

## Flash 1 – Ύλη 5

### Table of Contents

Flash 1 – Ύλη 5 .....	1
5.Χρήση του Timeline .....	2
Επίπεδα και κατάλογοι.....	2
Αλλαγή ιδιοτήτων των επιπέδων και των καταλόγων.....	3
Καρέ.....	4
Διαχείριση σκηνικών .....	6
Εκτέλεση και προεπισκόπηση μιας ταινίας Flash.....	7
Η ιδιότητα της μάσκας στα επίπεδα .....	9

## 5.Χρήση του Timeline

### Επίπεδα και κατάλογοι

Στο Flash χρησιμοποιούμε επίπεδα. Τα επίπεδα είναι σαν διαφάνειες. Σε κάθε ένα επίπεδο μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα ή περισσότερα σχήματα. Μπορούμε να έχουμε όσα επίπεδα θέλουμε. Ο σκοπός χρήσης των επιπέδων είναι η κοινή χρήση των ιδιοτήτων των επιπέδων και η προστασία του περιεχομένου τους.

Η διαχείριση των επιπέδων γίνεται στην αριστερή πλευρά της λωρίδας χρόνου. Πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένα επίπεδο σε αυτήν.

Μπορούμε να:

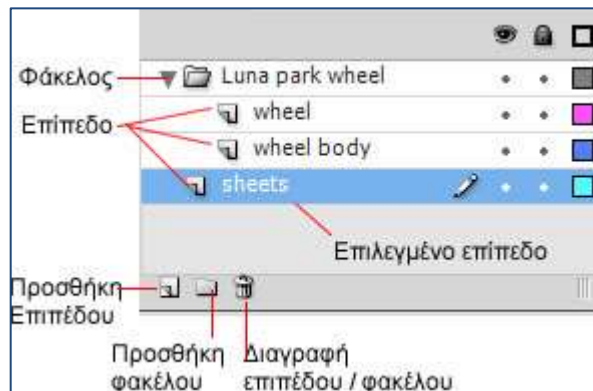
- προσθαφαιρέσουμε Επίπεδα και φακέλους (εικόνα 1). Όταν διαγραφεί ένας φάκελος τα επίπεδα που βρίσκονται μέσα σε αυτόν **δεν** διαγράφονται. Στην λωρίδα χρόνου πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένα επίπεδο.
- Να μετακινήσουμε επίπεδα μέσα σε φακέλους (εικόνα 2)
- Να μετακινήσουμε επίπεδα πάνω ή κάτω από άλλα επίπεδα (εικόνα 3).

Όταν επιλέξουμε κάποιο αντικείμενο, το επίπεδο στο οποίο ανοίκει επιλέγεται με μπλε χρώμα.

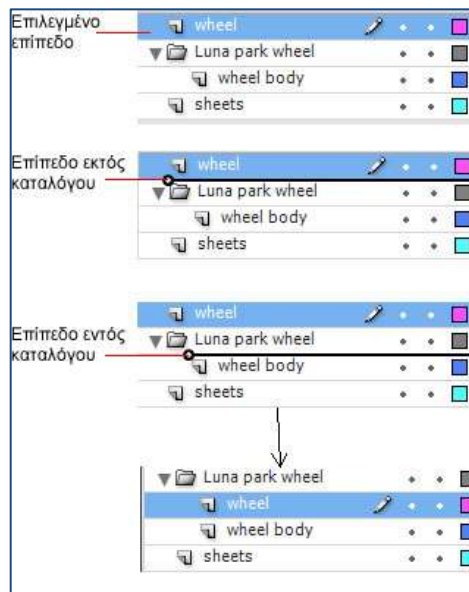
Καλό είναι να ονομάζουμε τα επίπεδα ή τους φακέλους για δική μας διευκόλυνση. Για να μετονομάσουμε ένα επίπεδο ή φάκελο, κάνουμε διπλό κλικ στο όνομα του.

Η εμφάνιση των επιπέδων λειτουργεί σαν στοίβα. Τα σχήματα του πιο πάνω επιπέδου εμφανίζονται πρώτα και έπονται του 2ου του 3ου κ.λ.π.

