

ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
(Π.Ι.Ν.Ε.Π.Θ)**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ:
«ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ»**

ΤΙΤΛΟΣ ΕΙΣΗΓΗΣΗΣ :

Flash

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ:

**Σ.Α.Μανιτσάρης
Πανεπιστήμιο Μακεδονίας-Τμήμα Εφαρμ.Πληροφορικής
Εργαστήριο-Πολυμέσων και Γραφικών**

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 2008

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΣΤΟ MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8

ΜΕΡΟΣ II

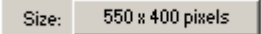
*Γνωριμία με το περιβάλλον του
Macromedia Flash Professional 8*

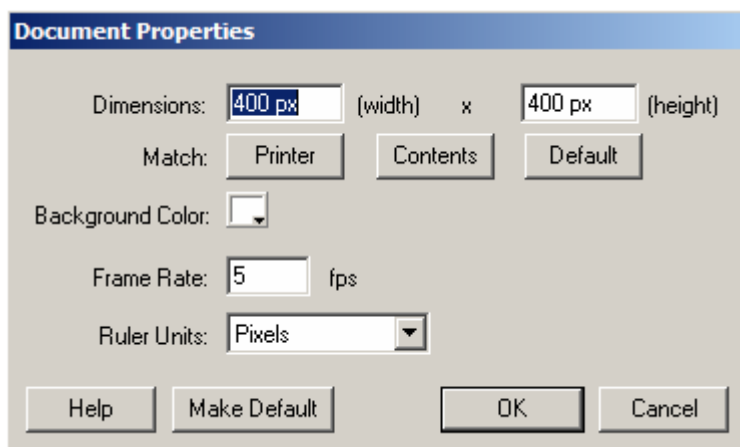
Το Flash είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας εντυπωσιακών εφαρμογών διαδραστικών πολυμέσων. Παρέχει εργαλεία σχεδίασης και επεξεργασίας γραφικών και διαδοχικών animation καθώς και ενσωμάτωσης ήχου και βίντεο.

1. Δημιουργία κίνησης (animation)

Στο παράδειγμα που ακολουθεί, παρουσιάζονται τα διαδοχικά βασικά βήματα μιας εφαρμογής animation. Στην εφαρμογή αυτή θα μάθετε πώς να δημιουργείτε γραφικά, να δουλεύετε με επίπεδα και να προσθέτετε κίνηση, ήχο και κείμενο στην ταινία σας.

Ρυθμίσεις της σκηνής

1. Επιλέξτε File > New για να ανοίξετε ένα νέο έγγραφο του Flash MX.
2. Κάντε κλικ στο κουμπί **Size 550x440**  του παραθύρου Properties. Το πλαίσιο διαλόγου του Document Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

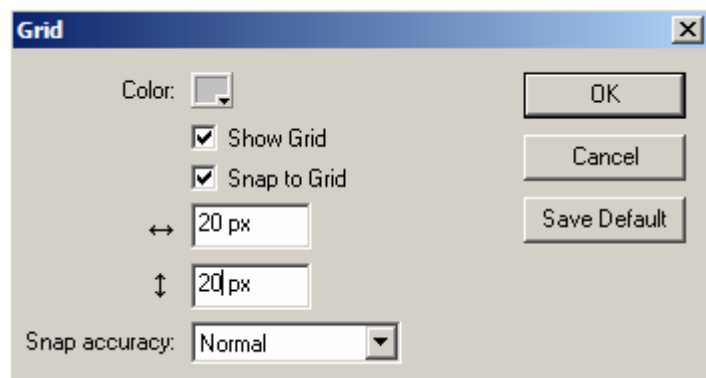


3. Κάντε κλικ στο OK.

Ρυθμίσεις του πλέγματος (grid)


Στη συνέχεια θα δημιουργήσουμε γραφικά. Όταν δημιουργούμε γραφικά, το εργαλείο grid μας είναι συχνά χρήσιμο για να μπορέσουμε να πετύχουμε το μέγεθος και τη θέση των αντικειμένων που σχεδιάζουμε.

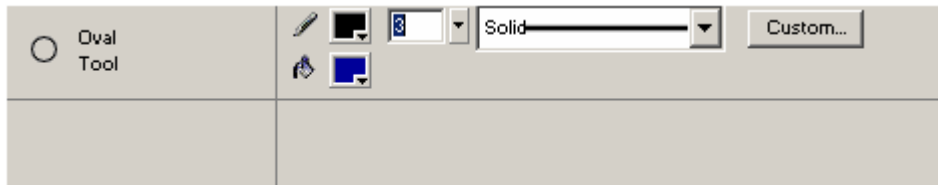
1. Επιλέξτε View > Grid > Edit Grid. Το πλαίσιο διαλόγου του Grid εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



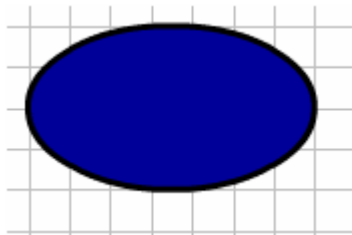
2. Κάντε κλικ στο OK.

Το εργαλείο σχεδίασης κύκλος (the oval tool)

1. Επιλέξτε View > Antialias για την ομαλοποίηση των ακμών του αντικειμένου που σχεδιάζετε.
2. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης κύκλος . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:




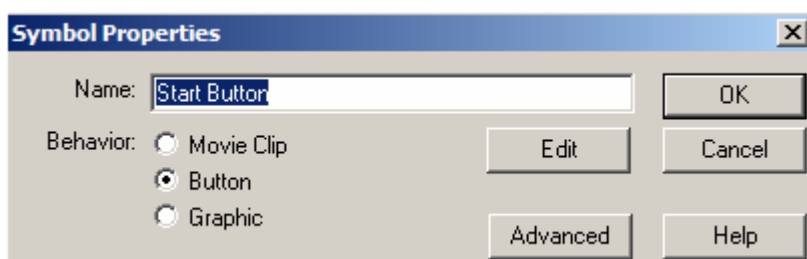
3. Κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στη σκηνή σας και έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σχεδιάστε μια έλλειψη στην σκηνή.



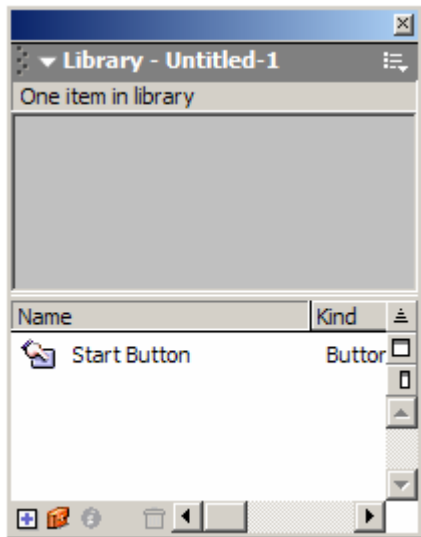
Μετατροπή της έλλειψης σε σύμβολο

Τα σύμβολα είναι τα επαναχρησιμοποιούμενα γραφικά, animation ή κουμπιά μιας εφαρμογής. Όταν δημιουργείτε ένα γραφικό ή ένα κουμπί το οποίο έχετε σκοπό να το ξαναχρησιμοποιήσετε σε άλλο σημείο της σκηνής ή σε άλλο σημείο της εφαρμογής είναι προτιμότερο να μετατρέψετε αυτό το αντικείμενο σε σύμβολο. Έτσι θα πετύχετε καλύτερη οργάνωση καθώς και μείωση του μεγέθους της εφαρμογής. Τα σύμβολα αποθηκεύονται στην βιβλιοθήκη των συμβόλων.

7. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Κάντε διπλό κλικ στην έλλειψη.
3. Επιλέξτε Insert > Convert to Symbol. Το πλαίσιο διαλόγου του Symbol Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



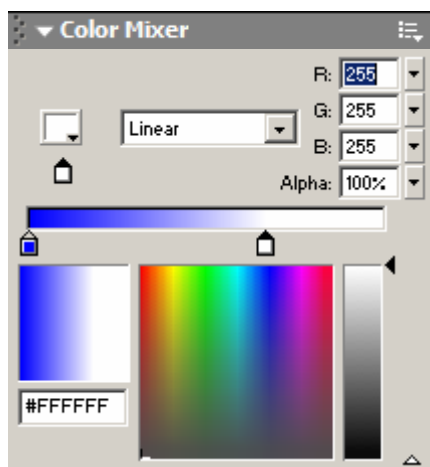
4. Κάντε κλικ στο OK.
5. Επιλέξτε Window > Library. Το πάνελ Library εμφανίζεται. Το σύμβολο Start Button που μόλις δημιουργήσατε υπάρχει στο παράθυρο Library.




6. Πατήστε το πλήκτρο Delete για να διαγράψετε την έλλειψη από την σκηνή. Μην ανησυχείτε. Ένα αντίγραφο του Start Button υπάρχει στη βιβλιοθήκη των συμβόλων (Library).

Γεμίσματα (gradients)

1. Επιλέξτε Window > Color Mixer. Στο πλαίσιο διαλόγου του Color Mixer που εμφανίζεται, καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

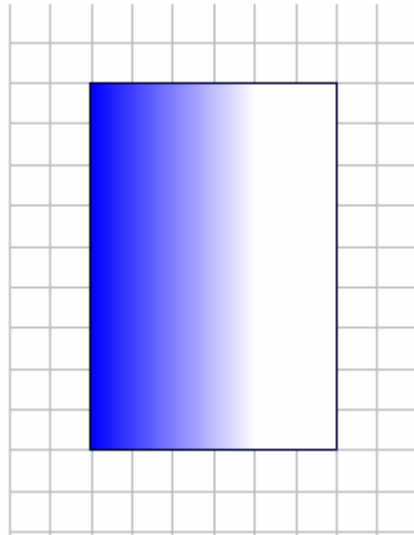


Το εργαλείο σχεδίασης ορθογώνιο (the rectangle tool)


1. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης ορθογώνιο . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

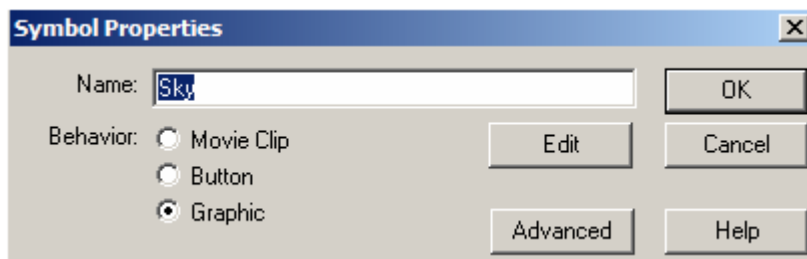


2. Κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στη σκηνή σας και έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σχεδιάστε ένα ορθογώνιο στην σκηνή.



