

## Flash 1 - Ύλη 2

### Table of Contents

Flash 1 – Ύλη 2 .....	1
2. Αναφορά και χρήση βασικών εργαλείων σχεδίασης.....	2
2.1. Η παλέτα εργαλείων.....	2
2.2. Selection Tool .....	4
2.3. Sub selection tool .....	8
2.4. Free transform tool .....	10
2.5. Lasso tool.....	12
2.6. Pen tool.....	13
2.7. Text Tool .....	15
2.8. Line Tool .....	20
2.9. Rectangle Tool .....	21
2.10. Oval tool .....	22
2.11. Rectangle Primitive Tool.....	24
2.12. Oval Primitive Tool .....	25
2.13. Polystar Tool .....	26
2.14. PencilTool .....	27
2.15. Brush Tool.....	28
2.16. Paint Bucket Tool.....	29
2.17. Ink Bottle Tool .....	30
2.18. EyeDropperTool.....	31
2.19. Eraser Tool.....	32
2.20. HandTool .....	33
2.21. Zoom Tool.....	34

## 2.Αναφορά και χρήση βασικών εργαλείων σχεδίασης

### 2.1. Η παλέτα εργαλείων

Περι σχεδιαστικών προγραμμάτων

---

Στα σχεδιαστικά προγράμματα, συνεπώς και στο Flash, υπάρχει μια εργαλειοθήκη με εργαλεία σχεδίασης κάθε ένα από τα οποία εκτελεί μια συγκεκριμένη ενέργεια. Για να σχεδιάσουμε οτιδήποτε,

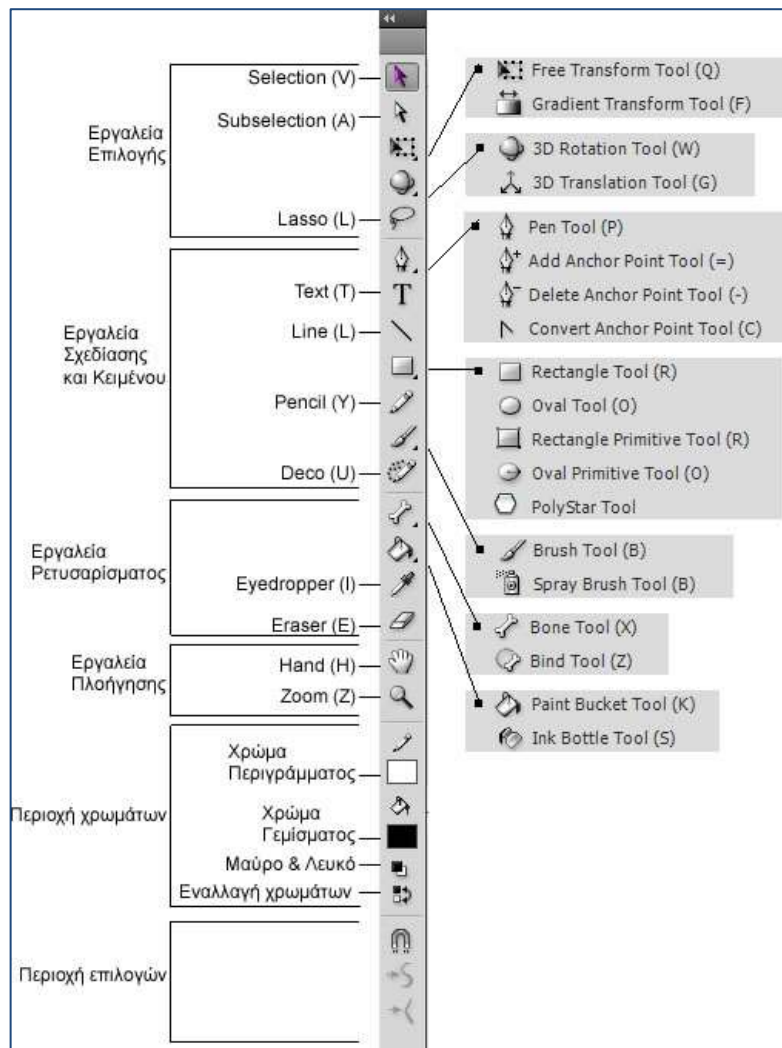
- κάνουμε κλικ στο εργαλείο,
- στην συνέχεια κάνουμε κλικ στον καμβά σχεδίασης και
- σέρνουμε σχεδιάζοντας το ανάλογο σχήμα.

Επιπλέον υπάρχουν παλέτες εργαλείων με συγκεκριμένες λειτουργίες παραμετροποίησης και τροποποίησης των σχημάτων που φτιάχνουμε.

Η παλέτα εργαλείων (**Εικόνα 13**) περιέχει εργαλεία σχεδίασης, επιλογής και πλοήγησης. Εάν η παλέτα εργαλείων δεν είναι ορατή, μπορείτε να την εμφανίσετε επιλέγοντας **Window>Tools**.

- Για να διαλέξετε ένα εργαλείο, κάντε κλικ πάνω του.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο συντόμευσης το οποίο εμφανίζεται σε παρένθεση ως tooltip εάν αφήσετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω από το εργαλείο για μερικά δευτερόλεπτα.
- Ανάλογα με το επιλεγμένο εργαλείο ο δείκτης του ποντικιού παίρνει το ανάλογο σχήμα.
- Μερικά εργαλεία είναι ομαδοποιημένα ανα λειτουργία. Αυτό φαίνεται από ένα εικονίδιο στο κάτω-δεξί μέρος του εργαλείου.
- Στην περιοχή επιλογών, εμφανίζονται επιλογές παραμετροποίησης του επιλεγμένου εργαλείου.

**Εικόνα 13**



## 2.2. Selection Tool

*Selection tool (μαύρο βέλος)*: Μετακινεί, επιλέγει και παραμορφώνει ένα σχήμα. Μπορεί να επιλεγεί πατώντας και το πλήκτρο **V** του πληκτρολογίου.

Color tools (Εργαλεία Χρώματος)

---

Ένα σχήμα αποτελείται από δύο χρώματα, το περίγραμμα και το γέμισμα (**εικόνα 14**). Το χρώμα επιλέγεται από ένα χρωματιστό κουτί το οποίο ανοίγει μια παλέτα χρωμάτων.

Υπάρχουν τα Οι εξής τύποι χρωμάτων:

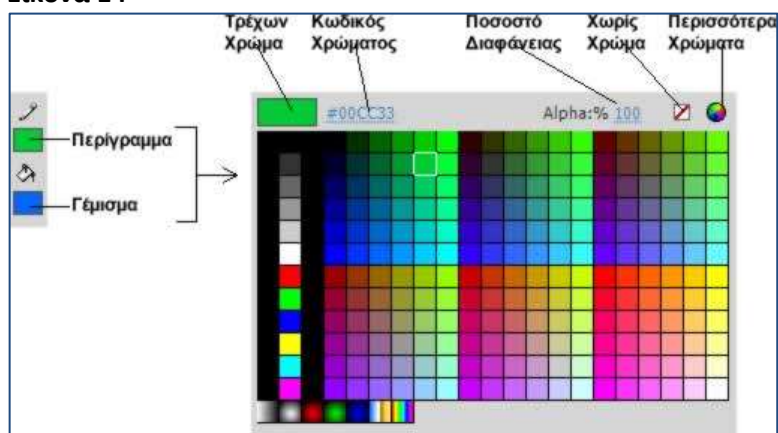
- *Stroke Color*: Ρυθμίζει το χρώμα του περιγράμματος.
- *Fill Color*: Ρυθμίζει το χρώμα του γεμίσματος.

Στην παλέτα χρωμάτων επιλέγουμε τα ακόλουθα:

- Χρώμα
- Διαφάνεια
- Απουσία χρώματος
- Περισσότερα χρώματα

Περισσότερα για τα χρώματα στην ενότητα '3. Διαχείριση χρωμάτων στο Flash'

**Εικόνα 14**



<b>Γέμισμα</b> <u>Απλό κλικ</u> : Επιλέγει το γέμισμα <u>Διπλό κλικ</u> : Επιλέγει γέμισμα & περίγραμμα.	<b>Περίγραμμα</b> (φέρνω τον δείκτη περιμετρικά του σχήματος) <u>Απλό κλικ</u> : Επιλέγει ένα κομμάτι του περιγράμματος ανάλογα με το σχήμα. <u>Διπλό κλικ</u> : Επιλέγει όλο το περίγραμμα.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Εικόνα 14β



Με επιλεγμένο ένα σχήμα και μέσω του **properties inspector** μπορούμε να μεταβάλουμε τις διαστάσεις (**width & height**), την θέση (**x, y**) με ή χωρίς κλειδωμένες τις αναλογίες, το πάχος του περιγράμματος (**stroke & height**), τον τύπο του περιγράμματος (**style**) και τον τρόπο εμφάνισης των γωνιών στο σχήμα (**cap & join**).

