

# **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 ΙΙΙ

*Γνωριμία με το περιβάλλον του  
Macromedia Flash Professional 8*

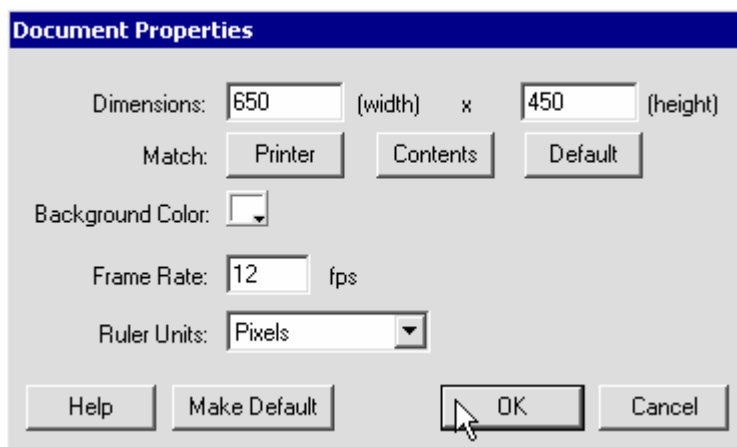
*Το Flash είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας εντυπωσιακών εφαρμογών διαδραστικών πολυμέσων. Παρέχει εργαλεία σχεδίασης και επεξεργασίας γραφικών και διαδιδάσκατων animation καθώς και ενσωμάτωσης ήχου και βίντεο.*

### 1. Δημιουργία και επεξεργασία Προτύπων (Templates)

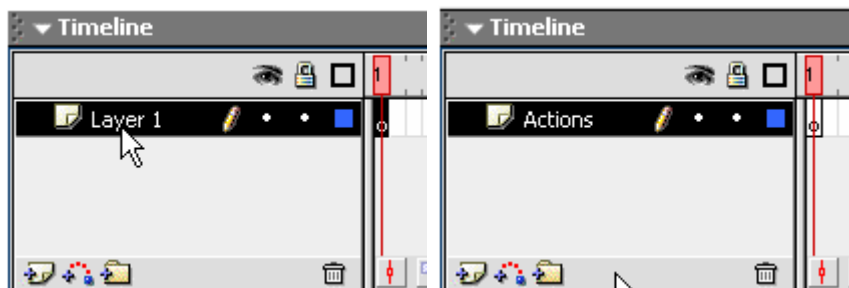
#### Ρυθμίσεις της σκηνής

1. Επιλέξτε File > New για να ανοίξετε ένα νέο έγγραφο του Flash MX.

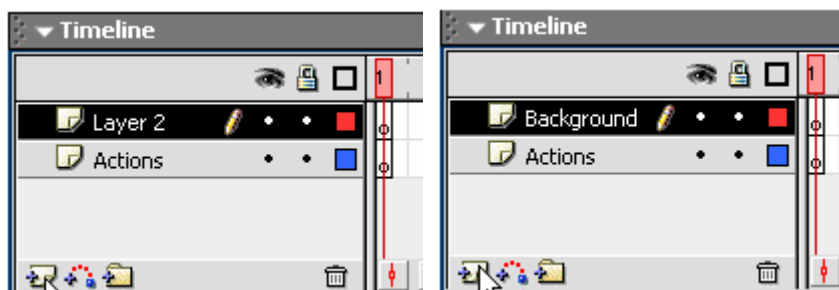
2. Κάντε κλικ στο κουμπί **Size 550x440** του παραθύρου Properties. Το πλαίσιο διαλόγου του Document Properties εμφανίζεται. Καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



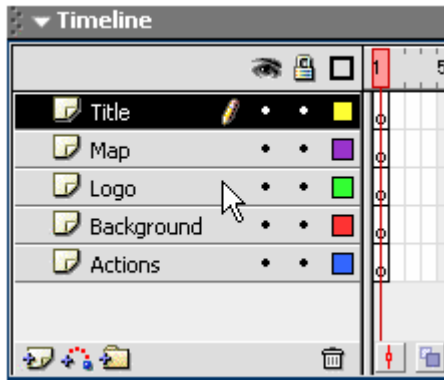
3. Κάντε κλικ στο OK.
4. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου Layer 1 στο Timeline και μετονομάστε το σε **Actions**.



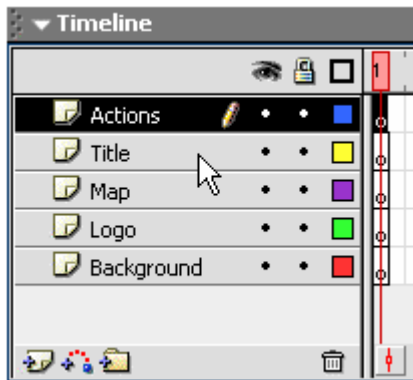
5. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο **Actions** και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο, ονομαζόμενο "Layer 2" εμφανίστηκε πάνω από το επίπεδο **Actions**.
6. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου Layer 2 και μετονομάστε το σε **Background**.



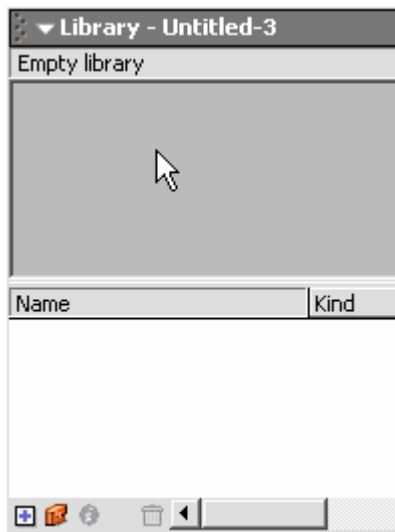
7. Παρόμοια, ακολουθώντας τα προηγούμενα δύο βήματα, δημιουργήστε με τη σειρά τα επίπεδα Logo, Map, Title:



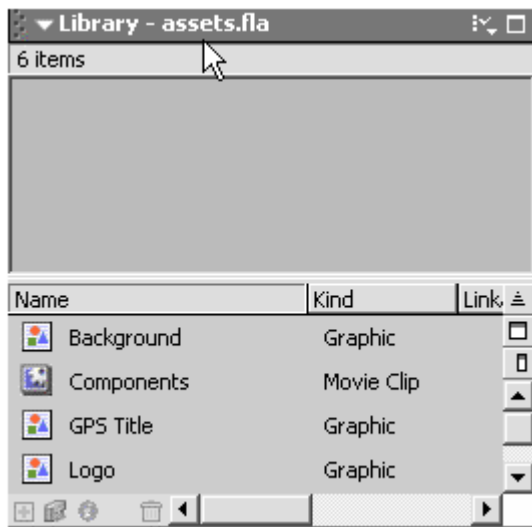
8. Επιλέξτε το επίπεδο Actions και σύρετε το κάτω από το επίπεδο Title.



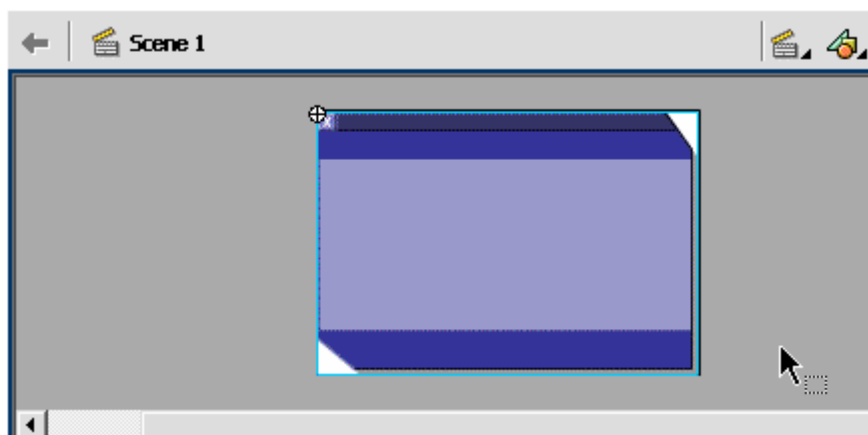
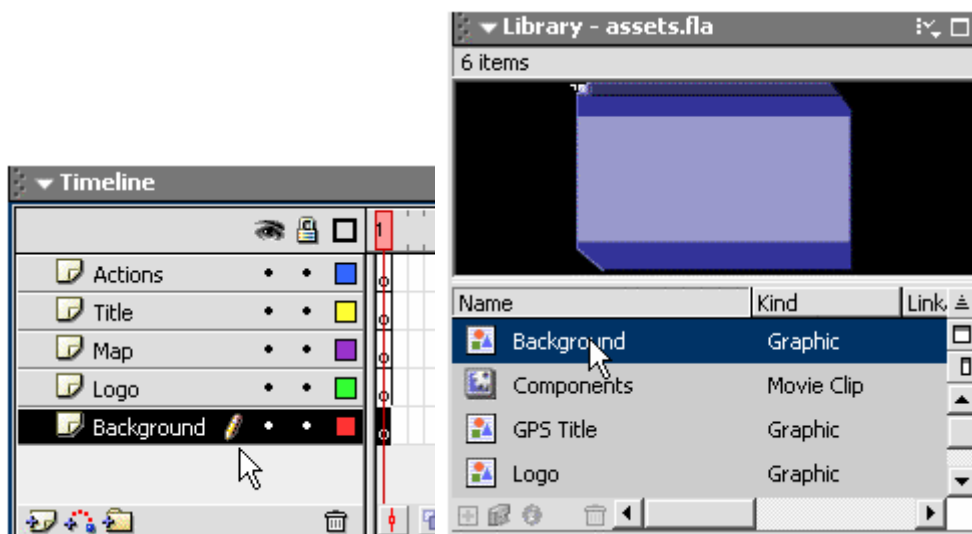
9. Επιλέξτε Window > Library. Το πάνελ Library εμφανίζεται. Στη βιβλιοθήκη μας, δεν υπάρχει κανένα σύμβολο, διότι μέχρι τώρα δεν δημιουργήσαμε κανένα. Στη συνέχεια θα εισάγουμε κάποια έτοιμα σύμβολα από ένα αρχείο.