Μετατροπή του ορθογώνιου σε σύμβολο

1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Κάντε διπλό κλικ στο ορθογώνιο.
3. Επιλέξτε Insert > Convert to Symbol. Το πλαίσιο διαλόγου του Symbol Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:





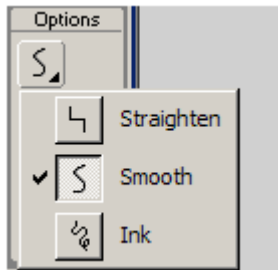
4. Κάντε κλικ στο OK.
5. Πατήστε το πλήκτρο Delete για να διαγράψετε το ορθογώνιο από την σκηνή.



Το εργαλείο σχεδίασης μολύβι (the pencil tool)

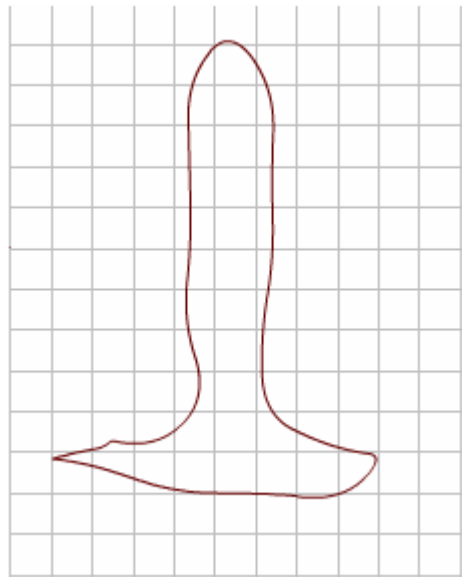
Στη συνέχεια θα χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο σχεδίασης μολύβι για να σχεδιάσουμε τον κορμό ενός δέντρου καθώς και το φύλλωμα του.


Δημιουργία του κορμού ενός δέντρου

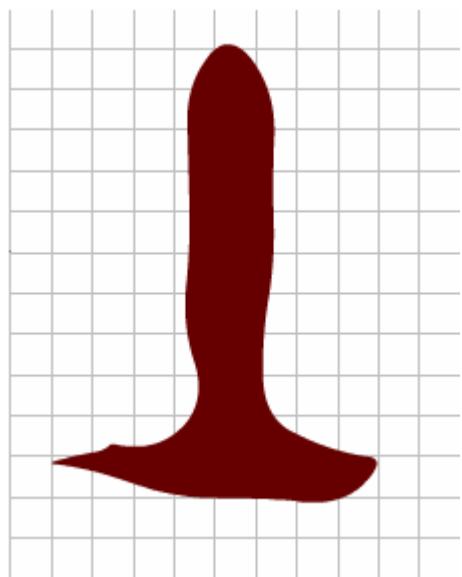
1. Επιλέξτε View > Grid from the menu. Αποεπιλέξτε Snap to Grid.
2. Επιλέξτε το εργαλείο μολύβι .
3. Όταν επιλέξετε το εργαλείο μολύβι από τη εργαλειοθήκη, το πλαίσιο Options εμφανίζει τον επιλογέα Pencil Mode και τις τρεις επιλογές του. Επιλέξτε την επιλογή Smooth  για την παραγωγή ομαλών καμπύλων.



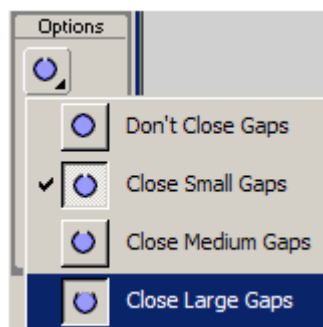
4. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Stroke color box  και επιλέξτε το καφέ ως χρώμα περιγράμματος.
5. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το καφέ ως χρώμα γεμίσματος.
6. Σχεδιάστε τον κορμό ενός δέντρου.






7. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .
8. Κάντε κλικ στο εσωτερικό του κορμού του δέντρου για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το καφέ).

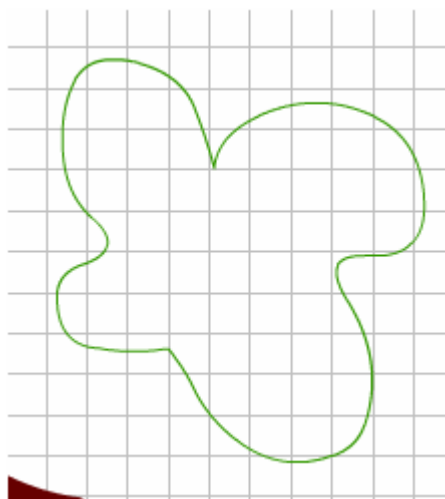



Σημείωση: Εάν ο κορμός του δέντρου δεν γεμίζει με το επιλεγμένο χρώμα, τότε κάντε κλικ στο Gap Size modifier και επιλέξτε Close Large Gaps.




Δημιουργία του φυλλώματος του δέντρου

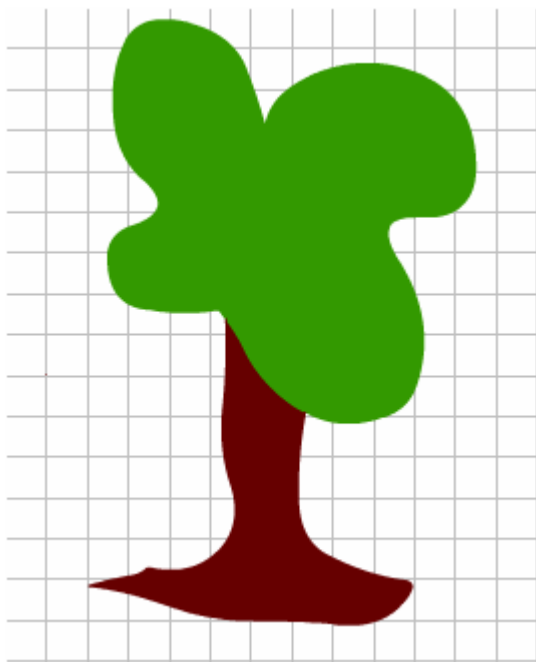
1. Επιλέξτε το εργαλείο μολύβι .
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Stroke color box  και επιλέξτε το πράσινο ως χρώμα περιγράμματος.
3. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το πράσινο ως χρώμα γεμίσματος.
4. Σχεδιάστε το φύλλωμα του δέντρου.



5. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .
6. Κάντε κλικ στο εσωτερικό του φυλλώματος του δέντρου για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το πράσινο).



Δημιουργία του δέντρου

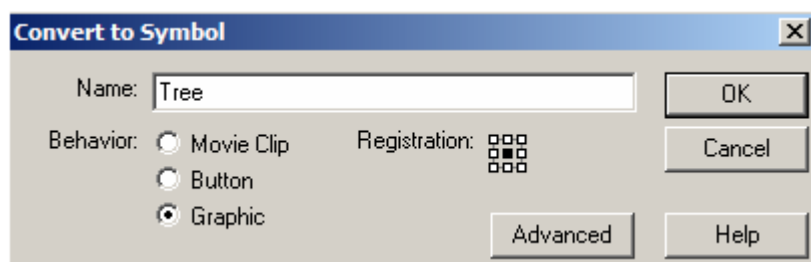
1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Κάντε διπλό κλικ στο φύλλωμα του δέντρου.
3. Σύρετε το φύλλωμα του δέντρου στο κορμό του δέντρου.



Ομαδοποίηση (grouping)

Το Flash MX αντιμετωπίζει το δέντρο σαν δύο αντικείμενα: ο κορμός και το φύλλωμα. Για να μπορέσουμε να δούμε το δέντρο σαν ένα αντικείμενο και επομένως να το μετατρέψουμε στη συνέχεια σε σύμβολο και να το εισάγουμε στην βιβλιοθήκη, θα πρέπει προηγουμένως να ομαδοποιήσουμε τον κορμό και το φύλλωμα.




1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο γύρω από το δέντρο. Έτσι, επιλέγετε το δέντρο.
3. Επιλέξτε Modify > Group.
4. Επιλέξτε Insert > Convert to Symbol. Το πλαίσιο διαλόγου του Symbol Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

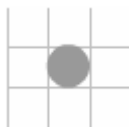


6. Κάντε κλικ στο OK.
7. Πατήστε το πλήκτρο Delete για να διαγράψετε το δέντρο από την σκηνή.

Σχεδιασμός αυτοκινητού


Σχεδιάστε τις ζάντες

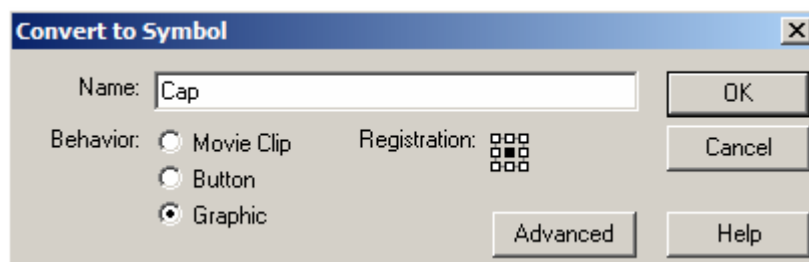
1. Επιλέξτε View > Grid > Snap to Grid.
2. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης κύκλος .
3. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Stroke color box  και επιλέξτε το γκρι ως χρώμα περιγράμματος.
4. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το γκρι ως χρώμα γεμίσματος.
5. Σχεδιάστε την ζάντα.



Μετατρέψτε την ζάντα σε σύμβολο



Η μετατροπή της ζάντας σε σύμβολο έχει ως αποτέλεσμα την εισαγωγή της ζάντας στην βιβλιοθήκη. Αργότερα, θα δημιουργήσουμε δύο αντίγραφα της ζάντας από την βιβλιοθήκη και θα αντιγράψουμε κάθε ένα από αυτά πάνω σε μία ρόδα.


1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Κάντε διπλό κλικ στην ζάντα.
3. Επιλέξτε Insert > Convert to Symbol. Το πλαίσιο διαλόγου του Symbol Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

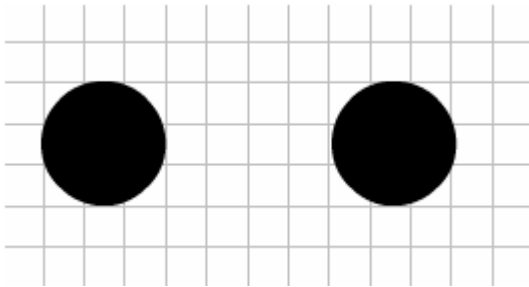


4. Κάντε κλικ στο OK.
5. Πατήστε το πλήκτρο Delete για να διαγράψετε την ζάντα από την σκηνή.