## Ομαδοποίηση σχημάτων

---

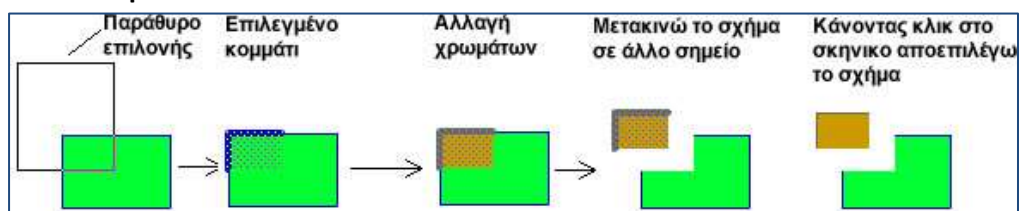
Μπορούμε να επιλέξουμε να επιλέξουμε περισσότερα από ένα σχήματα κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Shift** και στην συνέχεια να τα ομαδοποιήσουμε στο μενού **Modify > Group**. Όταν ομαδοποιηθούν τα αντικείμενα συμπεριφέρονται σαν ένα. Ομαδοποιώντας αντικείμενα, μπορούμε εύκολα να τα μετακινήσουμε.

Μπορούμε να επαναφέρουμε ένα ομαδοποιημένο σχήμα στα επί μέρους σχήματα:

- Κάνω δεξί-κλικ στο ομαδοποιημένο σχήμα και από το αναδυόμενο μενού επιλέγω **break-apart**
- Από το μενού **Modify** επιλέγω **Break apart** ή **Ungroup**
- Πατάω τον συνδυασμό πλήκτρων **Ctrl+B**.
- Κάνουμε δεξί-κλικ στο ομαδοποιημένο αντικείμενο και από το μενού επιλέγουμε **Break apart**.

Μπορούμε να κάνουμε κλικ στον καμβά και να σύρουμε επάνω σε ένα σχήμα δημιουργώντας με τον τρόπο αυτόν ένα **παράθυρο επιλογής**. Στην συνέχεια, αλλάζουμε τα χρώματα μέσα από το **properties inspector** (εικόνα 14γ). Το αποτέλεσμα θα είναι να αλλαχθούν τα χρώματα του επιλεγμένου σχήματος. Μπορώ να κάνω κλικ και να σύρω το επιλεγμένο σχήμα. Στην συνέχεια αποεπιλέγω το σχήμα κάνοντας κλικ στο σκηνικό.

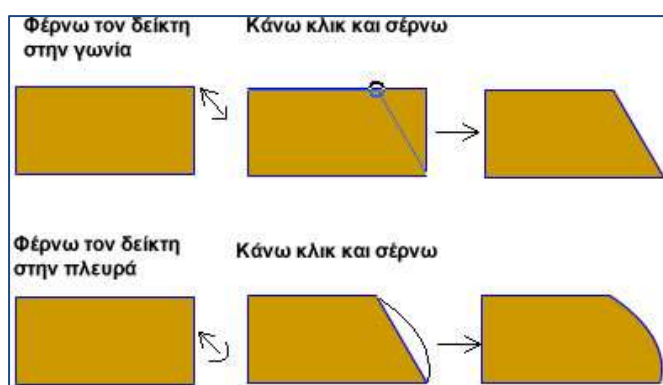
Εικόνα 14γ



Αλλαφή σχήματος

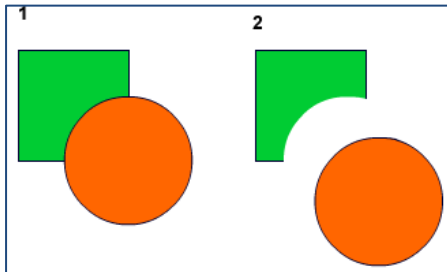
Ενέργεια	Εμφάνιση	Αποτέλεσμα
Ο δείκτης του ποντικιού σε ακμή	Εμφανίζεται ένα ανάποδο L κάτω από τον δείκτη	Κλικ και σέρνω την ακμή
Ο δείκτης του ποντικιού σε ευθεία ή καμπύλη	Εμφανίζεται ένα ημικύκλιο κάτω από τον δείκτη	Κλικ και καμπυλώνω την ευθεία ή σέρνω την καμπύλη.

Εικόνα 14δ



Σχεδιάζουμε έναν κύκλο πάνω σε ένα τετράγωνο (1). Όταν μετακινήσουμε τον κύκλο, το κομμάτι που κάλυπτε στο τετράγωνο εξαφανίζεται (2).

**Εικόνα 14ε**



### 2.3. Sub selection tool

(**white arrow**): Επιλέγει και μετακινεί τα σημεία ενός αντικειμένου.

Καμπυλώνει τα μονοπάτια (paths) μεταξύ γειτονικών σημείων.

#### Βήματα

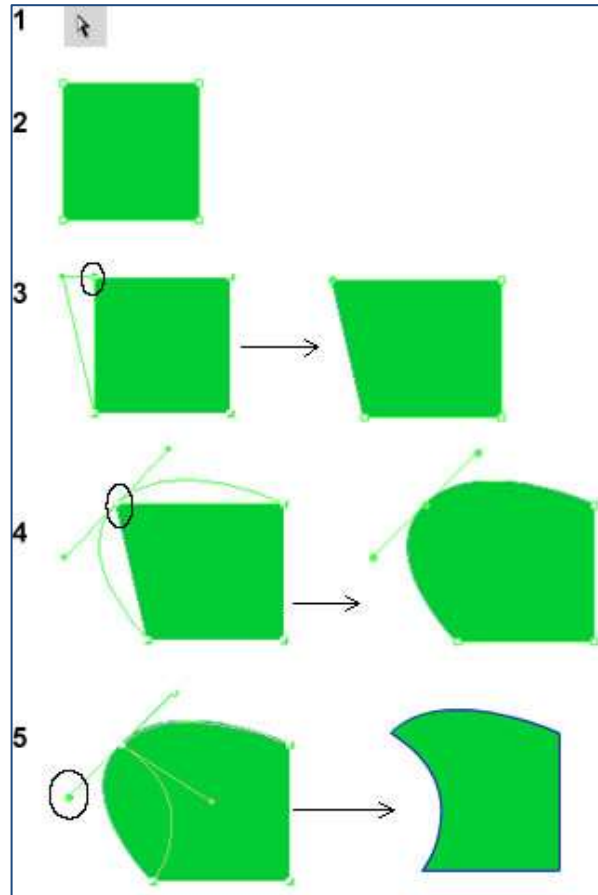
1. Επιλέγουμε το εργαλείο sub selection tool.
2. Κάνουμε κλικ στο περίγραμμα του σχήματος.
3. Επιλέγω ένα σημείο, το σέρνω και αφήνω το ποντίκι.
4. Με κρατημένο το πλήκτρο **Alt**, κάνω **κλικ στο σημείο** οπότε και προκαλώ καμπύλωση των τμημάτων εκατέρωθεν του σημείου. Εμφανίζονται οι **λαβές καμπύλωσης**.
5. Με πατημένο το πλήκτρο **Alt**, κάνω **κλικ σε μια λαβή** και την σέρνω, ανεξάρτητα από την άλλη λαβή.

**Σημείωση 1** - Φέρνοντας το ποντίκι κοντά σε ένα σημείο εμφανίζεται ένα **τετράγωνο** δίπλα από τον δείκτη του ποντικιού:

- **Αν είναι άσπρο** μετακινούμε το σημείο.
- **Αν είναι μαύρο** μετακινούμε όλο το σχέδιο.

**Σημείωση 2** – Έχοντας πατημένο το πλήκτρο **Shift** μπορούμε να κάνουμε κλικ σε πολλά σημεία τα οποία στην συνέχεια μετακινούμε είτε με το ποντίκι είτε με τα βέλη του

Εικόνα 15



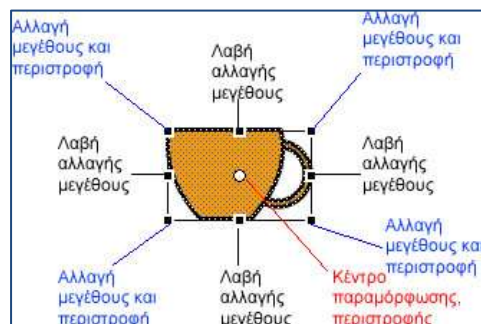
πληκτρολογίου.

## 2.4. Free transform tool

Περιστρέφει ένα επιλεγμένο αντικείμενο και αλλάζει το μέγεθος του.