3. Επιλέξτε **File > Open as Library**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, αναζητήστε και επιλέξτε το αρχείο assets.fla.
4. Η βιβλιοθήκη που μόλις εισάγαμε, περιέχει κάποια σύμβολα, τα οποία θα ενσωματώσουμε στη συνέχεια στη σκηνή μας.

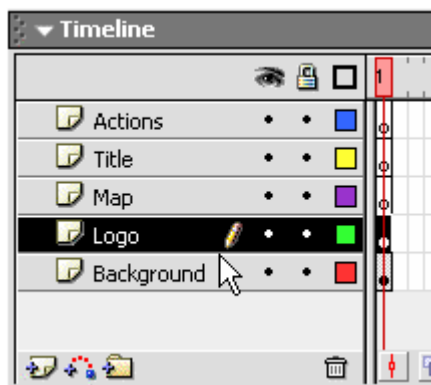


5. Επιλέξτε το επίπεδο Background.
6. Στη βιβλιοθήκη assets.fla, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Background και σύρετε ένα αντίγραφο του Background στη σκηνή. Παρατηρήστε, ότι στη δική μας βιβλιοθήκη, εισήχθηκε τώρα το σύμβολο Background.

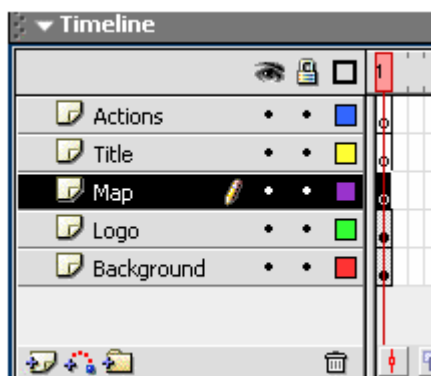





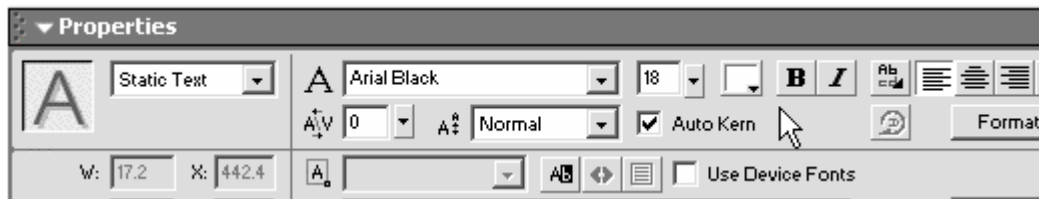
7. Επιλέξτε το επίπεδο Logo.
8. Στη βιβλιοθήκη assets.fla, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Logo και σύρετε ένα αντίγραφο του Logo στη σκηνή.




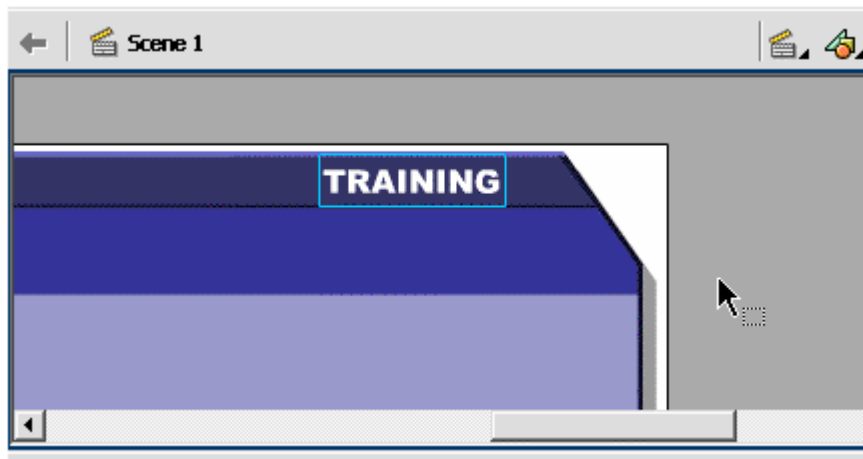
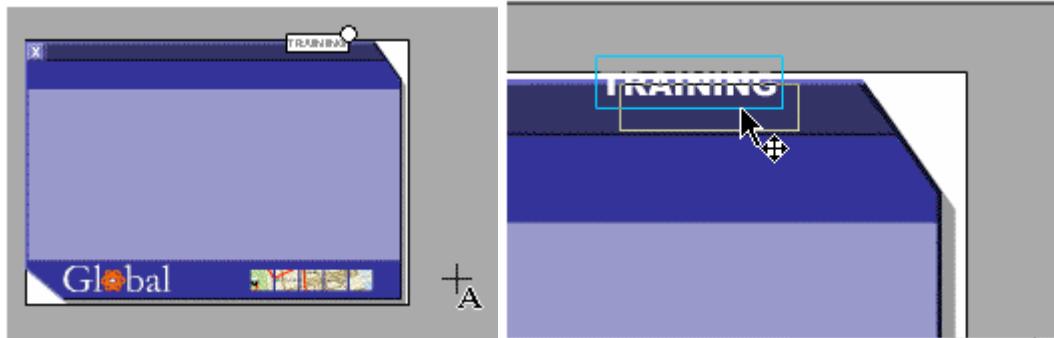
9. Επιλέξτε το επίπεδο Map.
10. Στη βιβλιοθήκη assets.fla, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Map και σύρετε ένα αντίγραφο του Map στη σκηνή.



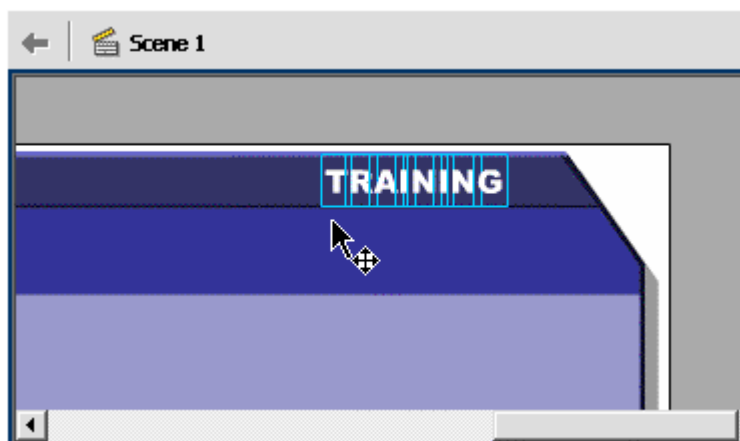
11. Επιλέξτε το επίπεδο Title.
12. Επιλέξτε το εργαλείο κειμένου . Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



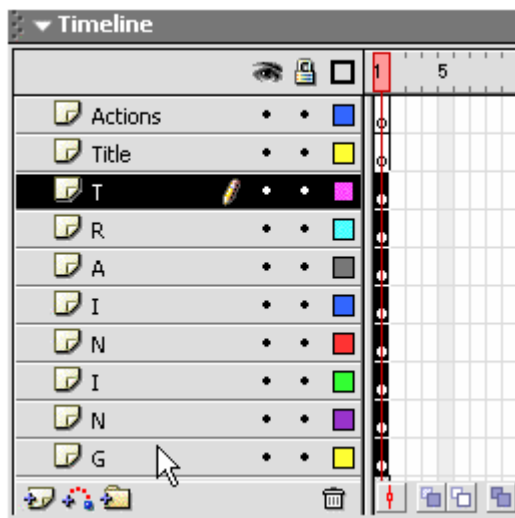
21. Πληκτρολογήστε **TRAINING** πάνω δεξιά στην σκηνή.
22. Κάντε κλικ έξω από την σκηνή.
23. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να προσαρμόσετε τη θέση του κειμένου.



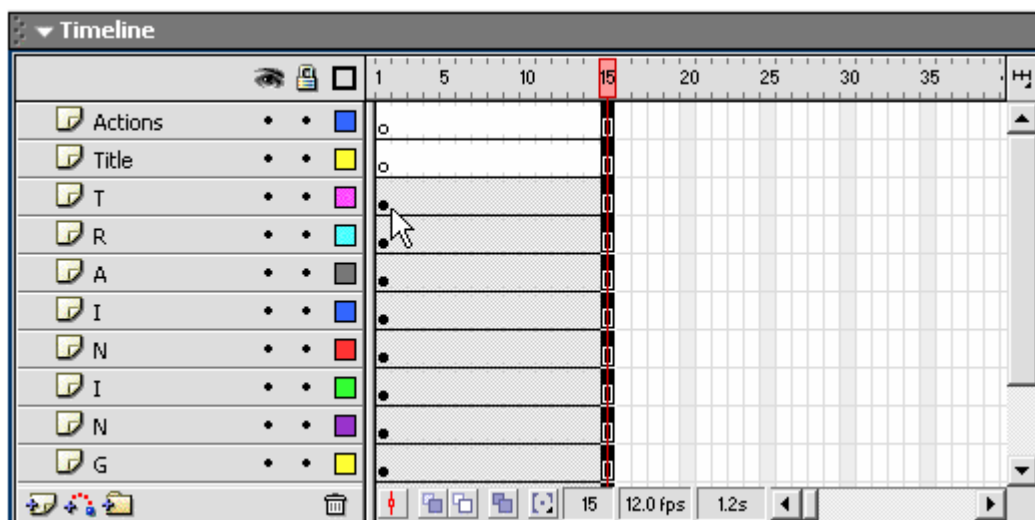
24. Με επιλεγμένο το κείμενο **TRAINING**, επιλέξτε **Modify > Break Apart**.



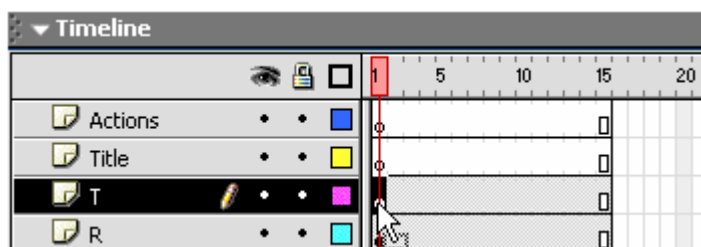
25. Στη συνέχεια, επιλέξτε **Modify > Distribute to Layers**. Παρατηρήστε, ότι στο παράθυρο του Timeline, για κάθε ένα γράμμα της λέξης TRAINING δημιουργήθηκε και ένα επίπεδο.



