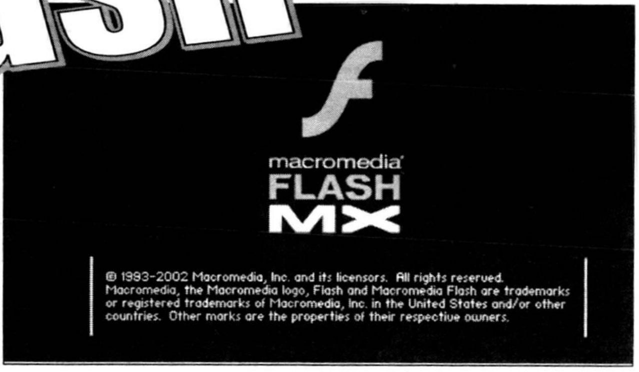
මොකක්ද මේ Flash

Flash මගින් නිර්මාණය කළ දර්ශනීය සජීවීකරණයන් අද අන්තර්ජාලය පුරා බොහෝ වෙබ් අඩවිවල දක්නට ඇත. මෙයද Flash තව තවත් ජනප්‍රියවීමට තුඩු දෙන්නකි.



අයෝම ජයසිංහ

Flash! Flash! පරිගණක ක්ෂේත්‍රයේ නිතරම ඇසෙන ජනප්‍රිය වදනක්. Flash යනු පරිගණක මෘදුකාංගයකි. විස්තර ඇතුව කීවොත් ද්විමාන රූපවල සජීවීකරණයන් (Animation) ලබාගත හැකි, භාවිතයට පහසු හා නිර්මාණයට පහසු සරල එහෙත් ප්‍රබල මෘදුකාංගයකි. (Vector based 2 d Animation Software)

ග්‍රැෆික් මෘදුකාංග පාඨමාලා හදරන අයගේද ජනප්‍රිය විෂයක් වනුයේ Flash ය. Flash ජනප්‍රිය වීමට පහත සඳහන් හේතු බෙහෙවින් බලපා ඇත.

1. ඉගෙන ගැනීමට පහසුවීම
2. තද වර්ණයන් මෙන්ම තියුණු කෙලවර(Sharp Edges) සහිත රූප ඇඳිය හැකිවීම
3. තත්පර ගණනකදී වුවත් ඉතා හොඳ තත්ත්වයේ කෙටි සජීවීකරණයක් නිර්මාණය කිරීමේ හැකියාව.
4. නිමකරන ලද සජීවීකරණය පරිගණකයට හෝ ෆ්ලොපි ඩිස්කටයකට ගබඩා කිරීමේදී විශ්වාස කළ නොහැකි තරම් කුඩා ඉඩක එය තැන්පත් විම.
5. සකස් කර ඇති නිර්මාණයක් විවෘත කිරීමේදී ඉතා කෙටි කාලයකදී එය විවෘත වීම
6. Flash ගබඩා කර (Install) නොමැති පරිගණකයක පවා Flash වලින් කළ නිර්මාණයක් විවෘත කරගැනීමේ හැකියාව යනාදියයි.

Flash වල ඉහත අංක 4 සහ 5 න් විස්තර කළ ගුණයන් අන්තර්ජාල නිර්මාණකරුවන් වටහාගෙන ඇත. ඒ නිසාම අද අන්තර්ජාලයටFlash නැතුවම බැරිසේය. එයට හේතුව Flash මගින් කළ නිර්මාණයක්, වෙබ් පිටුවක ඇත්නම්, එය ඉතා ඉක්මණින් විවෘතවීම සිදුවන නිසා දුරකථන ගාස්තු සඳහා වැඩි වියදමක් දැරීමට අන්තර්ජාලය භාවිත කරන්නාට සිදු නොවීමයි.

Flash මගින් නිර්මාණය කළ දර්ශනීය සජීවීකරණයන් අද අන්තර්ජාලය පුරා බොහෝ වෙබ් අඩවිවල දක්නට ඇත. මෙයද Flash තව තවත් ජනප්‍රියවීමට තුඩු දෙන්නකි.