Όταν επιλέξουμε ένα σχήμα με το **transform tool** (εικόνα 16),

Εικόνα 16



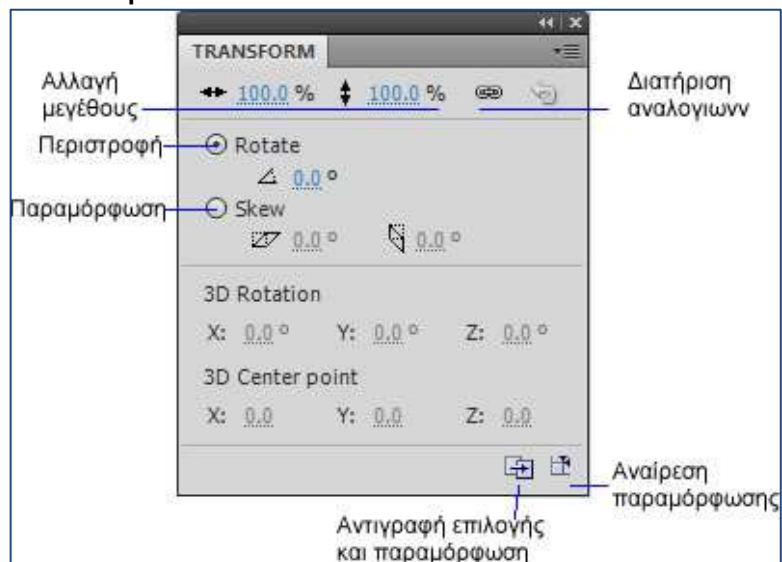
- Το σχήμα επιλέγεται.
- Περιμετρικά του σχήματος εμφανίζονται οι λαβές αλλαγής μεγέθους και περιστροφής.
- Στο κέντρο του σχήματος εμφανίζεται ένας άσπρος κύκλος γύρω από τον οποίον το σχήμα περιστρέφεται και παραμορφώνεται. Τον κύκλο αυτόν μπορούμε να τον επιλέξουμε και να τον σύρουμε σε άλλο σημείο εντός και εκτός του σχήματος.
- Για να **περιστρέψουμε** το σχήμα, φέρνουμε τον δείκτη του ποντικιού όχι πολύ κοντά στις **γωνιακές λαβές** και όταν εμφανιστεί ένα **εικονίδιο περιστροφής** τότε το σέρνουμε περιστρέφοντας το σχήμα γύρω από τον άσπρο κύκλο.
- Για να **αλλάξουμε το μέγεθός** στο σχήμα, φέρνουμε τον δείκτη του **ποντικιού κοντά στις λαβές**, γωνιακές και μη, και όταν δούμε ένα **διπλό βέλος** τότε κάνουμε κλικ και σέρνουμε. Για παραμορφώσουμε το σχήμα με διατηρημένες τις αναλογίες, σέρνουμε τις γωνιακές λαβές έχοντας κρατημένο το πλήκτρο **shift**.
- Για να **παραμορφώσουμε** το σχήμα, φέρνουμε τον δείκτη του ποντικιού **ανάμεσα στις λαβές**, στις γραμμές και όταν γίνει **διπλό παράλληλο βέλος**, κάνουμε κλικ και σέρνουμε.

**Σημείωση:** Ορισμένες από τις επιλογές του εργαλείου υπάρχουν και στο μενού **Modify > Transform**

Ανοίγει από το μενού **Window > Transform**

Με την παλέτα Transform, μπορούμε να κάνουμε τροποποιήσουμε το σχήμα όπως και με το ποντίκι αλλά δίνοντας συγκεκριμένες τιμές. Επιπλέον, μπορούμε να εφαρμόσουμε μια παραμόρφωση σε ένα αντίγραφο του επιλεγμένου σχήματος όπως και να την αναιρέσουμε.

Εικόνα 16β

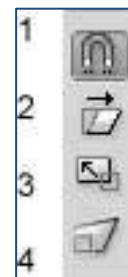


Περιοχή επιλογών στην παλέτα εργαλείων

Όταν έχουμε επιλέξει το εργαλείο Free transform, στην περιοχή επιλογών της παλέτας εργαλείων βλέπουμε τις ακόλουθες επιλογές:

- 1 **Snap to objects:** Το επιλεγμένο αντικείμενο ελκύεται από άλλα αντικείμενα.
- 2 **Rotate and skew:** Η παραμόρφωση περιορίζεται στην περιστροφή και στο σκέβρωση του αντικειμένου.
- 3 **Scale:** Η παραμόρφωση περιορίζεται μόνο στην αλλαγή μεγέθους.
- 4 **Distort:** Ελεύθερη παραμόρφωση.

Εικόνα 16γ



## 2.5. Lasso tool

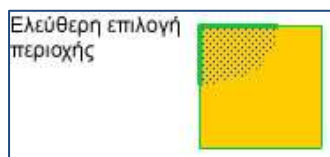
Lasso tool (**εικόνα 20**): Κάνουμε κλικ και σέρνουμε ένα ακανόνιστο πλαίσιο επιλογής, συνήθως κλειστό, σε μια περιοχή.

Όταν αφήσουμε τον δείκτη του ποντικιού έχει επιλεγεί η περιοχή που ορίσαμε.

Στην συνέχεια, μπορούμε να κάνουμε την όποια αλλαγή θέλουμε στο σχήμα και το χρώμα της επιλεγμένης περιοχής.

Όταν επιλέξουμε την περιοχή και τοποθετήσουμε επάνω από αυτήν τον δείκτη του ποντικιού, θα δούμε πως μετατρέπεται σε σταυρωτό βέλος οπότε και μπορούμε να μετακινήσουμε το επιλεγμένο κομμάτι.

### Εικόνα 20



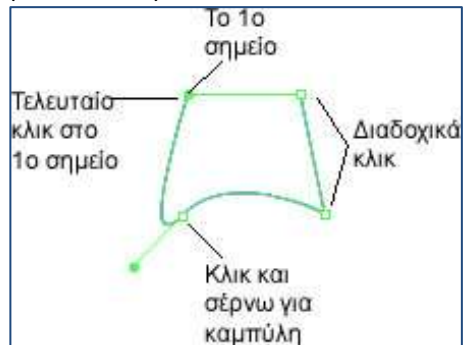
## 2.6. Pen tool

Σχεδιάζει ευθείες ή καμπύλες γραμμές. Μπορείτε να δημιουργήσετε και καμπύλες Bezier. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο ή σε άλλο εργαλείο από το υπο μενού και:

### Pen Tool (εικόνα 21α)

- Κάνουμε κλικ στο 1ο σημείο.
- Κάνουμε διαδοχικά κλικ διαμορφώνοντας έτσι το σχήμα που επιθυμούμε.
- Στο σημείο το οποίο θέλω να εμφανιστούν **καμπύλες**, κάνουμε **κλικ και σέρνουμε**. Εμφανίζονται τότε **λαβές καμπύλωσης** εκατέρωθεν του σημείου. Δεν μπορώ να χειριστώ τις λαβές με το εργαλείο αυτό.
- Για να κλείσει το σχήμα, κάνουμε κλικ στο 1ο σημείο.
- Στην συνέχεια γεμίζουμε το σχήμα με το εργαλείο **Paint Bucket**.

(εικόνα 21α)

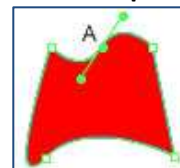


### Add Anchor Point (εικόνα 21β)

Έχοντας επιλέξει το εργαλείο **Add Anchor Point** ο δείκτης γίνεται μια πένα με ένα σύμβολο '+'. Κάνω κλικ στο περίγραμμα του σχήματος και:

- Αν κάνουμε κλικ σε ένα σημείο στο περίγραμμα (σημείο A), προστίθεται ένα σημείο.
- Αν κάνουμε κλικ σε ένα **σημείο** στο περίγραμμα και **σύρουμε**, προστίθεται ένα **σημείο με καμπύλες** εκατέρωθεν του σημείου ενώ εμφανίζονται οι λαβές καμπύλωσης. Δεν μπορώ να χειριστώ τις λαβές με το εργαλείο αυτό.
- Εάν πατήσω το πλήκτρο Alt του πληκτρολογίου, το σύμβολο '+' μετατρέπεται σε '-' οπότε και μπορώ να αφαιρέσω σημείο.

εικόνα 21β

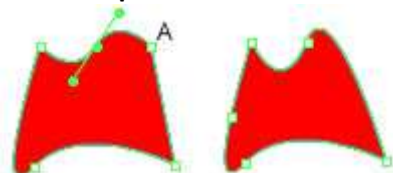


### Delete Anchor Point (εικόνα 21γ)

Έχοντας επιλέξει το εργαλείο **Delete Anchor Point** ο δείκτης γίνεται μια πένα με ένα σύμβολο '-'. Κάνω κλικ στο περίγραμμα του σχήματος και:

- Αν κάνουμε κλικ σε ένα σημείο στο περίγραμμα (σημείο A), το σημείο αφαιρείται.
- Εάν ένα σημείο έχει καμπύλες εκατέρωθεν, οι καμπύλες διαγράφονται.
- Εάν πατήσω το πλήκτρο Alt του πληκτρολογίου, το σύμβολο '-' μετατρέπεται σε '+' οπότε και μπορώ να προσθέσω σημείο.