26. Κάντε κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Actions. Επιλέξτε **Insert > Frame**. Επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή και για όλα τα άλλα επίπεδα.

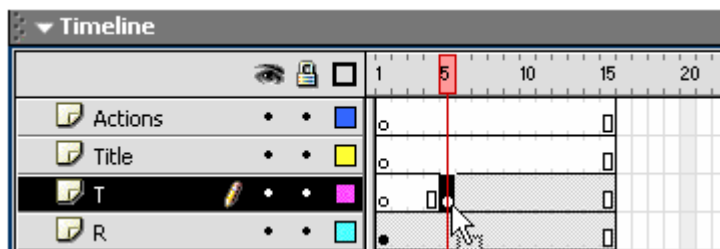


27. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου T.

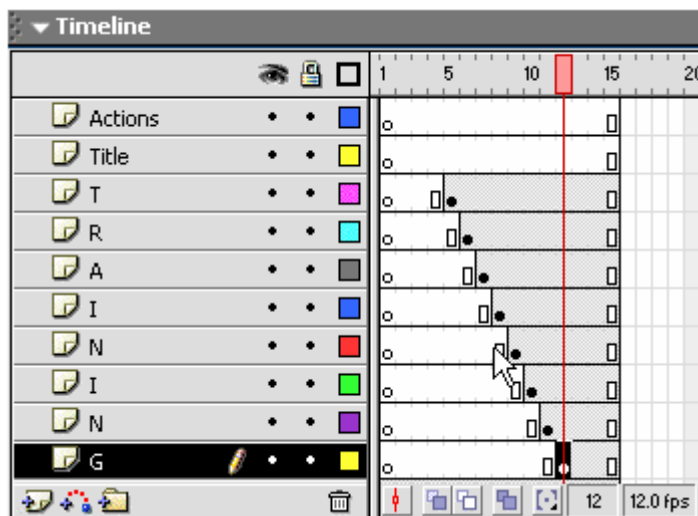




28. Σύρετε το Frame 1 προς τα δεξιά, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα:

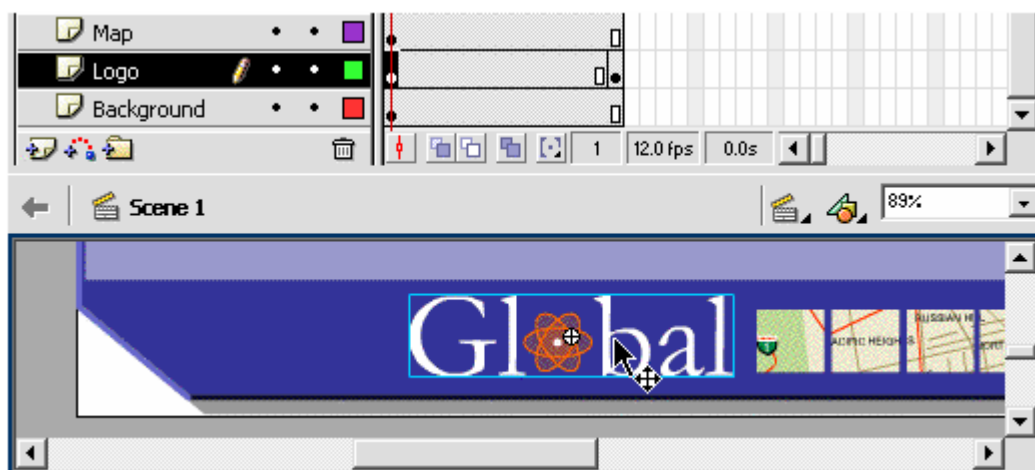


29. Επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή και για όλα τα άλλα επίπεδα R, A, ...G. Το παράθυρο Timeline θα εμφανίζεται ως εξής:

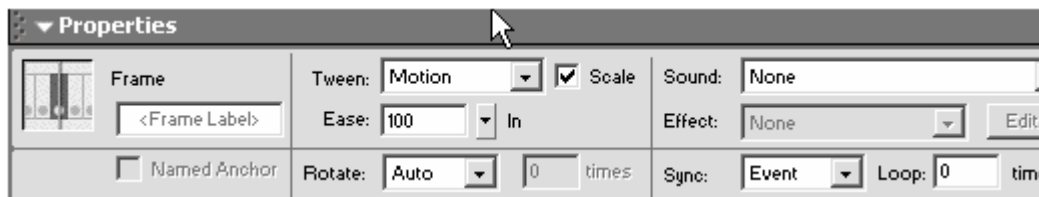


30. Κάντε κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Logo. Επιλέξτε Insert > Keyframe.

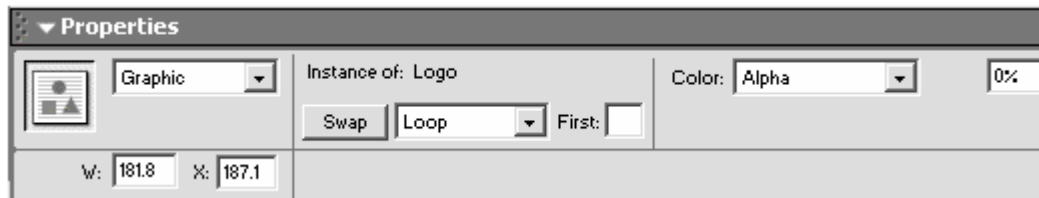
31. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Logo και σύρετε στη σκηνή το logo Global προς τα δεξιά.




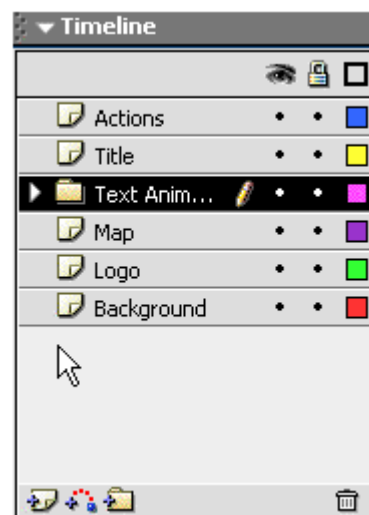
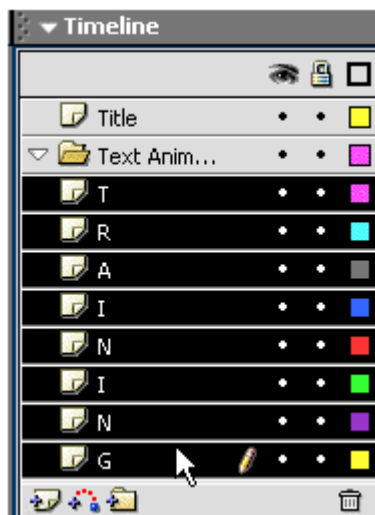
32. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις για την δημιουργία κίνησης:




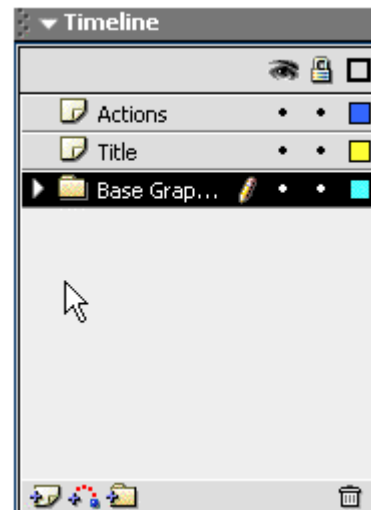
33. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Logo. Επιλέξτε το Global από την σκηνή. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



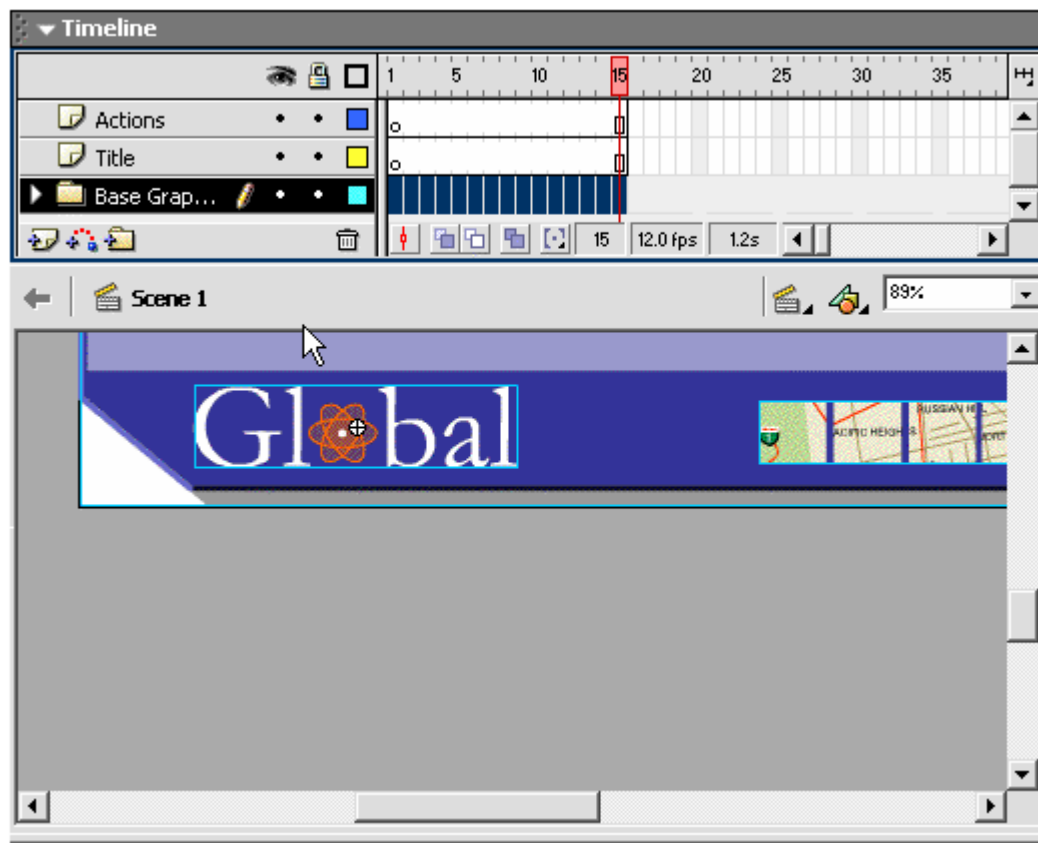
34. Με επιλεγμένο το επίπεδο **T** εισάγετε ένα νέο επίπεδο/φάκελος . Μετονομάστε το σε **Text Animation**. Επιλέξτε τα επίπεδα T, R, A,... και G. Σύρετε τα επιλεγμένα επίπεδα, στο επίπεδο **Text Animation**. Έτσι, το επίπεδο **Text Animation** περιέχει τα επίπεδα T, R, A,... και G.