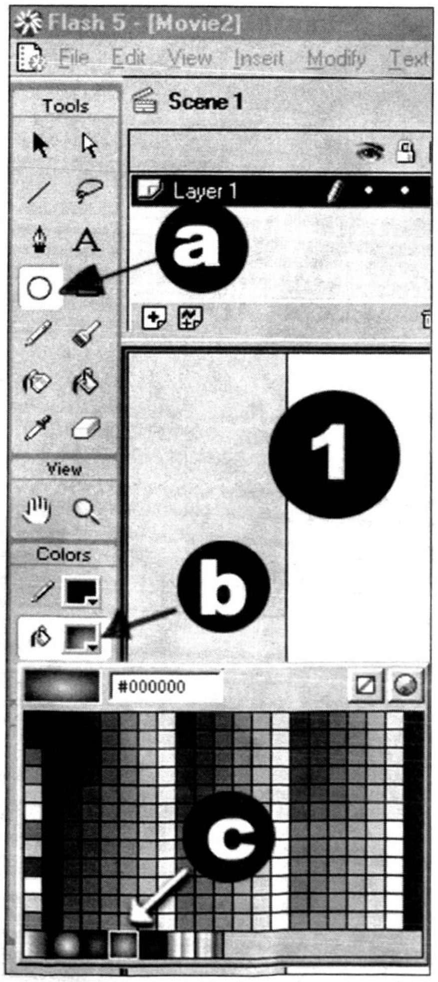
කැනඩාවේ පදිංචි දෙලොස් හැවිරිදි ශ්‍රී ලාංකික දරුවෙකු පරිගණක සමාගමක සභාපති ධූරය දරන බව කලකට ඉහත මාධ්‍ය මගින් ප්‍රචාරය කෙරුණි. ඔහු අද කෝටිපතියෙකු වී සිටී. කුඩා කල තම පියා විසින් ගෙන දුන් Flash මෘදුකාංගය පුහුණු වී ඒ තුළින් නවතම නිර්මාණයන් ලොවට බිහිකිරීම නිසා, ඔහු Flash සූරයෙකු බවට පත්විය. ඒ Flash සිදුකල තවත් පෙරළියකි.Flash මෘදුකාංගය, හුදු සජීවීකරණයන් පමණක් නිර්මාණය කිරීමට වෙන්වී නොමැත. එහි ඇති 'Action Script' නම් පරිගණක විධානයන් මගින් දර්ශනීය පරිගණක ක්‍රීඩා නිර්මාණය කිරීම Flash ගැඹුරට ඉගෙනගත් අයගේ එක් කාර්යයකි.

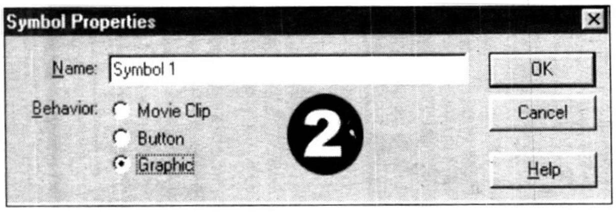
E-card හෙවත් අන්තර්ජාලය ඔස්සේ යැවෙන සුභපැතුම්පත්, අධ්‍යාපනික ක්‍රීඩා, දැනුම හා ප්‍රවෘත්තිද අද Flash මගින් නිර්මාණය කරනු ලබයි.

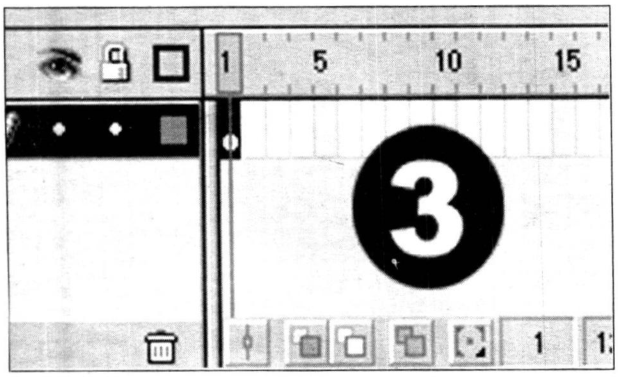
මේ අනුව Flash පසුපස අති මහත් සංවිධාන හා ව්‍යාපාර ජාලයක් ක්‍රියාත්මකව ඇති බව පෙනේ. ඉන් මඳක් කීවොත් Flash ඉගෙන ගන්නා ශිෂ්‍යයන්, ගුරුවරුන්, Flash දැනුමින් ප්‍රයෝජන ගන්නා වෙබ් අඩවි ඩර්මාණකරුවන්, Flash ඉගෙන ගැනීමට කැමති අය සඳහා වන පොත්පත්, සංයුක්ත තැටි (CD) බහු මාධ්‍ය තැටි, අන්තර්ජාලයේ එන Flash පාඩම්, Flash වලින් කළ නිර්මාණයන්, එනම්, E- card වෙබ් පිටු, වෙබ් අඩවි, සජීවීකරණයන්, පරිගණක ක්‍රීඩා, ප්‍රවෘත්ති වාර්තා, අධ්‍යාපනික දැනුම ආදී මහත් රාශියක් වූ ක්ෂේත්‍රවල Flash නිරන්තරයෙන් සැරිසරයි.

එසේම පරිගණක රැකිරක්ෂා ක්ෂේත්‍රයේද Flash වලට ඇත්තේ ඉහළ ස්ථානයකි.

