se ikona pera, s malim x pored ikone (**slika 2.34**). Znak x pokazuje da se može postaviti prva tačka putanje.

4. Pritisnite tamo gde želite kako bi počeo linijski segment.

Pokazivač dobija oblik praznog vrha strelice, a kružić pokazuje mesto sidrišne tačke na pozornici.

5. Premestite alatku pero onde gde želite da bude kraj linijskog segmenta.

Dok pomerate pero po pozornici, Flash širi preliminarni prikaz linijskog segmenta, od početne tačke, do vrha pera.

6. Pritisnite mišem.

Flash završava linijski segment, koristeći izabrane atribute poteza. Tačke na početku i na kraju linijskog segmenta imaju oblik punog kvadrata (**slika 2.35**).

nastavak na sledećoj strani

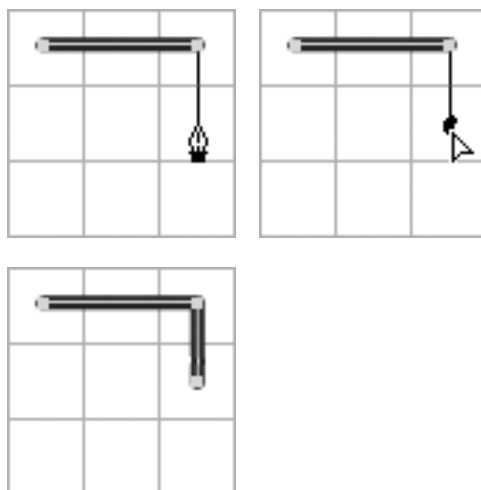
7. Da biste vašoj liniji dodali ravan segment, pritisnite na pozornici tačku, onde gde želite da se segment završi, pa otpustite taster miša (**slika 2.36**).

8. Da biste vašoj liniji dodali krivi segment, pritisnite na pozornici tačku onde gde želite da se segment završi, a zatim vucite pokazivač.

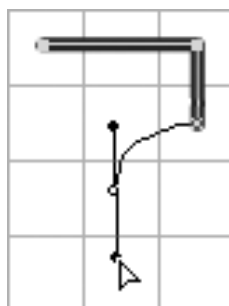
Flash postavlja tačku i daje njen izgled na pozornici, pokazivač dobija oblik praznog vrha strelice, a pojavljuju se Beziijeove ručice (**slika 2.37**).

9. Vucite pokazivač na stranu suprotnu onoj gde želite ispuščenje krive.

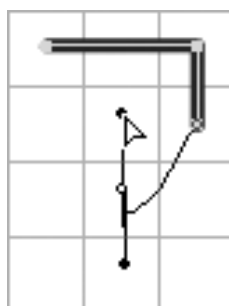
Dok vučete, Beziijeove ručice se šire od sidrišnih tačaka, uvećavajući se u suprotnim smerovima. Dok crtate, Flash daje preliminarni izgled krive (**slika 2.38**).



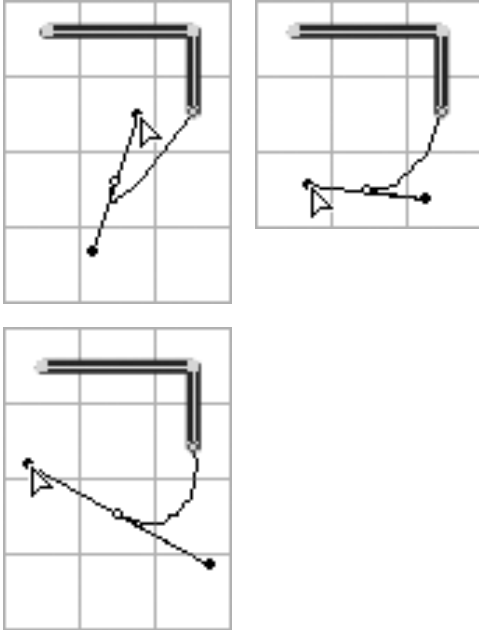
Slika 2.36 Nastavite da pritisnete mišem da biste dodali segmente slobodnom obliku. Jednim pritiskom (gore) dodajete pravolinijski segment (dole).



Slika 2.37 Pritisnite i vucite da biste dodali tačku na krivoj; dok vučete, aktiviraju se Beziijeove ručice na tački. Zaobljenost krive raste suprotno od smera u kojem vučete. Da bi se kriva zaoblila nagore, vucite nadole.



