

### 3 Szimbólumok létrehozása és szerkesztése



*A filmklípként, grafikaként vagy gombként megjelenő szimbólumok segítenek megőrizni projektünk kis fájl méretét, ugyanakkor nagymértékben fokozzák munkánk rugalmasságát. Minden szimbólumot akárhányszor felhasználhatunk, ám a fájladatokat csak egyetleneszer kell beilleszteni.*

## A lecke áttekintése

Ebben a leckében a következőket fogjuk elsajátítani:

- Illustrator fájlok importálása
- Új szimbólumok létrehozása
- A szimbólumtípusok közötti különbségek megismerése
- Átlátszóság beállítása
- Képelemek importálása a Könyvtárba
- Könyvtárelemek használata
- Pixelgrafikus képek vektorossá alakítása
- Flash dokumentumok fájlméretének csökkentése
- Webbiztos színek használata

A lecke körülbelül egy óra alatt végezhető el. Ha szükséges, távolítsuk el merevlemezünkről az előző lecke mappáját, majd másoljuk be helyére a Lesson03 könyvtárat.

## Elindulás

Először is megtekintjük a kész projektet, hogy lássuk, mit fogunk alkotni a szimbólumok használatának megismerése közben.

- 1 Kattintsunk duplán a Lesson03/03End mappában levő 03End.swf fájlra. Megnyílik Flashben a kész projekt. Mozgassuk az egeret a gombok fölé, hogy rollover állapotait is lássuk. A projekt egy DVD menüje, ahol a néző a DVD-n elérhető lehetőségek közül választhat. Leckénk során Illustrator grafikus fájlokat, importált JPEG fájlokat és szimbólumokat felhasználva vonzó, jól használható menüt hozunk létre. Gombokat készítünk, majd elhelyezzük azokat a menüben, így készen állnak majd a programozásra. Zárjuk be a 03End.swf fájlt.
- 2 Kattintsunk duplán a Lesson03/03Start mappában levő 03Start.swf fájlra, megnyitva ezzel a Flashben a kiinduló állományt.
- 3 Válasszuk ki a File > Save As menüpontot. Adjuk a fájlnek a **03\_workingcopy fla** nevet, majd mentjük el a 03Start mappába. A munkamásolat létrehozása lehetővé teszi, hogy adott esetben visszatérjünk az eredeti állományhoz.