විදේශ රටකදී නම්, Flash හොඳහැටි ප්‍රගුණ කළ අයෙකුට ඩොලර් දහස් ගණනක වැටුපක් ලබාගැනීමේ හැකියාව අද ඇත.







Flash වල අන්තර්ගතය ප්‍රධාන කොටස් 2 කි

1.Normal Flash (සාමාන්‍ය සජීවිකරණයන් සඳහා ය) හැදෑරීම පහසුය.

2.Action Scrpts (සජීවිකරණයට විධානයක් ලබාදීම හෝ පරිගණක ක්‍රීඩා සඳහා විධාන ලබාදීම මෙමගින් සිදුවේ) හැදෑරීම තරමක් අපහසුය

එසේම වෙබ් පිටු සඳහා Flash මගින් නිර්මාණයන් කරන විට, Flash වල ඇති ප්‍රධාන උපාංග 3 ක් ප්‍රයෝජනයට ගනී.

ඒවානම් -

1. Motion Clip **2. Button**

3. Graphic

එසේම Flash වල සජීවිකරණයන් ද වර්ග 3 ක් ඇත.

1. Shape Tween - මුලදී එක් හැඩයකට ඇති රූපයක්, තත්පර කීපයකදී වෙනත් හැඩයක් ඇති රූපයකට පරිවර්තනය වීම

2. Motion Tween -හැඩයේ වෙනසක් නැත. එක පිහිටීමක ඇති වස්තුව වෙනත් පිහිටීමකට චලනය වීම

3. Frame by frame Animation - රාමුවෙන් රාමුවට චලනය හෝ රූපය වෙනස් කර සජීවිකරණයක් ලබා ගැනීම

මෙවැනි කෙටි ලිපියකින් Flash ගැන හැඳින්වීමක් විනා සංකීර්ණ වූ Flash පිළිබඳ පාඩමක් කියා දිය නොහැක. නමුත් ඉතා සරල සජීවිකරණයක් පමණක් ඉදිරිපත් කරමු. ඒ Flash යනු කුමක්දැයි යන්නම් හෝ අවබෝධ කරගනු රිසි අයෙකුට ප්‍රයෝජන ගැනීම සඳහා ය.

"බිම ඇති බෝලයක් උඩට පැන එය බිමට පතිත වීම" යන සජීවිකරණයට අපි සූදානම් වෙමු.

1. Flash 5 හෝ Flash mx මෘදුකාංග විවෘත කරගන්න

2. වම්පස ඇති Tool box හි ඇතිOval Tool (රාමුවක් ඇඳීම සඳහා වූ මෙවලම)Click කරන්න. (1 රූපයේ'a'බලන්න)

3. මඳක් පහළින් ඇති 'Fill Color' කොටුව Click කරන්න. (1 රූපයේ'b'බලන්න)

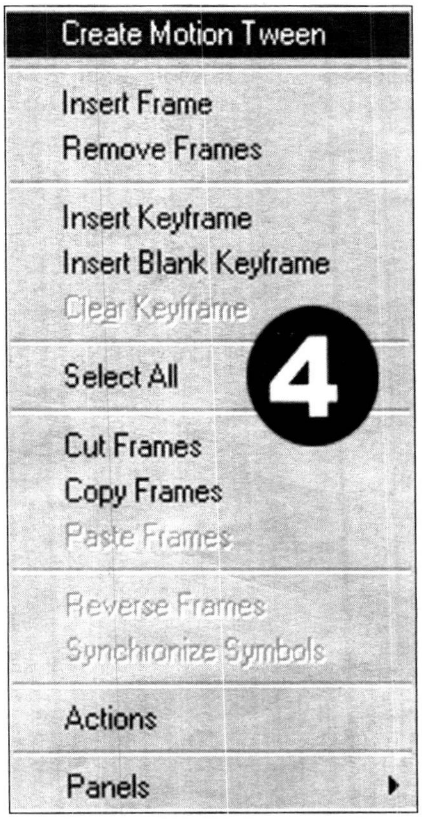
4. එවිට දිග හැරෙන වර්ණ පැලට් එකේ කොළ පැහැයෙන් යුතු රවුම Click කරන්න. (1 රූපයේ - 'c' බලන්න)

5. තිරය මැදට කර්සරය ගෙනගොස්, Click කර ගිනිකොන දෙසට ඇදගෙන ගොස් කර්සරය මුදාහරින්න. එවිට කළු හා කොළ පැහැයෙන් යුත් රවුමක් නිර්මාණය වේ.

දැන් Tool box එකේ 'Arrow Tool' එක Click කර කර්සරය නැවත තිරය වෙත ගෙන එන්න. එවිට කර්සරය ඊතලයක් හා කුඩා කොටුවක් ඇති දර්ශකයක් බවට පත්වේ.