Σχεδιάστε τις ρόδες

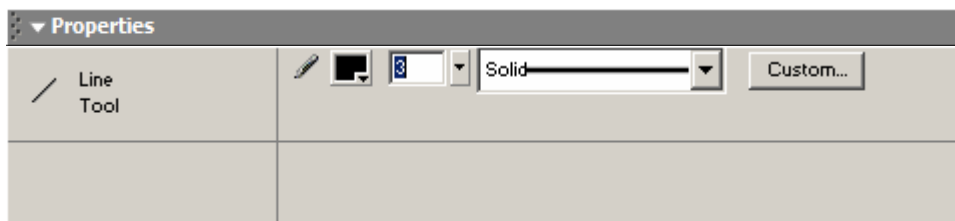
1. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης κύκλος .
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Stroke color box  και επιλέξτε το μαύρο ως χρώμα περιγράμματος.

3. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το μαύρο ως χρώμα γεμίσματος.
4. Σχεδιάστε τις δύο ρόδες.

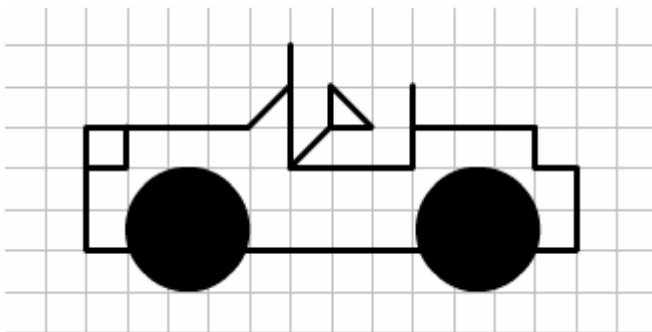


Σχεδιάστε το σασί



1. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης γραμμή . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

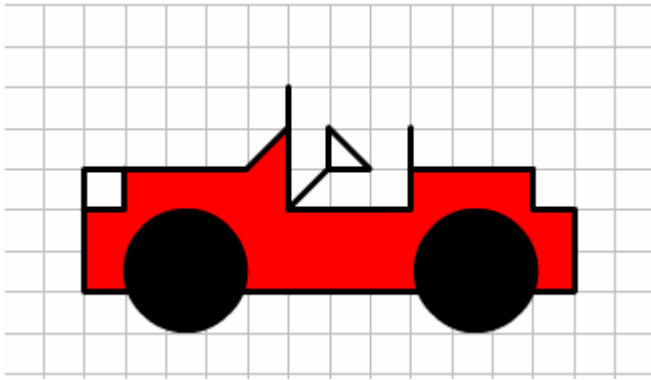


2. Σχεδιάστε το σασί.





Γεμίστε το αυτοκίνητο με κόκκινο χρώμα


1. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το κόκκινο ως χρώμα γεμίσματος.
3. Κάντε κλικ στο εσωτερικό του αυτοκινήτου για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το κόκκινο).

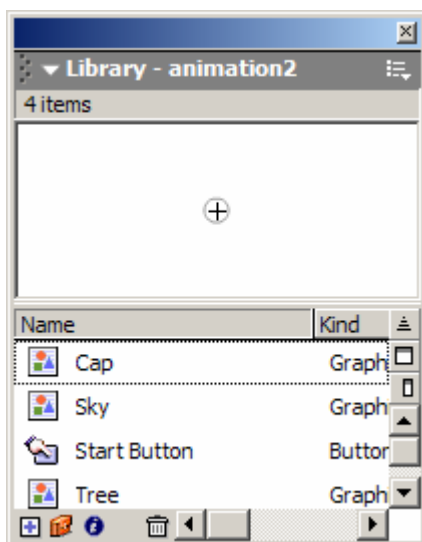


Γεμίστε τα φώτα με άσπρο χρώμα

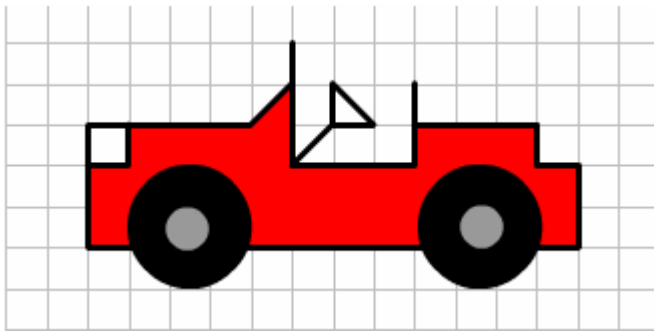
1. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .
4. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το λευκό ως χρώμα γεμίσματος.
5. Κάντε κλικ στο εσωτερικό των φώτων για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το λευκό).

Προσθέστε τις ζάντες



1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Επιλέξτε Window > Library.
3. Κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Cap (ζάντα) και σύρετε ένα αντίγραφο του Cap στο κέντρο της μιας ρόδας.

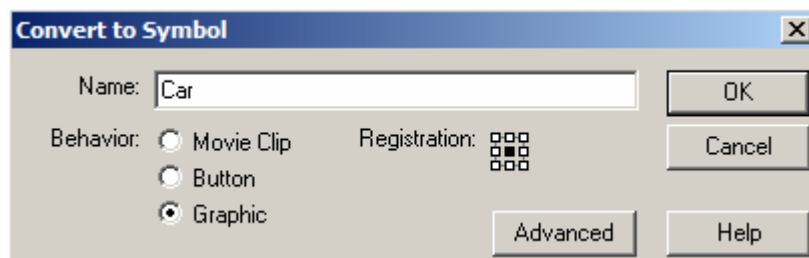


4. Κάντε κλικ ξανά στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Cap (ζάντα) και σύρετε ένα άλλο αντίγραφο του Cap στο κέντρο της άλλης ρόδας.
5. Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να προσαρμόσετε την θέση των ζάντων.



Ομαδοποίηση του αυτοκινήτου και μετατροπή του σε σύμβολο


1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο γύρω από το αυτοκίνητο. Έτσι, επιλέγετε το αυτοκίνητο.
3. Επιλέξτε Modify > Group.
5. Επιλέξτε Insert > Convert to Symbol. Το πλαίσιο διαλόγου του Symbol Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



8. Κάντε κλικ στο OK.
9. Πατήστε το πλήκτρο Delete για να διαγράψετε το αυτοκίνητο από την σκηνή.

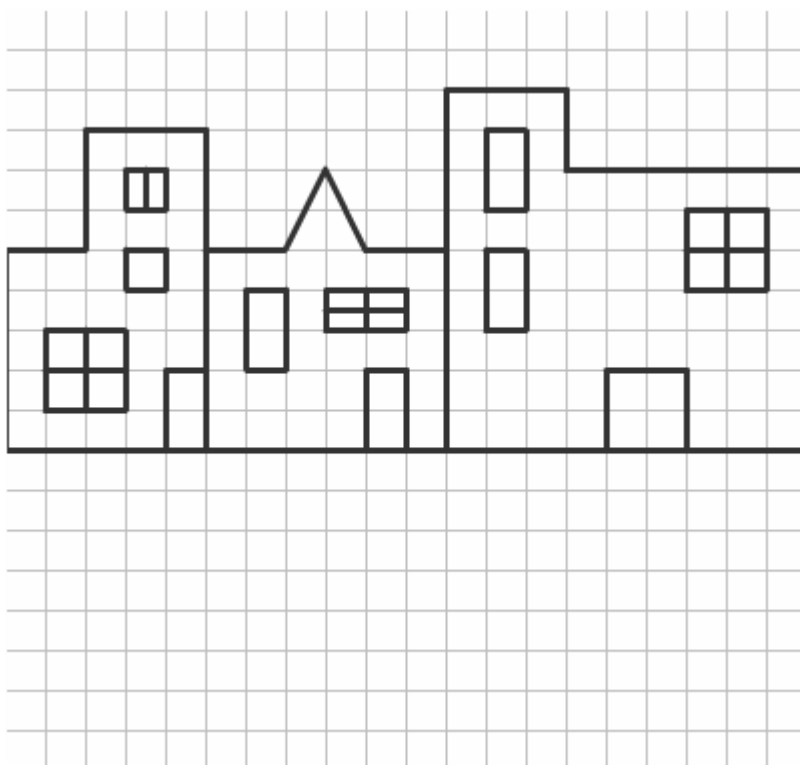
Δημιουργία ταινίας

Σχεδιασμός κτιρίων

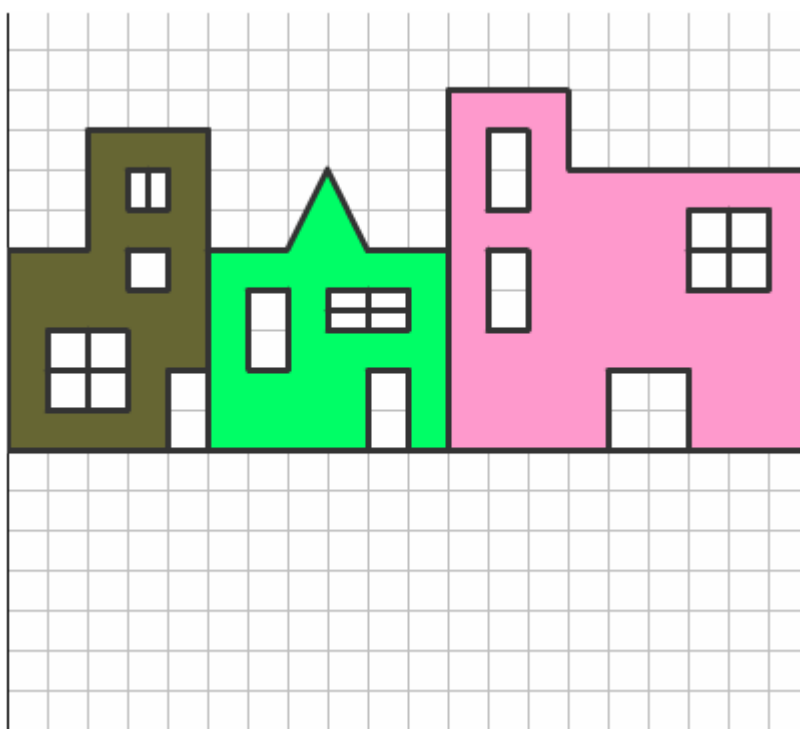
1. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης γραμμής . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:




2. Σχεδιάστε το ακόλουθα κτίρια.