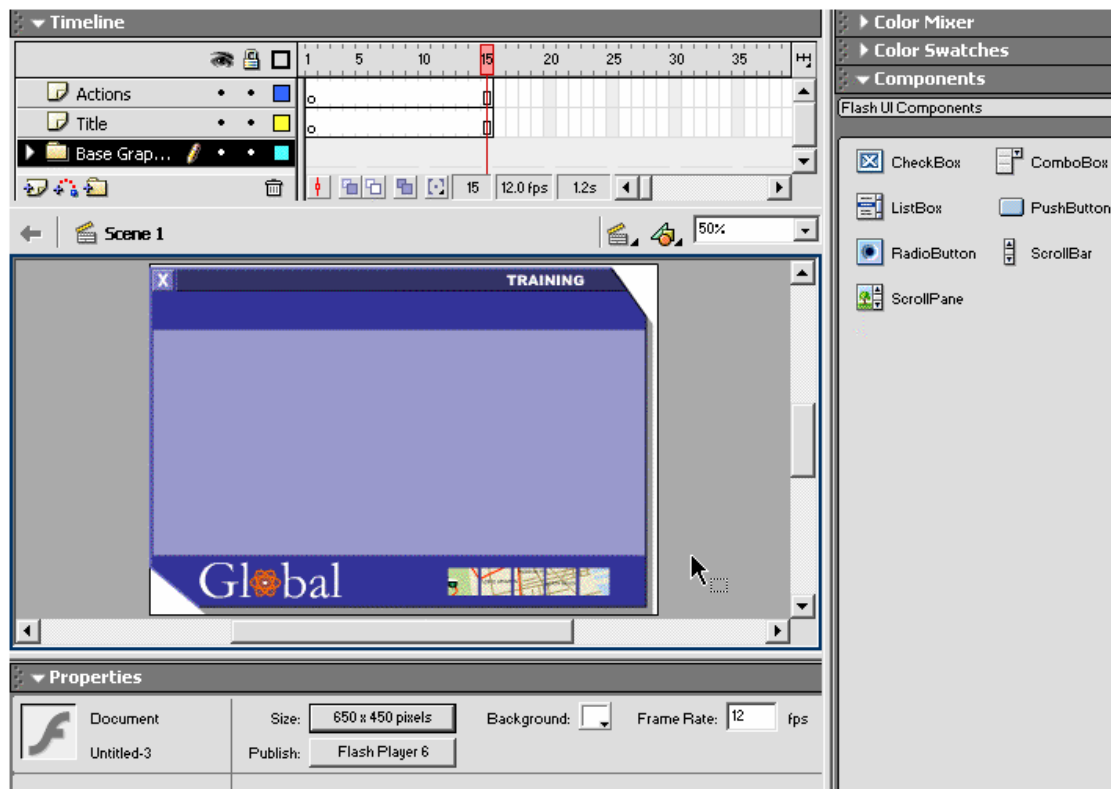
35. Με επιλεγμένο το επίπεδο **Text Animation** εισάγετε ένα νέο επίπεδο/φάκελος . Μετονομάστε το σε **Base Graphics**. Επιλέξτε τα επίπεδα Text Animation, Map, Logo και Background. Σύρετε τα επιλεγμένα επίπεδα, στο επίπεδο **Base Graphics**. Έτσι, το επίπεδο **Base Graphics** περιέχει τα επίπεδα Text Animation, Map, Logo και Background.



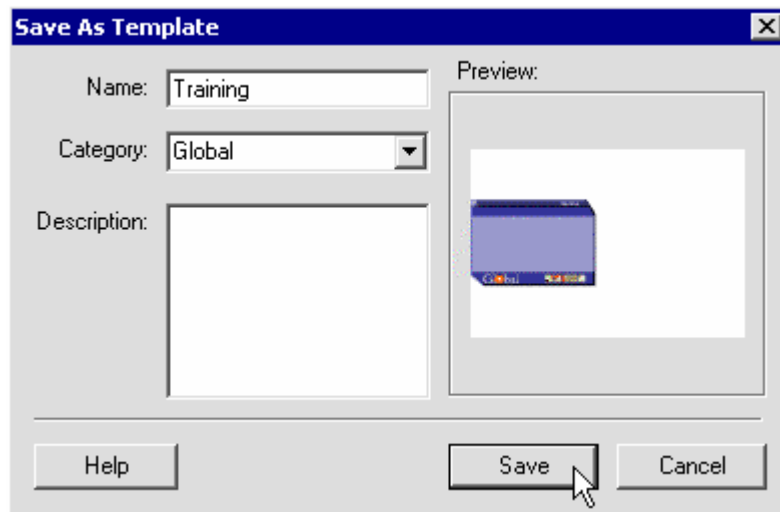
36. Επιλέξτε τα frame 1 έως και 15 του επιπέδου Base Graphics.



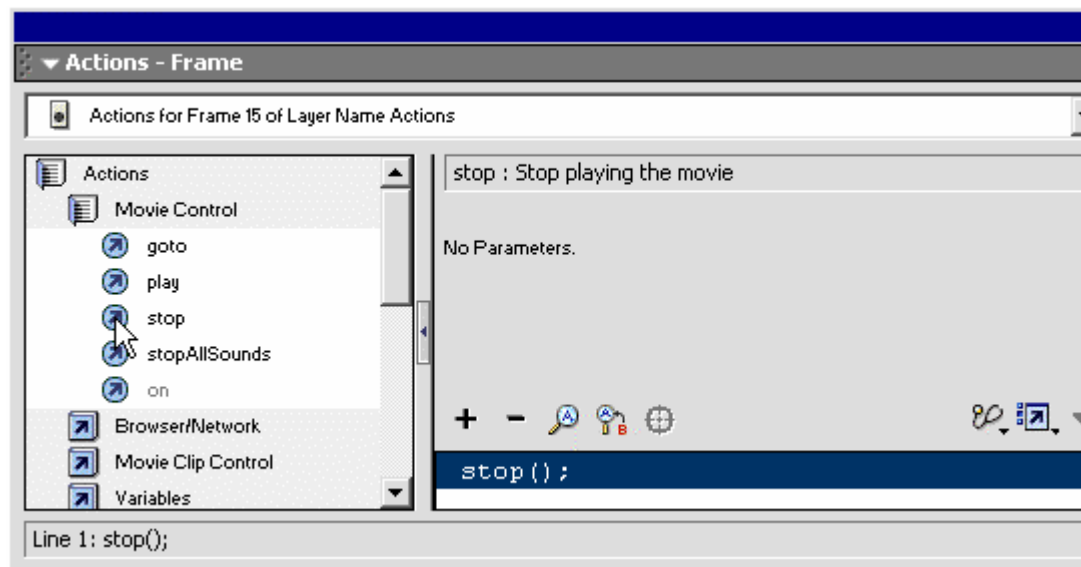
37. Επιλέξτε View > Work Area



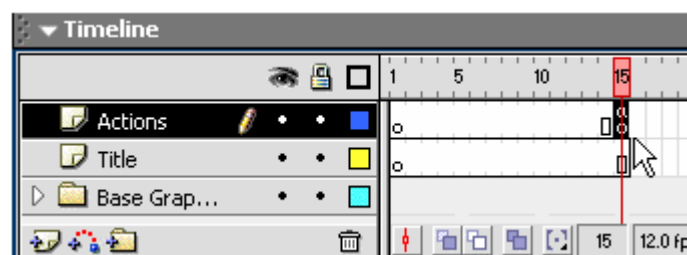
38. Επιλέξτε File > Save As Template. Στο πλαίσιο διαλόγου του Save As Template, που εμφανίζεται, καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



39. Κάντε κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Actions. Επιλέξτε Insert > Blank Keyframe.
40. Κάντε δεξί κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Actions. Επιλέξτε Actions.
41. Στο πλαίσιο διαλόγου του Actions, που εμφανίζεται, κάντε κλικ στο εικονίδιο συν (plus) (+) και επιλέξτε Actions > Movie Control > stop.



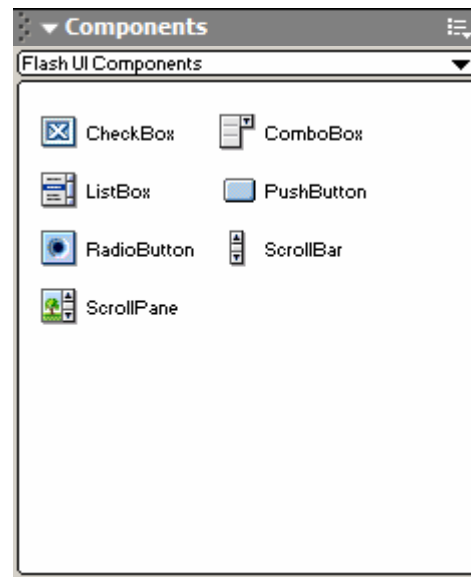
Το παράθυρο Timeline θα εμφανίζεται ως εξής:



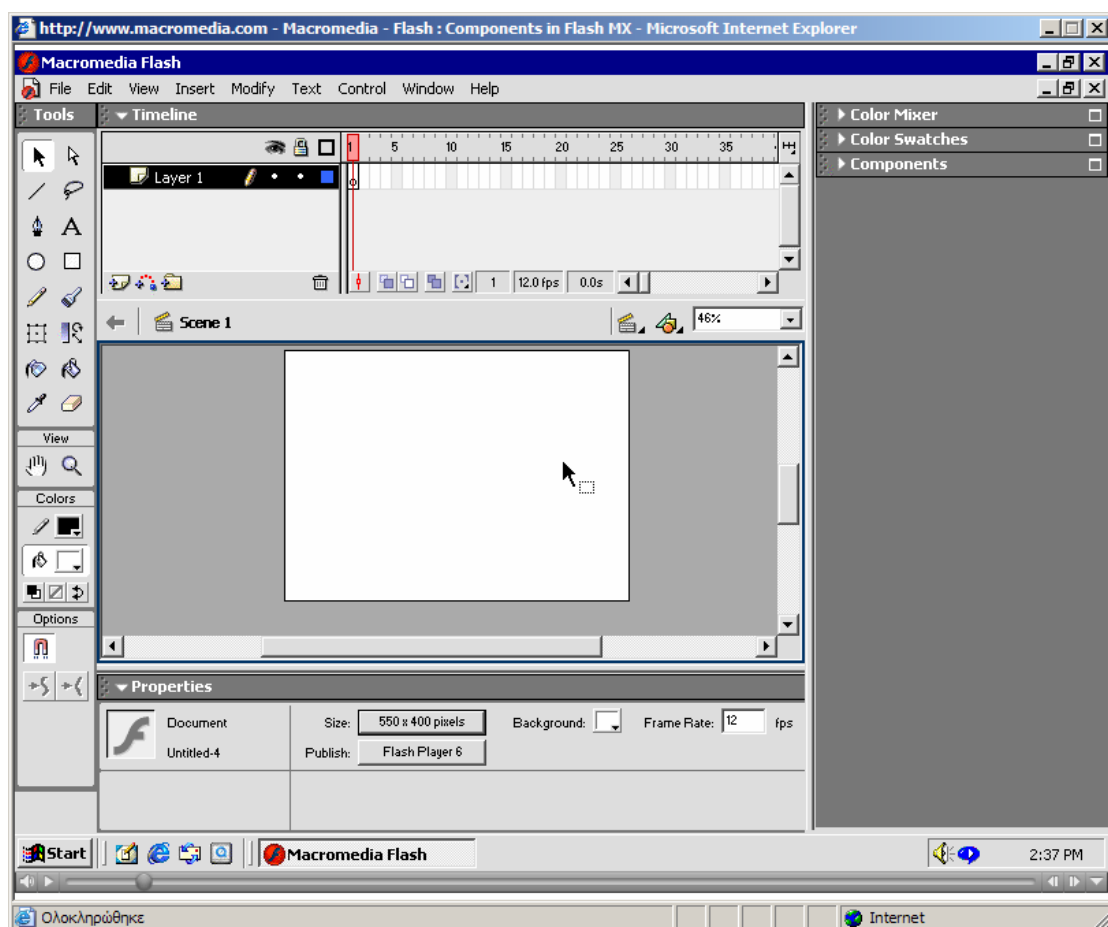
42. Αποθηκεύσετε την εργασία σας.

## 2. Συστατικά (Components)

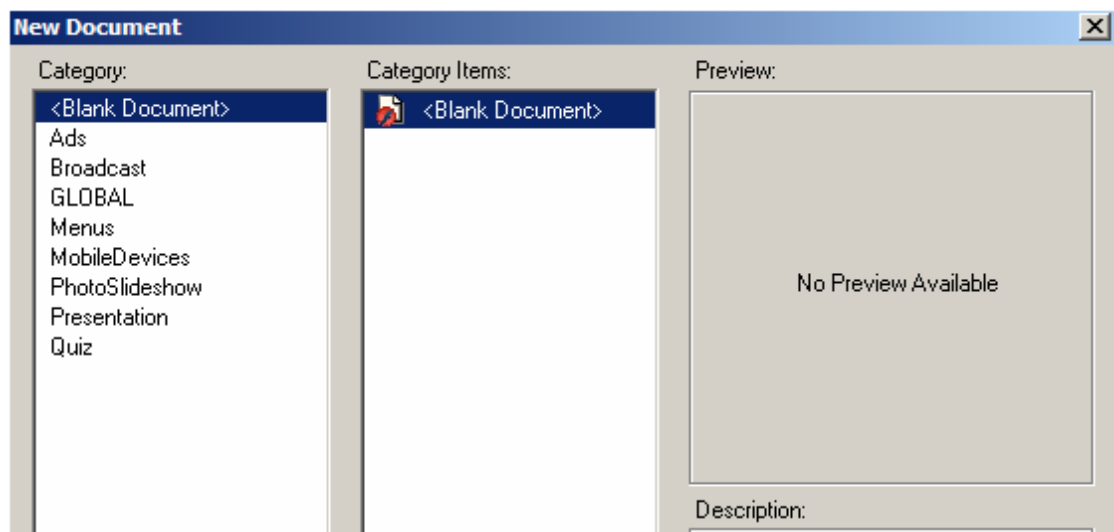
Τα συστατικά είναι προκατασκευασμένα συστατικά περιβάλλοντος αλληλεπίδρασης γραφικών, τα οποία μπορείτε να προσθέσετε στις ταινίες σας Flash. Όταν προσθέσετε συστατικά στις ταινίες σας, μπορείτε να εκμεταλλευτείτε τις ενέργειες που αποτελούν μέρος αυτών των συστατικών και μπορείτε επίσης να ανταλλάξετε πληροφορίες μεταξύ των συστατικών και άλλων συστατικών που προσθέτετε στις ταινίες σας.



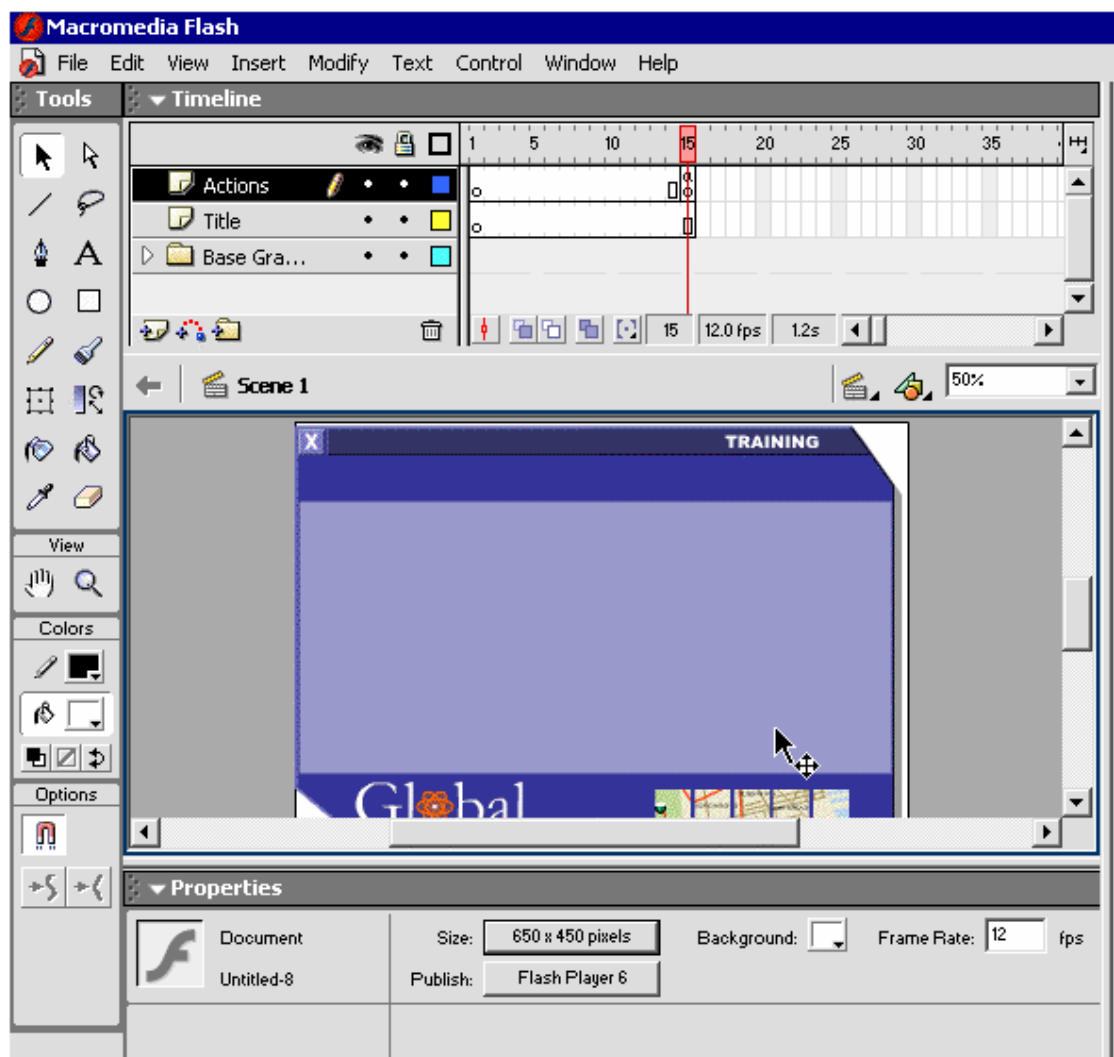
### 1. Ξεκινήστε το Flash MX



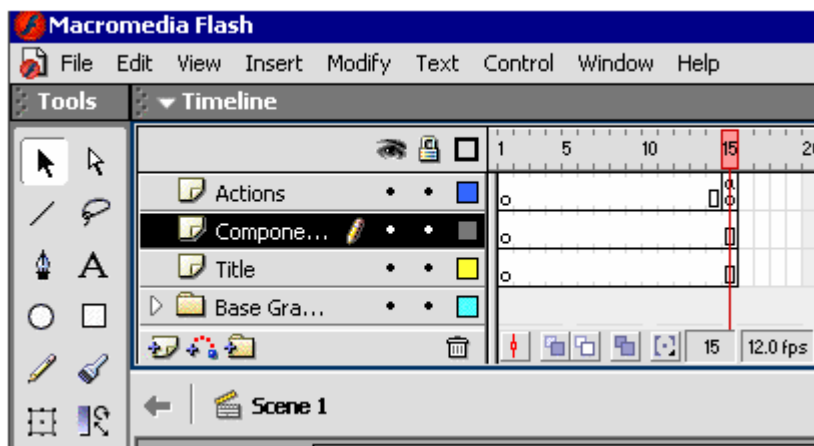
2. Επιλέξτε File > New from Template. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, αναζητήστε και επιλέξτε την template Training.