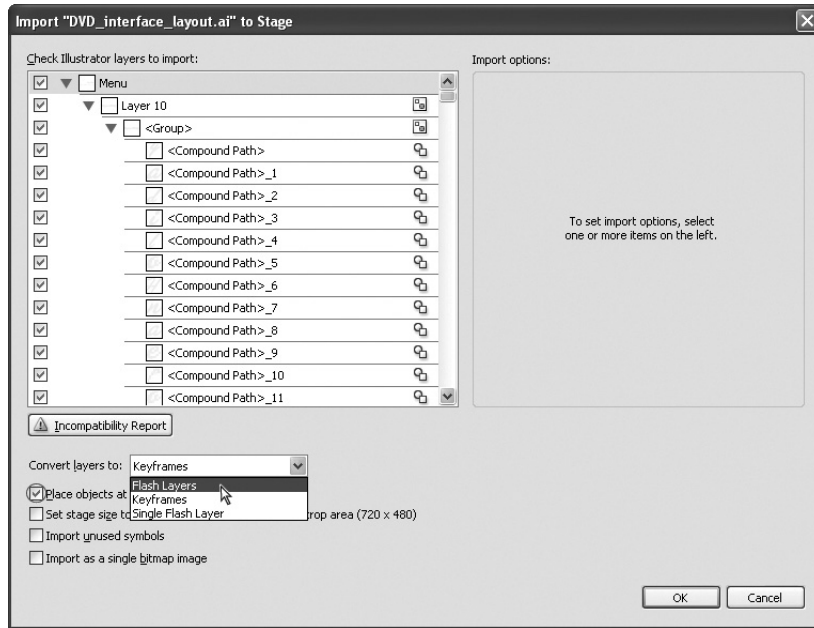
## Illustrator fájlok importálása

Ahogy a 2. leckében már szó volt róla, Flashben a Tégllap, az Ovális és a Vonal eszközökkel rajzolhatunk objektumokat. Összetett rajzok esetében azonban célszerű lehet munkánkat más alkalmazásban elkészíteni. Az Adobe Flash CS3 natív módon támogatja az Adobe Illustrator fájlokat, ezért az eredeti grafikát létrehozhatjuk Illustratorban, majd bevihetjük Flashbe.

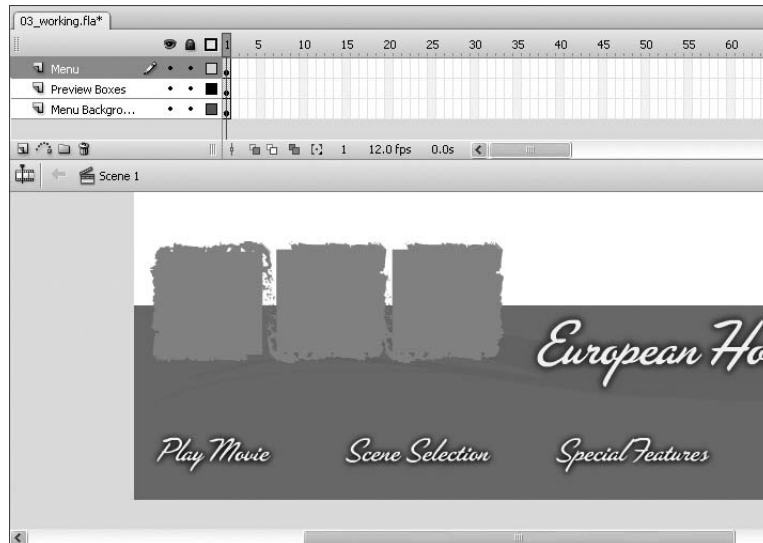
Illustrator állomány importálásakor eldönthetjük, hogy a fájl mely rétegeit importáljuk, illetve a Flash hogyan kezelje ezeket a rétegeket. A következőkben importálunk egy Illustrator fájlt, amely a DVD-menü fő alkotóelemeként fog szolgálni.

- 1 Válasszuk ki a File > Import > Import To Stage (Fájl > Importálás > Importálás Színpadra) menüpontot.
- 2 Jelöljük ki a Lesson03/03Start mappában a DVD\_interface\_layout.ai állományt.

- 3 Kattintsunk az Open (Windows), illetve az Import (Mac OS) gombra.
- 4 Ellenőrizzük az Import To Stage párbeszédablakban, hogy az összes réteg be van-e jelölve. Pipát kell látnunk az egyes rétegek előtti jelölőnégyzetben.
- 5 Válasszuk ki a Convert Layers To (Rétegek konvertálása) menüből a Flash Layers (Flash rétegek-ké) lehetőséget, majd jelöljük ki a Place Objects At Original Position (Objektumok elhelyezése eredeti helyzetükbe) jelölőnégyzetet. Ezután kattintsunk az OK gombra.



Az alkalmazás importálja a DVD-menü képét, és három réteg jelenik meg az Időgyenesen: a Menu, a Preview Boxes és a Menu Background.



