

Flash 1 - Ύλη 1

Contents

Flash 1 – Ύλη 1	1
1. Γνωριμία με το Flash	2
Ξεκινώντας με το Flash.....	2
Περιγραφή της οθόνης του Flash.....	6
Διαχείριση παλετών	11
Ο χώρος εργασίας	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
Επιλογή και αποθήκευση του χώρου εργασίας.....	15

1.Γνωριμία με το Flash

Ξεκινώντας με το Flash

Το Adobe Flash Professional CS4 παρέχει ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον για τη

- Δημιουργία ψηφιακής κίνησης
- διαδραστικών εφαρμογών στο web
- Διαφημιστικών banner
- κινούμενων και εναλλασόμενων εικόνων,
- διαδραστικές ταινίες και παιχνίδια

αποτελούν παραδείγματα εφαρμογών στο Flash.

Έναρξη της εφαρμογής

Για να ξεκινήσουμε το Flash **επιλέγουμε Έναρξη > Όλα τα προγράμματα > Adobe Master Collection CS4 > Adobe Flash CS4 Professional**

Τύποι αρχείων στο Flash

Το flash χρησιμοποιεί αρχεία με κατάληξη **.fla**. Κάθε αρχείο .fla καλείται πηγαίο αρχείο, **source file**, το οποίο περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία τα οποία αποτελούν μια ταινία. Τέτοια στοιχεία είναι:

- Γραφικά
- Εικόνες
- Ήχοι
- Βίντεο

Η κύρια μορφή αρχείου η οποία εξάγεται από το Flash και αναπαράγεται στο web είναι το **.swf**.

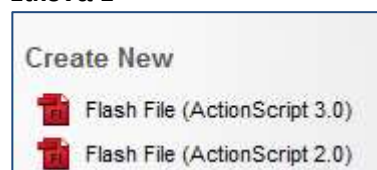
Δημιουργία αρχείου στο Flash

Τρόπος 1

Κάθε φορά που ανοίγουμε την εφαρμογή, βλέπουμε την κεντρική οθόνη (**εικόνα 1**) στην οποία μπορούμε να επιλέξουμε:

- Flash File (Action Script 3.0)
- Flash File (Action Script 2.0)

Εικόνα 1



Τρόπος 2

Επιλέγουμε **File > New**. Στο παράθυρο **New Document** και στην καρτέλα **General**, επιλέγουμε τον κατάλληλο τύπο.

Εικόνα 2



Η επιλογή εξαρτάται από την έκδοση της **Action Script**. Η **Action Script** είναι γλώσσα ενεργειών και μοιάζει με την java script. Χρησιμοποιείται για την προσθήκη διαδραστικότητας στην ταινία Flash. Η νεότερη έκδοση της είναι η 3.0 την οποία και προτιμούμε χάριν της ευελιξίας της.

Δημιουργία από πρότυπο

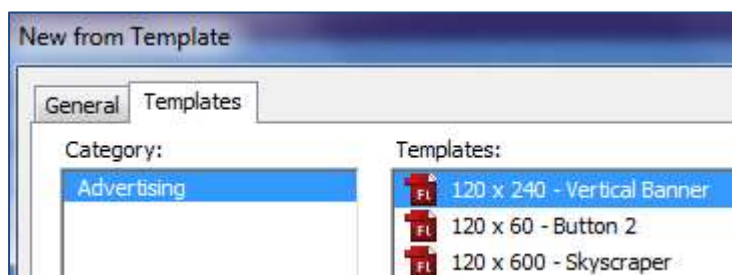
1. Από την αρχική οθόνη και στην περιοχή create from template επιλέγουμε την κατηγορία που θέλουμε (Advertising)
2. Από το μενού: **File>New**

Εικόνα 3



Στο παράθυρο **New from Template** και στην καρτέλα **Templates** επιλέγουμε την κατηγορία και το πρότυπο που θέλουμε.

Εικόνα 4



Αποθήκευση αρχείου

Για αν αποθηκεύσουμε ένα αρχείο:

- Επιλέγουμε από το Μενού **File > Save** για να αποθηκεύσουμε το αρχείο.
- Επιλέγουμε από το Μενού **File > Save As** για να αποθηκεύσουμε το αρχείο με άλλο όνομα.

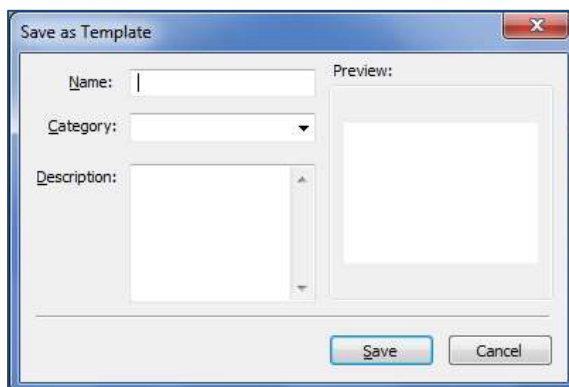
Ένα αρχείο αποθηκεύεται σε μορφή **.fla**. Μπορούμε να αποθηκεύσουμε το αρχείο και στην προηγούμενη από την τρέχουσα έκδοση του Flash.