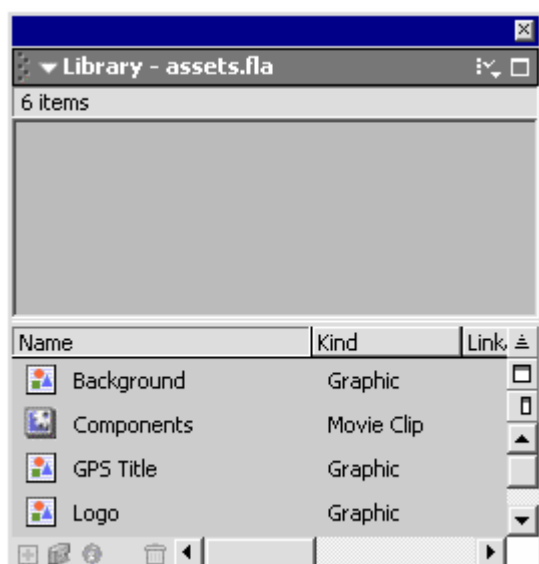
Η επιφάνεια εργασίας είναι η ακόλουθη:



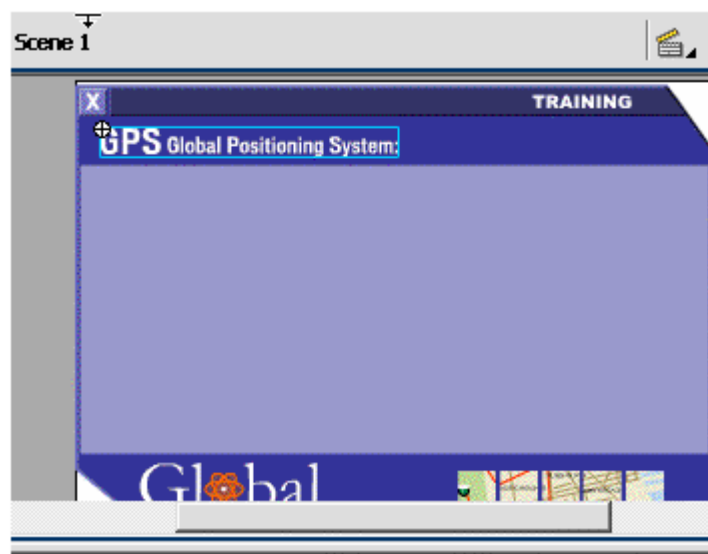
3. Με επιλεγμένο το επίπεδο **Title** εισάγετε ένα νέο επίπεδο. Μετονομάστε το σε **Components**.



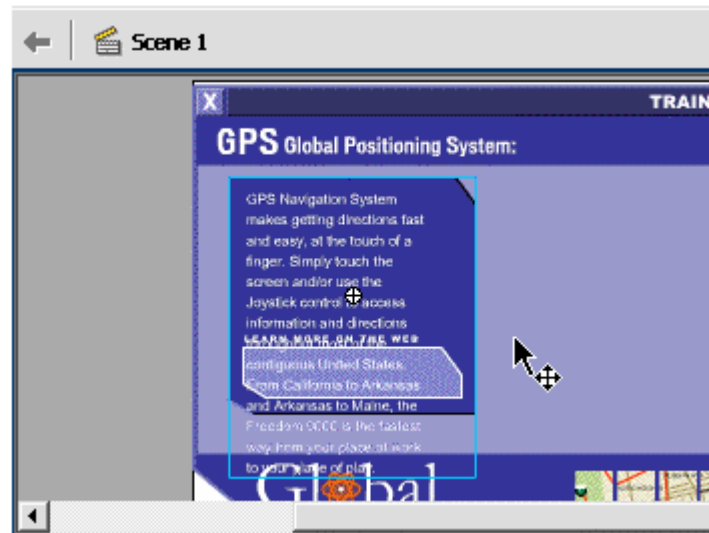
4. Επιλέξτε **File > Open as Library**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, αναζητήστε και επιλέξτε το αρχείο assets.fla.



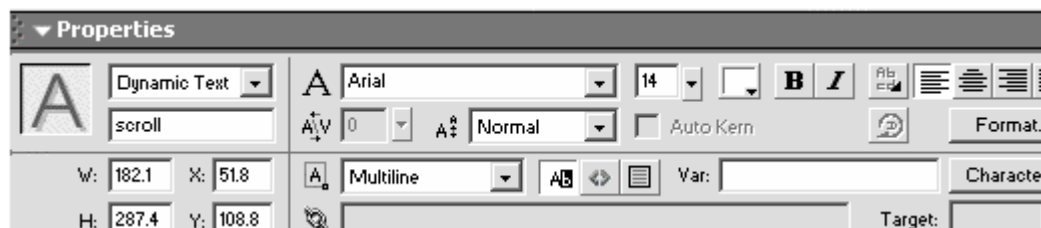
5. Επιλέξτε το επίπεδο Title. Στη βιβλιοθήκη assets.fla, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο GPS Title και σύρετε ένα αντίγραφο του GPS Title στη σκηνή.




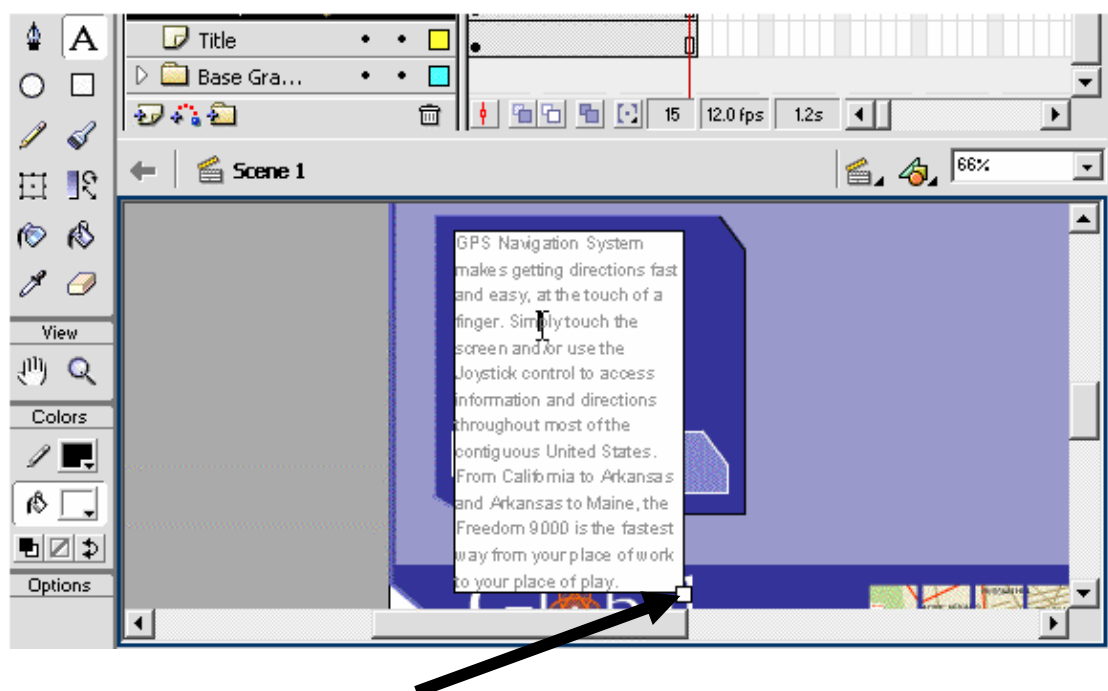
6. Επιλέξτε το επίπεδο Components. Στη βιβλιοθήκη assets.fla, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Components και σύρετε ένα αντίγραφο του Components στη σκηνή.



7. Με επιλεγμένο το επίπεδο **Components**, επιλέξτε **Modify > Break Apart**.  
8. Με επιλεγμένο το επίπεδο **Components**, στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

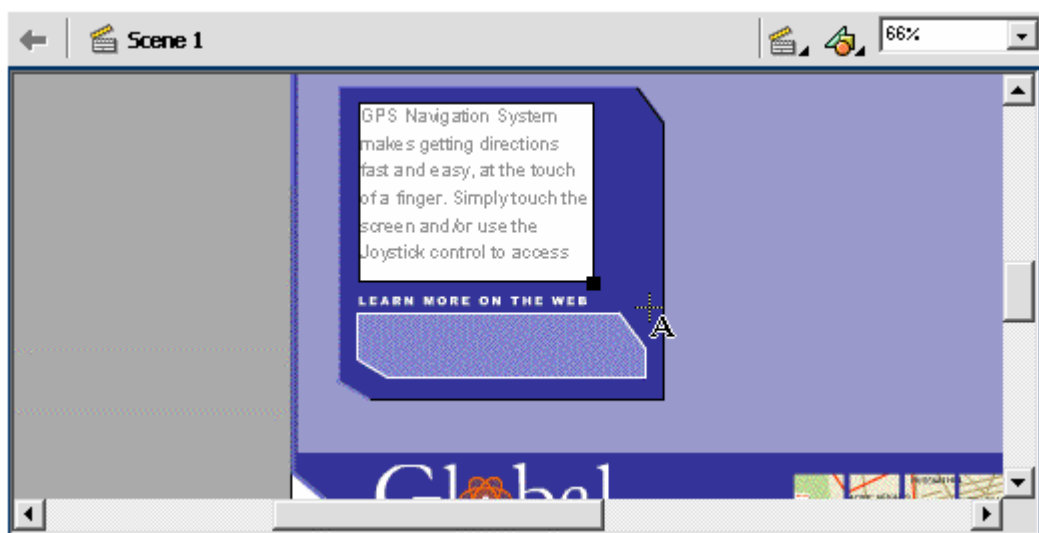
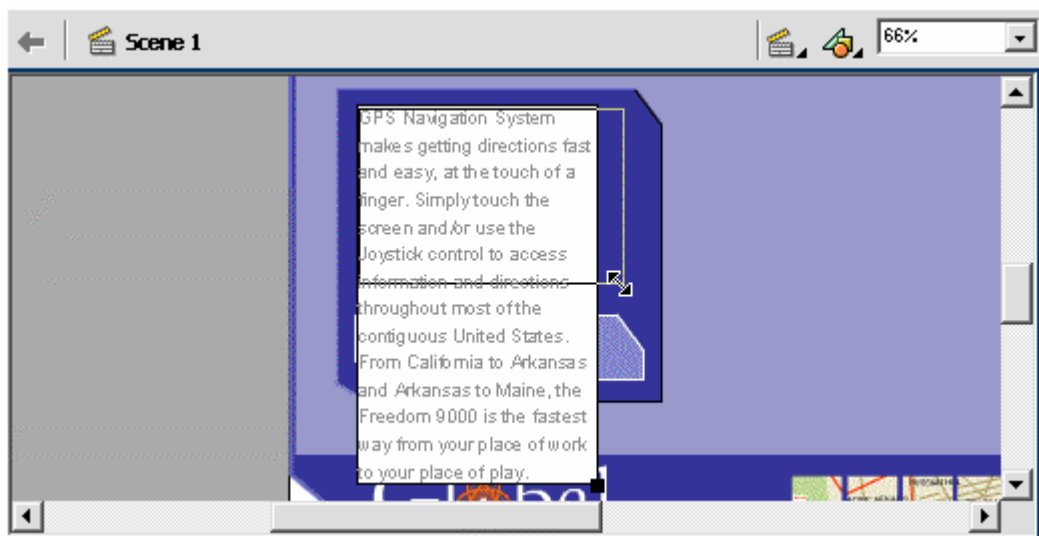


