

Flash 1 – Ύλη 3

Table of Contents

Flash 1 – Ύλη 3	1
3. Διαχείριση χρωμάτων στο Flash	2
Είδη χρωμάτων και τύποι χρωμάτων	2
Η παλέτα Color	3
Η παλέτα Swatches	7
Gradient transform tool	8

3. Διαχείριση χρωμάτων στο Flash

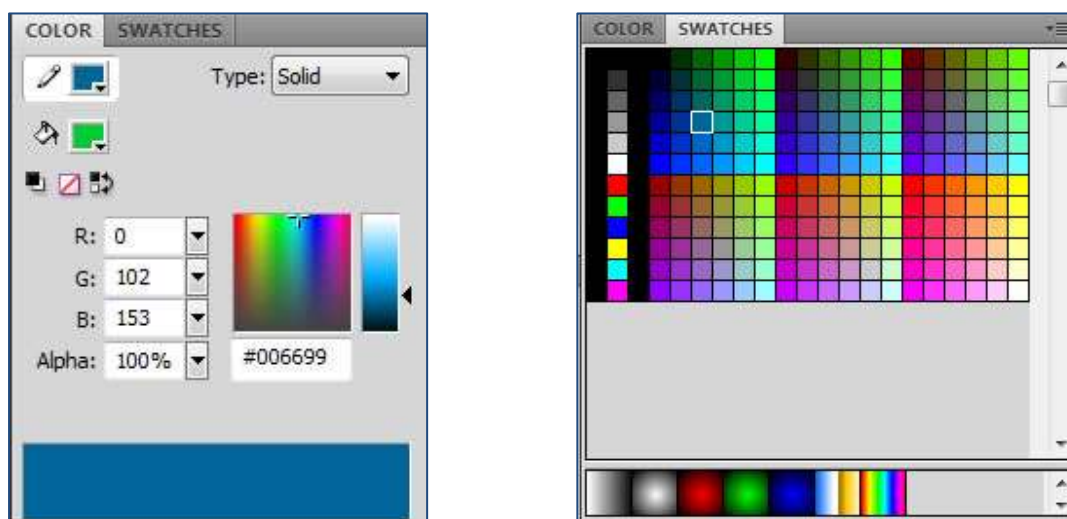
Είδη και τύποι χρωμάτων

Έχουμε δύο ειδών χρωμάτων:

- Το χρώμα **περιγράμματος Stroke Color** το οποίο είναι το περίγραμμα σε ένα αντικείμενο,
- Το χρώμα **γεμίματος Fill Color** το οποίο είναι το γέμισμα σε ένα κλειστό σχήμα

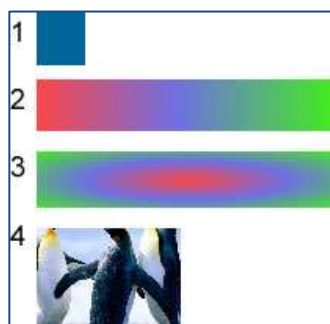
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την **παλέτα Swatches** για να προσθέσετε χρώματα τα οποία δεν υπάρχουν στην κανονική παλέτα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την **παλέτα Color** στην οποία ορίζετε χρώματα περιγράμματος η γεμίματος.

Εικόνα 1 – Παλέτα Color & Swatches



Μπορείτε να δημιουργήσετε

1. Χρώματα **solid color**.
2. Διαβαθμισμένα γεμίματα, **gradient fills** τα οποία μπορεί να είναι γραμμικά ή
3. Κυκλικά.
4. Υπάρχουσες φωτογραφίες ως γεμίματα.



Στην συνέχεια μπορείτε να τα προσθέσετε στην παλέτα **Swatches** αποθηκεύοντας τα με τον τρόπο αυτόν για μελλοντική χρήση. Οι **διαβαθμίσεις** χρησιμεύουν για την δημιουργία εφέ όπως λάμπες, μέσα σε σφαίρες, ηλιακές φλόγες και φωτεινά κουμπιά. Μπορείτε να δημιουργήσετε δύο τύπους διαβαθμίσεων:

- γραμμικές (*linear*) και
- ακτινωτές (*radial*)

Η παλέτα Color

Δημιουργία χρωμάτων

1. Ξεκινήστε το Flash και ανοίξτε ένα νέο έγγραφο.
2. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο Οβάλ για να δημιουργήσετε ένα απλό σχήμα στο σκηνικό.
3. Μπορείτε να ρυθμίσετε το χρώμα του περιγράμματος και γεμίσματος χρησιμοποιώντας των επιθεωρητή ιδιοτήτων. Για να εφαρμόσετε ένα χρώμα το οποίο δεν είναι στην τρέχουσα παλέτα, χρησιμοποιήστε την παλέτα **Color** (Εικόνα 1).