Αποθήκευση ενός προτύπου

Με την χρήση των προτύπων, templates, διατηρούμε την συνέπεια μεταξύ των σελίδων. Σε ένα πρότυπο μπορείτε να συμπεριλάβετε μπάρα πλοήγησης, γραμματοσειρές, γραφικά και γενικά μια διάταξη με την οποία όλες οι σελίδες οι οποίες θα χρησιμοποιήσουν το πρότυπο αυτό έχουν συνέπεια.

1. Στο flash, δημιουργήστε έναν νέο έγγραφο με περιεχόμενο.
2. Επιλέξτε **Save as Template**
Ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου Save as Template

Εικόνα 5



3. Εισάγετε το **όνομα** του προτύπου
4. Επιλέξτε μια **κατηγορία** από το αναδυόμενο μενού Category ή εισάγετε ένα νέο καινούριο όνομα κατηγορίας.
5. Δώστε μια **περιγραφή** του προτύπου η οποία θα εμφανίζεται στο πλαίσιο διαλόγου New From Template.
6. Πατήστε **Save**.

Το πρότυπο είναι διαθέσιμο πλέον σαν επιλογή πλαίσιο διαλόγου New From Template

Μάθημα 5.1a- Η Περιοχή Εργασίας του Flash

Τερματισμός της εφαρμογής

Για να τερματίσουμε την εφαρμογή επιλέγουμε από το μενού **File > Exit**. Με την επιλογή αυτή, το Flash κλείνει όλα τα ανοιχτά αρχεία. Εάν σε κάποιο αρχείο έχει γίνει κάποια αλλαγή ή εάν υπάρχει νέο αρχείο το οποίο δεν έχει αποθηκευτεί, το Flash μας ρωτάει εάν θέλουμε να το αποθηκεύσουμε.

Περιγραφή της οθόνης του Flash

Το μενού

Το μενού στο Flash περιέχει ορισμένες λειτουργίες κοινές σε όλα τα προγράμματα και άλλες εξειδικευμένες για την εφαρμογή.

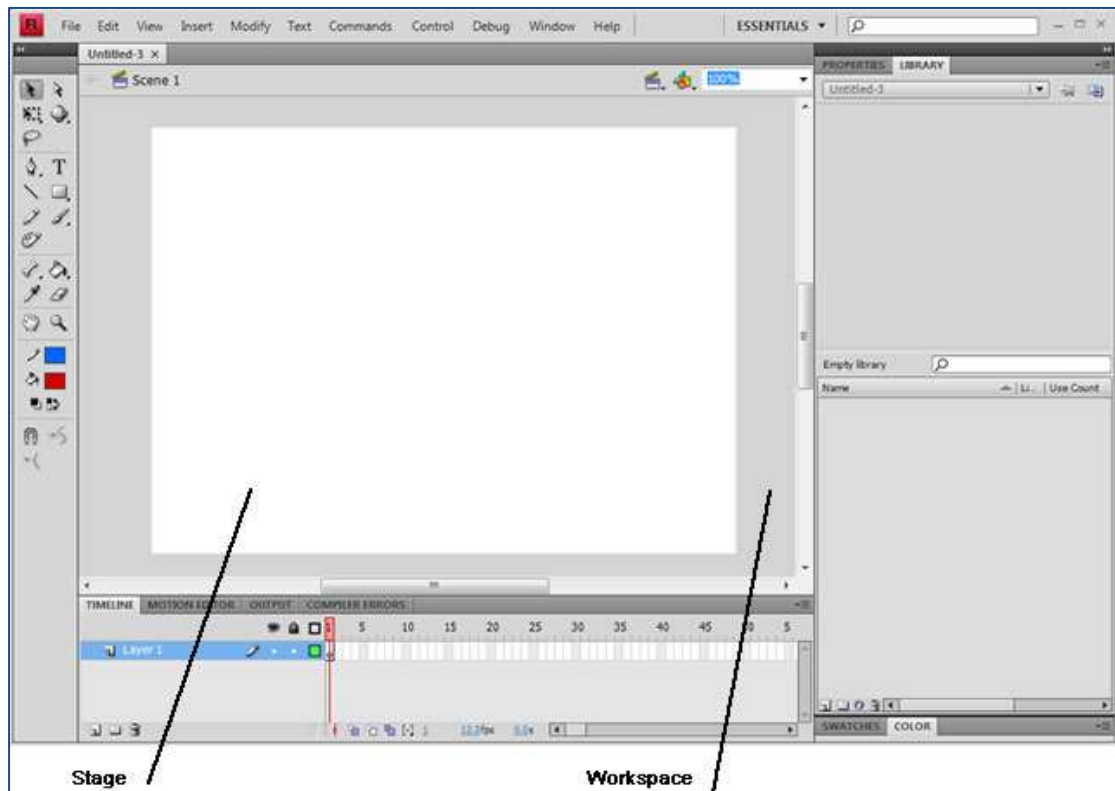
- **File:** Περιέχει βασικές (άνοιγμα, αποθήκευση) και προχωρημένες λειτουργίες αρχείου όπως εξαγωγή και εισαγωγή αντικειμένων.
- **Edit:** Περιέχει βασικές και εξειδικευμένες λειτουργίες επεξεργασίας περιεχομένου (όπως αντιγραφή, επικόλληση).
- **View:** Προβολή των περιεχομένων και βοηθημάτων σχεδίασης.
- **Insert:** Εισαγωγή αντικειμένων και λειτουργιών.
- **Modify:** Επεξεργασία των στοιχείων της ταινίας.
- **Text:** Επεξεργασία του κειμένου.
- **Commands:** Εκτέλεση προχωρημένων εντολών.
- **Control:** Έλεγχος εκτέλεσης της ταινίας.
- **Debug:** Λειτουργίες ελέγχου του κώδικα.
- **Window:** Εμφάνιση / απόκρυψη των παλετών.
- **Help:** Παροχή on line βοήθειας.