## Az Adobe Illustrator és a Flash használata

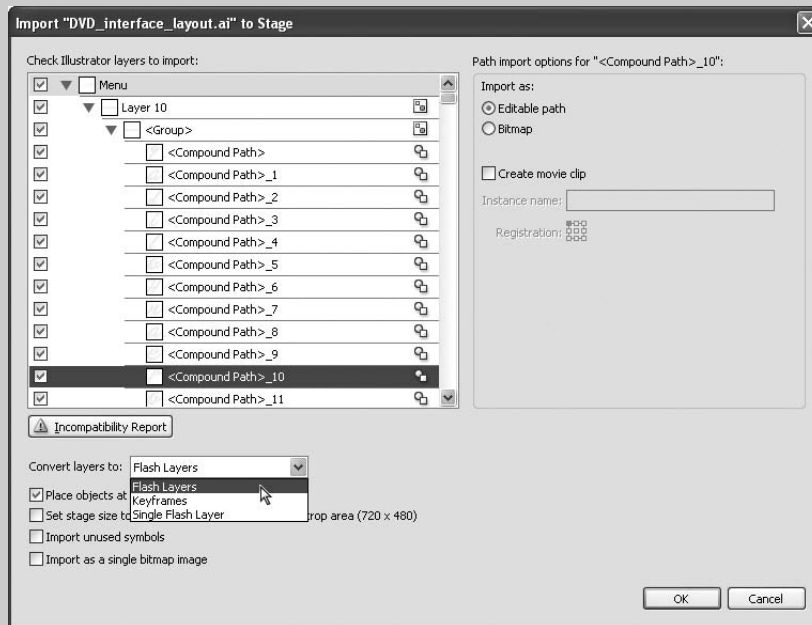
*A Flash CS3 a rétegeket, képkockákat és szimbólumokat automatikusan felismerve importálja a natív Illustrator fájlokat. Ha alaposabban ismerjük az Illustratort, célszerű lehet munkáinkat ott megtervezni és elkészíteni, majd a Flashbe való importálás után animálhatjuk őket, és interaktivitást rendelhetünk hozzájuk.*

*Mentsük el Illustrator grafikánkat Illustrator CS3 AI formátumban, majd a Flashbe történő importáláshoz válasszuk ki a File > Import To Stage vagy a File > Import To Library menüpontot. Ám azt is megtehetjük, hogy a vágólapra másoljuk a képelemeket, majd beillesztjük a Flash dokumentumba.*

### Rétegek importálása

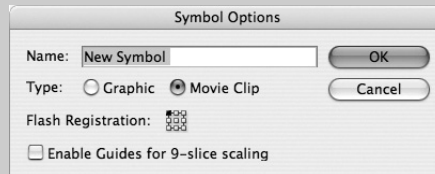
*Ha a behozott Illustrator fájl rétegeket tartalmaz, többféleképpen importálhatjuk azokat:*

- az Illustrator rétegek Flash rétegekké alakításával
- az Illustrator rétegek Flash képkockákká alakításával
- az egyes Illustrator rétegeket Flash grafika szimbólumokká alakítva
- az összes Illustrator réteget egyetlen Flash réteggé alakítva



## Szimbólumok importálása

Hasonlóképpen dolgozunk a szimbólumokkal Illustratorban is, és Flashben is. Tulajdonképpen a két alkalmazás számos közös gyorsbillentyűt tartalmaz: az F8 gyorsbillentyű leütésével az Illustratorban és a Flashben is szimbólumot állítunk elő. Ha az Illustratorban szimbólumot hozunk létre, a Symbol Options (Szimbólumbeállítások) párbeszédablakban elnevezhetjük, és megadhatjuk neki a Flashhez kapcsolódó beállításokat, így a típusát (például filmklip) és a regisztrációs rácsnál való pozíciót.



Amennyiben úgy szeretnénk Illustrator szimbólumot szerkeszteni, hogy még véletlenül se módosítsuk a többi képelemet, kattintsunk rá duplán, hogy szimbólumszerkesztő módban változtathassunk rajta. Az alkalmazás ekkor a munkaterületen levő összes többi objektumot elhalványítja. Amikor kilépünk e módból, a szimbólum szerkesztéseinknek megfelelően frissül a Symbols panelen, a dokumentumban pedig minden példánya tükrözi a változtatást.