εικόνα 21γ



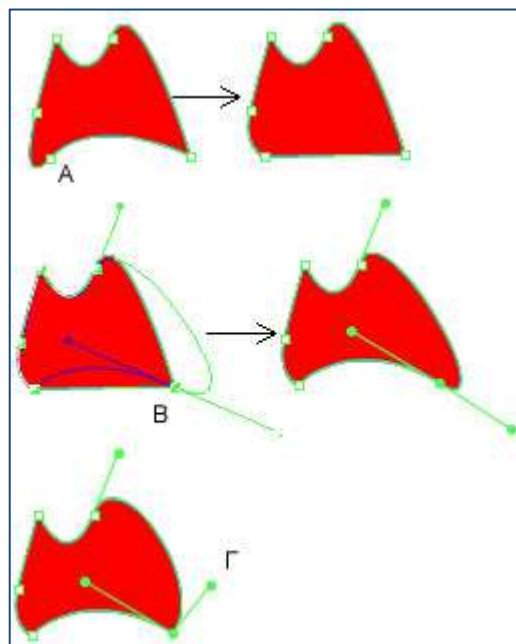
Έχοντας επιλέξει το εργαλείο **Convert Anchor Point** ο δείκτης γίνεται ένα κομμένο βέλος.

Κάνω κλικ στο περίγραμμα του σχήματος και:

- Αν κάνουμε κλικ σε ένα σημείο στο περίγραμμα (**σημείο A**), το σημείο αφαιρείται μαζί με τις καμπύλες που υπάρχουν εκατέρωθεν από αυτό.
- Αν κάνουμε κλικ σε ένα σημείο (**B**) και σύρουμε, εμφανίζονται οι λαβές καμπύλωσης τις οποίες σέρνω και αφήνω όπου θέλω. Εάν υπάρχουν ήδη, θα δημιουργηθούν από την αρχή.
- Μπορούμε να πιάσουμε μια λαβή (**Γ**) και να την σύρουμε σε άλλο σημείο μεταβάλλοντας έτσι την καμπύλη.

**Σημείωση:** με το εργαλείο **Convert Anchor Point** δεν μπορούμε να μετακινήσουμε σημεία. Μετακινούμε μόνο λαβές. Εάν θέλουμε να μετακινήσουμε σημεία, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο **Sub selection**.

εικόνα 216



## 2.7. Text Tool

Για την δημιουργία κειμένου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Text ή να αντιγράψετε και να επικολλήσετε κείμενο από άλλες πηγές. Μετά την δημιουργία κειμένου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον επιθεωρητή ιδιοτήτων για να αλλάξετε τις ιδιότητες του.

Υπάρχουν 3 τύποι κειμένου τους οποίους ορίζετε στον επιθεωρητή ιδιοτήτων.

- **Static.** Ο εξ' ορισμού τύπος είναι ο static. Ο τύπος Static χρησιμοποιείται για κείμενο το οποίο δεν μεταβάλλεται όπως είναι αυτό στα κουμπιά και στις ετικέτες.
- **Dynamic.** Ο τύπος Dynamic, χρησιμοποιείται για κείμενο το οποίο θα τροποποιηθεί από τον χρήστη όπως είναι τα αποτελέσματα από μια βάση δεδομένων.
- **Input.** Ο τύπος Input χρησιμοποιείται για την συλλογή πληροφοριών από τον χρήστη όπως είναι το όνομα χρήστη και ο κωδικός.

### Δημιουργία Κειμένου

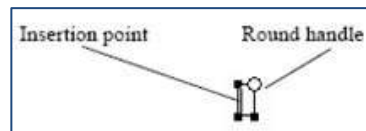
---

1. Ξεκινήστε το Flash
2. Ανοίξτε ένα νέο έγγραφο.
3. Στην εργαλειοθήκη, επιλέξτε το εργαλείο **Text (Εικόνα 22a)**.
4. Μετακινήστε τον δείκτη του ποντικιού στο σκηνικό.  
Ο δείκτης αλλάζει σε σταυρό μαζί με το γράμμα 'T'.
5. Για να δημιουργήσετε ένα πεδίο κειμένου με μεταβλητό μήκος, κάντε κλικ στο σκηνικό.  
Το πεδίο κειμένου περιλαμβάνει ένα σημείο εισαγωγής, **insertion point**, το οποίο αναβοσβήνει. Στο σημείο αυτό θα φανεί το κείμενο που θα γράψετε. Η κυκλική λαβή, **round handle**, δείχνει ότι το κείμενο επεκτείνεται σε μια γραμμή (**Εικόνα 22b**).
6. Γράψτε το κείμενο.  
Το πεδίο κειμένου εκτείνεται όσο γράφετε.
7. Κάντε κλικ μακριά από το κείμενο για να το αποεπιλέξετε.
8. Για να δημιουργήσετε κείμενο σταθερού μήκους, σύρετε περίπου δύο εκατοστά κατά μήκος του σκηνικού.  
Δημιουργείται ένα πεδίο κειμένου το οποίο έχει μια τετράγωνη λαβή στην πάνω δεξιά γωνία (**Εικόνα 22c**).
9. Γράψτε το κείμενο.  
Το κείμενο αλλάζει γραμμή όταν φτάσει στην δεξιά πλευρά του πεδίου κειμένου.
10. Σύρετε την τετράγωνη λαβή στα δεξιά μέχρι το κείμενο να γίνει μια γραμμή.  
**Σημείωση:** Κάνοντας διπλό κλικ στην

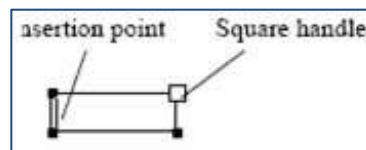
Εικόνα 22a



Εικόνα 22b



Εικόνα 22c



τετράγωνη λαβή αλλάζει σε κυκλική και το πεδίο κειμένου μπορεί να επεκταθεί σε κείμενο μιας γραμμής.

11. Κάντε κλικ μακριά από το κείμενο για να το αποεπιλέξετε.

## Επεξεργασία κειμένου

---

Για να επεξεργαστείτε το κείμενο αφού το δημιουργήσετε χρησιμοποιήστε τον επιθεωρητή ιδιοτήτων. Μπορείτε να αλλάξετε τις ιδιότητες του κειμένου όπως την γραμματοσειρά, το μέγεθος της γραμματοσειράς το χρώμα γεμίματος, την στοίχιση και το περιθώριο των γραμμμάτων.

Χρησιμοποιήστε το εργαλείο κειμένου για να επιλέξετε το κείμενο (εικόνα 22)

Το κείμενο περικλείεται από το πεδίο κειμένου

Χρησιμοποιήστε τον επιθεωρητή ιδιοτήτων για να ορίσετε τις ιδιότητες του κειμένου (Εικόνα 22d).

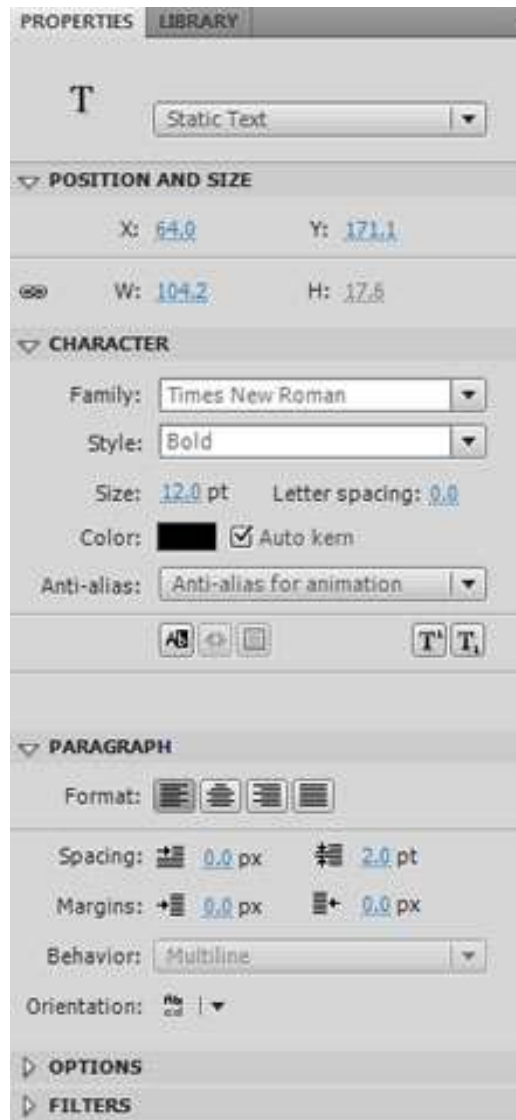
- Text type
  - a. **Static:** Για κείμενο που δεν τροποποιείται όπως εκείνο των κουμπιών, ετικέτες φόρμας και μπάρας πλοήγησης.
  - b. **Dynamic:** Για πληροφορίες οι οποίες ανανεώνονται όπως οι ειδήσεις οι οποίες βγαίνουν από μια βάση δεδομένων.
  - c. **Input:** Για κείμενο το οποίο εισάγεται από τον επισκέπτη του site όπως προσωπικές πληροφορίες οι οποίες συλλέγονται από μια φόρμα.
- Instance Name (μόνο για dynamic και input text): Ορίζει ένα όνομα για το στιγμιότυπο κειμένου. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν θέλετε να ελέγξετε το κείμενο μέσα από την Action Script.
- **Position and Size**
  - a. *X, Y:* Ελέγχουν την θέση του πεδίου κειμένου σε σχέση με το σκηνικό. Οι τιμές 0,0 ορίζουν την πάνω αριστερή γωνία του σκηνικού.
  - b. *W, t:* Ελέγχουν το μήκος και το ύψος του πεδίου κειμένου.