9. Με επιλεγμένο το εργαλείο κειμένου , κάντε κλικ στο νεοεισαχθέν κείμενο. Η επιφάνεια εργασίας είναι η ακόλουθη:

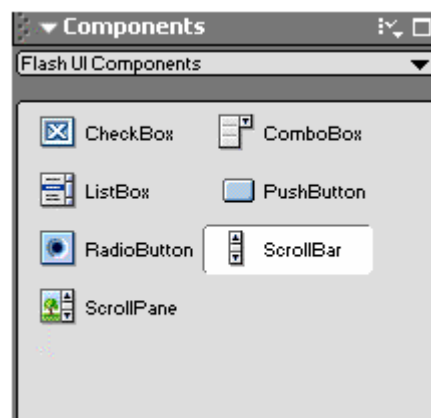


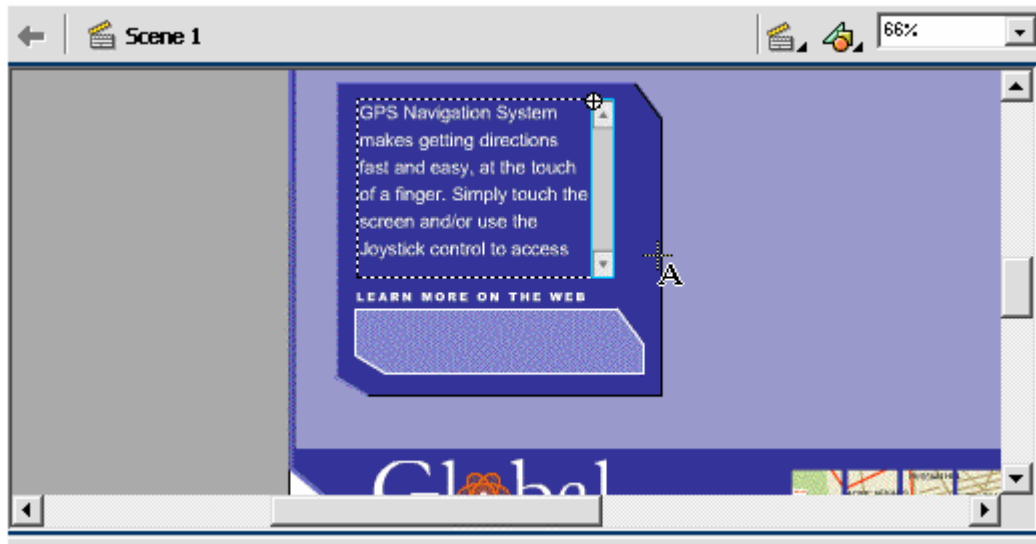


Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Shift, κάντε διπλό κλικ στο άσπρο τετραγωνάκι που εμφανίζεται κάτω δεξιά. Στη συνέχεια, μικρύνετε το χώρο που καταλαμβάνει το κείμενο, σέρνοντας τον δείκτη.

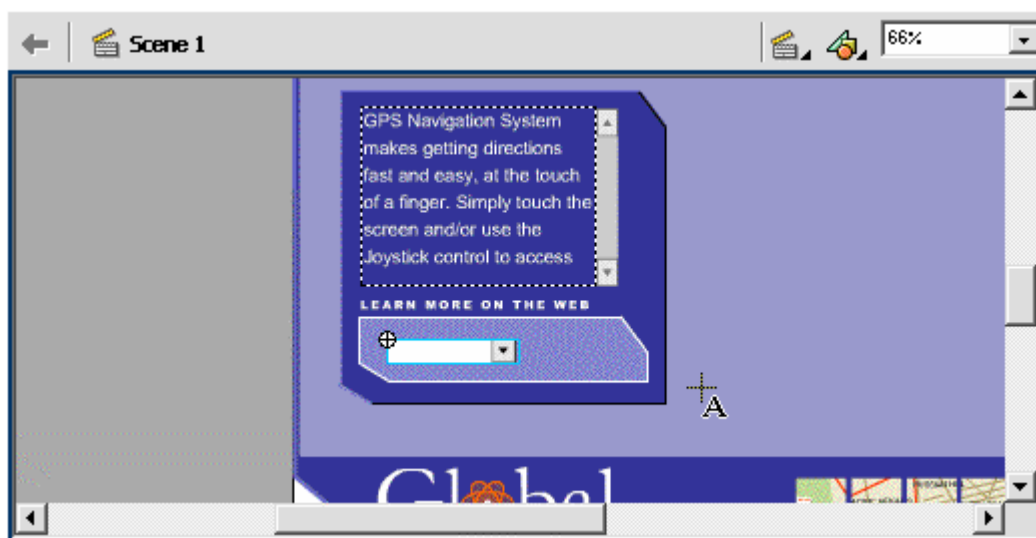


9. Στο παράθυρο Components, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Scrollbar και σύρετε ένα αντίγραφο του ScrollBar στη σκηνή, στην άκρη του κειμένου.

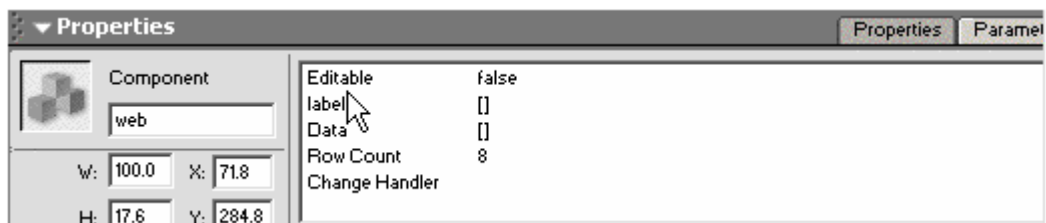




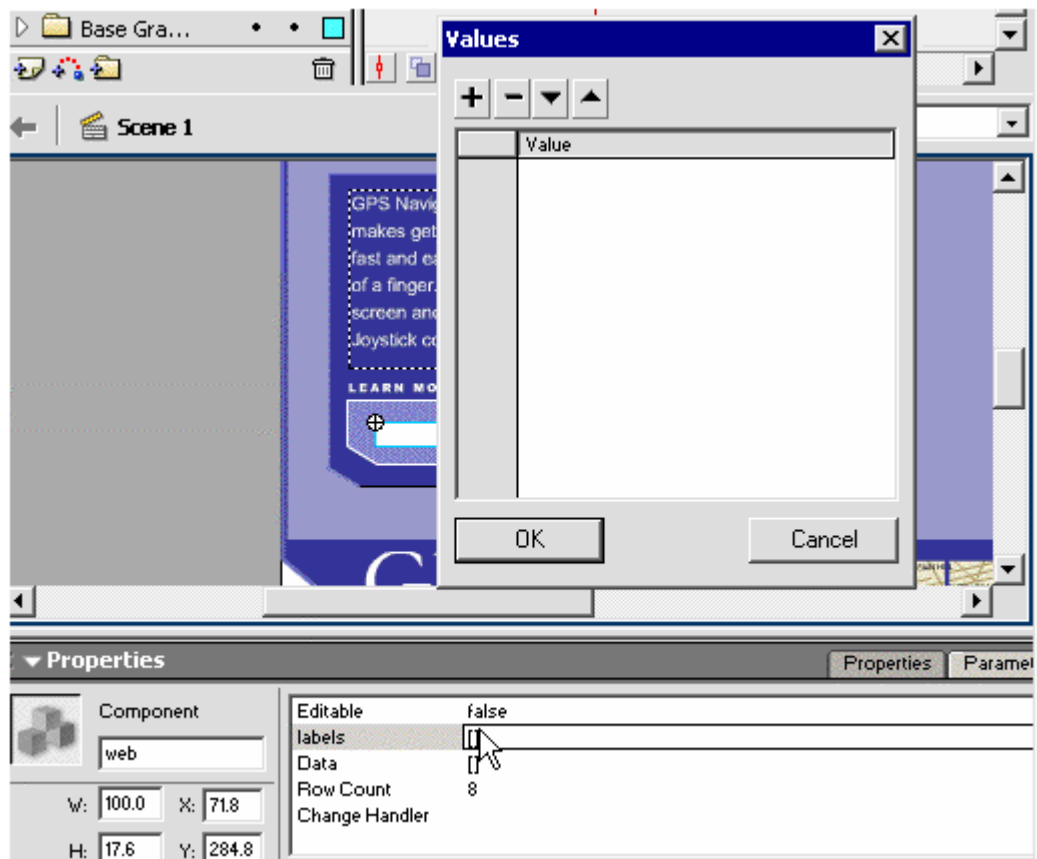
10. Επιλέξτε Control > Test Movie.
11. Στο παράθυρο Components, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο ComboBox και σύρετε ένα αντίγραφο του ComboBox στη σκηνή, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.