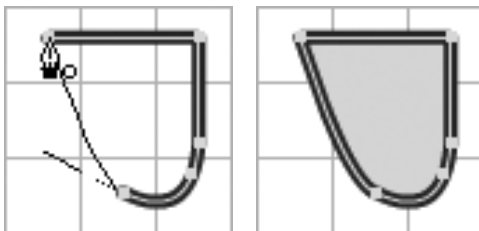
Slika 2.38 Da bi se kriva zaoblila nadole, vucite nagore. Izvlačenjem ručica produbljujete krivinu.



Slika 2.39 Pomerajte ručice u smeru kazaljke na satu ili suprotno od nje kako biste promenili oblik krive. Produžavajte i skraćujte ručice da bi zakrivljenost bila dublja ili plića.



Slika 2.40 Kada završite nameštanje ručica za segment i otpustite taster miša, Flash dodaje potez na segment.



Slika 2.41 Da biste napravili zatvoreni oblik, postavite pokazivač iznad prve sidrišne tačke koju ste spustili. Kada ugledate ikonu praznog kruga, pritisnite na tu prvu tačku. Flash dodaje završni segment i popunjava oblik trenutno izabranom bojom popune.

10. Dok još držite pritisnut taster miša, vucite pokazivač da podesite Bezijeovu ručicu.

Povlačenjem ručica oko sidrišne tačke u smeru kazaljke na satu ili u suprotnom smeru, kontrolišete se smer ispuščenja; povlačenjem ručice dalje od sidrišne tačke kriva se produbljuje (**slika 2.39**).

11. Kada preliminarni prikaz krive dobije željeni oblik, otpustite taster miša.

Flash dovršava krivi segment izabranim atributima poteza (**slika 2.40**).

12. Da biste napravili otvorenu putanju, pritisnite tasterom miša na pozornicu dok držite **⌘** (Mac), odnosno **Ctrl** (Windows).

ili

Da biste napravili zatvorenu putanju *uradite sledeće*:

▲ Postavite pokazivač iznad prve sidrišne tačke.

Flash daje preliminarni prikaz završnog segmenta vašeg oblika. Pored alatke pero pojavljuje se mali prazan krug (**slika 2.41**).

▲ Pritisnite prvu sidrišnu tačku.

Flash zatvara oblik dodavanjem poteza na putanju i popunjavanjem oblika trenutno izabranom bojom popune.

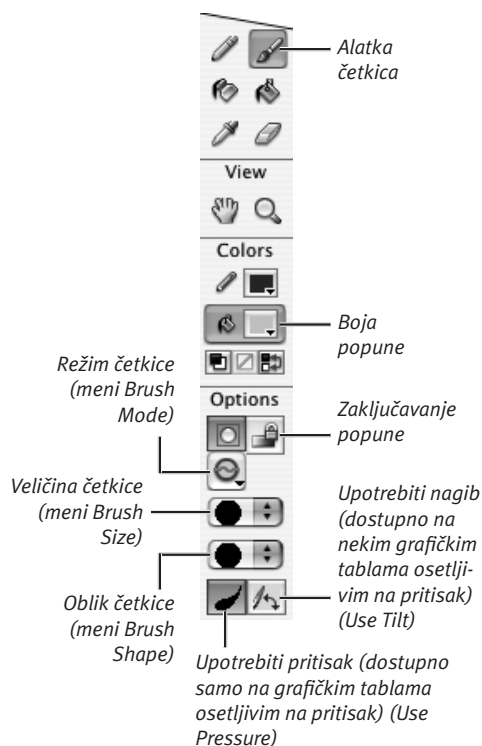
Pošto se putanja završi, pokazivač alatke pero prikazuje mali znak x što označava da se može postaviti prva tačka nove putanje.

✓ Saveti

- Postoje i drugi načini da se zatvore otvorene putanje. Izaberite Edit > Deselect All ili pritisnite ⌘-Shift-A (Mac) ili Ctrl-Shift-A (Windows). Na panelu sa alatkama pritisnite alatku pero (ili bilo koju drugu alatku). Možete, takođe, dva puta pritisnuti poslednju tačku koju ste postavili. Ova tehnika najbolje funkcioniše kada se putanja završava pravolinijskim segmentom bez Bezijeovih ručica.
- Putanju ne morate završiti na početnoj tački. Prazan kružić se pojavljuje uz pokazivač pera kad god ga postavite bilo gde iznad poteza. Pritiskom na bilo koju tačku putanje koju trenutno crtate, oblik će se zatvoriti na toj tački; oblik se automatski popunjava trenutnom bojom popune. Ako pritisnete između sidrišnih tačaka, dobićete oblik konture (da bi se taj oblik popunio pritisnite dva puta unutar poteza).
- Ako pritisnete putanju odvojenu od one koju upravo pravite, Flash spaja te dve putanje.