Εικόνα 22



Εικόνα 22d

- **Character**
  - a. *Family*: Ορίζει την γραμματοσειρά του κειμένου. Σε ένα πεδίο κειμένου μπορούμε να ορίσουμε περισσότερες από μια γραμματοσειρές.
  - b. *Size*: Ορίζει το ύψος του κειμένου.
  - c. *Color*: Ορίζει το χρώμα γεμίματος του κειμένου.
- *Character positioning*
  - a. *Superscript*: Θέτει τους χαρακτήρες του κειμένου πάνω από την βασική γραμμή.
  - b. *Subscript*: Θέτει τους χαρακτήρες του κειμένου κάτω από την βασική γραμμή
- *Anti-alias*: Προσθαφαιρεί την ιδιότητα anti-alias σε ένα κείμενο. Η ιδιότητα anti-alias ορίζει την εξομάλυνση των άκρων του κειμένου έτσι ώστε να γίνεται περισσότερο ευανάγνωστο.
  - a. *Device fonts*: Επιτρέπει στο δημοσιευμένο Flash έγγραφο να επιλέξει μια γραμματοσειρά από το σύστημα που έχει στον υπολογιστή του ο επισκέπτης και το οποίο ταιριάζει καλύτερα στην γραμματοσειρά που χρησιμοποιήσατε στην σχεδίαση του εγγράφου σας.
  - b. *Bitmap text*: Χρήσιμο για την προβολή μικρού σε μέγεθος κειμένου. Τα bitmap fonts δεν περιέχουν το περίγραμμα του κειμένου διατηρώντας έτσι το μέγεθος του αρχείου στο μικρότερο δυνατόν. Τα bitmap fonts δεν είναι ποτέ anti-aliased.
  - c. *Anti-alias for Animation*: Κατάλληλο για κείμενο σε κίνηση.
  - d. *Anti-alias for Readability*: Κατάλληλο για κείμενο το οποίο είναι μόνο για ανάγνωση.
  - e. *Custom Anti-alias*: Επιτρέπει τον έλεγχο του πάχους και



της οξύτητας των κορυφών του κειμένου ελέγχοντας με τον τρόπο αυτόν το εφέ anti-alias του κειμένου.

- *Selectable* (μόνο για dynamic και input κείμενο): Επιτρέπει την επιλογή και αντιγραφή του κειμένου.
- *Render Text as HTML*: Διατηρεί την μορφοποίηση του εμπλουτισμένου κειμένου, συμπεριλαμβανομένου τα HTML tags τα οποία συνδέονται με την μορφοποίηση αυτήν.
- *Show Border Around Text*: Επιτρέπει την εμφάνιση περιγράμματος γύρω από το πεδίο κειμένου.
- *Character Embedding* (μόνο για input και dynamic κείμενο): Ορίζει σύνολα χαρακτήρων τα οποία θα συμπεριληφθούν στο δημοσιευμένο έγγραφο. Με την ρύθμιση αυτήν αυξάνεται το μέγεθος του αρχείου.
- **Paragraph**
  - a. *Alignment*: Ορίζει στο κείμενο δεξιά, αριστερή, κέντρο ή πλήρης στοίχιση.
  - b. *Line Spacing*: Ελέγχει την απόσταση μεταξύ των γραμμάτων σε ένα πεδίο κειμένου.
  - c. *Behavior*: Ορίζει εάν το κείμενο θα είναι μιας ή περισσοτέρων γραμμών.
  - d. *Orientation of text*: Ελέγχει την οριζόντια ή κατακόρυφη θέση του κειμένου.
- **Options**
  - a. *URL link*: Συνδέει στο κείμενο μια διεύθυνση στο internet.
  - b. *Target*: Ελέγχει εάν η URL διεύθυνση ανοίγει σε νέο παράθυρο ή σε συγκεκριμένο πλαίσιο μέσα στην σελίδα.
  - c. *Variable*: Συνδέει μια μεταβλητή στο πεδίο κειμένου για χρήση με την Action Script.

## Αντιγραφή και επικόλληση κειμένου

---

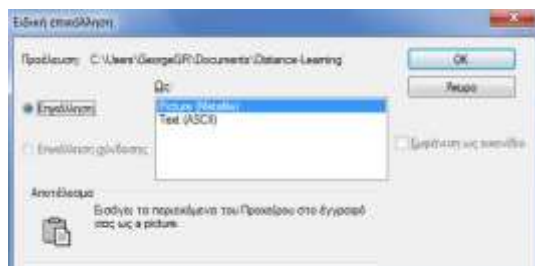
1. Ξεκινήστε το Flash και ανοίξτε ένα νέο έγγραφο.
2. Ανοίξτε ένα έγγραφο από μια άλλη εφαρμογή το οποίο περιέχει το κείμενο το οποίο θέλετε να αντιγράψετε.
3. Επιλέξτε το κείμενο και αντιγράψτε το στο clipboard.
4. Στο Flash, δημιουργήστε στο σκηνικό ένα πλαίσιο κειμένου.
5. Επιλέξτε **Edit > Paste Special**.

Ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου Paste Special  
(**Εικόνα 22e**).

6. Επιλέξτε **Text (ASCII)**.
7. Πατήστε **OK**.

Το κείμενο έχει επικολληθεί μέσα στο πεδίο κειμένου που δημιουργήσατε. Τώρα μπορείτε να αλλάξετε τις ιδιότητες του κειμένου χρησιμοποιώντας τον επιθεωρητή ιδιοτήτων.

**Εικόνα 22e** Το πλαίσιο διαλόγου Paste Special



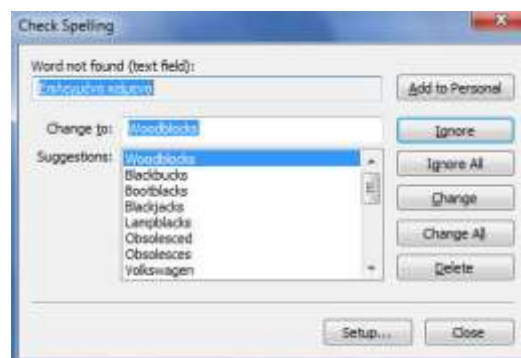
## Χρησιμοποιώντας τον έλεγχο ορθογραφίας

---

Το Flash έχει ενσωματωμένο έλεγχο ορθογραφίας τον οποίον μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.

1. Επιλέξτε **Text>Check Spelling**.  
Ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου Check Spelling (**Εικόνα 22f**).
2. Χρησιμοποιείτε το πλαίσιο διαλόγου Check Spelling με τον ίδιο τρόπο όπως σε άλλες εφαρμογές. Για παράδειγμα, κάντε κλικ στο κουμπί **Change** για να αλλάξετε μια ανορθόγραφη λέξη.

**Εικόνα 22f**

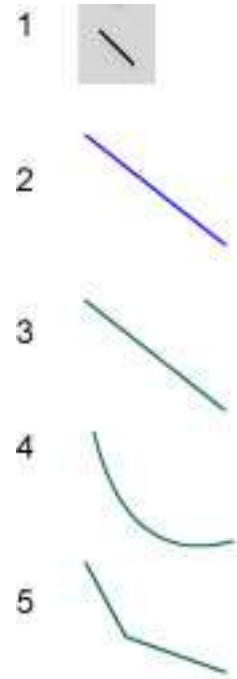


## 2.8. Line Tool

Line tool (**εικόνα 23**): Σχεδιάζει ευθείες γραμμές.

1. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο της γραμμής.
2. Κάνουμε κλικ για να ορίσουμε το 1ο σημείο, σέρνουμε όσο επιθυμούμε και αφήνουμε το πλήκτρο του ποντικιου για να σχεδιαστεί η γραμμή.
3. Μπορούμε να επιλέξουμε την γραμμή με το εργαλείο **Selection** και στην συνέχεια από τον **επιθεωρητή ιδιοτήτων** να αλλάξουμε τις ιδιότητές της όπως το χρώμα της. Για να την **αποεπιλέξουμε** κάνουμε κλικ οπουδήποτε στον καμβά.
4. Αν φέρουμε τον δείκτη του ποντικιού κοντά:
  - a. **Σε μια ακμή**, θα εμφανιστεί ένα **ανάποδο L** δίπλα από τον δείκτη του ποντικιου. Τότε μπορούμε να κάνουμε κλικ και να σύρουμε την άκρη της γραμμης μεταβάλλοντας την.
  - b. **Οπουδήποτε αλλού**, εμφανίζεται μια **καμπύλη** τον δείκτη του ποντικιού. Τότε μπορούμε να κάνουμε κλικ και να σύρουμε το σώμα της γραμμής καμπυλώνοντας την.
5. Στην προηγούμενη περίπτωση, εάν πατήσω το πλήκτρο **control** του πληκτρολογίου και σύρω, δημιουργώ μια ακμή στο σώμα της γραμμής.