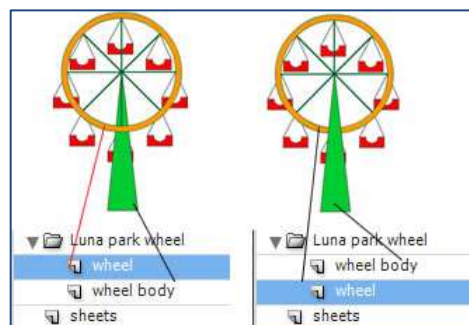
Εικόνα 1



Εικόνα 2



Εικόνα 3

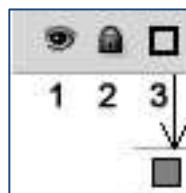


## Αλλαγή ιδιοτήτων των επιπέδων και των καταλόγων

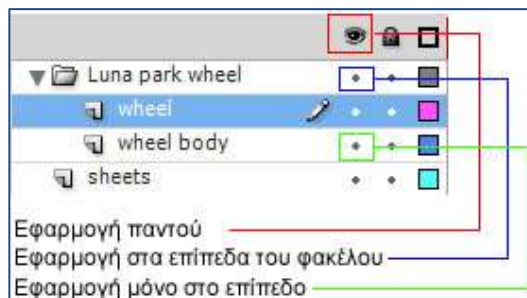
Οι ιδιότητες ενός επιπέδου ή φακέλου, συνεπώς και των αντικειμένων που βρίσκονται σε αυτό, είναι (Εικόνα 1):

1. **Show or Hide all layers:** Τα περιεχόμενα αποκρύπτονται προκειμένου να δούμε τα περιεχόμενα των κατώτερων επιπέδων.
2. **Lock or Unlock all layers:** Τα περιεχόμενα κλειδώνονται προκειμένου να τα προστατέψουμε από λανθασμένη επεξεργασία.
3. **Show all layers as outlines:** Σε ένα πολύπλοκο σχέδιο, μπορούμε να εμφανίζουμε μόνο το περίγραμμα των αντικειμένων. Το χρώμα περιγράμματος το καθορίζουμε από το κουτί χρώματος που υπάρχει στο κάτω μέρος.

Εικόνα 1



Εικόνα 2



Αν κάνουμε κλικ στο **εικονίδιο** της αντίστοιχης ιδιότητας (Εικόνα 2), αυτή εφαρμόζεται σε **όλα τα επίπεδα** και φακέλους.

Αν θέλουμε να εφαρμόσουμε την ιδιότητα σε ένα μόνο επίπεδο ή φάκελο, πρέπει να πατήσουμε την αντίστοιχη **τελεία της ιδιότητας** στο αντίστοιχο επίπεδο ή φάκελο.

Μπορώ να εμφανίσω τις ιδιότητες ενός επιπέδου, κάνοντας διπλό-κλικ στο εικονίδιο του επιπέδου.

Αν κάνουμε κλικ στην ιδιότητα ενός επιπέδου έχοντας πατημένο το πλήκτρο **Alt** του πληκτρολογίου, η ιδιότητα αυτή εφαρμόζεται σε όλα τα άλλα επίπεδα πλην αυτού στην ιδιότητα του οποίου κάναμε κλικ.

## Καρέ

Τα **καρέ, frames**, ορίζουν την πρόοδο της ταινίας στην λωρίδα χρόνου. Η σειρά εμφάνισης των καρέ στην λωρίδα χρόνου είναι ίδια με την σειρά εμφάνισης όταν παίζει η ταινία. Μπορείτε να ταξινομήσετε τα καρέ ορίζοντας με τον τρόπο αυτόν την σειρά των γεγονότων σε ένα animation.