Μάθημα 5.1a- Η Περιοχή Εργασίας του Flash

Το σκηνικό (Stage)

Το **σκηνικό**, *Stage*, είναι η λευκή περιοχή της περιοχής εργασίας (**Εικόνα 6**). Τα αντικείμενα που τοποθετείτε στο σκηνικό εμφανίζονται στην ταινία που θα παράγετε. Η ανοιχτή γκριζα περιοχή γύρω από το σκηνικό ονομάζεται **περιοχή εργασίας** – *workspace*. Ότι αντικείμενο υπάρχει στην περιοχή αυτήν, δεν εμφανίζεται στην ταινία που παράγεται. Η περιοχή αυτή χρησιμεύει για την τοποθέτηση αντικειμένων τα οποία θα εμφανιστούν αργότερα στο σκηνικό.

Εικόνα6



Μάθημα 5.1a- Η Περιοχή Εργασίας του Flash

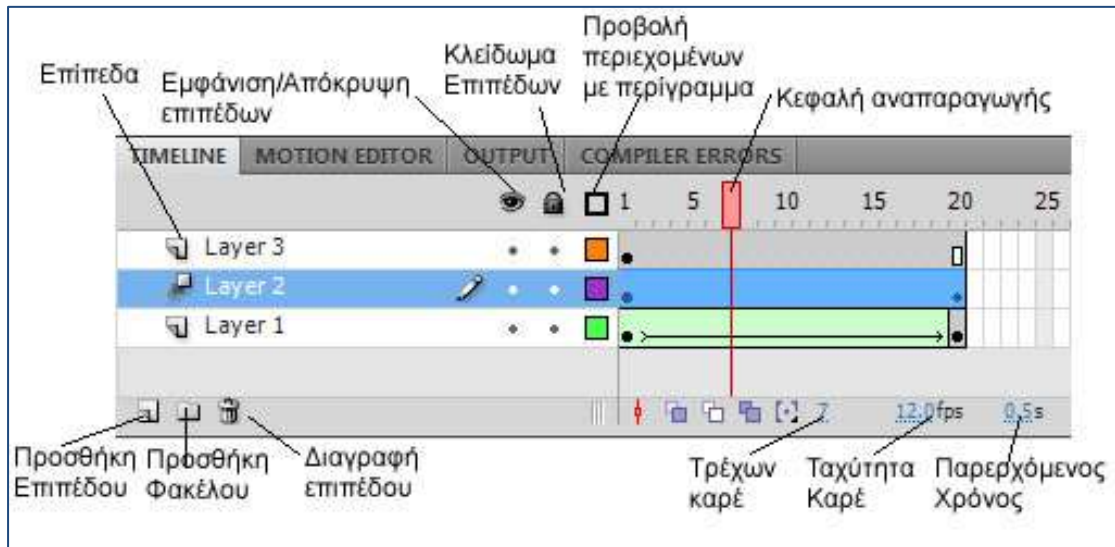
Η Λωρίδα Χρόνου και τα Επίπεδα

Η λωρίδα χρόνου, *Timeline*, είναι η περιοχή του Flash στην οποία ελέγχουμε το περιεχόμενο της ταινίας μας (**Εικόνα 7**). Η λωρίδα χρόνου διαιρείται σε καρτέ – *frames*. Μπορείτε να προσθέσετε περιεχόμενο στα καρτέ στην λωρίδα χρόνου.