**Εικόνα 23**



Τόσο πριν την σχεδίαση όσο και μετά μέσω του **properties inspector**, μπορώ να αλλάξω:

- Το χρώμα (**strokecolor**)
- Το πάχος (**stroke**) και το στυλ (**style**) του χρώματος
- Την κλίμακα **scale** της γραμμής όταν η ταινία αναπαράγεται στον Flash Player.
- Την ομαλότητα των ακμών της γραμμής (**Cap**)
- Την ομαλότητα των συνδέσεων δυο γραμμών **Join** και **Miter**. Όταν επιλέξουμε **miter** στο **Join**, μπορούμε να ορίσουμε την οξύτητα της ακμής στην ιδιότητα **Miter**.

## 2.9. Rectangle Tool

Δημιουργεί τετράγωνα σχήματα με γεμίσματα και γραμμές, μόνο γεμίσματα ή μόνο γραμμές. Με επιλεγμένο ένα σχήμα και μέσω του properties inspector μπορούμε να μεταβάλουμε

- τις διαστάσεις (**width&height**), με ή χωρίς κλειδωμένες τις αναλογίες
- την θέση (**x, y**),
- Τα χρώματα γεμίματος και περιγράμματος
- το πάχος (**strokeheight**) και τον τύπο του περιγράμματος (**style**),
- τρόπο εμφάνισης των γωνιών στο σχήμα (**cap&join**).

### Χρώμα και διαφάνεια

---

Ένα τετράγωνο μπορούμε να το σχεδιάσουμε

1. Με περίγραμμα και γέμισμα
2. Με περίγραμμα μόνο
3. Με γέμισμα μόνο
4. Με ποσοστό διαφάνειας

Εάν σε ένα τετράγωνο απουσιάζει το **περίγραμμα** ή το **γέμισμα** δεν μπορούμε να το προσθέσουμε μέσω της παλέτας ιδιοτήτων. Πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το **ink bottle** ή το **paint bucket** αντίστοιχα.

Εικόνα 24α



### Τετράγωνα και καμπύλες

---

Όταν επιλέξουμε το εργαλείο **rectangle** και πριν σχεδιάσουμε το σχήμα, μπορούμε να ορίσουμε την ύπαρξη ή μη καμπύλων στις γωνίες του τετραγώνου (**εικόνα 24β**) στην κατηγορία **Rectangle Options** στον **properties inspector**. Οι καμπύλες αυτές μπορούν να είναι ίδιες ή όχι ανάλογα με το αν είναι ενεργοποιημένο το εικονίδιο **Lock corner radius**.

Εικόνα 24β



### Τροποποίηση σχήματος

---

Με το εργαλείο **selection** μπορούμε να τροποποιήσουμε το τετράγωνο σε ένα άλλο σχήμα. Αυτό γίνεται τόσο με το εργαλείο selection όσο και με το εργαλείο sub selection.

## 2.10. Oval tool

Δημιουργεί κύκλους, οβάλ, ημικύκλια, με ή χωρίς εσοχη, γεμίσματα με γραμμές, μόνο γεμίσματα ή μόνο γραμμές. Με κρατημένο το πλήκτρο **Shift** μπορώ να φτιάξω έναν τέλειο κύκλο.

Με επιλεγμένο έναν κύκλο και μέσω του **properties inspector** μπορούμε να μεταβάλουμε

- τις διαστάσεις (**width & height**), με ή χωρίς κλειδωμένες τις αναλογίες
- την θέση (**x, y**),
- Τα χρώματα γεμίματος και περιγράμματος
- το πάχος (**stroke height**) και τον τύπο του περιγράμματος (**style**),
- τρόπο εμφάνισης των γωνιών στο σχήμα (**cap & join**).

### Χρώμα και διαφάνεια

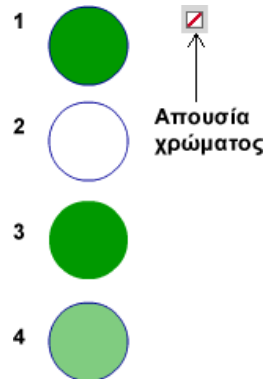
---

Έναν κύκλο μπορούμε να τον σχεδιάσουμε

1. Με περίγραμμα και γέμισμα
2. Με περίγραμμα μόνο
3. Με γέμισμα μόνο
4. Με ποσοστό διαφάνειας

Εάν σε έναν κύκλο απουσιάζει το **περίγραμμα** ή το **γέμισμα** δεν μπορούμε να το προσθέσουμε μέσω της παλέτας ιδιοτήτων. Πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το **inkbottle** ή το **paint bucket** αντίστοιχα.

Εικόνα 25α



### Object drawing και επικάλυψη αντικειμένων

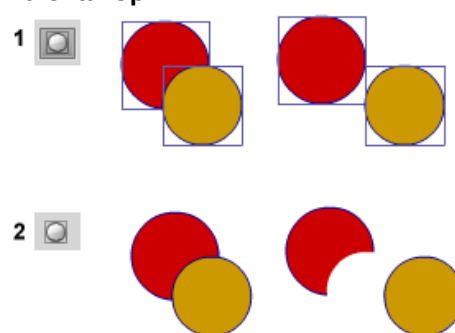
---

Με ενεργοποιημένη την επιλογή **object drawing** στην παλέτα tools (1) κάθε γραφικό σχεδιάζεται ως ανεξάρτητο αντικείμενο. Με τον τρόπο αυτόν, δύο αντικείμενα μπορούν να επικαλύπτονται χωρίς να «κόβει» το ένα το άλλο.

Σε αντίθετη περίπτωση (2), τα σχήματα είναι απλά γραφικά τα οποία κόβονται στην ανάλογη περίπτωση.

**Σημείωση:** Η ιδιότητα αυτή ισχύει και για το **rectangle**.

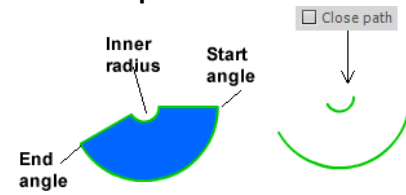
Εικόνα 25β



Όταν κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Oval** μπορούμε να ορίσουμε τις ακόλουθες ιδιότητες στην κατηγορία **Oval Options** στον **Properties Inspector**:

- Την γωνία έναρξης του κύκλου, **startangle**,
- Την γωνία τερματισμού του κύκλου, **endangle**,
- Την ακτίνα του εσωτερικού κύκλου, **inner radius**, με την οποία μπορούμε να φτιάξουμε ένα donut
- **Closepath**, όταν είναι ενεργοποιημένο φτιάχνει γέμισμα στον κύκλο. Όταν είναι απενεργοποιημένο φτιάχνει μόνο τα κυκλικά περιγράμματα τα οποία είναι ξεχωριστές καμπύλες.

Εικόνα 25γ



## 2.11. Rectangle Primitive Tool

Δημιουργεί τετράγωνα με ή χωρίς καμπύλες ακμές. Οι καμπύλες μπορεί να προς τα μέσα ή προς τα έξω. Η διαφοράς του με το **Rectangle** είναι:

- οι καμπύλωση των γωνιών μπορεί να τροποποιηθεί και μετα την σχεδίασή του.
- Όταν δύο αντικείμενα primitives καλύψουν το ένα το άλλο, δεν «κόβονται» μεταξύ τους.
- Δεν μπορούμε να τροποποιήσουμε το σχήμα με την χρήση του εργαλείου **selection**

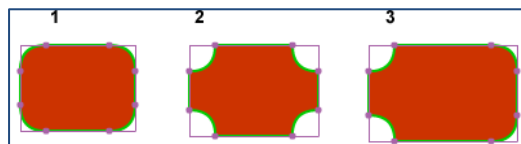
### Ιδιότητες

---

Με επιλεγμένο ένα **Rectangle primitive** και μέσω του **properties inspector** μπορούμε να μεταβάλουμε

- τις διαστάσεις (**width&height**) με ή χωρίς κλειδωμένες τις αναλογίες
- την θέση (**x, y**),
- Τα χρώματα γεμίσματος και περιγράμματος
- το πάχος (**strokeheight**) και τον τύπο του περιγράμματος (**style**),
- τρόπο εμφάνισης των γωνιών στο σχήμα (**cap&join**).
- **Καμπύλωση γωνιών (εικόνα 26):**  
Στον **properties inspector** και στην κατηγορία **Rectangle options** μπορούμε να μεταβάλουμε την ακτίνα των γωνιών η οποία μπορεί να είναι θετική (1) ή αρνητική (3). Εάν η επιλογή **Lock corner radius control** (2) είναι ενεργοποιημένη, τότε όλες οι γωνίες έχουν ίδια τιμή.

Εικόνα 26



## 2.12. Oval Primitive Tool

Δημιουργεί κύκλους, οβάλ, ημικύκλια, με ή χωρίς εσοχη, γεμίσματα με γραμμές, μόνο γεμίσματα ή μόνο γραμμές. Με κρατημένο το πλήκτρο **Shift** μπορώ να φτιάξω έναν τέλειο κύκλο.