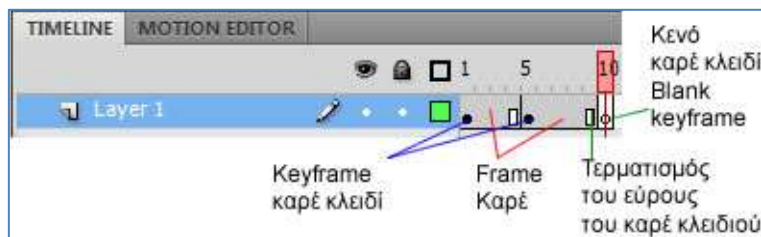
Τα **καρέ κλειδιά, key frames**, είναι καρέ στα οποία ορίζετε κάποια αλλαγή στο animation

- είτε αλλάζοντας την ιδιότητα ενός αντικειμένου (όπως το μέγεθος ή την τοποθεσία)
- ή προσθέτοντας ένα action script στο συγκεκριμένο καρέ.

Με τα καρέ κλειδιά μπορείτε να παράγετε κίνηση χωρίς να χρειάζεται να σχεδιάζετε σε κάθε μεμονωμένο καρέ. Το Flash γεμίζει αυτόματα τα ενδιάμεσα καρέ ανάμεσα σε δύο καρέ κλειδιά παράγοντας με τον τρόπο αυτόν το εφέ της κίνησης. Ο αυτόματος αυτός τρόπος γεμίσματος καρέ ονομάζεται **Tweening**.

Τα **κενά καρέ κλειδιά, blank key frames**, είναι καρέ κλειδιά στα οποία το περιεχόμενο από όλα τα προηγούμενα καρέ έχει διαγραφεί.

Ένα **καρέ κλειδί** εμφανίζεται στην λωρίδα χρόνου με ένα **γεμάτο μαύρο κύκλο**. Το καρέ στο οποίο το καρέ κλειδί **τελειώνει** έχει ένα **μικρό άσπρο τετράγωνο**. Ένα **κενό καρέ κλειδί** εμφανίζεται με ένα άσπρο κύκλο.



Εικόνα 1 Καρέ

Με τα καρέ και τα καρέ κλειδιά μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα:

- Εισαγωγή καρέ, καρέ κλειδιά και κενά καρέ κλειδιά.  
Κάνετε δεξί-κλικ στο επιθυμητό καρέ ή καρέ κλειδί και από το μενού επιλέγετε **insert frame**, **insert key frame**, **insert blank key frame** αντίστοιχα.
- Διαγραφή καρέ, καρέ κλειδιά και κενά καρέ κλειδιά.  
Κάνετε δεξί-κλικ στο επιθυμητό καρέ ή καρέ κλειδί και από το μενού επιλέγετε **remove frames** και **clear key frame**.
- Μετατροπή καρέ σε καρέ κλειδιά ή κενά καρέ κλειδιά.  
Κάνετε δεξί-κλικ στο επιθυμητό καρέ ή καρέ κλειδί και από το μενού επιλέγετε **convert to key frames** και **convert to blank key frames**.
- Μετακίνηση καρέ και καρέ κλειδιά σε νέα θέση στο ίδιο ή σε άλλο επίπεδο.  
Κάνουμε κλικ στο πρώτο καρέ ή καρέ κλειδί και σέρνουμε επιλέγοντας το εύρος των καρέ. Στην συνέχεια αφήνουμε το πλήκτρο του ποντικιού, κάνουμε κλικ οπουδήποτε μέσα στην επιλεγμένη περιοχή και σέρνουμε την επιλογή σε νέα θέση.
- Αντιγραφή και επικόλληση καρέ και καρέ κλειδιά.  
Έχοντας επιλέξει ένα ή περισσότερα καρέ ή καρέ κλειδιά, κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε **copy frames** ή **paste frames** αντίστοιχα. Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην περιοχή στην οποία θέλουμε να τα επικόλλουμε, κάνουμε δεξί-κλικ και επιλέγουμε **paste frames**.

Υπάρχουν και οι ιδιότητες που έχουν να κάνουν την θέση της κεφαλής αναπαραγωγής. Οι ιδιότητες αυτές περιγράφονται στην **ενότητα 1 > Περιγραφή της οθόνης του Flash**.