Προσθέσετε χρώμα στα κτίρια





Γεμίστε το πρώτο κτίριο με χρώμα:



1. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .

2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το σκούρο καφέ ως χρώμα γεμίσματος.
3. Κάντε κλικ στο εσωτερικό του πρώτου κτιρίου για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το σκούρο καφέ).

Γεμίστε το δεύτερο κτίριο με χρώμα:

1. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το ανοικτό πράσινο ως χρώμα γεμίσματος.
3. Κάντε κλικ στο εσωτερικό του δεύτερου κτιρίου για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το ανοικτό πράσινο).

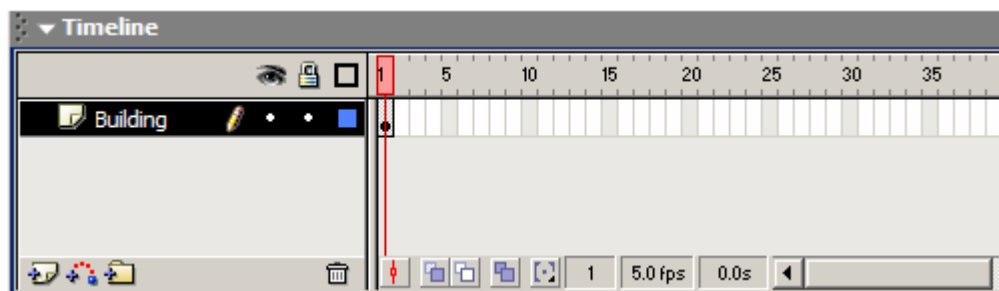
Γεμίστε το τρίτο κτίριο με χρώμα:

1. Επιλέξτε το εργαλείο κουβά μπογιάς .
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box  και επιλέξτε το ανοικτό ροζ ως χρώμα γεμίσματος.
3. Κάντε κλικ στο εσωτερικό του τρίτου κτιρίου για να το γεμίσετε με το επιλεγμένο χρώμα (δηλ. το ανοικτό ροζ).

Επίπεδα

Μετονομασία επιπέδου

1. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου Layer 1 στο Timeline και μετονομάστε το σε **Building**.



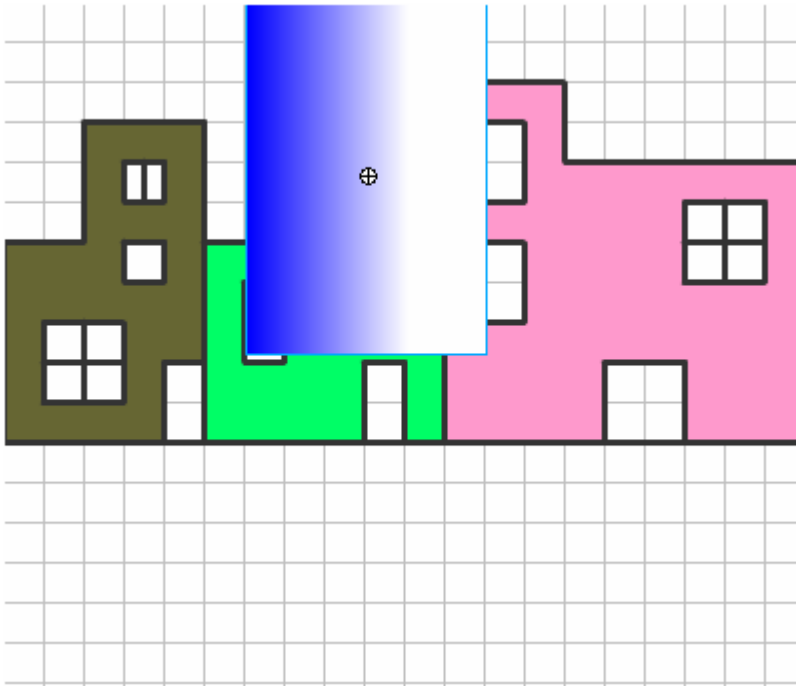
Προσθήκη νέων επιπέδων

Δημιουργήστε ένα νέο επίπεδο για τον ουρανό (sky).



1. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο **Building** και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο, ονομαζόμενο "Layer 2" εμφανίστηκε πάνω από το επίπεδο **Building**.
2. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου Layer 2 και μετονομάστε το σε **Sky**.

Δημιουργήστε τον ουρανό (sky).


1. Επιλέξτε το επίπεδο **Sky**.
2. Επιλέξτε **Window > Library**.
3. Κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Sky και σύρετε ένα αντίγραφο του Sky στην σκηνή.



Περιστροφή και κλιμάκωση (rotate and scale)

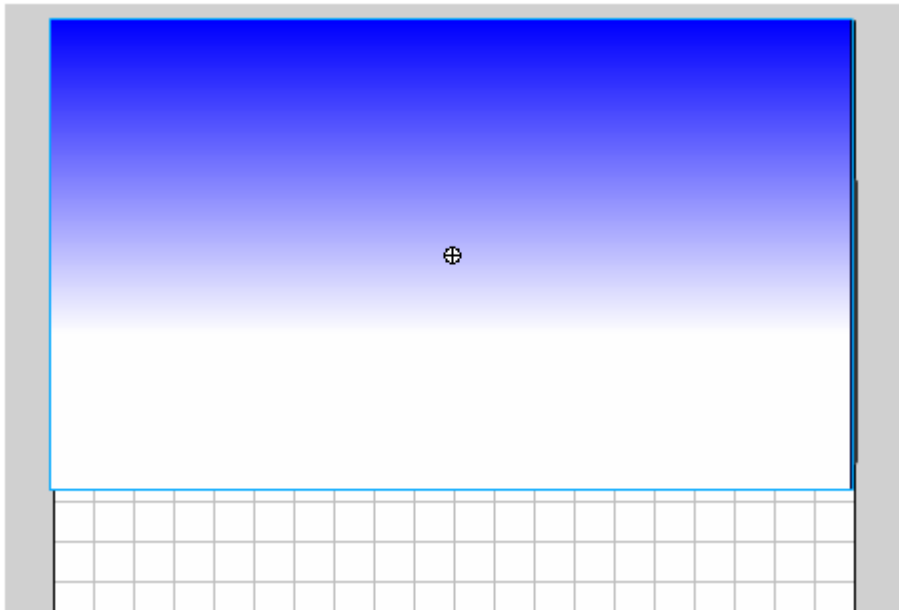
1. Επιλέξτε το εργαλείο μετατροπής (free transform tool) .
2. Επιλέξτε την επιλογή της περιστροφής (Rotate modifier) .



3. Κατευθύνουμε το δείκτη σε μια από τις γωνίες του σχήματος και με κλικ και σύρσιμο περιστρέφουμε το αντικείμενο, έτσι ώστε το γέμισμα να είναι οριζόντιο.
4. Επιλέξτε την επιλογή της κλιμάκωσης (Scale modifier) .



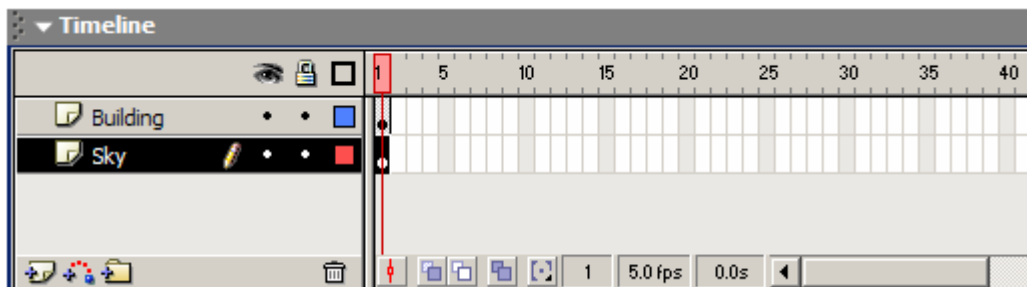
5. Τροποποιήστε τις διαστάσεις του αντικειμένου, μετακινώντας τις κορυφές του, έτσι ώστε να καλύπτει τα κτίρια.