Η διαφορές του με το **Oval** είναι:

- Όλες οι ιδιότητες του μπορούν να τροποποιηθούν και μετά την σχεδίασή του.
- Όταν δύο αντικείμενα primitives καλύψουν το ένα το άλλο, δεν «κόβονται» μεταξύ τους.
- Δεν μπορούμε να τροποποιήσουμε το σχήμα με την χρήση του εργαλείου **selection**

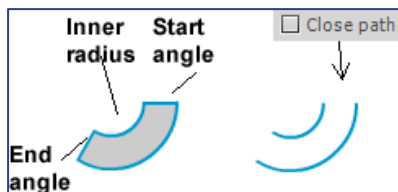
### Ιδιότητες

---

Με επιλεγμένο ένα **Oval primitive** και μέσω του **properties inspector** μπορούμε να μεταβάλλουμε:

- τις διαστάσεις (**width & height**) με ή χωρίς κλειδωμένες τις αναλογίες
- την θέση (**x, y**),
- Τα χρώματα γεμίσματος και περιγράμματος
- το πάχος (**stroke height**) και τον τύπο του περιγράμματος (**style**),
- τρόπο εμφάνισης των γωνιών στο σχήμα (**cap & join**).
- Στην κατηγορία **Oval Options** στον **Properties Inspector** (εικόνα 27) μπορούμε να μεταβάλλουμε τα ακόλουθα:
  - Την γωνία έναρξης του κύκλου, **start angle**,
  - Την γωνία τερματισμού του κύκλου, **end angle**,
  - Την ακτίνα του εσωτερικού κύκλου, **inner radius**, με την οποία μπορούμε να φτιάξουμε ένα donut
  - **Closepath**, όταν είναι ενεργοποιημένο φτιάχνει γέμισμα στον κύκλο. Όταν είναι απενεργοποιημένο φτιάχνει μόνο τα κυκλικά περιγράμματα τα οποία είναι ξεχωριστές καμπύλες.

Εικόνα 27



### 2.13. Polystar Tool

Με αυτό το εργαλείο δημιουργούμε πολυγωνικά σχήματα σε μορφή **αστεριού** ή **πολύγωνου**. Μπορούμε να ορίσουμε το **πλήθος των γωνιών** ή πλευρών που έχουν αυτά τα σχήματα.

Τις ιδιότητες αυτές μπορούμε να τις ορίσουμε **μόνο πριν το σχεδιάσουμε**. Στην παλέτα **properties inspector** και στην κατηγορία **Tools settings** κάνουμε κλικ στο κουμπί **options** το οποίο ανοίγει το παράθυρο **Tools Settings** στο οποίο ορίζουμε τις παραπάνω ιδιότητες.

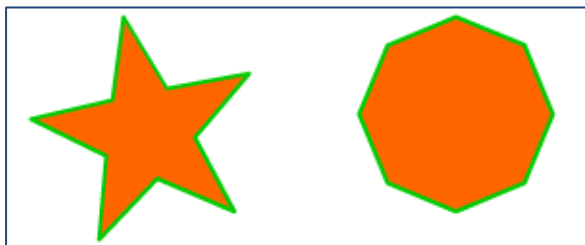
Άλλες ιδιότητες τις οποίες μπορούμε να ορίσουμε μέσω του **Properties Inspector** και κατόπιν σχεδίασης είναι:

- τις διαστάσεις (**width & height**) με ή χωρίς κλειδωμένες τις αναλογίες
- την θέση (**x, y**),
- Τα χρώματα γεμίσματος και περιγράμματος
- το πάχος (**stroke height**) και τον τύπο του περιγράμματος (**style**),
- τρόπο εμφάνισης των γωνιών στο σχήμα (**cap & join**).

Μπορούμε να **τροποποιήσουμε το σχήμα** με το εργαλείο **selection** εφόσον δεν έχουμε φτιάξει το σχήμα με ενεργοποιημένη την επιλογή **object drawing** της παλέτας εργαλείων.

Στην **εικόνα 28** βλέπουμε δύο σχήματα ένα αστέρι και ένα πολύγωνο

**Εικόνα 28**



## 2.14. Pencil Tool

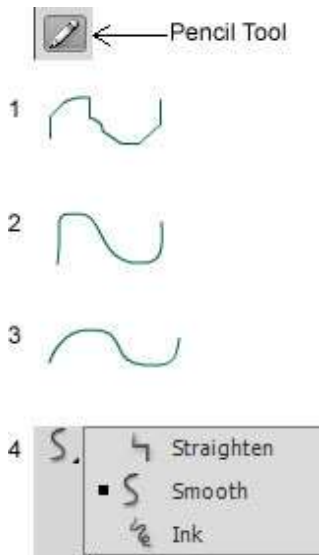
Δημιουργεί σχήματα γραμμών. Υπάρχουν γραμμές τριών τύπων:

1. ευθείες (straighten),
2. ομαλές (smooth) ή
3. μελανιού (ink).

Οι τύποι γραμμών ορίζονται στην περιοχή **options (4)** της παλέτας εργαλείων όταν κάνουμε κλικ στο εργαλείο **pencil**.

Έχοντας επιλέξει **smooth**, μπορούμε να ορίσουμε το ποσοστό ομαλότητας στην κατηγορία **Smoothing** της παλέτας **properties** πριν τον σχεδιασμό της γραμμής.

Εικόνα 29



Τόσο πριν την σχεδίαση όσο και μετά μέσω του **properties inspector**, μπορούμε να αλλάξουμε:

- Το χρώμα (**stroke color**)
- Το πάχος (**stroke**) και το στυλ (**style**) του χρώματος
- Την κλίμακα της γραμμής όταν η ταινία αναπαράγεται στον FlashPlayer.
- Την ομαλότητα των ακμών της γραμμής (**Cap**)
- Την ομαλότητα των συνδέσεων δυο γραμμών **Join** και **Miter**. Όταν επιλέξουμε **miter** στο **Join**, μπορούμε να ορίσουμε την οξύτητα της ακμής στην ιδιότητα **Miter**.

Στην περιοχή **options** της παλέτας εργαλείων μπορούμε να ενεργοποιήσουμε την επιλογή **object drawing** με την οποία σχεδιάζουμε γραμμές, κάθε μια ως ξεχωριστό αντικείμενο, με αποτέλεσμα όταν οι γραμμές είναι αλληλεπικαλυπτόμενες να μην παραμορφώνει η μία την άλλη.

Μπορούμε να **τροποποιήσουμε μια γραμμή** με το εργαλείο **selection** εφόσον δεν έχουμε φτιάξει το σχήμα με ενεργοποιημένη την επιλογή **object drawing** της παλέτας εργαλείων.

## 2.15. Brush Tool

Δημιουργεί σχήματα μόνο γεμίματος.

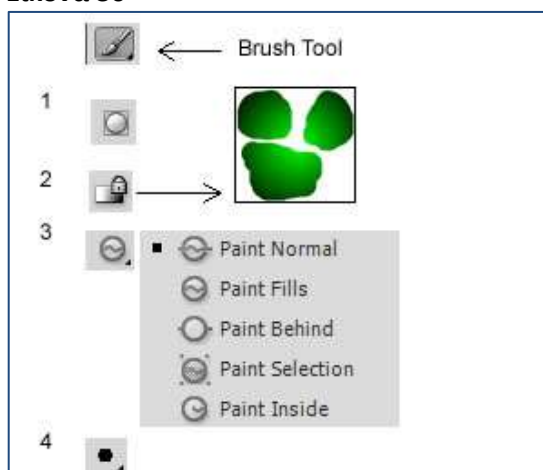
Τόσο πριν την σχεδίαση όσο και μετά μέσω του **properties inspector**, μπορούμε να αλλάξουμε:

- Το χρώμα (**fill color**)
- Το πάχος (**stroke**) και το στυλ (**style**) του χρώματος
- Την κλίμακα του γεμίματος όταν η ταινία αναπαράγεται στον FlashPlayer.
- Την ομαλότητα των ακμών της γραμμής (**Cap**)
- Την ομαλότητα των συνδέσεων δυο γραμμών **Join** και **Miter**. Όταν επιλέξουμε **miter** στο **Join**, μπορούμε να ορίσουμε την οξύτητα της ακμής στην ιδιότητα **Miter**.

Στην κατηγορία **options** της παλέτας εργαλείων έχουμε τις ακόλουθες επιλογές

1. **Object drawing.** Σχεδιάζουμε γεμίματα, κάθε ένα ως ξεχωριστό αντικείμενο, με αποτέλεσμα όταν επικαλύψουν το ένα το άλλο να μην γίνεται μεταξύ τους παραμόρφωση.
2. **Lock Fill.** Λειτουργεί με διαβαθμίσεις. Όταν είναι επιλεγμένο, μπορούμε να σχεδιάσουμε μικρά κομμάτια τα οποία έχουν ένα κοινό χρώμα **διαβάθμισης** δείχνοντας έτσι μια συνέχεια το ένα με το άλλο.
3. **Brush Mode.** Ορίζει τον τρόπο γεμίματος.
4. **Brush Size.** Ορίζει το πάχος της βούρτσας.