O matematičari putanje u Flashu

Putanja – čitav niz tačaka i linija koje ih spajaju – predstavlja skelet objekta. U većini Flashovih alatki, matematika uz pomoć koje se izračunava putanja, odvija se iza scene. Vi crtate liniju ili oblik, a Flash brine o postavljanju tačaka (ne pokazujući ih), povezuje ih i dodaje potez. Alatkom pero postavljate tačke koje definišu potez (*sidrišne tačke*) i podešavate krive segmente koje ih povezuju (koristeći kontrolere, takozvane Bezijeove ručice). Kada završite sa postavljanjem tačaka alatkom pero, Flash dovršava putanju primenom atributa poteza.



Slika 2.42 Alatka četkica i njeni modifikatori.

Da biste nacrtali slobodnu popunjenu formu alatkom četkica:

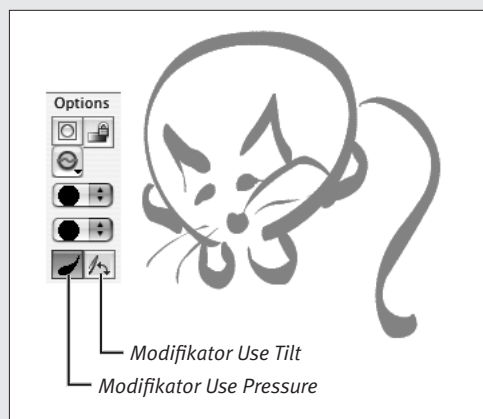
1. Iz panela sa alatkama izaberite četku ili pritisnite B (slika 2.42).
2. Da biste optimizovali četku za konkretan zadatak, u sekciji Options panela sa alatkama uradite nešto od sledećeg:
 - ▲ Iz pomoćnog menija Brush Size izaberite veličinu vrha četkice.
 - ▲ Iz pomoćnog menija Brush Shape izaberite oblik vrha četkice.

nastavak na sledećoj strani

Korišćenje alatke četka u normalnom režimu

Flashova alatka četka nudi način za stvaranje slobodnog nanosa boje. Ovi oblici su, zapravo, slobodne forme popunjavanja bojom, iscrtanih bez korišćenja poteza. Alatka četka omogućava simulaciju nanošenja boje, kao kada biste je nanosili pravom četkom ili markerom. Čitav niz veličina četki i oblika vrha pomažu da crteži liče na slike.

Ukoliko imate tablu za crtanje koja je osetljiva na pritisak, promenom pritiska poteza četka može, u interakciji sa tablom, da stvara linije različite debljine simulirajući pravi rad četkom. Što jače pritisakate, potez četkicom biće deblji (slika 2.43).



Slika 2.43 Izbor modifikatora Use Pressure aktivira mogućnosti pera i grafičkih tabli koje su osetljive na pritisak. Onda se mogu stvoriti živopisne linije različite debljine, jednostavnom primenom većeg ili manjeg pritiska u toku crtanja. Flash je sve linije crteža mačke nacrtao jednom veličinom i oblikom četke.

- ▲ Iz pomoćnog menija Brush Mode izaberite režim crtanja; za ovu vežbu izaberite Paint Normal (**slika 2.44**). Alatka četkica uvek pravi popune objedinjenog oblika. Ostali režimi bojenja dozvoljavaju da potezi četkom imaju različite interaktivne odnose sa drugim linijama i oblicima na pozornici.

Oblici koji se preklapaju imaju različite interaktivne odnose, u zavisnosti od toga da li su objedinjeni oblici ili crteži-objekti. (Više o interakciji oblika koji se preklapaju naučićete u poglavlju 5).

- ▲ Za crtanje nanosa popune različite debljine izaberite Use Pressure (ova opcija se pojavljuje samo ako je sa vašim računarnom povezana grafička tabla).

3. Izaberite ili definišite punu boju popune bilo kojom od tehnika ranije opisanih u ovom poglavlju.

4. Pomerajte pokazivač po pozornici.

Ikona se menja, odražavajući aktuelnu veličinu četke i njen oblik.

5. Pritisnite i crtajte po pozornici.

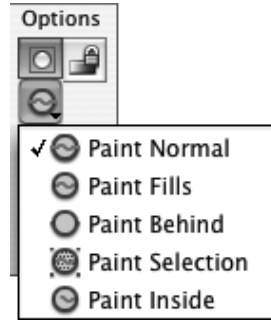
Flash daje preliminarni pregled rada četkom (**slika 2.45**).