## Ετικέτες σε Καρέ

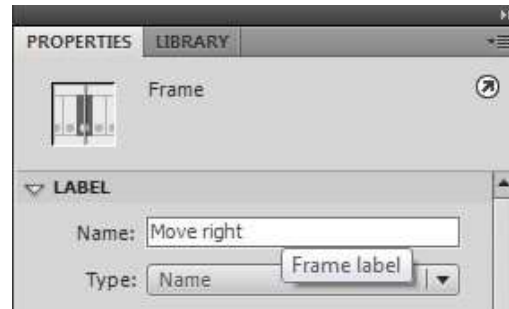
---

Μπορείτε να δώσετε ετικέτες σε καρέ για να δείξετε κάποια αλλαγή στην λωρίδα χρόνου.

1. Επιλέξτε το καρέ το οποίο θέλετε.
2. Στον επιθεωρητή ιδιοτήτων και στο πλαίσιο κειμένου Name δώστε ένα όνομα (**Εικόνα 2**).

Η ετικέτα εμφανίζεται στην λωρίδα χρόνου (**Εικόνα 3**).

**Σημείωση:** Οι ετικέτες στα καρέ περιλαμβάνονται και στην παραγόμενη ταινία. Για τον λόγο αυτόν, αποφεύγετε τα μακριά σε μήκος ονόματα.



**Εικόνα 2** Frame Name label box



**Εικόνα 3** Frame label in timeline

## Διαχείριση σκηνικών

Στο Flash υπάρχει η έννοια του σκηνικού, **scene**. Ένα **σκηνικό**, είναι ένας χώρος **με δικό του timeline** μέσα στο οποίο διαδραματίζεται ένα κομμάτι της ταινίας.

Η διαχείριση των σκηνικών γίνεται μέσα από την **παλέτα scene** η οποία υπάρχει στο μενού **Window > Other panels > Scene**.

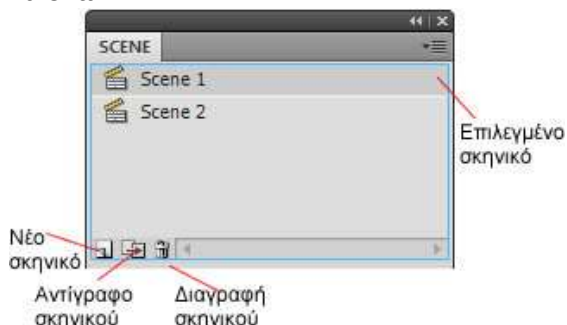
Στην παλέτα scene (**Εικόνα 1**) μπορούμε να:

- Προσαφαιρέσουμε σκηνικά
- Να επιλέξουμε το τρέχων σκηνικό
- Να μετονομάσουμε ένα σκηνικό κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα του
- Να δημιουργήσουμε ένα αντίγραφο του σκηνικού
- Να αναδιατάξουμε τα σκηνικά μετακινώντας το επιθυμητό σκηνικό πάνω ή κάτω

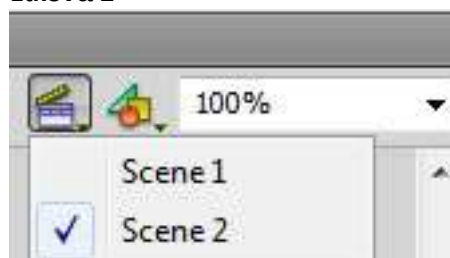
Η εναλλαγή των σκηνικών (**Εικόνα 2**) γίνεται με το κουμπί **Edit Scene** της **μπάρας επεξεργασίας**.

Όταν αναπαράγεται μια ταινία σε ένα πρόγραμμα προεπισκόπησης, δες την επόμενη ενότητα [Εκτέλεση και προεπισκόπηση μιας ταινίας flash](#), τα σκηνικά εναλλάσσονται το ένα μετά το άλλο.