Εικόνα 30



## 2.16. Paint Bucket Tool

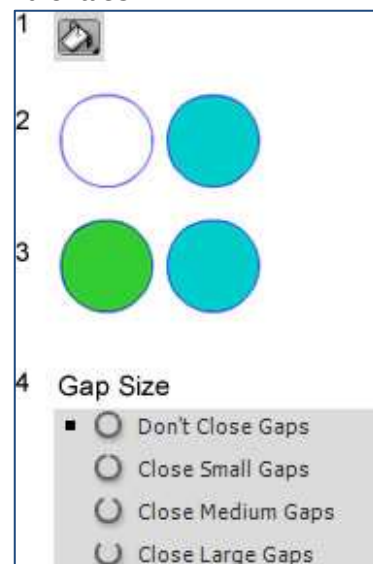
Προσθέτει γέμισμα σε ένα κλειστό αντικείμενο ή αλλάζει το χρώμα γεμίσματος. Από την παλέτα **properties inspector** επιλέγουμε ένα χρώμα και στην συνέχεια κάνουμε κλικ μέσα στο σχήμα ή σε υπάρχον γέμισμα.

Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο **paint bucket (1)** και στην συνέχεια κάνουμε κλικ μέσα σε ένα κλειστό σχήμα **(2)** ή σε υπάρχον χρώμα **(3)**.

Στην **παλέτα εργαλείων** υπάρχουν οι εξής ιδιότητες:

- **Gap Size (4)**. Γεμίζει σχήματα τα οποία έχουν κενό στο περίγραμμά τους. Το κενό μπορεί να έχει ένα μικρό εύρος σε άνοιγμα.
- **Lock fill**. Λειτουργεί με διαβαθμίσεις. Όταν είναι επιλεγμένο, γεμίζουμε διαδοχικά κλειστά σχήματα τα οποία έχουν ένα κοινό χρώμα δείχνοντας έτσι μια συνέχεια το ένα με το άλλο.

Εικόνα 35



## 2.17. Ink Bottle Tool

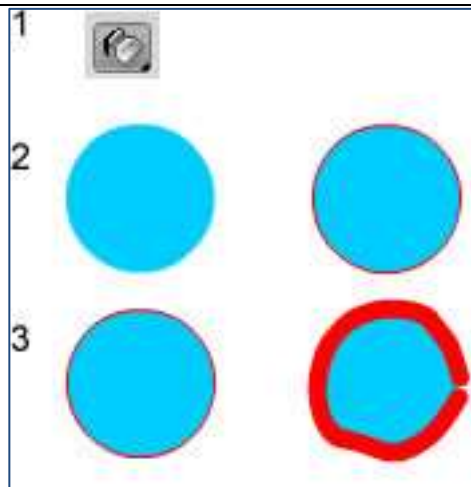
Αλλάζει το χρώμα ή το μέγεθος μιας γραμμής και προσθέτει περίγραμμα σε ένα σχήμα.

Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο **ink bottle (1)** της **παλέτας εργαλείων**. Στον **properties inspector** μπορούμε να ορίσουμε:

- Το χρώμα (**stroke color**)
- Το πάχος (**stroke**)
- Την κλίμακα της γραμμής **scale** όταν η ταινία αναπαράγεται στον Flash Player.
- Την ομαλότητα των ακμών της γραμμής (**Cap**)
- Την ομαλότητα των συνδέσεων δυο γραμμών **Join** και **Miter**. Όταν επιλέξουμε **miter** στο **Join**, μπορούμε να ορίσουμε την οξύτητα της ακμής στην ιδιότητα **Miter**.

Στην συνέχεια μπορούμε να:

2. κάνουμε κλικ σε ένα γέμισμα εφαρμόζοντας περίγραμμα σε αυτό,
3. να κάνουμε κλικ σε ένα γέμισμα με υπάρχον περίγραμμα εφαρμόζοντας τις αλλαγές που ορίσαμε στον **properties inspector**.

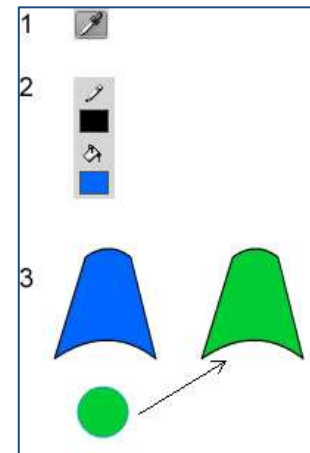


## 2.18. Eye Dropper Tool

Δειγματίζει ένα χρώμα από την παλέτα χρωμάτων ή από οποιοδήποτε σημείο της οθόνης.

1. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Eye Dropper**,
2. Παρατηρούμε, για παράδειγμα, πως το χρώμα γεμίσματος είναι μπλε.
3. Κάνουμε κλικ σε ένα άλλο χρώμα, για παράδειγμα τον πράσινο κύκλο όπου και ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε κουβαδάκι. Στην συνέχεια κάνουμε κλικ σε γέμισμα άλλου σχήματος.

Εικόνα 37

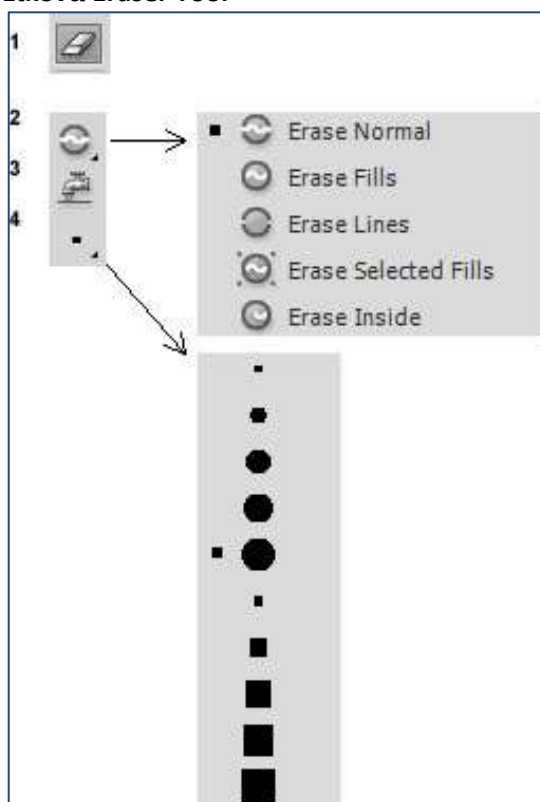


## 2.19. Eraser Tool

Διαγράφει τμήματα της εικόνας.

1. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Eraser**. Για να διαγράψουμε, κάνουμε κλικ και σέρνουμε στην επιθυμητή περιοχή. Με **διπλό κλικ** στο εργαλείο, διαγράφουμε τα πάντα στο σκηνικό.
2. **Eraser Mode**: Με την ιδιότητα αυτή καθορίζουμε τα αντικείμενα που θα διαγράψουμε:
  - **Eraser Normal**: Διαγράφει τα πάντα.
  - **Erase Fills**: Διαγράφει τα γεμίσματα.
  - **Erase Lines**: Διαγράφει γραμμές.
  - **Erase Selected Fills**: Διαγράφει μόνο όσα γεμίσματα έχουμε επιλέξει.
  - **Erase Inside**: Διαγράφει το εσωτερικό των αντικειμένων.
3. **Facet**: Διαγράφει ολόκληρες περιοχές γεμίσματος ή περιγράμματος ανάλογα με το που κάνουμε κλικ.
4. **Eraser Shape**: Περιέχει διάφορα στρογγυλά ή τετράγωνα μεγέθη πινέλου.

Εικόνα Eraser Tool



## 2.20. Hand Tool

Μετακινεί το σκηνικό για να προβάλλει άλλα σημεία του εγγράφου. Η λειτουργία αυτή είναι χρήσιμη όταν δεν βλέπω όλο το σκηνικό.

Κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Hand**, ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε χέρι, κάνουμε κλικ κάπου στον καμβά και σέρνουμε.

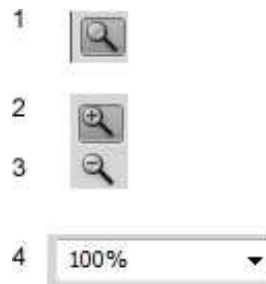
Το εργαλείο **Hand** δεν έχει ιδιότητες.



## 2.21. Zoom Tool

Εστιάζει περισσότερο (zoom in) ή λιγότερο (zoom out) την οθόνη. Υπάρχουν 2 επιλογές στην περιοχή της παλέτας εργαλείων.

1. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο **zoom**.
2. Με το **enlarge** εστιάζουμε περισσότερο. Για να εστιάσουμε λιγότερο (zoom out), κρατήστε το πλήκτρο Alt.
3. Με το **reduce** εστιάζουμε λιγότερο. Για να εστιάσουμε περισσότερο (zoom in), κρατήστε το πλήκτρο Alt.
4. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και τις έτοιμες επιλογές της **αλλαγής μεγέθυνσης** στην **μπάρα επεξεργασίας**.



Μπορώ να σύρω ένα παράθυρο επιλογής δημιουργώντας έτσι το ποσοστό μεγέθυνσης που θέλω.

Ανεξάρτητα από το εργαλείο σχεδίασης, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον συνδυασμό πλήκτρων

- **Ctrl+ '+'** για zoom in
- **Ctrl+ '-'** για zoom out