Το τρέχων καρτέ (**current frame**), η ταχύτητα καρτέ (**frame rate**) και ο παρερχόμενος χρόνος (**elapsed time**) προβάλλονται στο κάτω μέρος της λωρίδας χρόνου. Την κεφαλή αναπαραγωγής (**Play head**) την βλέπουμε ως ένα κόκκινο τετράγωνο με μία μακριά λεπτή κόκκινη γραμμή η οποία δείχνει το τρέχων καρτέ στην λωρίδα του χρόνου. Μπορείτε να σύρετε την κεφαλή αναπαραγωγής μπρός και πίσω στην λωρίδα του χρόνου για να δείτε γρήγορα οποιοδήποτε κομμάτι της κίνησης θέλετε.

Τα επίπεδα (**layers**), παρέχουν έναν τρόπο οργάνωσης των στοιχείων της ταινίας σας. Μπορείτε να οργανώσετε την διάταξη των στοιχείων της ταινίας τοποθετώντας τα σε ξεχωριστά επίπεδα. Αυτό σας επιτρέπει να τοποθετείτε αντικείμενα μπροστά ή πίσω από άλλα. Ο έλεγχος των επιπέδων γίνεται στην αριστερή πλευρά της γραμμής χρόνου. Κάθε επίπεδο έχει επιλογή **κρυψίματος** ή προβολής, **κλειδώματος** και **προβολή των περιεχομένων** του με περίγραμμα.

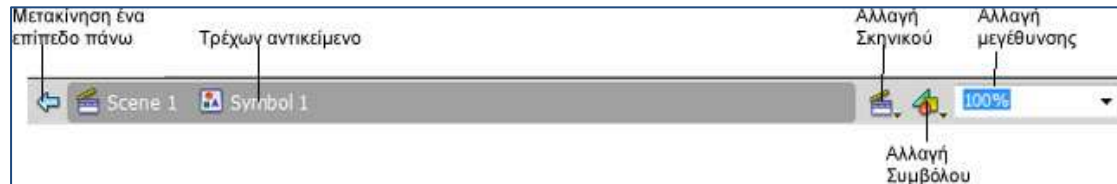
Εικόνα 7 Η λωρίδα χρόνου



Μπάρα Επεξεργασίας

Η **μπάρα επεξεργασίας** (*Edit bar*), στο πάνω μέρος του εγγράφου, σας επιτρέπει να μετακινήσετε μεταξύ διαφόρων κομματιών του εγγράφου σας (**Εικόνα 8**). Δείχνει το τρέχων αντικείμενο το οποίο επεξεργάζεστε και επιτρέπει την εναλλαγή μεταξύ σκηνικών και συμβόλων. Μπορείτε να αλλάξετε και το **επίπεδο ζουμ** του σκηνικού.

Εικόνα 8 Η μπάρα επεξεργασίας



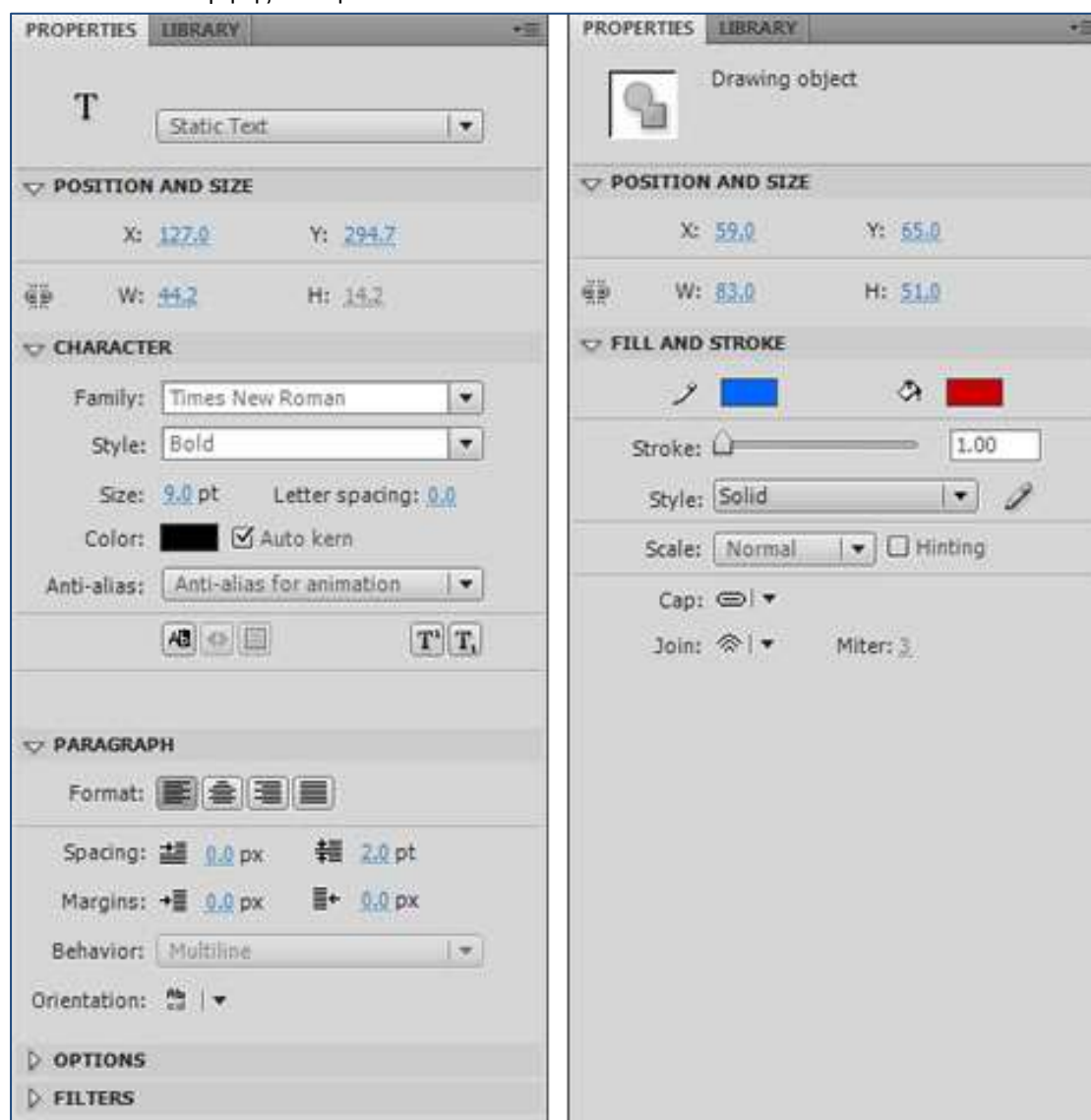
Μάθημα 5.1a- Η Περιοχή Εργασίας του Flash