Az Illustrator Symbols panelét, illetve a Vezérlőpanelt használhatjuk arra, hogy nevet adjunk a szimbólumpéldányoknak, megszüntessük a kapcsolatot a szimbólumok és példányaik között, a szimbólumpéldányokat másik szimbólumra cseréljük, vagy másolatot hozunk létre belőlük.

Ha szeretnénk video-oktatóanyagot megtekinteni az Illustrator és Flash szimbólumokról, látogassunk el a [www.adobe.com/go/vid0198](http://www.adobe.com/go/vid0198) oldalra.

## Grafikák másolása és beillesztése

Amikor grafikát másolunk és illesztünk be az Illustrator és a Flash között (vagy fogd és vidd módszerrel áthúzzuk azokat), a Paste (Beillesztés) párbeszédablak jelenik meg, amely importálási beállításokat kínál az éppen másolt Illustrator fájlhoz. Az állományt egyetlen pixelgrafikus objektumként, de az AI fájlok aktuális beállításait használva is beilleszthetjük. (A beállítások megváltoztatásához válasszuk ki az Edit > Preferences [Windows], illetve a Flash > Preferences [Mac OS] menüpontot.) Ugyanígy, mint amikor a fájlokat a Színpadra, illetve a Könyvtárba importáljuk, Illustrator grafika beillesztésekor is Flash rétegekké alakíthatjuk az Illustrator rétegeket.



## A szimbólumok

A *szimbólum* olyan grafika, gomb vagy filmklip, amelyet ha egyszer létrehoztunk Flashben, számtalanszor felhasználhatunk dokumentumunkban vagy más projektekben. Ezek alkalmazásával sok animáció esetében csökkenthető a fájlméret és a letöltési idő. Akárhányszor használjuk a szimbólumot a projektben, a Flash csak egyszer építi be az adatait.

A szimbólumokat a Library panel tárolja. Amikor szimbólumot húzunk a Színpadra, az alkalmazás annak egy *példányát* hozza létre, az eredeti (az úgynevezett *összszimbólum*) a könyvtárban marad. A példány az *összszimbólumnak* a Színpadon elhelyezkedő vagy más szimbólumba beágyazott másolata.

Háromféle szimbólummal dolgozhatunk a Flashben, mindegyiknek vannak előnyei és korlátai. A Library panelre pillantva, a nevük mellett megjelenő ikonról állapíthatjuk meg, hogy grafika (🖼️), gomb (👉) vagy filmklip-e (🎬).

### Filmklip (Movie Clip) szimbólumok

Sok tervező szinte kizárólag filmklip szimbólumot használ a különféle Flash objektumokhoz, mivel ez a legrugalmasabb szimbólumtípus. Rendelhetünk hozzá szűrőket, színbeállításokat és összhatásmódokat. Egy filmklip szimbólum minden példányát elnevezhetjük, és ActionScript programozással vezérelhetjük azokat.

Hasonlóan rugalmasak a filmklip-időegyeneseik. Tartalmazhatnak hangot, interaktív vezérlőket, sőt akár más filmklippéldányokat is. Bár a filmklipek a gomb szimbólumok időegyenesein elérhető, a rollover állapothoz tartozó alapértelmezett képkockákat nem tartalmazzák, az egyes rollover állapotokat ActionScript programozással létrehozva filmklip szimbólumból is készíthetünk gombot.

### Gomb (Button) szimbólumok

Gomb szimbólumok használatával gyorsan készíthetünk szabványos rollover állapotokkal rendelkező, interaktív gombokat. A filmklip-időegyenesekkel ellentétben a gomb szimbólum időegyeneseinek négy kiemelt képkockája van: Up (Fent), Over (Fölé), Down (Lent) és Hit (Találat).

- Az Up az alapértelmezett állapot.
- Az Over állapot határozza meg, hogyan mutat a gomb, amikor az egérmutató fölé kerül.
- A Down állapot azt mutatja meg, hogyan fest a gomb, amikor rákattintunk.
- A Hit állapot a gomb érzékeny, az egérrel való kattintásra reagáló területét határozza meg.