**Εικόνα 1**



**Εικόνα 2**

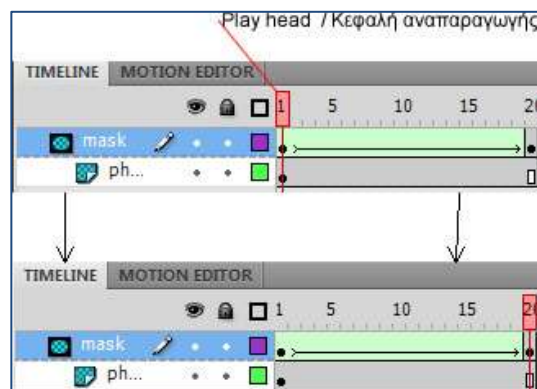


## Εκτέλεση και προεπισκόπηση μιας ταινίας Flash

### Προεπισκόπηση της ταινίας flash στο σκηνικό

Μπορείτε να τρέξετε την ταινία flash στο σκηνικό πατώντας το πλήκτρο **Enter**. Με τον τρόπο αυτόν βλέπετε την **κεφαλή αναπαραγωγής** να κινείται από αριστερά προς δεξιά, μέχρι το τελευταίο καρέ, ενώ παράλληλα στο σκηνικό βλέπετε την εξέλιξη της ταινίας σας.

Άλλος τρόπος είναι η χρήση των πλήκτρων '<' και '>'. Με αυτά, μεταβαίνω καρέ-καρέ μπροστά ή πίσω στην λωρίδα χρόνου.



### Προεπισκόπηση των περιεχομένων Flash σε HTML

Μπορείτε να δείτε πως θα παίζει η ταινία σας σε μια ιστοσελίδα χρησιμοποιώντας την εντολή **Publish Preview**. Εάν για παράδειγμα, θέλετε να δείτε πως θα παίζει η ταινία ως HTML, μπορείτε κάνετε προεπισκόπηση του περιεχομένου της σε ένα HTML αρχείο.

1. Επιλέξτε **File > Publish Preview > HTML**.  
Ανοίγει ένα έγγραφο HTML το οποίο περιλαμβάνει το SWF αρχείο και το οποίο ανοίγει στον εξ' ορισμού φυλλομετρητή που έχετε θέσει.
2. Περιηγηθείτε στις σελίδες της ταινία σας για να δείτε πως παίζει σε έναν φυλλομετρητή. Βεβαιωθείτε πως τα κουμπιά και τα υπόλοιπα στοιχεία της ταινίας σας λειτουργούν σωστά.
3. Κλείστε το παράθυρο προεπισκόπησης.

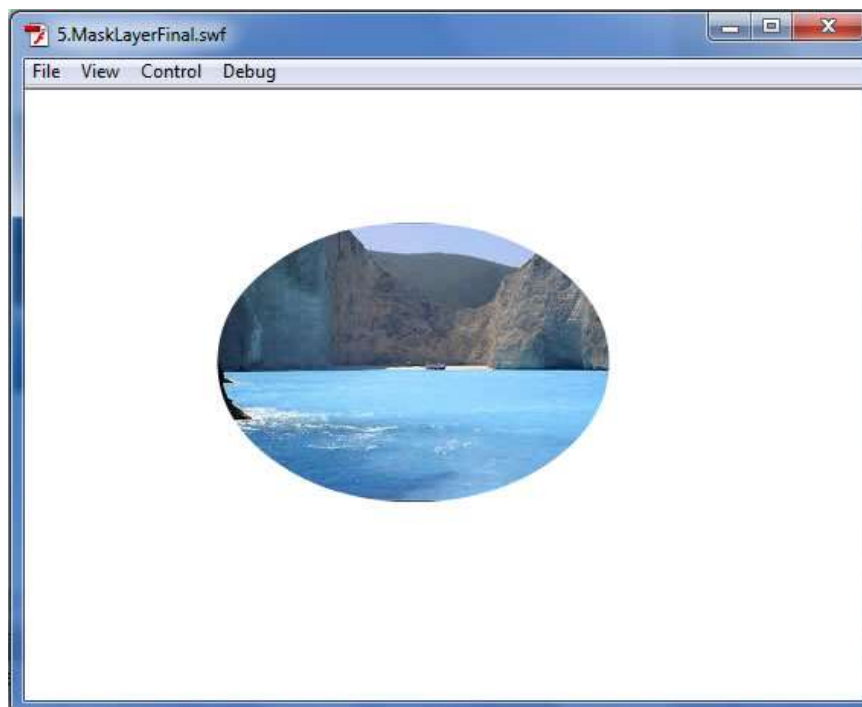
## Προεπισκόπηση της των περιεχομένων Flash στον Flash Player

