

Flash 1 – Ύλη 4

Table of Contents

| | |
|--|----|
| Flash 1 – Ύλη 4 | 1 |
| 4.Βοηθήματα σχεδίασης στο Flash | 2 |
| Η βηματική έλξη (snapping) | 2 |
| Η χρήση του χάρακα και των οδηγών (guides) | 4 |
| Η χρήση του πλέγματος (grid) | 7 |
| Στοιχίση και διάταξη αντικειμένων | 8 |
| Σχεδίαση απλών σχημάτων | 10 |

4.Βοηθήματα σχεδίασης στο Flash

Η βηματική έλξη (snapping)

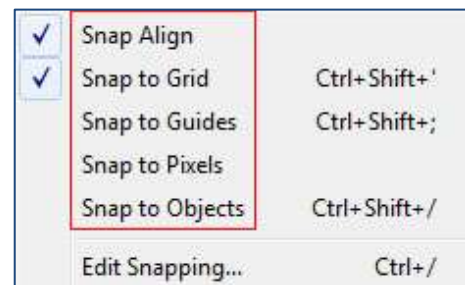
Λέγοντας έλξη, **snapping**, εννοούμε την έλξη των αντικειμένων που σχεδιάζουμε ή μετακινούμε σε άλλα σχεδιαστικά στοιχεία.

Όταν έχω ενεργοποιήσει μια επιλογή snapping και δοκιμάσω να μετακινήσω ένα αντικείμενο, στο **σημείο κρατήματος του αντικείμενου** δίπλα από τον δείκτη του ποντικιού, εμφανίζεται ένας **μικρός κύκλος** ο οποίος είναι το σημείο το οποίο θα «κολλήσει» στα αντίστοιχα σχεδιαστικά στοιχεία τα οποία έχω ενεργοποιήσει.

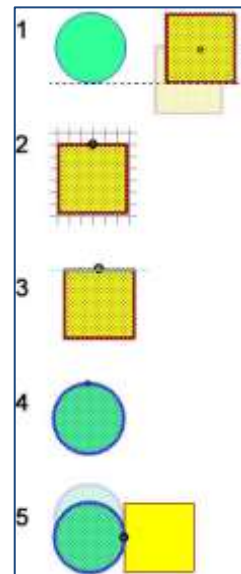
Αυτά μπορεί να είναι (**Εικόνα 1 & 2**):

1. Στοιχίση (**Align**). Όταν μετακινούμε ένα αντικείμενο κοντά σε άλλο, εμφανίζεται μια **διακεκομμένη γραμμή στοιχίσης** έναντι του άλλου αντικείμενου. Για να λειτουργήσει πρέπει να έχουμε ενεργοποιημένη τουλάχιστον μια επιπλέον επιλογή.
2. Πλέγμα (**Grid**). Όταν μετακινούμε ένα αντικείμενο με ενεργοποιημένο το πλέγμα, εμφανίζεται ένας **κύκλος** στο **σημείο έλξης** των γραμμών του πλέγματος.
3. Οδηγοί (**Guides**). Πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένας οδηγός στο σκηνικό. Όταν μετακινούμε ένα αντικείμενο κοντά στον οδηγό, εμφανίζεται ένας **κύκλος** στο **σημείο έλξης** επάνω στον **οδηγό**.
4. Εικονοστοιχεία (**Pixels**). Όταν μετακινούμε ένα αντικείμενο, εμφανίζεται ένας **μικρός κύκλος**. Εφόσον μιλάμε για pixels, ο κύκλος εμφανίζεται πάντα.
5. Αντικείμενα (**Objects**). Όταν φέρουμε ένα αντικείμενο κοντά σε ένα άλλο, εμφανίζεται ένας **κύκλος** επάνω στο δεύτερο αντικείμενο ως ένδειξη έλξης σε αυτό.

Εικόνα 1



Εικόνα 2



Την λειτουργία του **snapping** μπορούμε να την καθορίσουμε στο μενού **View > Snapping**. Από το υπο-μενού μαρκάρουμε το στοιχείο στο οποίο το αντικείμενο θέλουμε να έλκεται.

Μπορούμε να καθορίσουμε τους τρόπους έλξης και από το πλαίσιο διαλόγου **Edit Snapping** το οποίο επιλέγουμε από το μενού **View > Snapping** (εικόνα 3). Επιπλέον μπορούμε να τους αποθηκεύσουμε προκειμένου να υπάρχουν εξ' ορισμού κάθε φορά που χρησιμοποιούμε το Flash.

Εικόνα 3



Η χρήση του χάρακα και των οδηγών (guides)

Χρησιμοποιώντας τους οδηγούς - Guides

Οι οδηγοί, guides, είναι ευθύγραμμα ή κατακόρυφα τμήματα τα οποία φέρνουμε στο σκηνικό με σκοπό να στοιχίσουμε τα σχέδια που φτιάχνουμε στο σκηνικό.

