FLASH – ANIMACIJE IN INTERAKTIVNOSTI

Pri predstavitvi informacij na svetovnem spletu se srečamo z bistvenim vprašanjem: kako to informacijo predstaviti uporabniku. Pri tem se moramo najprej postaviti v položaj povprečnega uporabnika, njegovih zahtev in želja ter tudi njegovega predznanja. Tako se pri kreiranju in izdelavi spletnih strani pojavljata dve glavni fazi. Prva je oblikovna zasnova spletne strani, druga pa tehnična izdelava. Zato je običajno v celotnem procesu združeno znanje tako oblikovalcev kot računalniških inženirjev. Lahko se tudi oblikovalec priuči računalniških znanj ali pa programer poskuša pridobi oblikovalska znanja.

Predstavitev informacij na svetovnem spletu

Še pred nedavnim je bila večina strani na svetovnem spletu statična (čeprav se tudi pri tej terminologiji večina strokovnjakov še ni zedinila). To pomeni, da so bili podatki predstavljeni v obliki besedila in slik. Z razvojem bolj naprednih programov so prišle enostavne animacije in interaktivni elementi. Znano je, da je preproste animacije možno izdelati tudi v programu Adobe Photoshop, ki je primarno namenjen obdelavi bitnih slik.

V zadnjih letih pa poznamo že zelo profesionalna orodja, ki so namenjena izključno izdelovanju animacij in jih lahko uporabimo tudi na spletu ali pa v obliki raznih predstavitev na drugih nosilcih podatkov (npr. optičnih ploščah CD-ROM). Najbolj poznan in razširjen med njimi je program Flash podjetja Macromedia. Z uporabo grafike, animacije, zvoka in interaktivnih elementov in njihovo povezavo lahko izdelamo v programu Flash zelo zanimive in privlačne vire informacij. Izbira, ali celotno spletno stran naredimo v programu Flash ali z njim izdelamo samo določene elemente in jih vključimo v spletno stran, pa je odvisna od osebnega okusa in navad. Dejstvo pa je, da so dinamične spletne strani z animacijami, zvokom in interaktivnimi elementi bolj zanimive za uporabnike in posledično večkrat obiskane.

V bistvu lahko izdelamo preprosto animacijo v Flashu v minuti, kar prikazuje tudi primer na spletni strani Grafičarja (*www.delo.si/graficar*). Seveda pa je sam program veliko bolj zmogljiv in nam omogoča izdelavo zelo kompleksnih animacij, kjer sta dodana tudi zvok in video.

Program je na voljo za 30-dnevni brezplačni preizkus. Prenesemo ga lahko s spletne strani *http://www.macromedia.com.*