Ο επιθεωρητής Ιδιοτήτων

Ο **επιθεωρητής ιδιοτήτων, Property Inspector**, δείχνει επιλογές οι οποίες αλλάζουν σύμφωνα με το αντικείμενο ή εργαλείο που έχουμε επιλέξει. Όταν ανοίγετε ένα νέο έγγραφο, ο επιθεωρητής ιδιοτήτων δείχνει τις ιδιότητες του εγγράφου. Όταν διαλέγετε ένα εργαλείο, δείχνει τις ιδιότητες του εργαλείου αυτού. Όταν επιλέγετε ένα ανυσματικό αντικείμενο, δείχνει επιλογές όπως περίγραμμα και γέμισμα. Μπορείτε να αλλάξετε όποιες επιλογές θέλετε κατευθείαν από τον επιθεωρητή ιδιοτήτων. Για να αλλάξετε μια επιλογή, μπορείτε τόσο να την πληκτρολογήσετε όσο και να αφήσετε τον δείκτη του ποντικιού επάνω στην τιμή και όταν γίνει χέριμα ένα διπλό βέλος, να σύρετε πάνω-κάτω την ροδέλα του ποντικιού μεταβάλλοντας την.

Ο επιθεωρητής ιδιοτήτων είναι εξ' ορισμού ορατός, μπορείτε να τον κρύψετε ή να τον εμφανίσετε επιλέγοντας **Windows>Properties**. Η **εικόνα 9** δείχνει τις ιδιότητες ενός αντικειμένου text και ενός rectangle.