6. Kada završite oblik, otpustite taster miša.

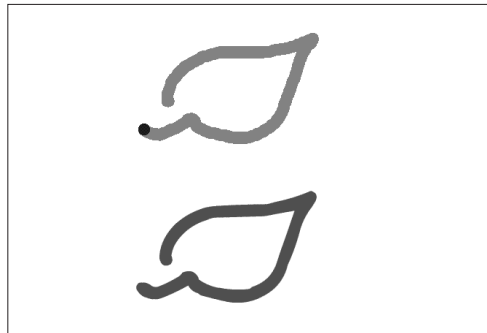
Flash stvara konačni oblik u trenutno izabranoj boji popune.

✓ Savet

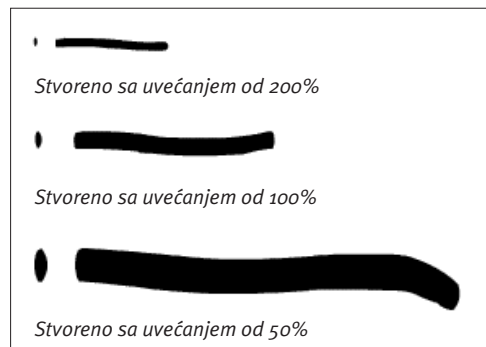
- Možete promeniti veličinu poteza četkom promenom uvećanja pri kom posmatrate pozornicu. Za stvaranje širokog poteza, bez promene podešavanja vrha četke, postavite prikaz pozornice (engl. *Stage view*), na mali procenat. Za izbor uskog poteza odredite veći procenat (**slika 2.46**). Obavezno proverite rad sa uvećanjem od 100%.



Slika 2.44 Opcije Brush Mode omogućavaju kontrolu nad načinom na koji popune, koje pravimo alatkom četka, stupaju u interakciju sa drugim oblicima na istom sloju. Kada izaberete Paint Normal, slikaćete popune objedinjenog oblika koje se pri preklapanju sa drugim oblicima ponašaju kao bilo koja druga popuna.



Slika 2.45 Crtanje četkom stvara preliminarni izgled oblika (gore). Flash preraduje oblik kao vektorsku grafiku, sa izabranom bojom popune.

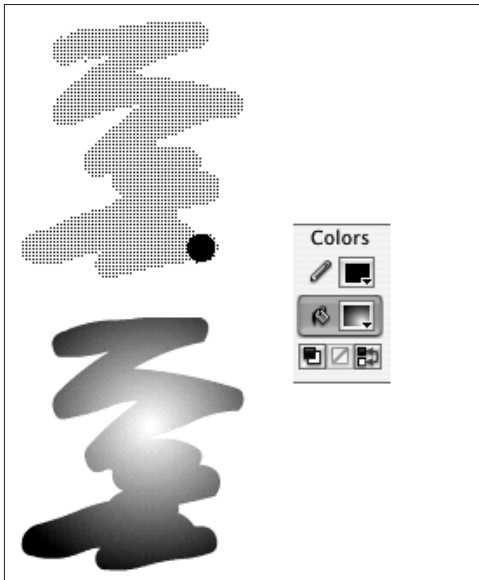
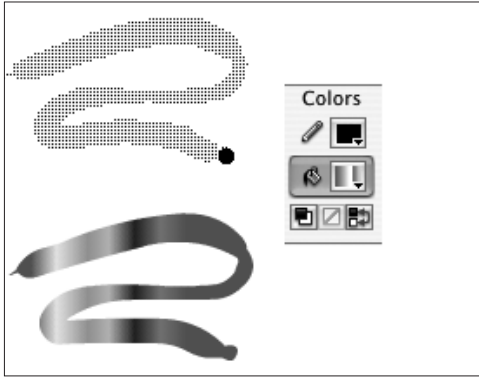


Slika 2.46 Flash je napravio ova tri poteza četkom, sa potpuno istom veličinom četke, samo je stepen uvećanja pozornice različit.

Options



Slika 2.47 Poništite izbor opcije Lock Fill da biste slikali sa nezaključanim prelivom.



Slika 2.48 Oblik poteza četkom koji je nacrtan potpunom sa nezaključanim linearnim prelivom (gore) i jedan sa radijalnim prelivom (dole).

Da biste bojili sa prelivom:

1. Primenite korake 1 i 2 iz prethodnog zadatka.
2. Nekim od metoda opisanih prethodno u ovom poglavlju, izaberite (ili definišite) popunu sa linearnim ili radijalnim prelivom.
3. Da biste u sekciji Options panela sa alat-kama preliv zaključali ili otključali, *uradite nešto od sledećeg*:
 - ▲ Da biste bojili oblike koji sadrže ceo spektar preliva, poništite izbor opcije Lock Fill (**slika 2.47**).
 - ▲ Da biste slikali oblik koji otkriva samo jedan deo preliva, izaberite Lock Fill.
4. Bojite četkicom kako je opisano u koracima 4-6 prethodnog zadatka.