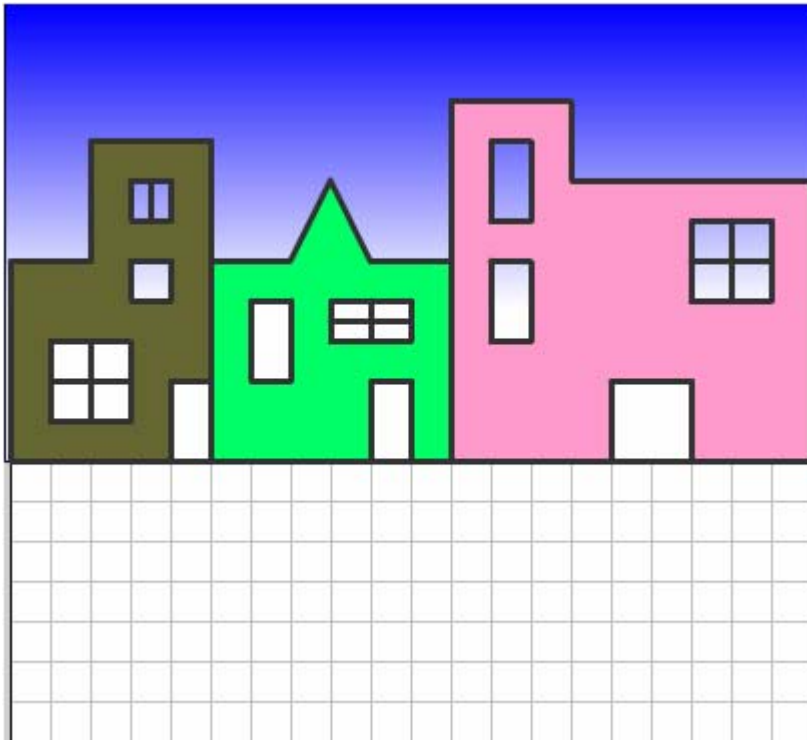


Αναδιοργάνωση των επιπέδων

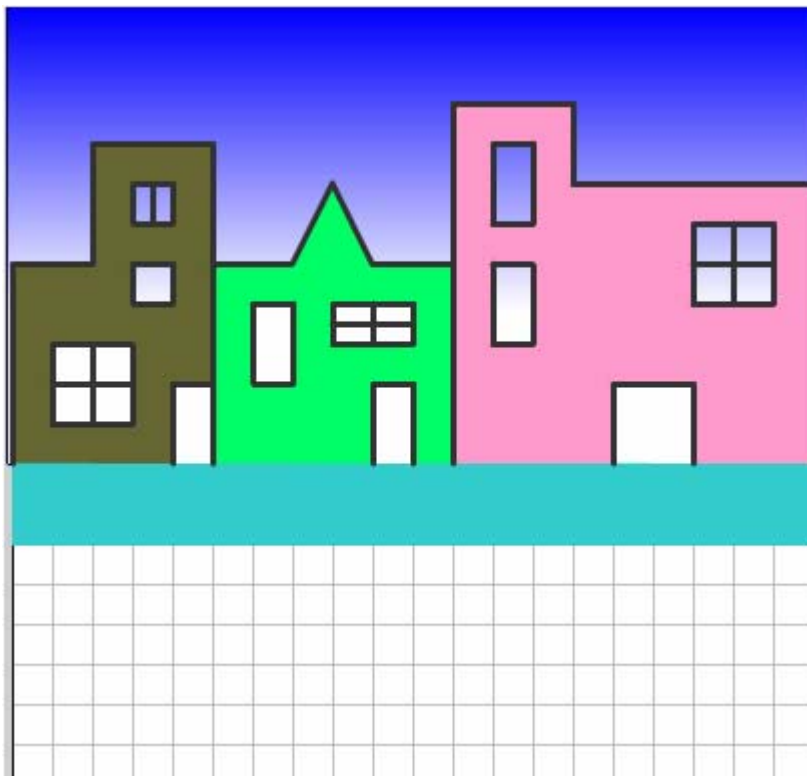
Θέλουμε να τοποθετήσουμε τον ουρανό πίσω από τα κτίρια.

1. Επιλέξτε το επίπεδο Sky και σύρετε το κάτω από το επίπεδο Building.




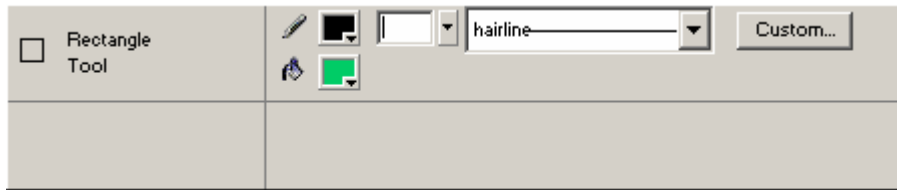


Προσθήκη πράσινου



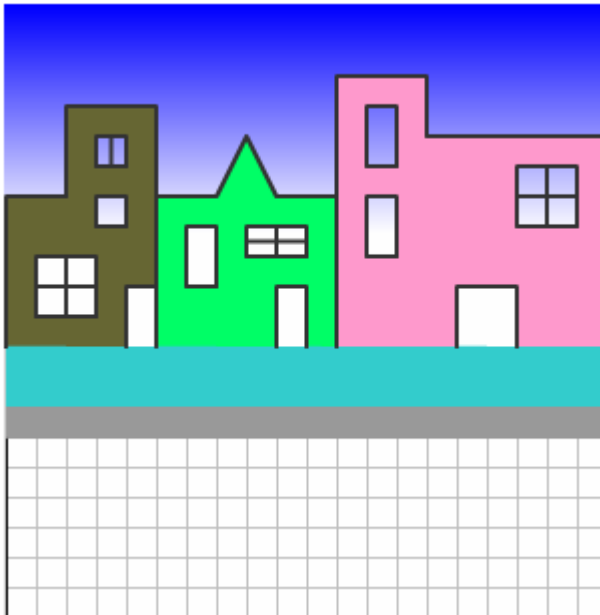
1. Επιλέξτε το επίπεδο Building.
2. Κάντε κλικ έξω από την σκηνή για να αποεπιλέξετε τα κτήρια.


3. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης ορθογώνιο . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



4. Κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στη σκηνή σας και έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σχεδιάστε ένα ορθογώνιο μπροστά από τα κτήρια.

Προσθήκη δρόμου




1. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης ορθογώνιο . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



2. Κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στη σκηνή σας και έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σχεδιάστε ένα ορθογώνιο μπροστά από το πράσινο.

Προσθήκη περιοχής τίτλου



1. Επιλέξτε το εργαλείο σχεδίασης ορθογώνιο . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



2. Κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στη σκηνή σας και έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σχεδιάστε ένα ορθογώνιο μπροστά από το δρόμο.

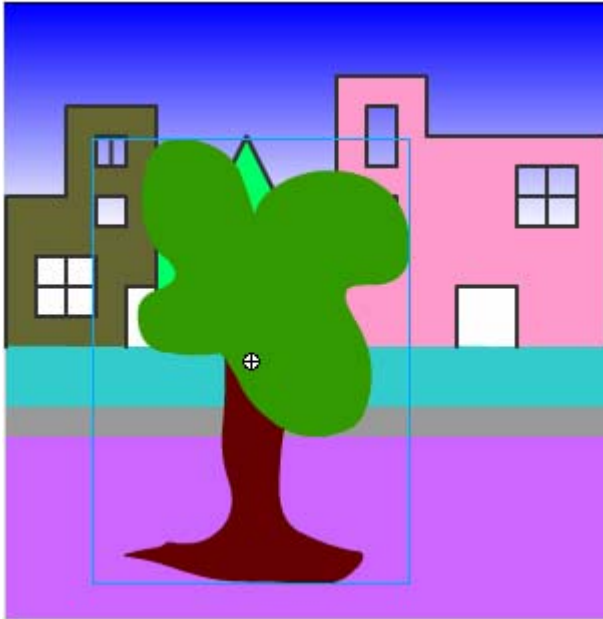
Προσθέστε δέντρα στην ταινία σας

Προσθήκη του επιπέδου Trees




1. Επιλέξτε το επίπεδο **Building**.
2. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο **Building** και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο **Building**.
3. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα αυτού του επιπέδου και μετονομάστε το σε **Trees**.

Εισαγωγή του δέντρου (tree) από την βιβλιοθήκη στη σκηνή

1. Επιλέξτε Window > Library.
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Tree και σύρετε ένα αντίγραφο του Tree στην σκηνή.



Προσαρμογή το Tree

1. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
2. Επιλέξτε το εργαλείο μετατροπής (free transform tool) .
5. Επιλέξτε την επιλογή της κλιμάκωσης (Scale modifier) .
3. Τροποποιήστε κατάλληλα τις διαστάσεις του αντικειμένου
4. Τοποθετείστε το δέντρο στη σκηνή μπροστά από τα κτήρια.
5. Επαναλάβετε την διαδικασία και τοποθετείστε ένα άλλο δέντρο στη σκηνή.



Καρέ-κλειδιά (keyframes)

Τα keyframes χρησιμοποιούνται για τον καθορισμό αλλαγών στο animation. Την τρέχουσα στιγμή, κάθε επίπεδο της ταινίας είναι διάρκειας ενός καρέ (frame). Εισάγοντας ένα καρέ-κλειδί στο καρέ 20 για κάθε επίπεδο, αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παραμείνουν στη σκηνή τα επίπεδα μέχρι και το καρέ 20.

Χρονική επέκταση του επιπέδου Sky

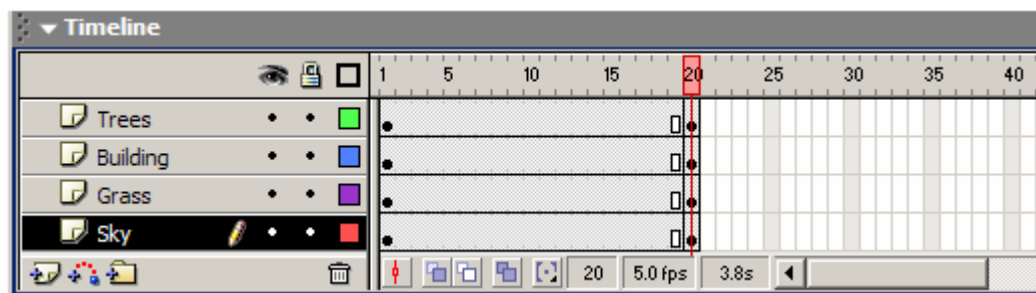
1. Κάντε κλικ στο καρέ 20 του επιπέδου Sky.
2. Επιλέξτε Insert > Keyframe.

Χρονική επέκταση του επιπέδου Buildings

1. Κάντε κλικ στο καρέ 20 του επιπέδου Building.
2. Επιλέξτε Insert > Keyframe.

Χρονική επέκταση του επιπέδου Trees



1. Κάντε κλικ στο καρέ 20 του επιπέδου Trees.
2. Επιλέξτε Insert > Keyframe.




Προσθήκη νέου επιπέδου, με το όνομα Car

1. Επιλέξτε το επίπεδο Trees.
2. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο Trees και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο Trees.
3. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα αυτού του επιπέδου και μετονομάστε το σε Car.

Εισαγωγή του αυτοκινήτου (Car) από την βιβλιοθήκη στη σκηνή

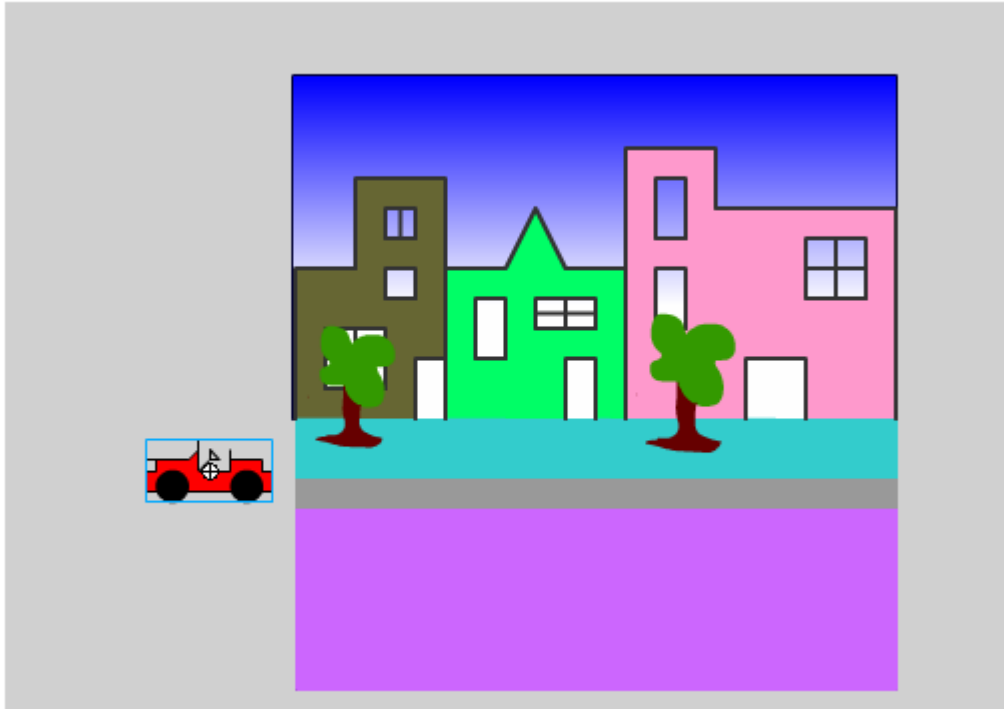
1. Κάντε κλικ στο πρώτο καρέ του επιπέδου Car.
2. Επιλέξτε Window > Library.
3. Κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Car και σύρετε ένα αντίγραφο του Car στην σκηνή.
4. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
5. Επιλέξτε το εργαλείο μετατροπής (free transform tool) .