Εικόνα 9 Ο επιθεωρητής ιδιοτήτων

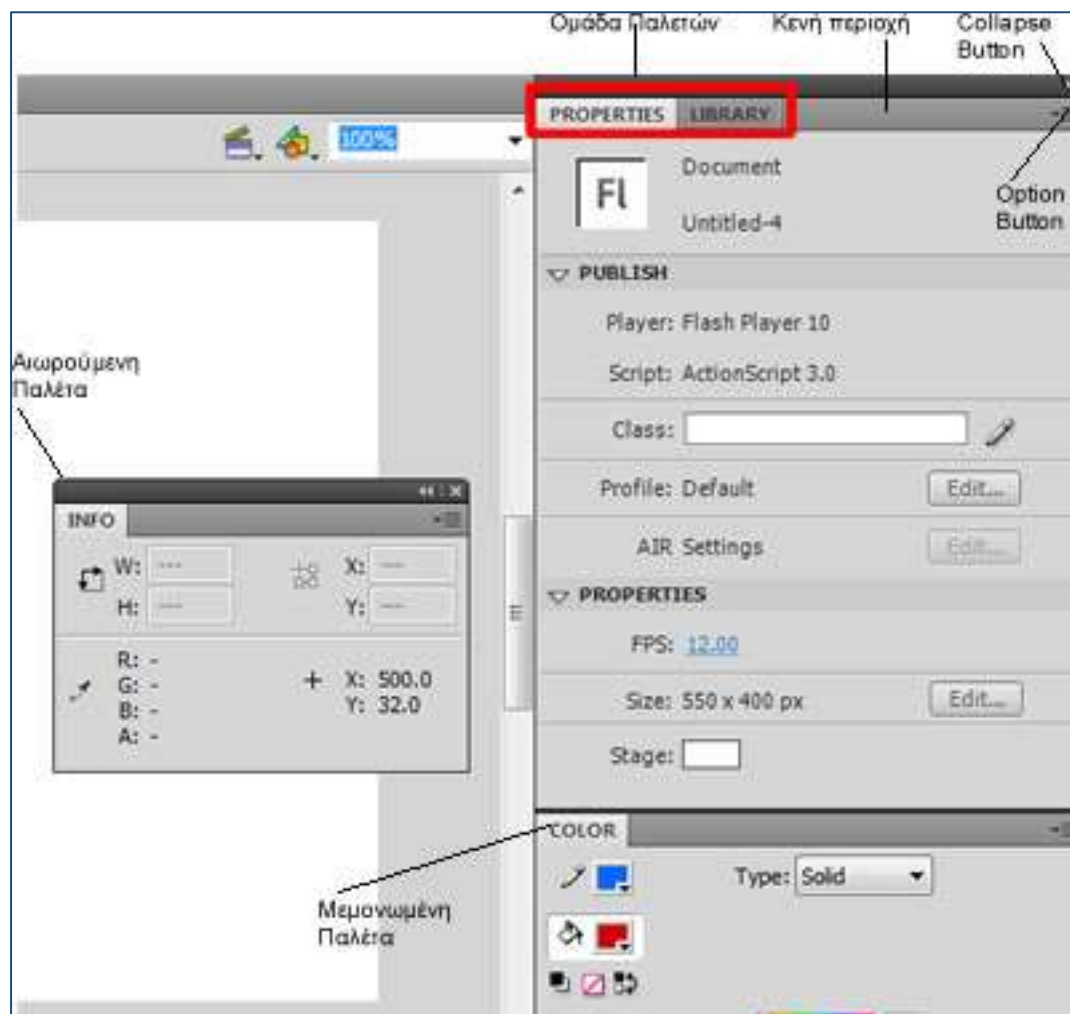


Διαχείριση παλετών

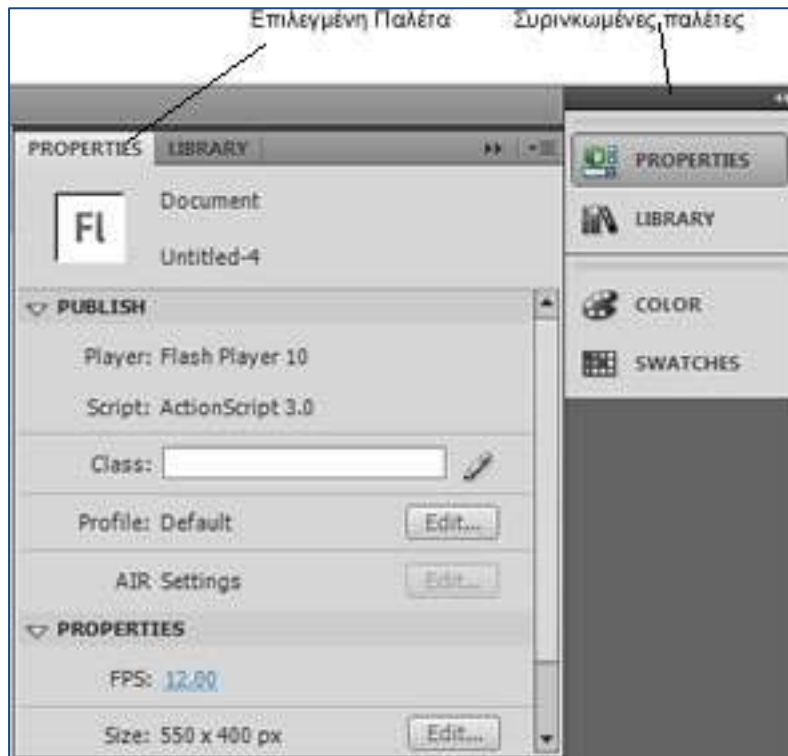
Οι παλέτες, *Panels*, παρέχουν εύκολη πρόσβαση στα εργαλεία τα οποία σας βοηθούν να δουλεύετε με τα περιεχόμενα του εγγράφου σας. Οι παλέτες είναι εξ' ορισμού αγκιστρωμένες στην δεξιά πλευρά της περιοχής εργασίας. Μπορείτε