Εάν δεν είναι ανοιχτή, επιλέξτε **Window > Color**.

4. Βεβαιωθείτε ότι έχετε επιλέξει το περίγραμμα μαζί με το γέμισμα του σχήματος.

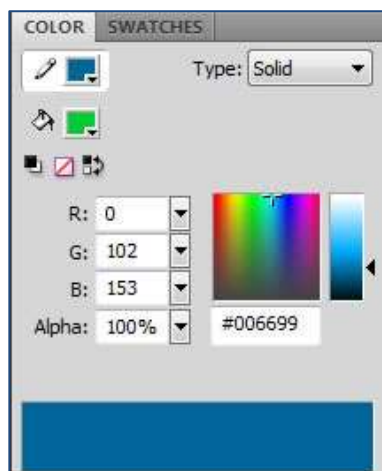
Σημείωση: Για να επιλέξετε το γέμισμα μαζί με το περίγραμμα, κάντε διπλό-κλικ στο σχήμα με το εργαλείο επιλογής.

5. Στην παλέτα **Color** κάντε κλικ στο **εικονίδιο του κάδου χρώματος** (όχι το κουτί χρώματος) για να επιλέξετε το χρώμα γεμίσματος

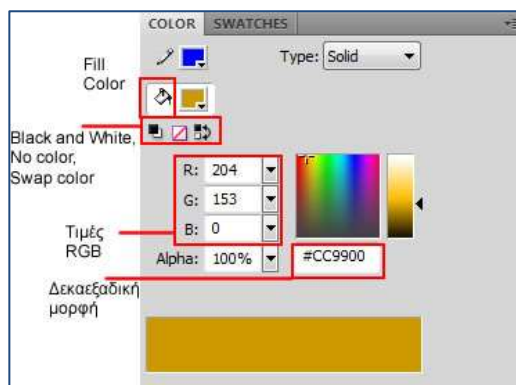
Στην παλέτα υπάρχουν και οι επιλογές **Black and White**, **No color** και **Swap color** (Εικόνα 2).

Μπορείτε να επιλέξετε ένα νέο γέμισμα από την παλέτα κάνοντας κλικ στο κουτί **Fill Color**, ή δίνοντας ακριβής τιμές **RGB** (Red, Green, Blue). Τις τιμές αυτές μπορείτε να τις εισάγετε και σε **δεκαεξαδική μορφή**. Η μορφή αυτή είναι #RRGGBB. Αυτό είναι χρήσιμο όταν μας δίνουν τιμές χρώματος εκτός από RGB και σε δεκαεξαδική μορφή. Για να ρυθμίσετε την διαφάνεια χρησιμοποιήστε τον **Alpha Slider**.

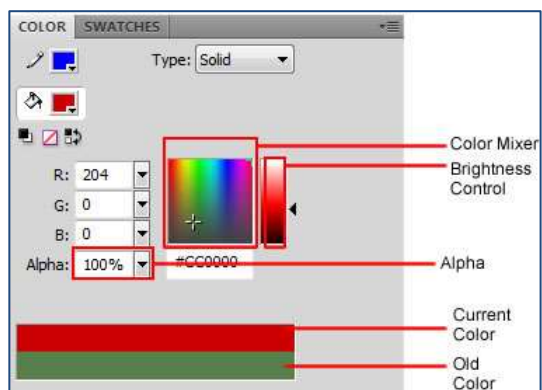
6. Για να αναζητήσετε ένα χρώμα, κάντε κλικ στον **Color Mixer** και σύρετε το. Για να ρυθμίσετε την χροιά, *tint*, σύρετε το ελεγκτήριο **Brightness** (Εικόνα 3).