6. Επιλέξτε την επιλογή της κλιμάκωσης (Scale modifier) .
7. Τροποποιήστε κατάλληλα τις διαστάσεις του αντικειμένου

Κίνηση (motion tween)

Θέστε το αυτοκίνητο σε κίνηση

1. Τοποθετήστε το αυτοκίνητο στα αριστερά της σκηνής.



2. Κάντε κλικ στο Frame 20 του επιπέδου Car.
3. Επιλέξτε Insert > Keyframe.
4. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Car.
5. Τοποθετήστε το αυτοκίνητο στα δεξιά της σκηνής.
6. Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το Frame 1 του επιπέδου Car.
6. Επιλέξτε Insert > Create Motion Tween.
7. Επιλέξτε Control > Rewind.
8. Επιλέξτε Control > Play. Το αυτοκίνητο μετακινείται κατά μήκος της σκηνής.

Προσθήκη ήχου

Θα προσθέσουμε τον ήχο από το κλάζον του αυτοκινήτου.

Εισαγωγή ήχου

1. Επιλέξτε File > Import. Βρείτε και επιλέξτε το αρχείο shorthrn.wav. Κάντε κλικ στο Open. Το αρχείο shorthrn.wav εμφανίζεται στην Library.

Προσθήκη ήχου

1. Επιλέξτε το επίπεδο Car.
2. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο Car και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο Car.
3. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου αυτού και μετονομάστε το σε **Horn**.
4. Κάντε κλικ στο Frame 10 του επιπέδου Horn.
5. Επιλέξτε Insert > Keyframe.
6. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



Αναπαραγωγή της ταινίας

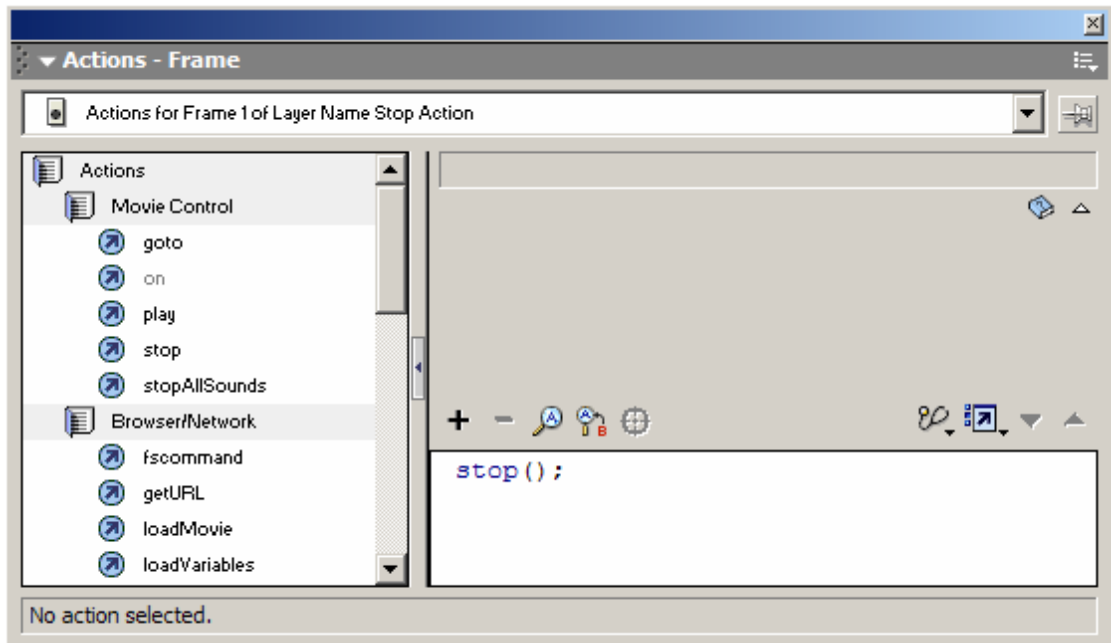
1. Επιλέξτε Control > Test Movie.

Σταμάτημα της ενέργειας (stopping the action)

Όταν δημοσιεύετε την ταινία σας, παρατηρείτε ότι το αυτοκίνητο αρχίζει να κινείται αμέσως. Αν θέλουμε η έναρξη της κίνησης του αυτοκινήτου να ρυθμίζεται από το πάτημα ενός κουμπιού, τότε θα κάνουμε τα εξής: α) θα προσθέσουμε ένα script για να σταματήσουμε οποιαδήποτε ενέργεια προηγείται του πατήματος ενός κουμπιού β) θα προσθέσουμε ένα κουμπί, που όταν κάνει κλικ σε αυτό ο χρήστης, το αυτοκίνητο αρχίζει να κινείται.

Να σταματήσουμε οποιαδήποτε ενέργεια

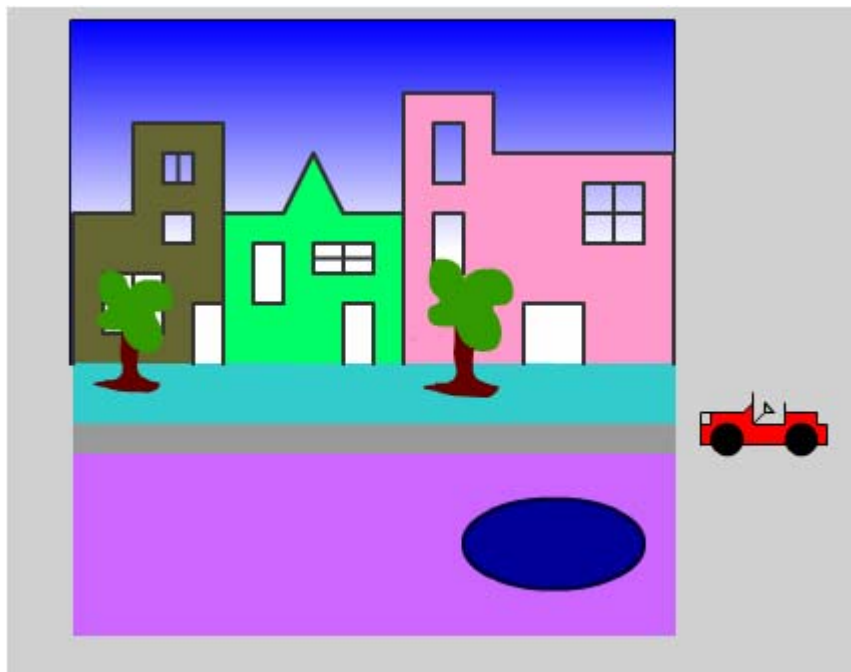
1. Επιλέξτε το επίπεδο Horn.
2. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο Horn και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο Horn.
3. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου αυτού και μετονομάστε το σε **Action**.
4. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Action.
5. Κάντε δεξί κλικ στο Frame 1 και επιλέξτε Actions.
6. Κάντε κλικ στο εικονίδιο συν (plus) (+).
7. Επιλέξτε Actions > Movie Control > Stop



Αναπαραγωγή της ταινίας

1. Επιλέξτε Control > Test Movie. Το αυτοκίνητο δεν μετακινείται.

Προσθήκη κουμπιού



Προσθήκη νέου επιπέδου

1. Επιλέξτε το επίπεδο Actions.

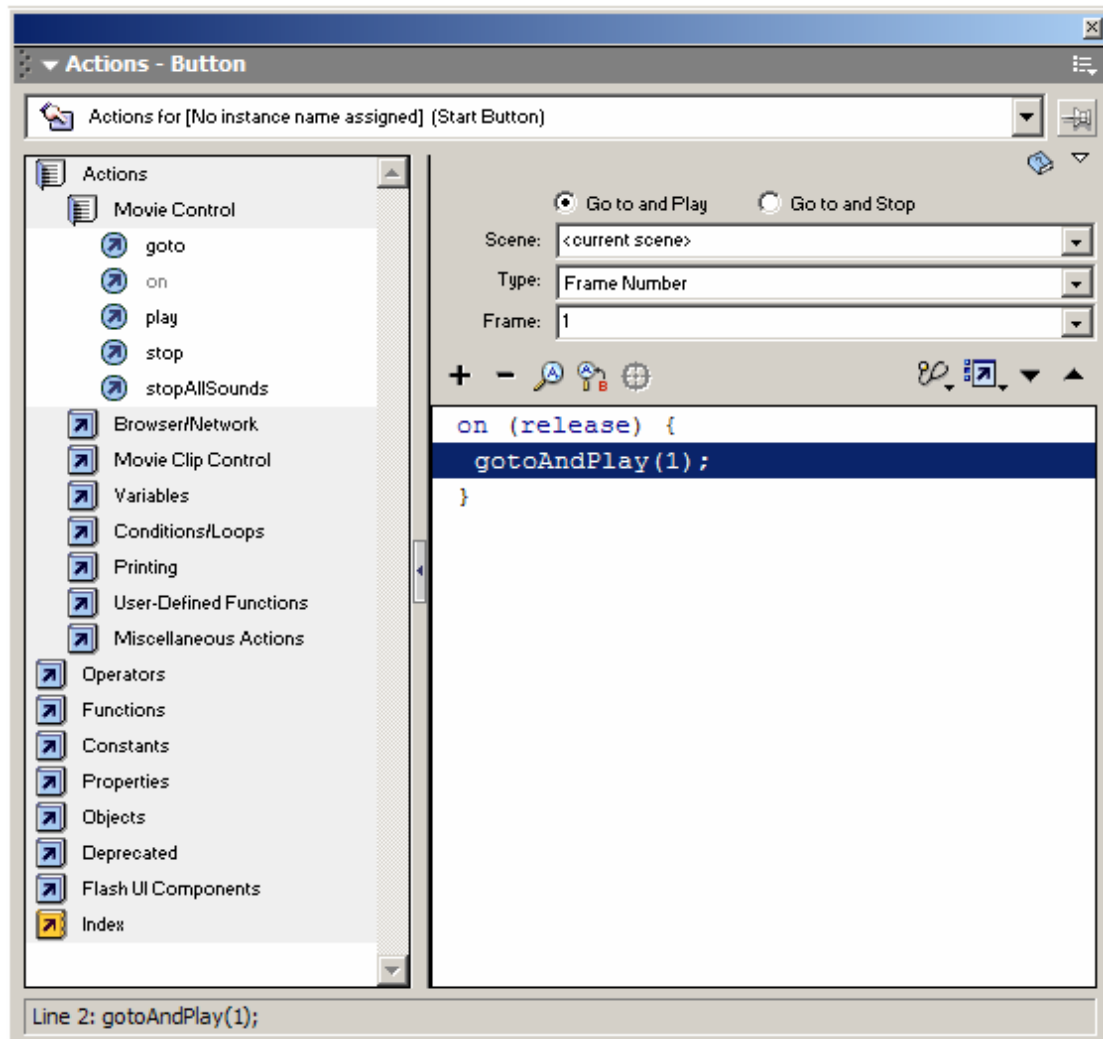
2. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο Actions και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο Actions.
3. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου αυτού και μετονομάστε το σε **Button**.