- Να συρρικνώσετε όλες τις ομάδες παλετών κάνοντας κλικ στο κουμπί **collapse to icons** ή στην γραμμή επάνω από αυτό. Με τον τρόπο αυτόν οι παλέτες συρρικνώνονται σε εικονίδια εξοικονομώντας χώρο στην περιοχή σχεδίασης **εικόνα 10α, 10β**.
- Να απαγκιστρώσετε ομάδες παλετών ,ή / και μεμονωμένες παλέτες. Για να απαγκιστρώσετε μια ομάδα παλετών, σύρετε την από την κενή περιοχή αριστερά. Για να απαγκιστρώσετε μια παλέτα, σύρετε την από το όνομα της.
- Να προσθέσετε παλέτες σε μια ομάδα, σέρνοντας την επιθυμητή παλέτα επάνω σε μια άλλη.
- Να αναδιατάξετε την σειρά των παλετών μετακινώντας την ομάδα στην επιθυμητή θέση. Μια μπλε γραμμή δείχνει την θέση της παλέτας ενώ την μετακινείτε.
- Να αφήσετε μια παλέτα μετέωρη, στον χώρο αντί να την ομαδοποιήσετε σε μια άλλη ομάδα.
- Να ανοίξετε ή να κλείσετε μια ομάδα παλετών. Κάνοντας κλικ στην κενή περιοχή της
- Να επιλέξετε τις εντολές που περιέχει κάθε ομάδα κάνοντας κλικ στο **Option button**.

Εικόνα 10α

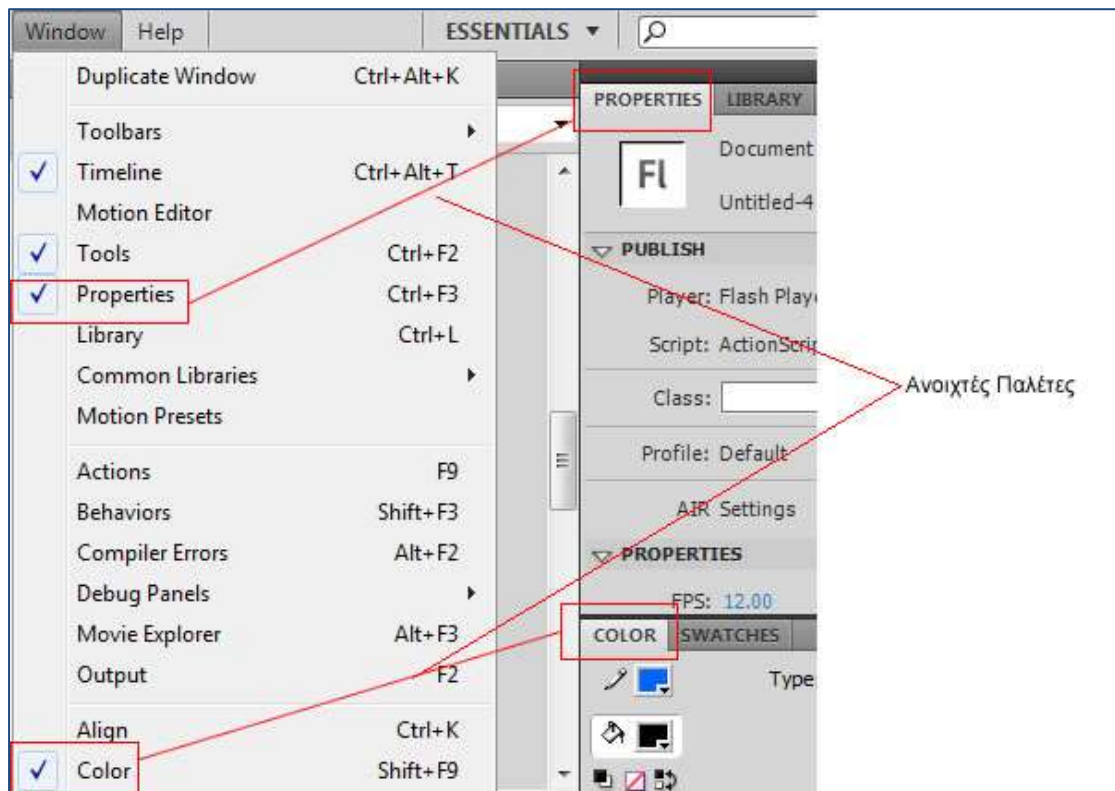


Εικόνα 10β



Οι παλέτες ανοίγουν και κλείνουν από το **μενού window**. Μια παλέτα ανοιχτή έχει ένα τικ αριστερά από το όνομα της. Μια παλέτα κλειστή δεν το έχει.