Εικόνα 1 Η παλέτα Color



Εικόνα 2 Το κουτί χρώματος

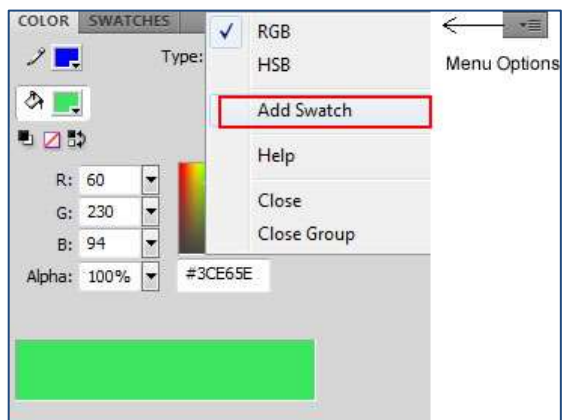


Εικόνα 3 Επιλογή χρώματος

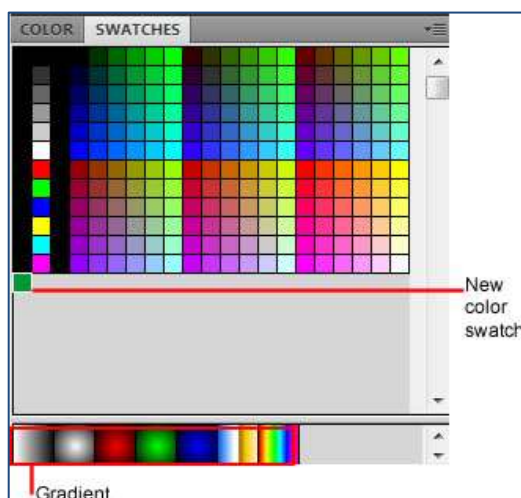
Προσθήκη Χρώματος στην Παλέτα

Έχοντας αναμείξει τα χρώματα που θέλετε, μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε μια παλέτα προσαρμοσμένη στα μέτρα σας. Αυτό γίνεται με τις παλέτες **Color** και **Swatches**.

1. Βεβαιωθείτε πως η παλέτες **Color** και **Swatches** είναι ανοιχτές.
Εάν όχι, επιλέξτε **Window > Mixer** και **Window > Swatches**.
2. Χρησιμοποιήστε την παλέτα Color για να δημιουργήσετε ένα νέο χρώμα χρησιμοποιώντας την μπάρα χρώματος ή τα κουτιά RGB.
3. Από το μενού επιλογών **Options**, επιλέξτε **Add Swatch** (Εικόνα 4).
4. Το νέο χρώμα προστέθηκε στην παλέτα χρωμάτων της παλέτας Swatches (Εικόνα 5).



Εικόνα 4 Το μενού επιλογών Options



Εικόνα 5 Η παλέτα Swatches

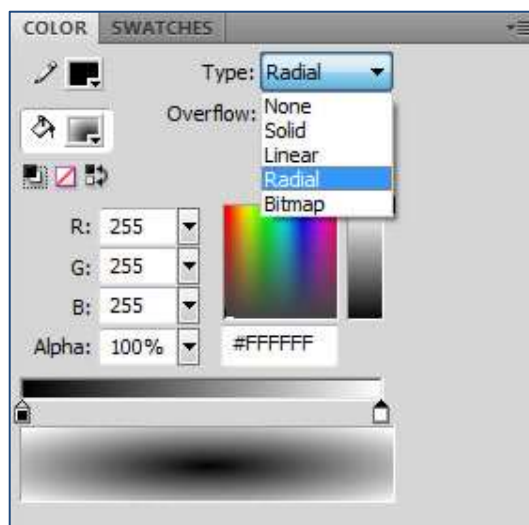
1. Βεβαιωθείτε πως η παλέτες Color και Swatches είναι ανοιχτές.
Εάν όχι, επιλέξτε **Window > Color** και **Window > Swatches**.
2. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο Selection για να επιλέξετε το οβάλ σχήμα στο σκηνικό.
3. Στην παλέτα Color και από το μενού **Type** επιλέξτε **Radial** (Εικόνα 6).
Με τον τρόπο αυτό γεμίζει το επιλεγμένο σχήμα με μια ακτινωτή διαβάθμιση χρώματος η οποία αποτελείται από 2 χρώματα έτσι όπως αυτά φαίνονται από τα 2 swatches χρωμάτων.

Σημείωση: Οι εξ' ορισμού τιμές αυτών των δύο χρωμάτων είναι άσπρο και μαύρο.