Flash ne može da da preliminarni prikaz oblika koji bojite popunom sa prelivom. Preliminarni oblik prikazuje se crno belom šarom.

Flash ponovo crta obojeni oblik primenjujući trenutne parametre za zaključavanje popune i za boju popune (pročitajte istaknuti komentar „Misterije preliva i Flashovi modeli crtanja”).

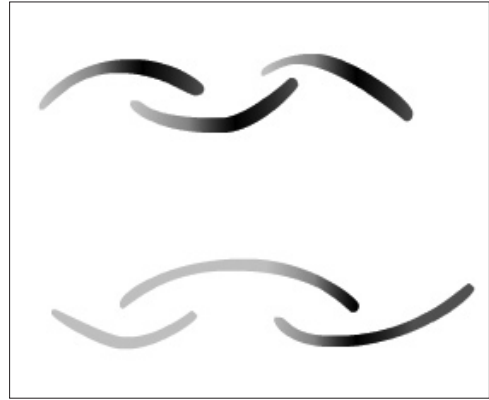
Kod nezaključanih popuna u obliku se vidi ceo preliv (**slika 2.48**).

nastavak na sledećoj strani

Kod zaključanih popuna u obliku se vidi samo deo preliva (slika 2.49).

✓ Saveti

- Pokušajte da povlačite različite poteze četkom u oba režima crtanja: upotrebite zaključane i nezaključane prelive; upotrebite različita mesta na pozornici; povlačite poteze različite dužine. Obratite pažnju na to kako se preliv prikazuje u različitim potezima.
- Da biste unapred odredili lokaciju centra zaključanog preliva, prvo nacrtajte potez četkom pomoću nezaključanog preliva. Kada se prebacite na rad sa zaključanim prelivom, virtuelna osnova preliva se poravnava sa poslednjim nezaključanim prelivom koji ste koristili. Potom možete da izbrišete nepotreban nezaključani preliv ili da ga alatkom kantica sa bojom izmenite u zaključani preliv (pročitajte poglavlje 4).
- Pošto nacrtate oblik popune sa prelivom, možete da promenite položaj centra preliva pomoću alatke za transformaciju preliva (pročitajte poglavlje 4).



Slika 2.49 Sa poništenim modifikatorom Lock Fill za četkicu, pojavljuje se ceo spektar trenutno izabranog preliva u svakom potezu četke (gore); ako je izabrana opcija Lock Fill, svaki potez četke kao da otkriva jedan deo spektra preliva koji je fiksiran na celu širinu pozornice i radne površine (dole).

Misterije preliva i Flashovih modela crtanja

Kada alatom četkica crtate oblik popune sa prelivom, a modifikator Lock Fill nije izabran, nema nikakve razlike da li crtate u režimu Merge Drawing ili Object Drawing. Flash centrira preliv u okvir koji obuhvata oblik (nevidljivi pravougaonik čije su dimenzije tako prilagođene da on obuhvata ceo oblik); u obliku se vidi ceo preliv.

Kada crtate istu vrstu oblika, a uključen je modifikator Lock Fill, oblici koje pravite u različitim režimima crtanja se ponašaju različito.

Za zaključane popune Flash pravi virtuelni preliv ispod cele pozornice i radne površine. Svaki oblik koji pravite sa zaključanom popunom otkriva samo onaj deo preliva koji odgovara tom delu pozornice. Ako crtate više objedinjenih oblika sa zaključanim prelivom, pod svim oblicima se nalazi isti virtuelni preliv; alatom za transformisanje preliva možete pomerati preliv pod svim oblicima. Svaki crtež-objekt ima svoj vlastiti virtuelni preliv. Ti virtuelni prelivi su centrirani na isti način, pa na početku izgleda kao da funkcioniše isto kao kod objedinjenih oblika. Međutim, alatka za transformisanje preliva zasebno pomera preliv svakog crteža-objekta. O radu sa više objekata i alatom za transformisanje preliva, više ćete naučiti u poglavlju 4.

Misterije vrednosti parametra za mekoću četkice

Flash 8 omogućava kontrolu nad načinom na koji se potezi četkice prevode u vektorske oblike. Da biste pristupili ovoj kontroli, upišite vrednost u polje Smoothing na kartici Properties panela Property Inspector za alatku četkica. Vrednost za mekoću poteza određuje koliko precizno Flash ponovo stvara svaki pokret četkice kao zaseban vektorski segment; vrednosti mogu biti od 0 do 100, a podrazumeva se 50. Što je niža vrednost, Flash vernije reprodukuje oblike koje crtate. (On to postiže korišćenjem više vektora, što utiče na dimenzije i performanse animacije u konačnoj datoteci.) Što je veća vrednost, Flash vaše razmahivanje reprodukuje grublje pomoću manje vektora.