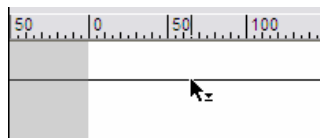
Για να χρησιμοποιήσετε τους οδηγούς, πρέπει να εμφανίσετε τους χάρακες πρώτα. Αυτό γίνεται επιλέγοντας **View > Rulers**. Αφού έχετε εμφανίσει τους χάρακες, μπορείτε να σύρετε οριζόντιους και κάθετους οδηγούς στο σκηνικό. Μπορείτε να

- μετακινήσετε τους οδηγούς,
- να τους κρύψετε,
- να τους κλειδώσετε και
- να τους διαγράψετε.

Μπορείτε επίσης να έλξετε (snap) αντικείμενα στους οδηγούς και να αλλάξετε το χρώμα τους και τον βαθμό έλξης (**snap tolerance**) δηλαδή, το πόσο κοντά στον οδηγό θα τοποθετηθεί το αντικείμενο. Το Flash σας επιτρέπει να έχετε ενσωματωμένες λωρίδες χρόνου. Οι οδηγοί όμως εμφανίζονται μόνο στην ενεργή λωρίδα χρόνου στην οποία εργάζεστε.

Δημιουργία οδηγών:

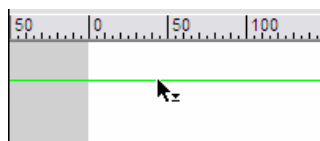
1. Εμφανίστε τον χάρακα επιλέγοντας **View > Rulers**.
2. Κάντε κλικ πάνω σε έναν χάρακα και σύρετε τον δείκτη προς το σκηνικό (**Εικόνα 1**).



Εικόνα 1 Κάντε κλικ και σύρετε τον οδηγό

Εμφανίζετε ο οδηγός που σύρατε.

3. Αφήστε το κουμπί του ποντικιού στο σημείο που θέλετε να τοποθετήσετε τον οδηγό (**Εικόνα 2**).



Εικόνα 2 Ο οδηγός πάνω στο σκηνικό

Κλείδωμα και ξεκλείδωμα οδηγών:

- Επιλέξτε **View > Guides > Lock Guides**.

Με τον τρόπο αυτόν κλειδώνετε και ξεκλειδώνετε τους οδηγούς.

Σημείωση: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή **Lock Guides** στον πλαίσιο διαλόγου **Guides (View > Guides > Edit Guides)**.

Εμφάνιση και απόκρυψη οδηγών:

- Επιλέξτε **View > Guides > Show Guides**.

Μετακίνηση οδηγού:

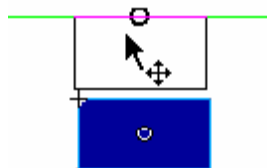
- Κάντε κλικ με το εργαλείο Selection οπουδήποτε πάνω στον οδηγό και σύρετε τον στο σημείο που επιθυμείτε.
- Μπορώ να εμφανίσω την παλέτα **info** από το μενού **Window**. Η παλέτα info δίνει πληροφορίες σχετικά με την θέση του ποντικιού. Οι πληροφορίες αυτές βρίσκονται στο κάτω –δεξί μέρος της παλέτας. Μπορώ λοιπόν να πιάσω έναν οδηγό και να τον μετακινήσω, κάθετα ή οριζόντια, παρατηρώντας την θέση του στην παλέτα info.

Διαγραφή οδηγού:

Αφού βεβαιωθείτε πως οι οδηγοί δεν είναι κλειδωμένοι, επιλέξτε με το εργαλείο Selection τον οδηγό και σύρετε τον πάνω στον αντίστοιχο οριζόντιο ή κάθετο χάρακα.

Τοποθέτηση αντικειμένων στο σκηνικό με την χρήση οδηγών

1. Επιλέξτε **View > Snapping > Snap to Guides**.
2. Με το εργαλείο **Selection** επιλεγμένο, σύρτετε μια άκρη του αντικειμένου προς έναν οδηγό.



Εικόνα 3 Το αντικείμενο έλκεται στον οδηγό

Όταν πλησιάσετε στον οδηγό, το αντικείμενο έλκεται προς αυτόν (**Εικόνα 3**).

3. Ελευθερώστε το ποντίκι.

Το αντικείμενο παραμένει δίπλα στον οδηγό.



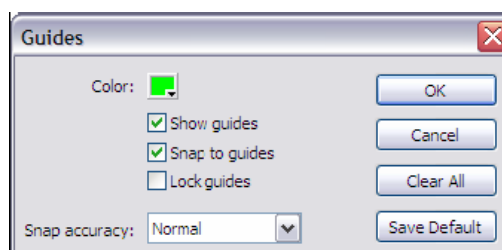
Εικόνα 4 Ευθυγράμμιση αντικειμένων με την χρήση οδηγών

Μπορείτε να ευθυγραμμίσετε διαφορετικά αντικείμενα με την χρήση οδηγών (**Εικόνα 4**). Οι οδηγοί είναι πολύ χρήσιμοι για την ευθυγράμμιση αντικειμένων που βρίσκονται σε διαφορετικά επίπεδα.