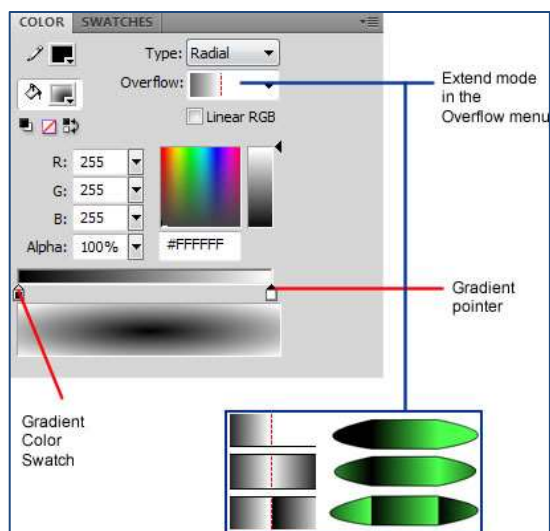
Μπορείτε να έχετε μέχρι δεκαέξι διαφορετικά swatches χρωμάτων. Για να προσθέσετε περισσότερα κάντε κλικ στην μπάρα διαβαθμισμένου χρώματος.

Σημείωση: Οι ακτινωτές διαβαθμίσεις είναι πιο αποτελεσματικές σε ελλειπτικά σχήματα.

4. Βεβαιωθείτε πως το μενού Overflow έχει ρυθμιστεί σε **Extend** (Εικόνα 7).
Η κατάσταση Overflow επιτρέπει τον έλεγχο των χρωμάτων μιας διαβάθμιση μέσα στα μέσα όρια της. Η κατάσταση Overflow έχει τιμές *Extend* (εξ' ορισμού τιμή), *Reflect* και *Repeat*.
5. Στην παλέτα Color κάντε κλικ στο αριστερό δείκτη διαβάθμισης.
Η διαβάθμιση ξεκινάει από το κέντρο με μαύρο χρώμα και μεταβάλλεται σε άσπρο. Με επιλεγμένο το αριστερό δείκτη διαβάθμισης, χρησιμοποιήστε το κουτί χρώματος για να αλλάξετε το εσωτερικό χρώμα της διαβάθμισης. Παρατηρήστε πως το κουτί άλλαξε χρώμα.
6. Κάντε κλικ στον Color και επιλέξτε ένα νέο χρώμα.
Το νέο χρώμα εμφανίστηκε στην διαβάθμιση. Μπορείτε να επιλέξετε χρώμα με την εισαγωγή RGB ή δεκαεξαδικών



Εικόνα 6 Το μενού Type



Εικόνα 7 Η παλέτα Color Mixer

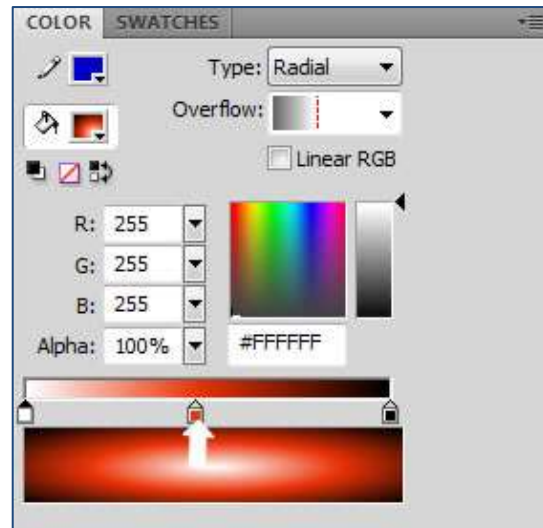
τιμών.

Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του αριστερού δείκτη (άσπρο), για να αλλάξετε το εξωτερικό χρώμα της διαβάθμισης. Μπορείτε να κάνετε κλικ στην μπάρα ορισμού διαβάθμισης, *Gradient Definition Bar*, για να προσθέσετε νέα χρώματα (**Εικόνα 8**).

7. Κάντε κλικ στην μπάρα ορισμού διαβάθμισης και προσθέστε για να προσθέσετε ένα ενδιάμεσο χρώμα και αλλάξετε το σε μαύρο (**Εικόνα 8**).
8. Από το μενού επιλογών **Options**, επιλέξτε **Add Swatch**.

Η καινούρια διαβάθμιση προστέθηκε στις διαβαθμίσεις στην παλέτα Swatches.

9. Αποεπιλέξτε το σχήμα στο σκηνικό για να δείτε την νέα διαβάθμιση του σχήματος (**Εικόνα 9**).