Da biste što jasnije videli tu razliku, izaberite alatku četkica, dodelite vrednost mekoće 1 i upotrebite miša (a ne grafičko pero), pa nacrtajte krivudavu liniju na pozornici. Sada promenite vrednost mekoće na 10. Nacrtajte drugu krivudavu liniju. Izaberite svaki oblik alatom za pododabir (naučićete više o ovoj alatki u poglavlju 4). Linija koju ste nacrtali sa mekoćom 1 sadrži mnogo više tačaka, to jest, sadrži mnogo više vektorskih segmenata.

Dodavanje poteza i popuna

Kao što ste naučili ranije u ovom poglavlju, pomoću alatki linija, olovka, pero i pomoću geometrijskih oblika možete napraviti konture oblika (poteze bez popune). Alatkama četkica, pero i geometrijskim oblicima možete da pravite oblike popune koji nemaju potez konture. U bilo kom trenutku možete ovim oblicima dodati element koji im nedostaje. Alatka bočica sa mastilom dodaje poteze kao konturu na oblike čiste popune; alatka kantica sa bojom dodaje popune oblicima čiste konture. (Ove alatke takođe možete upotrebiti za menjanje poteza i popuna; pročitajte poglavlje 4.)

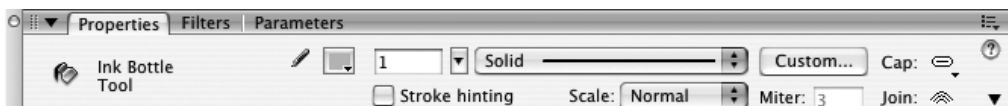
Da biste popunama dodali poteze:

1. Na pozornici nacrtajte popunu bez poteza ili upotrebite postojeći oblik koji nema poteze.

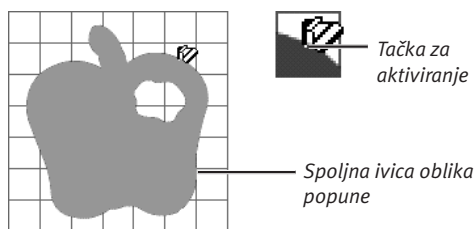
Kod objedinjenih oblika obratite pažnju na to da popuna ne bude izabrana; kod crteža-objekata popuna može biti izabrana ili neizabrana.

2. Na panelu sa alatkama izaberite alatku bočica sa mastilom ili pritisnite S (**slika 2.50**).
3. Na kartici Ink Bottle Tool Properties panela Property Inspector podesite željene atribute poteza (pročitajte odeljak „Podešavanje atributa poteza” ranije u ovom poglavlju).
4. Postavite pokazivač nad oblik popune koji nema poteza.

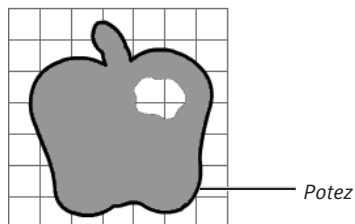
Pokazivač poprima oblik bočice iz koje curi mastilo.



Slika 2.50 Alatka bočica sa mastilom primenjuje sve atribute poteza trenutno izabrane na kartici (Ink Bottle Tool) Properties panela Property Inspector.

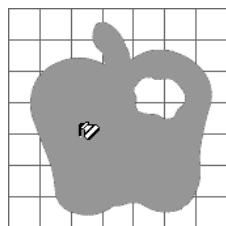


Pre

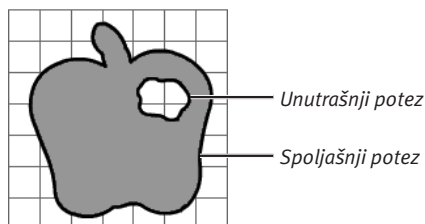


Posle

Slika 2.51 Kada postavite bočicu nad popunjeni oblik, pojavljuje se tačka za aktiviranje kao bela tačka na kraju mlaza mastila koje curi iz bočice. Da biste dodali potez oko spoljne ivice vašeg oblika popune, postavite tačku za aktiviranje na tu ivicu (gore), a zatim pritisnite taster miša. Flash dodaje potez sa atributima trenutno izabranim na kartici (Ink Bottle Tool) Properties panela Property Inspector (dole).



Pre



Posle

Slika 2.52 Postavite tačku za aktiviranje bočice sa mastilom na sredinu vašeg oblika popune (gore), a zatim pritisnite. Flash koristi trenutno izabrane atribute poteza i dodaje jedan potez oko spoljne, a drugi oko unutrašnje ivice vašeg oblika (dole).