Αλλάζοντας τις ιδιότητες των οδηγών

Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα των οδηγών, να τις ρυθμίσεις έλξης των οδηγών και να τους κλειδώσετε.

1. Επιλέξτε **View > Guides > Edit Guides**.
2. Ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου Guides (**Εικόνα 5**).
3. Επιλέξτε ένα χρώμα για τον οδηγό από το κουτί Color.
4. Επιλέξτε **Lock Guides** για να κλειδώσετε την θέση των οδηγών.



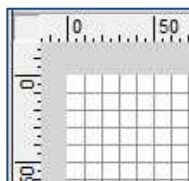
Εικόνα 5 Το πλαίσιο διαλόγου Guides

Η χρήση του πλέγματος (grid)

Το πλέγμα, **grid**, είναι μια διάταξη οριζοντίων και καθέτων γραμμών με μεταβαλλόμενη απόσταση μεταξύ τους. Ο λόγος χρήσης του είναι η διάταξη των επιλεγμένων αντικειμένων του σκηνικού.

Το πλέγμα εμφανίζεται επιλέγοντας από το μενού **View > Grid > Show Grid** (εικόνα 1).

Εικόνα 1 – Grid



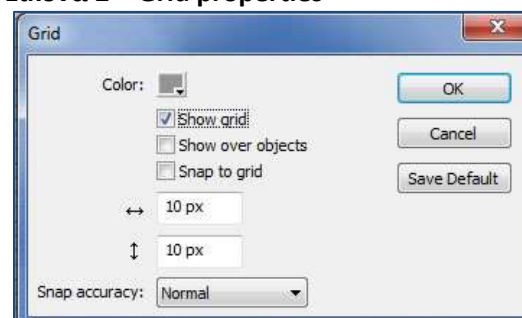
Ιδιότητες πλέγματος

Μπορούμε να μεταβάλλουμε τις ιδιότητες του πλέγματος επιλέγοντας από το μενού **View > Grid > Edit Grid** (εικόνα 2). Στο πλαίσιο διαλόγου **Grid** μπορούμε να μεταβάλλουμε τα ακόλουθα:

- Χρώμα (Color).
- Την εμφάνιση ή μη του πλέγματος (**Show grid**).
- Την εμφάνιση του πλέγματος πάνω από τα αντικείμενα (**Show over objects**).
- Την έλξη των αντικειμένων στο πλέγμα (**Snap to grid**).
- Την απόσταση των γραμμών του πλέγματος οριζοντίως και καθέτως.
- Την ακρίβεια έλξης των αντικειμένων στο πλέγμα (**Snap accuracy**).

Μπορούμε να αποθηκεύσουμε τις ιδιότητες του πλέγματος κάνοντας κλικ στο **Save Default**.

Εικόνα 2 – Grid properties

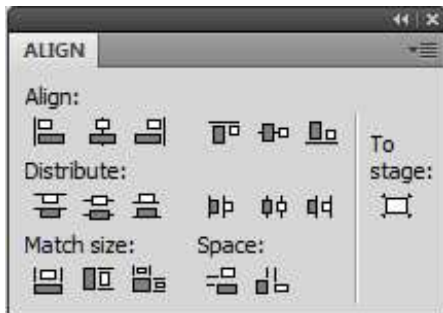


Στοιχίση και διάταξη αντικειμένων

Στοιχίση αντικειμένων

Την στοιχίση των αντικειμένων μπορούμε να την εφαρμόσουμε:

1. Από το μενού **Modify > Align**
2. Από την παλέτα **Align** την οποίαν αν δεν βλέπουμε την ενεργοποιούμε από το μενού **Window**.



Μπορούμε να στοιχίσουμε και να κατανύσουμε δύο ή περισσότερα αντικείμενα:

- Οριζόντια
- Κάθετα

Μπορούμε να εξισώσουμε το μέγεθος σε δύο ή περισσότερα αντικείμενα κατά

- Μήκος ή /και
- Πλάτος

Τις αλλαγές αυτές μπορούμε να τις κάνουμε και με βάση το **σκηνικό** κάνοντας κλικ στο **to stage** της παλέτας **Align**.

Για να στοιχίσουμε αντικείμενα πρέπει να τα έχουμε επιλέξει πρώτα.

Διάταξη αντικειμένου

Όταν δύο ή περισσότερα αντικείμενα αλληλοκαλύπτονται, μπορούμε να ορίσουμε την διάταξή τους:

- Από το μενού **Modify > Arrange**
- Έχοντας κρατημένο το πλήκτρο **Ctrl** πατάμε τα βέλη του πληκτρολογίου πάνω και κάτω.

Κάθε φορά διατάσσουμε ένα αντικείμενο, το οποίο και πρέπει να το έχουμε επιλέξει πρώτα.



Σχεδίαση απλών σχημάτων

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα βοηθήματα σχεδίασης για την σχεδίαση απλών σχημάτων όπως βλέπουμε στις περιπτώσεις **1** και **2** της παρακάτω εικόνας.