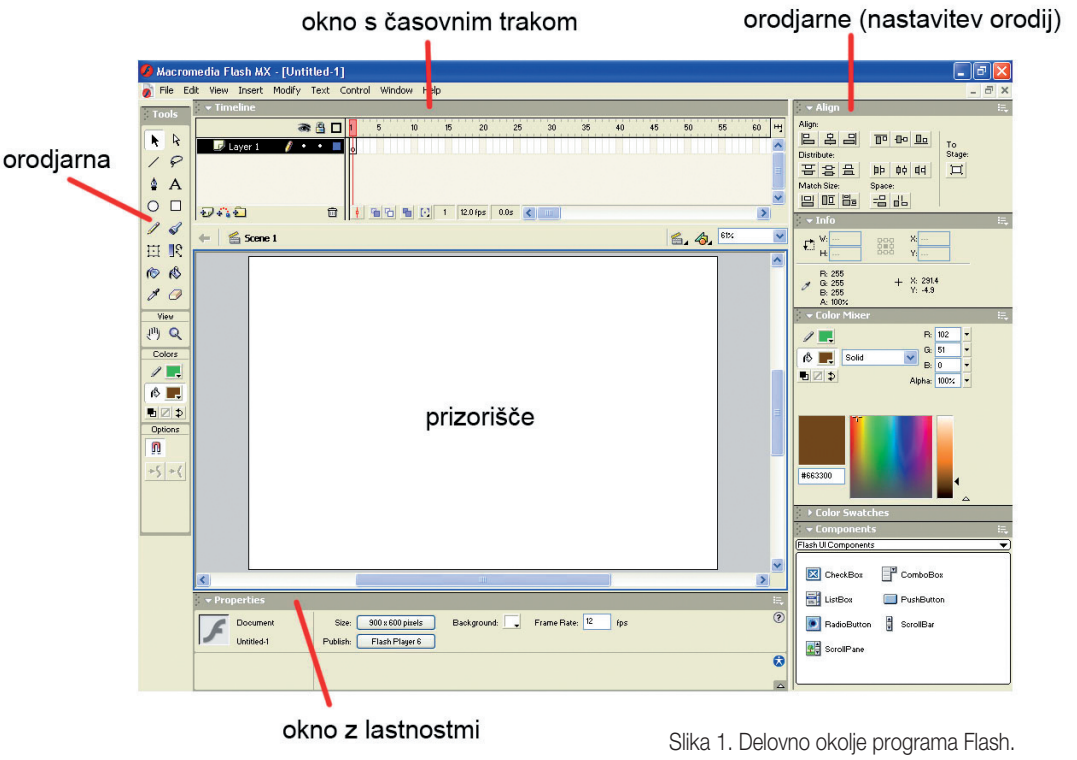
Okolje programa Macromedia Flash

Delovno okolje programa Flash je podobno okoljem programov za rastrsko (npr. Photoshop) ali vektorsko (npr. CorelDraw) grafiko, s katerima se najpogosteje srečujemo. Zato se uporabnik teh programov zelo hitro privadi delovnemu okolju Flasha. Kot bomo videli v nadaljevanju, je bistvena razlika glede na prej omenjene časovni trak, saj ima animacija tudi časovno komponento (spreminjanje vsebine s časom). Slika 1 prikazuje delovno okolje programa Flash. Kratek opis elementov delovnega okolja:

✗ ***prizorišče*** je delovna površina. Vsak element, ki ga postavite na to površino, bo viden tudi za uporabnika;

✗ ***orodjarna*** vsebuje vsa risarska orodja programa. Pri nekaterih orodjih je v tem oknu tudi možno nastaviti lastnosti;

✗ ***okno s časovnim trakom*** je osnova za izdelavo animacije. Tja vstavljamo zaporedje sličic. Za izdelavo zahtevnejših animacij lahko na časovnem traku doda-



Slika 1. Delovno okolje programa Flash.

mo več plasti, ki pa se izvajajo sočasno;

✗ ***okna z orodji*** so namenjena natančni določitvi nastavitve lastnosti orodij. So v obliki palet, ki jih lahko poljubno združujemo in premikamo po zaslonu;

✗ ***okno z lastnostmi*** je prav tako namenjeno določanju lastnosti orodij, ki so zbrane v orodjarni.

Iz opisanih elementov povzamemo, da lahko lastnost posameznega orodja določimo na več razločnih mestih. V tem se tudi kaže prednost pred drugimi »grafičnimi« programi, denimo Photoshopom.

Navigacija znotraj programa

Pri programu Flash je še večjega pomena kot pri drugih programih, da v vsakem trenutku vemo, kje smo v programu in kaj urejamo. To se morda sliši smešno, vendar imajo začetni uporabniki največ težav prav s tem. Naj na hitro navedem nekaj dejstev.

Trenutno dejavna plast je tista, ki je v seznamu plasti na časovnem traku pobarvana s črno barvo. Trenutno dejavno sličico nam označuje rdeča oznaka na vrhu časovnega traku. Ta je za lažjo orientacijo tudi oštevilčen. Trenutni prizor ali trenutni simbol nam določa naslovna vrstica nad delovno površino, ki jo prikazuje slika 2. Tu lahko poudarim, da je ta naslovna vrstica najzanesljivejši pokazatelj, kje v programu smo, in pogosto tudi osnova za iskanje napak, ki se nam pojavijo pri izdelavi animacije.