5. Tačkom za aktiviranje bočice sa mastilom pritisnite oblik popune na jedan od sledećih načina:

- ▲ Da biste dodali potez na spoljnu ivicu vašeg oblika, pritisnite blizu spoljašnje ivice oblika (slika 2.51).
- ▲ Da biste dodali potez oko unutrašnje ivice oblika koji sadrži isečenu rupu, pritisnite blizu unutrašnje ivice oblika.
- ▲ Da biste napravili potez oko spoljašnje i unutrašnje ivice oblika, pritisnite nasred oblika (slika 2.52).

Flash dodaje poteze na spoljnu ivicu, na unutrašnju ivicu, ili na obe, primenjujući trenutno važeća svojstva boje, debljine i stila sa kartice Property panela Property Inspector.

✓ Savet

- U ranijim verzijama Flasha potezi su mogli biti samo pune boje. U Flashu 8 se za poteze mogu koristiti i preliv. U koraku 3 prethodnog zadatka na kartici Property panela Property Inspector izaberite linearni ili radialni preliv iz pomoćne palete uzoraka kontrole za boju poteza. Za šta bi mogao da vam bude potreban potez sa prelivom? Ovalni oblik sa debelim potezom radialnog preliva može da stvori iluziju trodimenzionalne dubine ili utisak sjaja.

Da biste popunili konturu oblika punom bojom:

1. Na pozornici nacrtajte konturu oblika bez popune ili upotrebite postojeću konturu oblika.

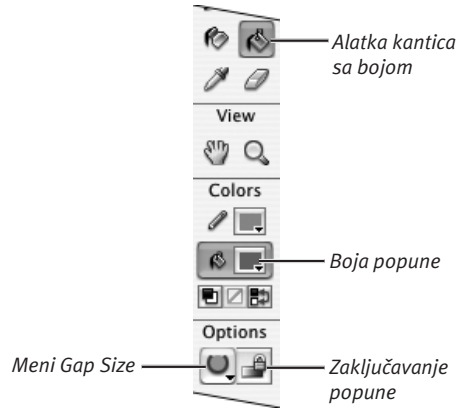
Kontura može da bude selektovana ili ne.

2. U paleti sa alatkama izaberite alatku kantica sa bojom ili pritisnite K (**slika 2.53**).
3. Iz menija Gap Size u sekciji Options panela sa alatkama izaberite količinu željene pomoći (**slika 2.54**).

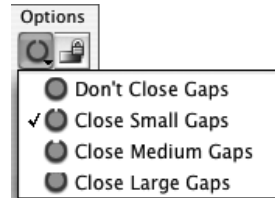
Ako precizno crtate oblike, najbolje će vam odgovarati opcija Close Small Gaps ili Close Medium Gaps; ne bi bilo dobro da Flash popuni područja koja nisu zamišljena kao oblici. Ako vam je crtež grublji, izaberite opciju Close Large Gaps. Ova vrednost omogućava Flashu da prepozna manje dovršene oblike.

4. Iz bilo koje kontrole za boju popune izaberite punu boju popune.
5. Postavite tačku za aktiviranje kance sa bojom (vrh mlaza boje) unutar konture oblika (**slika 2.55**).
6. Pritisnite.

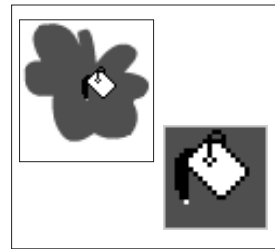
Oblik se popunjava trenutno izabranom bojom popune (**slika 2.56**).



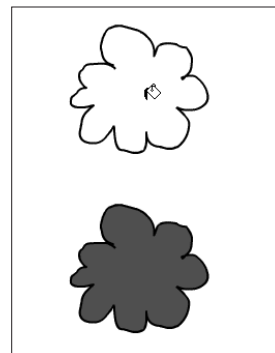
Slika 2.53 Alatka kantica sa bojom i njeni modifikatori.



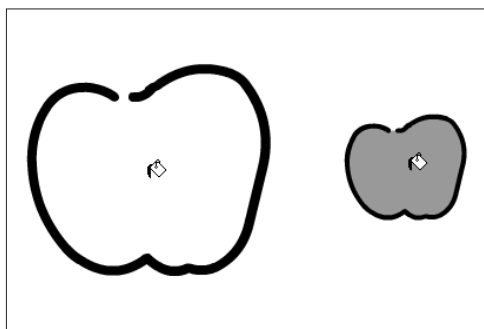
Slika 2.54 Meni Gap Size kontroliše Flashovu sposobnost da popuni oblike koji nisu sasvim zatvoreni.