Εισαγωγή του Start Button από την Library

1. Επιλέξτε Window > Library.
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Start Button και σύρετε ένα αντίγραφο του Start Button στην σκηνή.

Επεξεργασία του συμβόλου

1. Επιλέξτε Edit > Edit Symbols.
2. Επιλέξτε το Over Frame.
3. Επιλέξτε Insert > Keyframe.
4. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box και επιλέξτε πράσινο.
5. Επιλέξτε το Down Frame.
6. Επιλέξτε Insert > Keyframe.
7. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Fill color box και επιλέξτε καφέ.
8. Κάντε κλικ στο Scene 1.
9. Κάντε δεξί κλικ στο κουμπί της σκηνής σας.
10. Επιλέξτε Actions.
11. Κάντε κλικ στο εικονίδιο συν (plus) (+).
12. Επιλέξτε Actions > Movie Control > goto.
13. Βεβαιωθείτε ότι το «Go To and Play» είναι επιλεγμένο.




Αναπαραγωγή της ταινίας


1. Επιλέξτε Control > Test Movie.
1. Κάντε κλικ στο Start Button για να κάνετε το αυτοκίνητο να κινηθεί.
2. Κλείστε το παράθυρο.

Το εργαλείο κειμένου (the text tool)


Προσθήκη κειμένου στο κουμπί

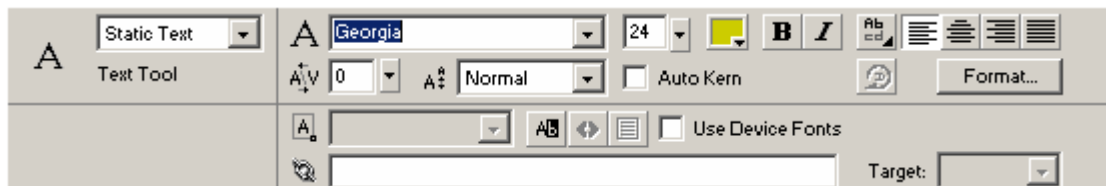
1. Επιλέξτε το εργαλείο κειμένου . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



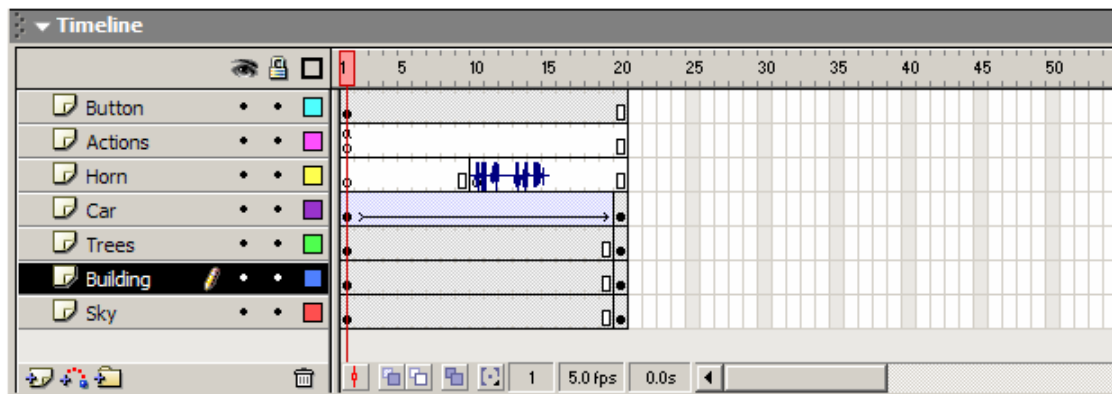
2. Πληκτρολογήστε **Start Movie** στο κουμπί.
3. Κάντε κλικ έξω από την σκηνή.
4. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να προσαρμόσετε τη θέση του κειμένου.
5. Κάντε κλικ έξω από την σκηνή.

Προσθήκη τίτλου

1. Επιλέξτε το εργαλείο κειμένου . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



2. Πληκτρολογήστε **Ghost Town** κάτω αριστερά στην σκηνή.
3. Κάντε κλικ έξω από την σκηνή.



Αναπαραγωγή της ταινίας

1. Επιλέξτε Control > Test Movie.
3. Κάντε κλικ στο Start Button για να κάνετε το αυτοκίνητο να κινηθεί.
4. Κλείστε το παράθυρο.

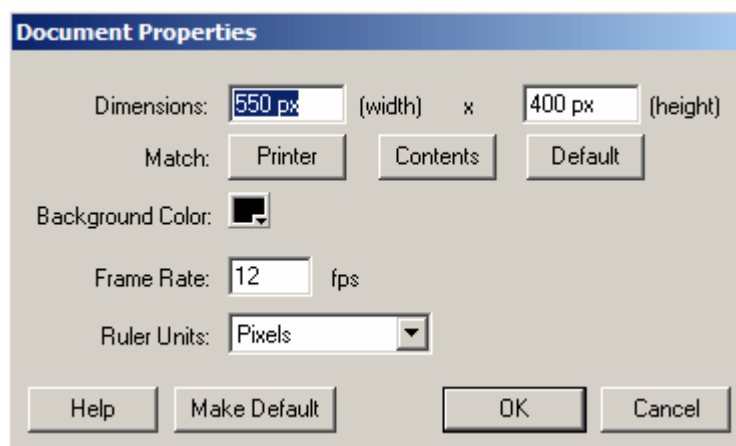


2. Σταδιακή εξαφάνιση κειμένου (Fading Text)

Στο παράδειγμα που ακολουθεί, παρουσιάζονται τα διαδοχικά βασικά βήματα μιας εφαρμογής animation. Στην εφαρμογή αυτή θα μάθετε πώς να δημιουργείτε γραφικά, να δουλεύετε με επίπεδα και να προσθέτετε κίνηση, ήχο και κείμενο στην ταινία σας.

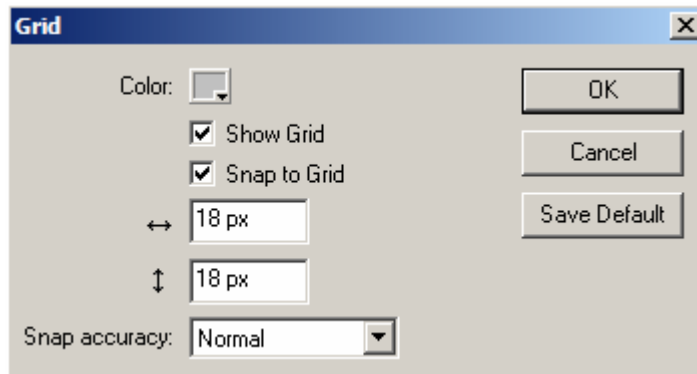
Ρυθμίσεις της σκηνής


1. Επιλέξτε File > New για να ανοίξετε ένα νέο έγγραφο του Flash MX.
2. Κάντε κλικ στο κουμπί **Size 550x440** Size: 550 x 400 pixels του παραθύρου Properties. Το πλαίσιο διαλόγου του Document Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:




3. Κάντε κλικ στο OK.

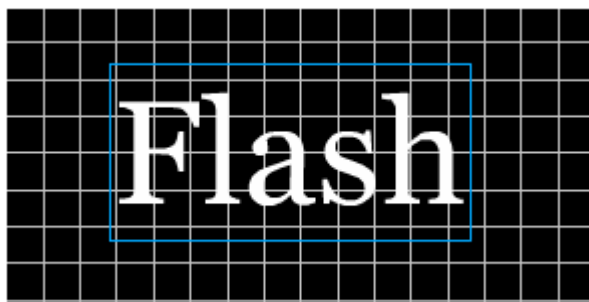
4. Επιλέξτε View > Grid > Edit Grid. Το πλαίσιο διαλόγου του Grid εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



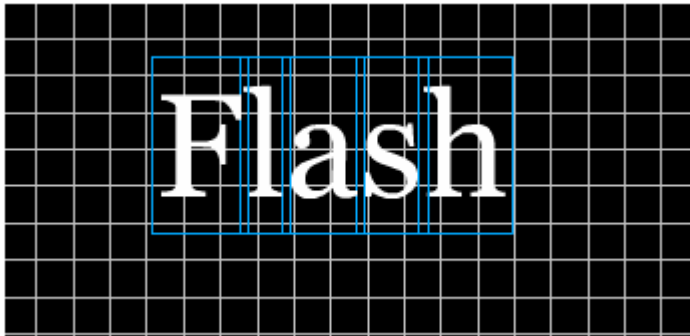
5. Κάντε κλικ στο OK.
6. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου Layer 1 στο Timeline και μετονομάστε το σε **Background**.
7. Επιλέξτε το εργαλείο κειμένου . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



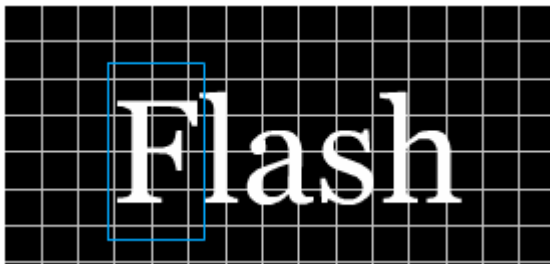
8. Πληκτρολογήστε **Flash** στο κέντρο της σκηνής.
8. Επιλέξτε το εργαλείο επιλογής .
9. Κάντε κλικ στο κείμενο **Flash**.