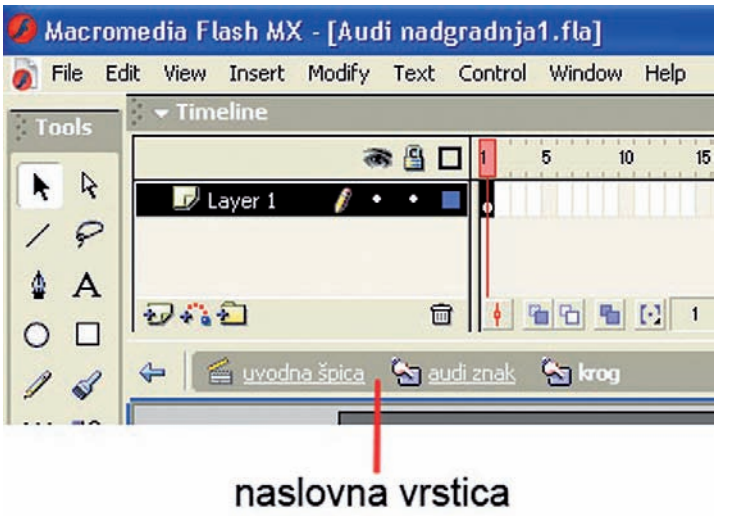
Vrste datotek

Na koncu tega uvodnega članka bi rad povedal še nekaj o vrstah datotek, ki jih izdelamo s programom Flash. Teh je sicer več, glavni dve, s katerima se uporabniki pretežno srečujemo, pa sta *.fla in *.swf .

Datoteka s končnico *.fla označuje izvorno Flashevo datoteko, ki jo jaz imenujem tudi delovna datoteka. Ta vsebuje vse, kar smo naredili v Flashu, in jo lahko tudi kadar koli popravljamo in nadgrajujemo.

Datoteka s končnico *.swf je izvožen Flashev film, ki jo jaz imenujem tudi končni film. To je izdelek, ki je pripravljen za objavo na svetovnem spletu ali kak drug način distribucije (npr. optične plošče CD-ROM). V primerjavi z izvorno (delovno) datoteko ima eno veliko prednost in eno veliko slabost. Datoteka *.swf je precej manjša kot izvorna datoteka (tudi za faktor 10 in več), saj je stisnjena in optimizirana. To je seveda zelo pomembno za objavo na svetovnem spletu. Velika slabost datoteke *.swf v primerjavi s *.fla pa je, da neposredno na njej ne moremo delati popravkov in nadgradenj. Po svoje je to tudi velika prednost (torej sta že dve), saj pri Flashevih animacijah, objavljenih v svetovnem spletu (*.swf), ne more priti do kraj avtorskih del z namenom rahle spremenitve in objave kot lastno delo. Kajti spremembe *.swf datoteke brez obstoja izvorne datoteke niso možne.

Za konec še kratek namig, kako ugotovimo, ali je kakšna animacija na spletni strani narejena v Flashu. Če želimo za kak element na spletni strani ali celo spletno stran ugotoviti, ali je narejen v Flashu, enostavno kliknemo z desnim gumbom miške nanj (uporabniki računalnikov Macintosh uporabijo kombinacijo CTRL + klik miške), in če se pokaže meni, ki ima možnosti Flashevega predvajalnika (Flash player), potem je bil element (lahko tudi cela spletna stran) narejen v omenjenem programu. Primer menija prikazuje slika 3.



Slika 2. Naslovna vrstica nad delovno površino.



Slika 3. Meni Flash predvajalnika.

Povzetek

Če na kratko povzamemo uvodni članek o programu Flash, smo spoznali namen samega programa, njegovo delovno okolje, kako navigiramo znotraj programa in vrste datotek.

Ob objavi člankov v nadaljevanju si boste lahko praktične primere tudi pogledali na spletni strani Grafičarja. Tako si lahko primer preproste animacije, izdelane v eni sami minuti, že zdaj ogledate na strani *http://www.delo.si/graficar (začasno v rubriki ZADNJA ŠTEVILKA, kasneje pa v rubriki oz. oknu ARHIV/Grafičar 2005/Grafičar 5/2005).*

Za pokušino si lahko ogledate tudi nekaj primerov spletnih strani, ki so narejene delno ali v celoti v programu Flash. Zanimiva spletna stran, ki je nekakšen arhiv spletnih strani, narejenih v Flashu, pa ima naslov *http://www.netdiver.net/flashware/.*

Andrej ISKRA