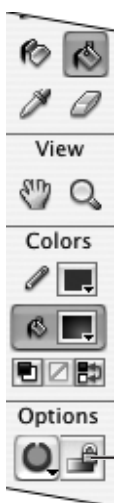
Slika 2.55 Tačka za aktiviranje alatke kantica sa bojom je mala kapljica na kraju mlaza boje. Tačka za aktiviranje postaje bela kada postavite kanticu sa bojom iznad tamnije boje.



Slika 2.56 Ako unutar konture oblika pritisnete kanticom za boju (gore), oblik se popunjava trenutno izabranom bojom popune (dole).



Slika 2.57 Kantica sa bojom ne može da popuni ovaj oblik jabuke ako je izabrana opcija Close Large Gaps, a uvećanje je 100% (levo). Ali u prikazu sa 50%, kantica sa bojom sa istom izabranom opcijom zatvaranja prepoznaje ovaj oblik kao završen i popunjava ga.



Otpustite zaključavanje popune

Slika 2.58 Otpustite dugme Lock Fill da biste popunili oblik nezaključanim prelivom.

✓ Saveti

- Možda niste svesni da na vašem obliku postoje pukotine. Ako se ništa ne dogodi kada unutar oblika pritisnete kanticom za boju, pokušajte da promenite parametar na meniju Gap Size u koraku 3.
- Parametri za veličinu pukotine koju treba zatvoriti zavise od stepena uvećanja koji koristite za posmatranje pozornice. Ako najveća vrednost parametra za zatvaranje pukotine ne pomaže pri trenutnom uvećanju, pokušajte ponovo, pošto smanjite uvećanje (**slika 2.57**).

Da biste popunili konturu oblika nezaključanim prelivom:

1. Na panelu sa alatima izaberite alatku kantica sa bojom.
2. Na panelu Color Mixer definišite nov preliv (pročitajte „Pravljenje punih boja i preliva” ranije u ovom poglavlju),

ili

iz bilo koje kontrole za popunu izaberite postojeći linearni ili radijalni preliv (pročitajte „Podešavanje atributa popune” ranije u ovom poglavlju).

3. Potrudite se da u sekciji Options panela sa alatima ne bude pritisnuto Lock Fill (**slika 2.58**).

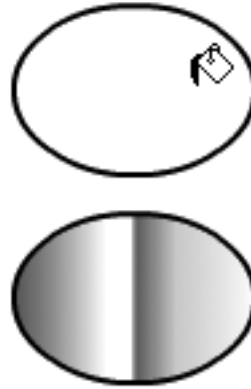
nastavak na sledećoj strani

- Sledite korake 5 i 6 prethodnog zadatka. Svaki oblik konture u koji pritisnete, popunjava se prelivom trenutno prikazanim u kontroli za boju popune. Ako u koraku 2 izaberete linearni preliv, Flash centriran gradijent unutar oblika konture (slika 2.59). Ako ste izabrali radijalni preliv, mesto koje ste pritisnuli tačkom za aktiviranje kantice sa bojom biće centar radijalnog preliva (slika 2.60).

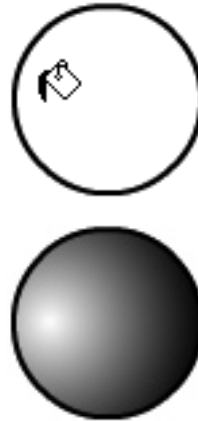
Da biste popunili konture oblika zaključanim prelivima:

- Postupite po koracima 1 i 2 prethodnog zadatka.
- U sekciji Options palete sa alatkama pritisnite Lock Fill.
- Postupite po koracima 5 i 6 iz zadatka „Da biste popunili konturu oblika punom bojom” ranije u ovom odeljku.

Svaka kontura oblika koju pritisnete popunjava se delom preliva koji je trenutno izabran u kontroli za boju popune (pročitajte istaknuti komentar „Misterija preliva i Flashovih modela crtanja”).



Slika 2.59 Alatku kantica sa bojom možete upotrebiti za popunjavanje linearnim prelivom. Preliv je centriran u okviru koji obuhvata konturu oblika.



Slika 2.60 Alatka kantica sa bojom može da primeni popunu i radijalnim prelivom. Pritisnite mesto gde želite da se nađe centar preliva.

Prelivi povećavaju datoteku

Prelivi su predivni, ali oni povećavaju datoteke, pa se zato objavljeni filmovi sporo učitavaju. Svako područje koje popunjava preliv zahteva dodatnih 50 bajtova podataka, koji nisu potrebni za popunu punom bojom.

Osim toga, prelive troše snagu procesora. Ako ih previše koristite, može doći do usporavanja izmene kadrova ili do usporene animacije vašeg završenog filma.