Εικόνα 10γ



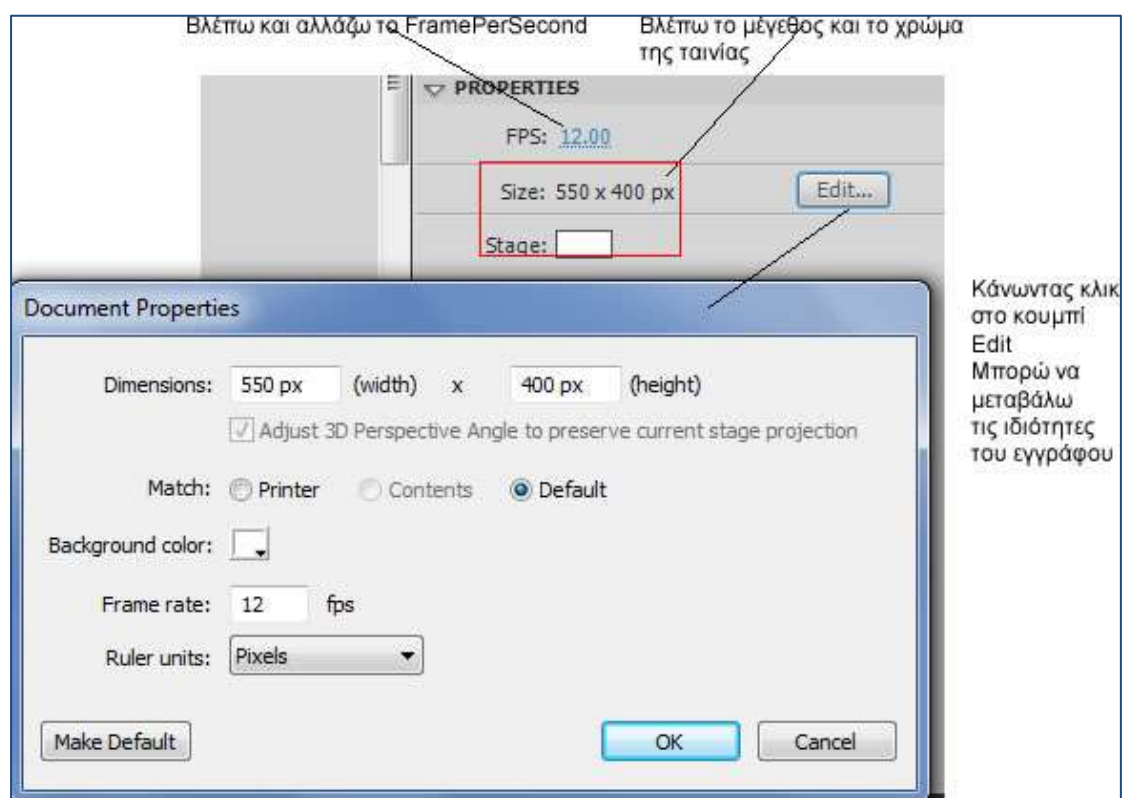
Οι ιδιότητες του σκηνικού

Για να δούμε τις ιδιότητες του σκηνικού (**εικόνα 11**), πρέπει να κάνουμε κλικ στο εργαλείο **selection tool** και στην συνέχεια κλικ στο σκηνικό. Με τον τρόπο αυτόν μπορώ να δω τις ιδιότητες του σκηνικού.

Οι ιδιότητες τις οποίες μεταβάλλω είναι:

- **Οι διαστάσεις** του σκηνικού (πλάτος & ύψος)
- Το χρώμα του (**χρώμα παρασκηνίου**)
- Το **Frame Rate** (frames per second): Από πόσα καρέ θα περάσει η κεφαλή αναπαραγωγής σε ένα δευτερόλεπτο.
- Η **μονάδα μέτρησης των διαστάσεων** του σκηνικού, συνήθως σε **pixels**.

Εικόνα 11

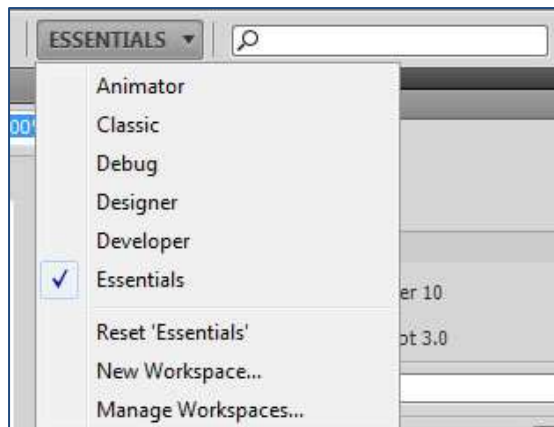


Επιλογή και αποθήκευση του χώρου εργασίας

Η οργάνωση των παλετών σε συγκεκριμένες θέσεις ορίζουν έναν χώρο εργασίας. Οι επιλογές του χώρου εργασίας ορίζονται:

- από το μενού στο πάνω δεξί μέρος του παραθύρου της εφαρμογής (**Εικόνα 12**)
- από το μενού Window>Workspaces

Εικόνα 12



Επιλογές

- Επιλέγουμε έναν χώρο εργασίας κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο όνομα, π.χ. Essentials.
- Αν αναδιατάξουμε τις παλέτες ενός χώρου εργασίας, μπορούμε να τις επαναφέρουμε επιλέγοντας **Reset 'όνομα_χώρου'**.
- Αν αναδιατάξουμε τις παλέτες ενός χώρου εργασίας, μπορούμε να τον αποθηκεύσουμε επιλέγοντας **New Workspace**. Δίνουμε ένα όνομα και πατάμε οκ.
- Μπορούμε να διαχειριστούμε τους χώρους εργασίας κάνοντας κλικ στο **Manage Workspaces**.