Az egyes gombpéldányokat elnevezhetjük, és ActionScript segítségével vezérelhetjük őket. Szűrőket, összhatásmódokat és színbeállításokat rendelhetünk a gomb szimbólumokhoz.

### Grafika (Graphic) szimbólumok

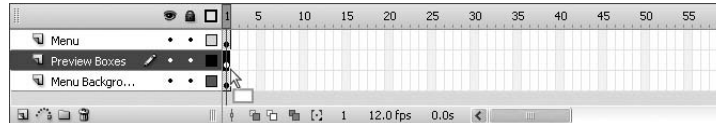
A grafika típusú szimbólumokat a fő Időegyeneshhez kötött statikus – vagyis nem animálandó – képekhez használjuk.

A grafikák a legkevésbé rugalmas szimbólumok. Nem támogatják az ActionScript programozást, és – bár grafika szimbólumot animálhatunk – az interaktív vezérlők és a hang nem fog működni. Ráadásul szűrőket és összhatásmódokat sem rendelhetünk hozzájuk.

## Objektumok szimbólummá alakítása

Az Illustratorból importált menüfelület három zöld mezőt tartalmaz, amelyek a videoklipek bélyegképét fogják tárolni. A videoklipek elhelyezése előtt filmklip szimbólummá alakítjuk azokat, így később rendelkezünk hozzájuk ActionScript programozást.

- 1 Jelöljük ki az Időgyenesen a Preview Boxes réteg 1. képkockáját, így módon kijelölve a réteg egyedüli objektumait: a zöld mezőket.



- 2 Válasszuk ki a Modify > Convert to Symbol menüpontot.
- 3 Adjuk a szimbólumnak a **preview\_boxes** nevet.
- 4 Válasszuk ki a Type legördülő menüből a Movie Clip típusot.



- 5 Kattintsunk az OK gombra. A Könyvtárban megjelenik a preview\_boxes szimbólum.

## Pixelgrafikus képek importálása

JPEG képeket importálunk, majd a zöld mezők fölé helyezzük azokat. A lecke korábbi részében közvetlenül a Színpadra importáltuk a DVD-menü elrendezését, most azonban a Könyvtárba töltjük be a képeket, így később kell eldöntenünk, hogy a Színpad mely részére helyezzük el őket. Sok tervezőgrafikus a munka megkezdésekor a projekthez szükséges összes képelemet a Könyvtárba importálja, majd amikor ténylegesen szükség van rájuk, onnan húzza be őket a Színpadra.

**Megjegyzés:** Ha a Színpadra importálunk képeket, a Flash a Könyvtárhoz is hozzáadja azokat.

## A képformátumok rövid áttekintése

A Flash a JPEG, GIF és PNG fájlokat támogatja, amelyek mind pixelgrafikus formátumok. A JPEG fájlokat például a fényképeken előforduló színátmeneteket és finom színvariációkat tartalmazó képekhez használjuk. A GIF fájlok nagy, egyszínű területeket tartalmazó fájlok esetén ideálisak. A PNG formátum, a Flash natív formátuma, az átlátszóságot is tartalmazó képekhez használható. Az ilyen álmányok mérete gyakran jóval meghaladja a JPEG vagy GIF fájlokat.



*A Library panelen beállíthatjuk, hogy a PNG fájlokat JPEG-ként exportáljuk, így kisebb fájlméret mellett őrizhetjük meg átlátszóságukat.*

## Képek importálása a Könyvtárba

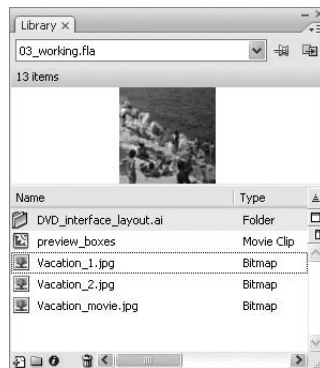
Először is három JPEG képet importálunk a Könyvtárba, majd később a preview\_boxes szimbólumhoz adjuk őket.