7. රවුම හෙවත් බෝලයට වයඹ පැත්තෙන් වූ ස්ථානයක් මත කර්සරය තබා Click කර බෝලය හරහා කර්සරය ගිනිකොන දෙසට ඇදගෙන යන්න. එවිට බෝලය ආවරණය වන පරිදි කොටුවක් ඇඳේ. දැන් කර්සරය මුදා හරින්න. මෙයින් සිදු කරන්නේ බෝලය Active තත්ත්වයට පත් කිරීමයි.

8. ඔබ නිවැරදිව බෝලය Active කළේ නම්, බෝලය මත සියුම් දැලක් එළා ඇති සෙයක් පෙනේ. දැන් යතුරු පුවරුවේ F8 බොත්තම ඔබන්න. මෙවිට "Symbol Properties" නමැති කුඩා කවුළුවක් විවෘත වේ.Name ඇති තැන කැමති නමක් Type කර Behavior සඳහා Graphic යන්න තෝරන්න. එහි OK බොත්තම Click කරන්න. (2 රූපය)



9. දැන් බෝලය වටා නිල් පැහැති කොටුවක් දර්ශනය වේ. එයින් ඇඟවෙන්නේ බෝලය Graphic එකක් බවට පරිවර්තනය වී ඇති බවයි.

10. දැන් ඇත්තේ සජීවිකරණය ආරම්භ කිරීමයි. මේ සඳහා බෝලය කර්සරයෙන් ඇදගෙන ගොස් තිරයේ පහළ වම් කෙළවරට ගන්න.

11. තිරයේ ඉහළ ඇති Time line තීරුව බලන්න. (3 රූපය) එහි අංක 1 රාමුව මත තිතක් සටහන් වී ඇත. එය Keyframe එකකි.

12. අංක 20 රාමුව මත කර්සරය තබා Click කර යතුරු පුවරුවේ F6 බොත්තම ඔබන්න. එවිට 20 රාමුව මත තවත් Key frame එකක් ජනිත වේ. නමුත් 20 වැනි රාමුව මතදී බෝලයේ පිහිටීම වෙනස් කළ හැකිය. ඒ සඳහා කර්සරයෙන් බෝලය පමණක් Click කර එය තිරයේ මැද උඩට ගෙනයන්න.

13. දැන් 40 වන රාමුව මතද Click කර F6 බොත්තම යළි ඔබන්න. 3 වැනි එනම් අපගේ පාඩමට අදාළව අවසන් Key frame එක ජනිත වේ. රූපයේ (බෝලයේ) අවසන් පිහිටීම සකස් කිරීම ද කළ යුතුය. ඒ සඳහා මෙවර බෝලය තිරයේ වම්පස යට කෙළවරට ගෙනියන්න.

14. දැන් සජීවිකරණය නිම කර අවසන්ය. එනමුත් එය දළ වශයෙන් පමණි.Time line එකේ රතුපාට Slider එකට කර්සරය තබා රාමු අංක 40 සිට 1 දක්වා එය Time line එක දිගේ ඇදගෙන යන්න. නැතහොත් කිසිවක් නොකර යතුරු පුවරුවේ 'Enter' බොත්තම ඔබන්න. ඔබට දළ සජීවිකරණයක් දක්නට ලැබේ.

15. මෘදු සජීවිකරණයක් කිරීමට නම්, මෙය Motion Tween සජීවිකරණයක් බවට පත් කළ යුතුය. ඒ සඳහා රාමු අංක 1 ත් රාමු අංක 20 ත් අතර අළු පැහැති තීරුව මත කර්සරය තබා දකුණු මවුස බොත්තම Click (right-click) කරන්න. එවිට 4 රූපයේ දක්වෙන මෙනුවක් දිගහැරේ. එහි Create motion Tween යන්න Click කරන්න. මේ ක්‍රියාවම රාමු 20 ත් රාමු 40 ත් අතර කොටසට කරන්න. දැන් යතුරු පුවරුවේ 'Enter' බොත්තම ඔබන්න. ඔබට මෘදු සජීවිකරණයක් ලබා ගත හැකිය.

16. අවසාන වශයෙන් (Control+All+Enter) හෙවත් යතුරු පුවරුවේ Ctrl යතුරත්,Alt යතුරත් එකවිට ඔබා, Enter යතුරත් එබීමෙන්, ඔබ සාදාගත් සජීවිකරණයේ SWF File එක නැරඹිය හැකිය.

17. ඉහත උදාහරණයෙන් දැක්වූයේ Flash වල ඇති මූලික හරයයි. Flash Animation කුමක්දැයි ඔබටම අවබෝධ වේ. මෙහි ඇති අනෙක් Tools (මෙවලම්) අත්හදා බැලීමෙන්, ඔබට තනිවම Flash පිළිබඳ දැනුම පුළුල් කර ගත හැකිය. ❑