Εικόνα 8 Ημπάρα ορισμού διαβάθμισης (Gradient Definition Bar)



Εικόνα 9 Εφαρμοσμένη διαβάθμιση σε σχήμα

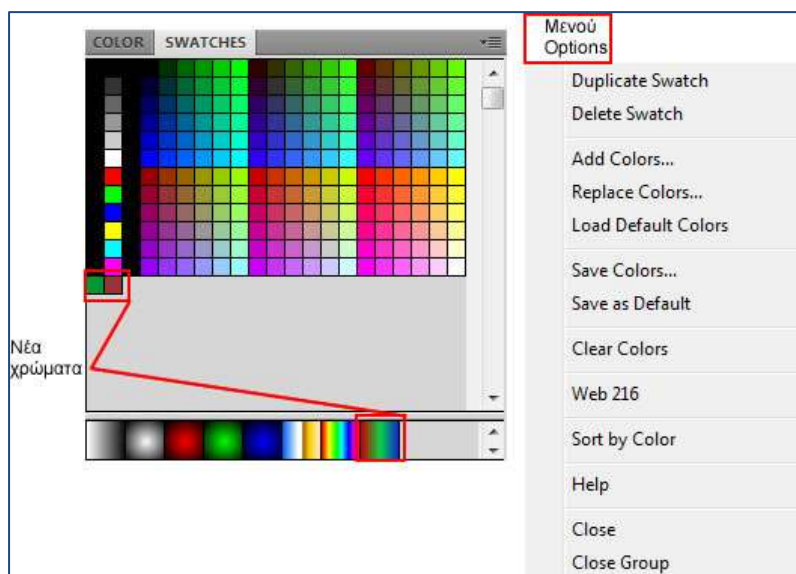
Η παλέτα Swatches

Με την παλέτα **Swatches** προσθαφαιρούμε χρώματα τα οποία έχουμε φτιάξει από την παλέτα **Colors**. Τα χρώματα που μπορούμε να προσθέσουμε είναι απλά, **solids** και διαβαθμίσεις **gradients**. Η παλέτα αποτελείται εξ ορισμού από 216 χρώματα. Από εκεί και έπειτα προσθαφαιρούμε επιπλέον χρώματα.

Τα χρώματα προστίθενται από το μενού **Options** και των δύο παλετών. Άλλες επιλογές είναι:

- Διπλασιασμός τρέχοντος χρώματος
- Διαγραφή επιλεγμένου χρώματος
- Προσθήκη ή / και αλλαγή χρώματος
- Αποθήκευση / φόρτωση παλέτας χρωμάτων
- Καθαρισμός παλέτας από τα χρώματα
- Ταξινόμηση χρωμάτων

Εικόνα - Swatches



Gradient transform tool

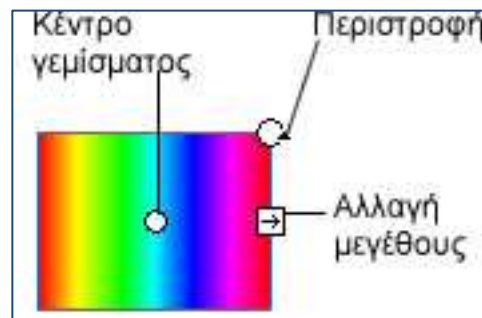
Τροποποιεί ένα γέμισμα διαβάθμισης ή bitmap ρυθμίζοντας

- το μέγεθος,
- την κατεύθυνση ή
- το κέντρο του γεμίσματος.

Ένα **χρώμα διαβάθμισης** αποτελείται από δύο τουλάχιστον χρώματα. Όταν έχουμε ένα τέτοιο χρώμα, συνήθως στο γέμισμα του σχήματος, τότε με το εργαλείο **Gradient Transform** τροποποιούμε το επιλεγμένο γέμισμα.

Εικόνα 17α – Γραμμικό γέμισμα

- Το **κέντρο γεμίσματος** μπορούμε να το μετακινήσουμε σε οποιαδήποτε θέση.
- Με την **λαβή περιστροφής**, περιστρέφουμε το γέμισμα.
- Με την **αλλαγή μεγέθους**, μεταβάλλουμε το διάχυση του γεμίσματος στο σχήμα.



Εικόνα 17β – Ακτινωτό γέμισμα

- Το κέντρο του γεμίσματος μπορεί να διαχυθεί οριζόντια.
- Το γέμισμα μετακινείται, περιστρέφεται, παραμορφώνεται.
- Το γέμισμα αλλάζει μέγεθος.