- 1 Válasszuk ki a File > Import > Import To Library menüpontot.
- 2 Jelöljük ki a Lesson03/03Start mappában levő Vacation\_1.jpg fájlt.
- 3 A Ctrl (Windows), illetve Command (Mac OS) billentyű lenyomott állapotában kattintva jelöljük ki a Vacation\_2.jpg és a Vacation\_movie.jpg állományokat is.



*Ha több fájlt kívánunk kijelölni, tartsuk lenyomva a Ctrl, illetve Command billentyűt.*

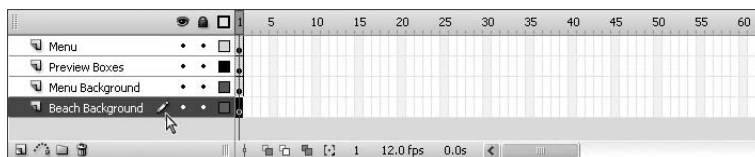
- 4 Kattintsunk az Open (Windows), illetve az Import To Library (Mac OS) gombra. A Flash a Könyvtárhoz adja a három importált JPEG fájlt anélkül, hogy a Színpadra helyezné azokat.



## Képek importálása a Színpadra

A DVD-menüfelület háttérképe nagy napernyők alatt strandoló embereket mutat. Ez a kép fog megjelenni a meglévő elrendezés mögött, így létrehozunk számára egy réteget, és a többi réteg mögé helyezzük azt. Közvetlenül a Színpadra fogjuk importálni a képet.

- 1 Válasszuk ki az Insert > Timeline > Layer menüpontot.
- 2 Adjuk az új rétegnek a **Beach Background** nevet.
- 3 Húzzuk az Időegyenest a Beach Background réteget a Menu Background réteg alá.



- 4 Válasszuk ki a File > Import > Import to Stage menüpontot.
- 5 Jelöljük ki a Lesson03/03Start mappában levő Beach\_umbrellas.jpg képet.
- 6 Kattintsunk az Open (Windows), illetve az Import (Mac OS) gombra.

A Beach\_umbrellas.jpg kép a többi réteg mögött jelenik meg a Színpadon.



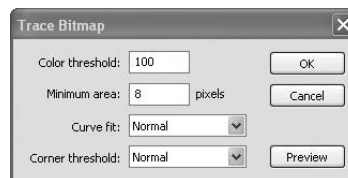


## Pixelgrafikus kép vektorossá konvertálása

A pixelgrafikus képeket vektoros objektumokká alakítva csökkenthetjük animációnk fájl méretét, ráadásul rugalmasabban kezelhetjük a grafikákat. A Trace Bitmap (Kép vektorizálása) parancs szerkeszthető, különálló és egybefüggő színterületeket tartalmazó vektoros képpé alakítja át a pixelgrafikus képeket. A fájl méretet csökkentendő, vektoros képpé alakítjuk át a Beach\_umbrellas.jpg fájlt.

**Megjegyzés:** Amikor vektoros grafikává alakítunk egy, a Színpadon levő pixelgrafikus képet, az többé nem lesz a Könyvtárban levő pixelgrafikus képhez kapcsolva. Ebben a projektben csak egyetlenegyszer használjuk fel a Beach\_umbrellas.jpg nevű képet, így nem szükséges megőriznünk a Könyvtárban levő fájlra mutató hivatkozást.

- 1 Legyen kijelölve a Színpadon a Beach\_umbrellas.jpg kép, és válasszuk ki a Modify > Bitmap > Trace Bitmap (Módosítás > Kép > Kép vektorizálása) parancsot.
- 2 Adjuk meg a következő beállításokat:
  - Color Threshold (Színtartomány): 100
  - Minimum Area (Minimum terület): 8
  - Curve Fit (Ívek illesztése): Normal
  - Corner Threshold (Sarok tartomány): Normal



- 3 Kattintsunk az OK gombra.