---

Μπορείτε να δείτε την ταινία σας να παίζει μέσα από το **Flash Player**. Για να το κάνετε αυτό επιλέξτε

- από το μενού **Control > Test Movie**.
- Πατήστε τον συνδυασμό πλήκτρων **Ctrl+Enter**,
- Επιλέξτε **File > Publish Preview > Flash**

Η ταινία σας αναπαράγεται χωρίς τερματισμό μέσα από τον Flash Player. Από το μενού **Control** μπορείτε να ορίσετε τον τρόπο αναπαραγωγής της ταινίας. Αφού δείτε την ταινία, κλείστε το παράθυρο προεπισκόπησης κάνοντας κλικ στο κουμπί κλεισίματος του παραθύρου.



## Η ιδιότητα της μάσκας στα επίπεδα

Μια μάσκα, *mask*, είναι ένας ειδικός τύπος επιπέδου ο οποίος αποκαλύπτει μέρη ενός άλλου επιπέδου. Για παράδειγμα, εάν θέλετε να δείξετε ανθρώπους μέσα σε ένα σπίτι και θέλετε να φαίνονται μόνο όταν περνάνε μπροστά από τα παράθυρα, αυτό το μπορείτε να το κάνετε χρησιμοποιώντας μάσκα. Υπάρχουν διάφορες τεχνικές όπως το spotlight ή εμφάνιση εικόνων πίσω από άλλες εικόνες.

### Δημιουργία Μάσκας

1. Ξεκινήστε το Flash και ανοίξτε ένα έγγραφο.
2. Εισάγετε μια εικόνα στο σκηνικό.
3. Δημιουργήστε ένα νέο επίπεδο και ονομάστε το *mask*. Τοποθετήστε το νέο επίπεδο ακριβώς πάνω από το επίπεδο που περιέχει την εικόνα.
4. Χρησιμοποιήστε ένα σχεδιαστικό εργαλείο όπως το Oval ή το Rectangle και ορίστε μια περιοχή, στο επίπεδο *mask*, η οποία θέλετε να φαίνεται διαφανής (Εικόνα 1).

Στο σχήμα της μάσκας, ορίστε ένα χρώμα γεμίσματος έτσι ώστε να μπορείτε να βλέπετε που βρίσκεται η διαφανής περιοχή.

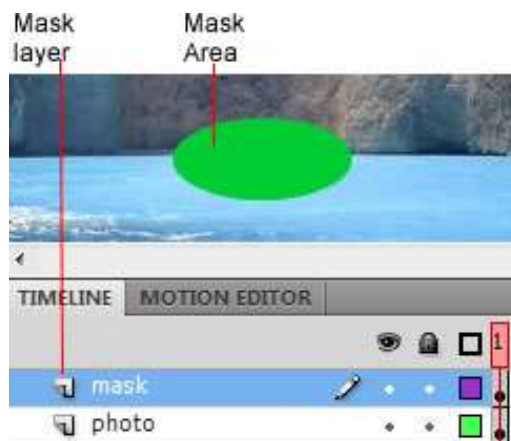
5. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο **mask** και από το μενού επιλέξτε **Mask**.

Η εμφάνιση των δυο επιπέδων έχει αλλάξει δείχνοντας ότι το κάτω επίπεδο καλύπτεται από το πάνω (Εικόνα 2). Το όνομα του καλυμμένου επιπέδου έχει μπει σε εσοχή κάτω από το επίπεδο που το καλύπτει.

6. Επιλέξτε **Control > Test Movie** για να παίξει η ταινία.

Παρατηρήστε ότι ορατή είναι μόνο η καλυμμένη περιοχή (Εικόνα 3).

7. Επιλέξτε **File > Close** για να κλείσετε το παράθυρο προεπισκόπησης.



Εικόνα 1 Το επίπεδο Mask με την καλυμμένη περιοχή



Εικόνα 2 Το επίπεδο μάσκας είναι ενεργό



Εικόνα 3 Το εφέ της μάσκας σε προεπισκόπηση

Συνέχεια με την μάσκα στην [Ενότητα 7 – Animation με βάση το σχήμα \(Shape tween\)](#)