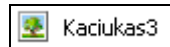


## Importuotos taškinės grafikos apdorojimas

Visi į *Flash* importuoti grafiniai simboliai bibliotekoje yra atvaizduojami žalsva ikona šalia simbolio pavadinimo:

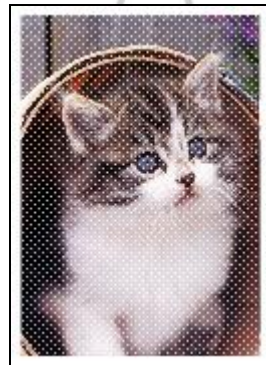


Įkeltas į sceną toks simbolis yra apibrėžiamas pilka baltais taškeliais taškuota linija:



Mėginant trintuku trinti arba teptuku piešti ant paveiksluko – mums nepavyks, kol taškinės grafikos simbolio nepaversime arba „palaidais“ taškais, arba kol nepaversime į *Flash* pripažįstamą vektorinę grafiką.

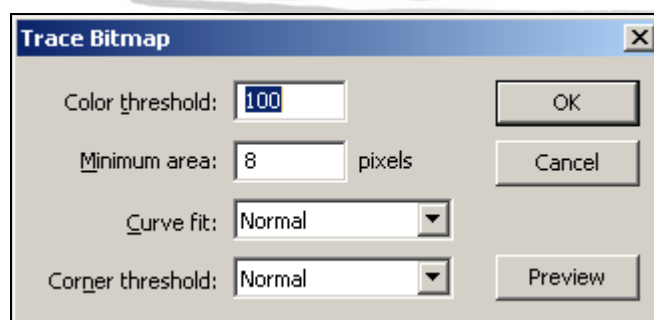
Norint importuotą taškinės grafikos simbolį paversti „palaidais“ taškais – reikia iš meniu *Modify* pasirinkti komandą *Break Apart* arba klaviatūroje paspausti klavišų kombinaciją „**Ctrl+B**“. Tokiu būdu paymėtas paveikslukas paverčiamas „palaidais“ taškais:



Štai dabar jau galima trintuku trinti ar bet kokiais piešimo įrankiais piešti ant paveikslėlio.

Tačiau tokiu būdu paversto paveiksluko *Flash* „nemoka“ interpretuoti: *Flash*'as neskiria spalvų, nemoka pažymėti tik tam tikros spalbos, ir pan.

Norint, jog *Flash* mokėtų skirti spalvas – turime naudotis *Trace* komanda (*Modify* -> *Bitmap* -> *Trace Bitmap*). Patsidariusiame lange:



Galime pasirinkti:

- *Color Thershold* – leistinas spalvų „nepanašumas“ (analizuojant du pikselius lyginami kiekvieno pikselio RGB parametrai, jei jei dviejų pikselių RGB skirtumas nėra didesnis nei *Color Thershold* reikšmė – laikoma, kad tie tu pikseliai yra vienodos spalvos).  
Kuo šis parametras mažesnis – tuo tiksliau paveikslukas „nutreisinamas“.
- *Minimum area* – mažiausio analizuojamo ploto dydis pikseliais.  
Kuo šis parametras mažesnis – tuo tiksliau paveikslukas „nutreisinamas“.
- *Curve fit* – vektorinių kreivių taisyklingumas/glotnumas.  
*Pixels* – „realistiškesnis“ vaizdas, *Very Smooth* – „suglotnintas“ vaizdas.
- *Corner Thershold* – šis parametras nurodo, kiek daug kampų gali būti paveikslėlyje.  
*Many Corners* – „realistiškesnis“ vaizdas.

Standartiniais parametrais (*Color Thershold* – 100, *Minimum area* – 8, *Curve fit* - Normal, *Cornet Thershold* - Normal) įvykdžius „*Trace Bitmap*“ komandą, gauname paveikslėlį:



*Pastaba:* realistiškiau „nutreisintas“ paveikslukas užims daugiau vietos SWF faile, pats „treisinimas“ užims daugiau laiko.