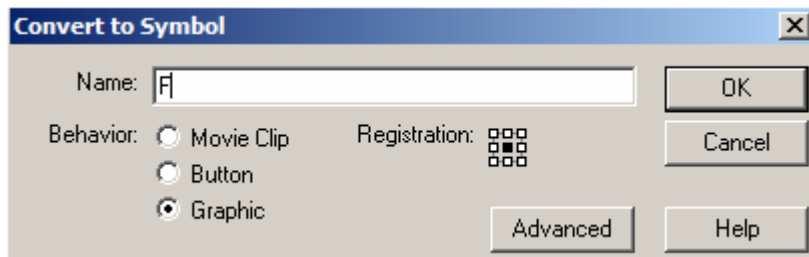
10. Κάντε δεξί κλικ στο κείμενο **Flash** και επιλέξτε **Break Apart**.



11. Κάντε κλικ έξω από την σκηνή και επιλέξτε το πρώτο γράμμα.

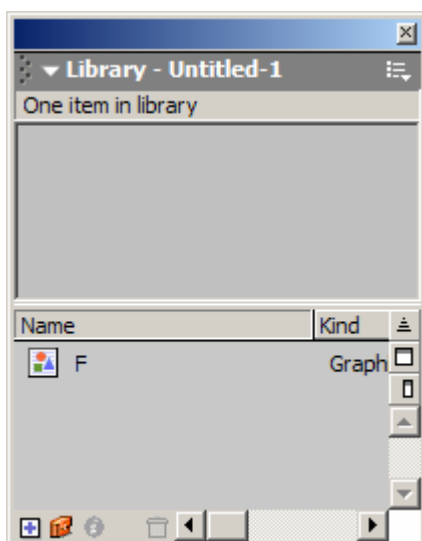


12. Επιλέξτε Insert > Convert to Symbol. Το πλαίσιο διαλόγου του Symbol Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

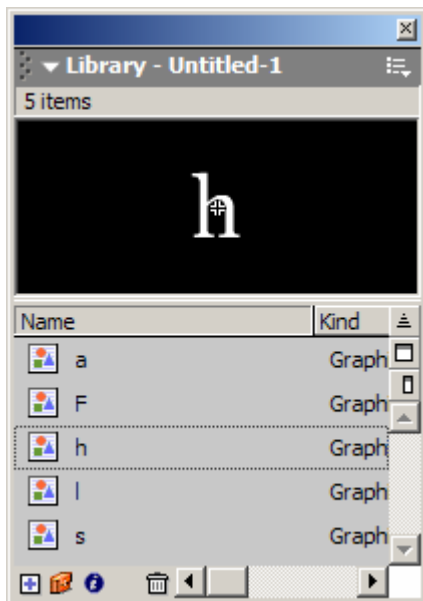


13. Κάντε κλικ στο OK.

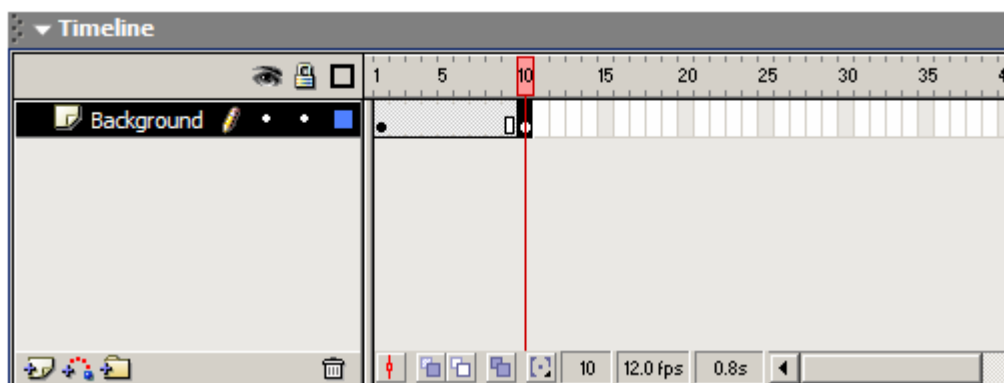
14. Επιλέξτε Window > Library. Το πάνελ Library εμφανίζεται. Το σύμβολο F που μόλις δημιουργήσατε υπάρχει στο παράθυρο Library.



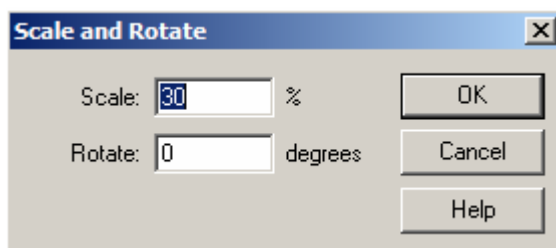
15. Επαναλάβετε την προηγούμενη διαδικασία και για τα υπόλοιπα γράμματα. Το παράθυρο Library εμφανίζεται ως εξής:



16. Διαγράψτε όλα τα γράμματα από την σκηνή εκτός από το πρώτο.
17. Κάντε κλικ στο Frame 10 του επιπέδου F.
18. Επιλέξτε Insert > Keyframe.



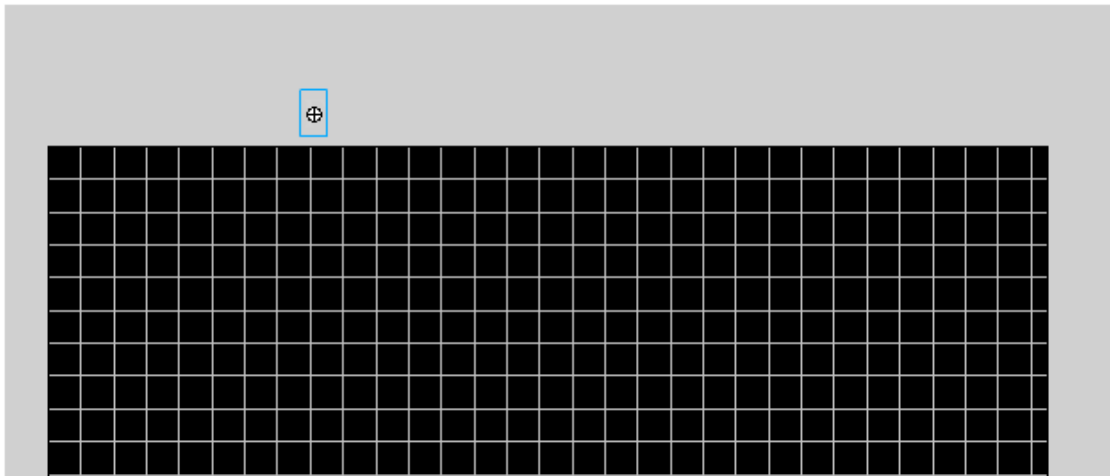
19. Επιλέξτε το πρώτο frame.
20. Επιλέξτε Modify > Transform > Scale and Rotate. Το πλαίσιο διαλόγου του Scale and Rotate εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



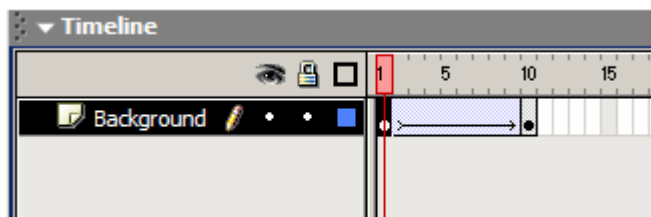
21. Κάντε κλικ στο γράμμα F. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



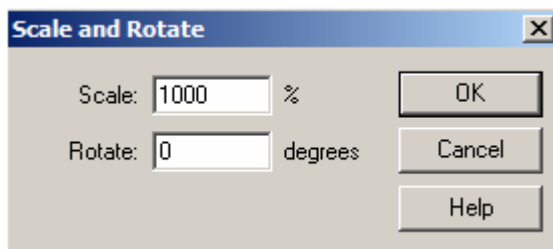
22. Μετακινήστε το γράμμα έξω από την σκηνή:



23. Κάντε δεξί κλικ στο frame 1 και επιλέξτε Create Motion Tween.



24. Κάντε κλικ στο Frame 20 του επιπέδου F και επιλέξτε Insert > Keyframe.
25. Μετακινήστε το γράμμα οριζόντια προς τα αριστερά (3 γκρι μπλοκ).
26. Κάντε κλικ στο Frame 10 του επιπέδου F και επιλέξτε Create Motion Tween.
27. Κάντε κλικ στο Frame 30 του επιπέδου F και επιλέξτε Insert > Keyframe.
28. Επιλέξτε Modify > Transform > Scale and Rotate. Το πλαίσιο διαλόγου του Scale and Rotate εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

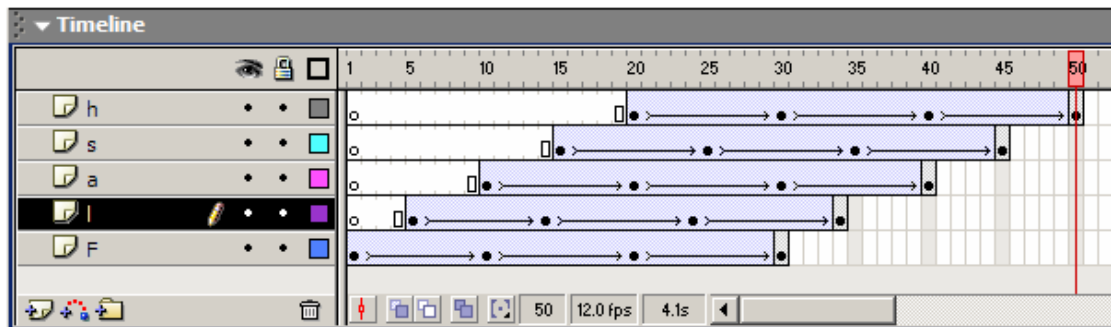


29. Κάντε κλικ στο γράμμα F. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



30. Κάντε κλικ στο Frame 20 του επιπέδου F και επιλέξτε Create Motion Tween.

31. Δημιουργήστε ένα νέο επίπεδο με το πρώτο frame να αρχίζει στο frame 5. Μετακινήστε το δεύτερο γράμμα από την βιβλιοθήκη στη σκηνή, στα δεξιά του πρώτου γράμματος, όταν είναι στην κανονική του θέση. Επαναλάβετε τα βήματα από 17 έως και 31. Κάντε το ίδιο και για τα υπόλοιπα γράμματα.



32. Αποθηκεύσετε και ελέγξτε την ταινία σας.