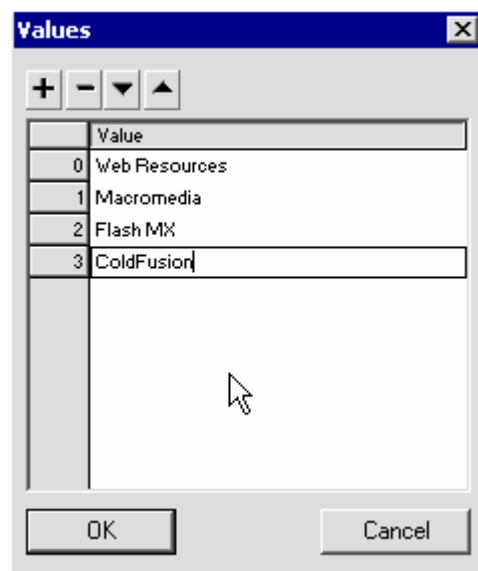
12. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



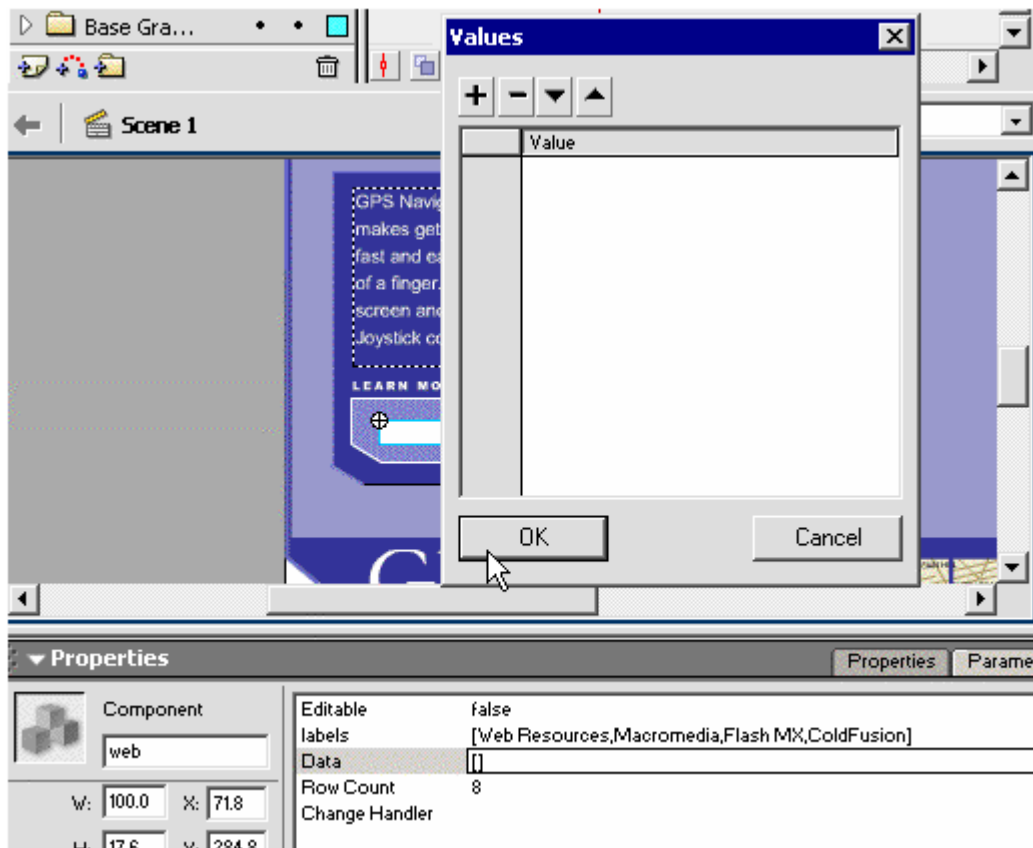
13. Στο παράθυρο Properties, κάντε κλικ στο labels.



14. Εισάγετε τις ακόλουθες τιμές, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα, κάνοντας κάθε φορά κλικ στο +.



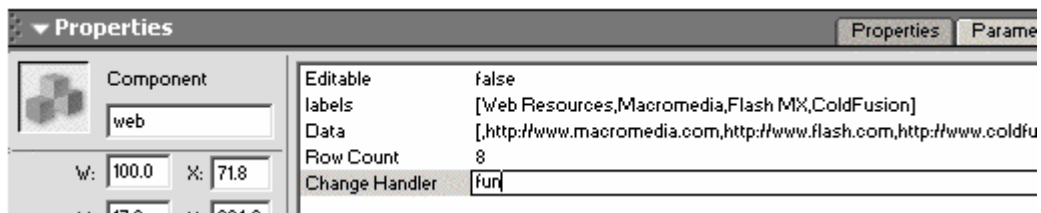
15. Στο παράθυρο Properties, κάντε κλικ στο Data.



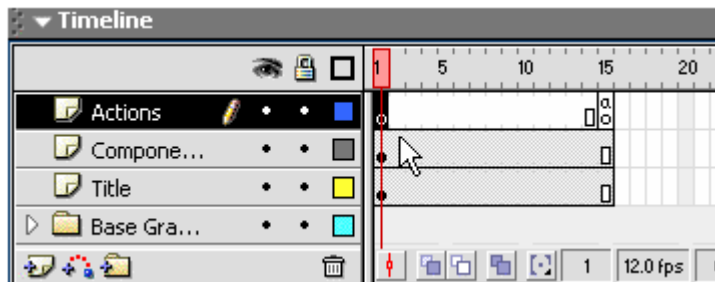
16. Εισάγετε τις ακόλουθες τιμές, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα, κάνοντας κάθε φορά κλικ στο +.



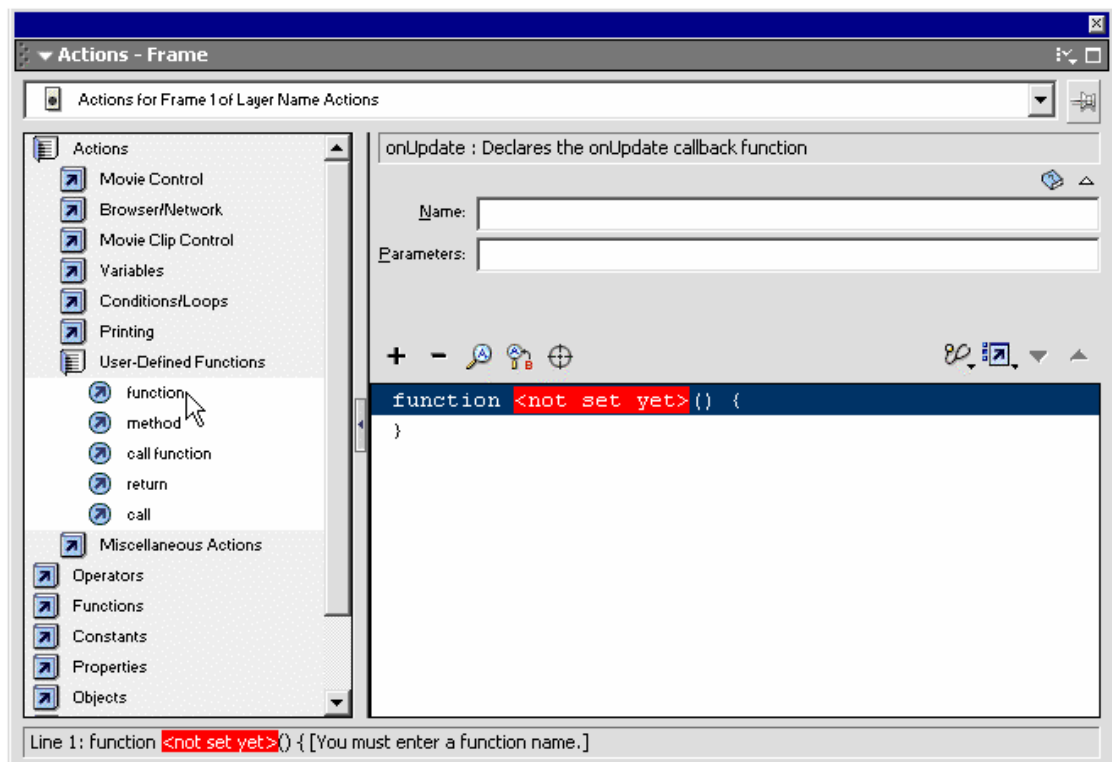
17. Στο παράθυρο Properties, κάντε κλικ στο Change Handler και πληκτρολογήστε fun.

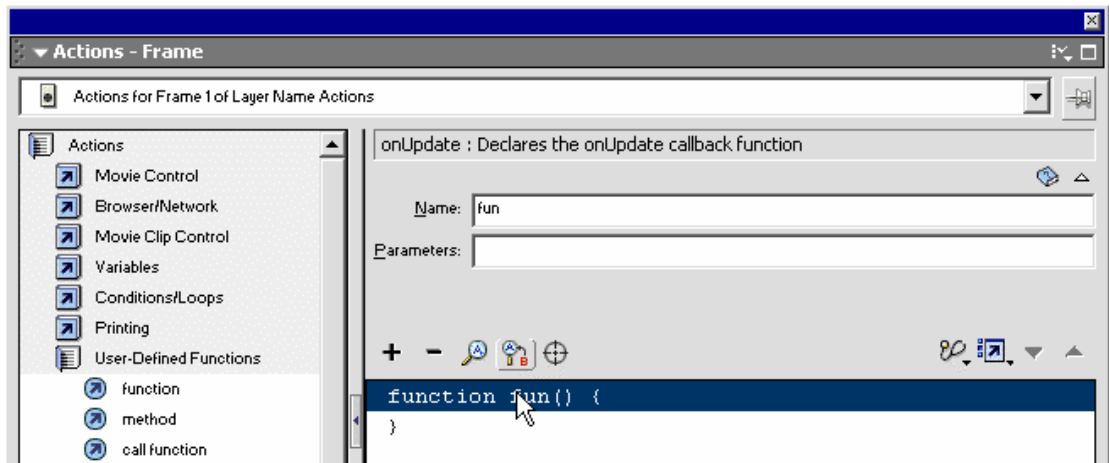


18. Κάντε δεξί κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Actions και επιλέξτε Actions.

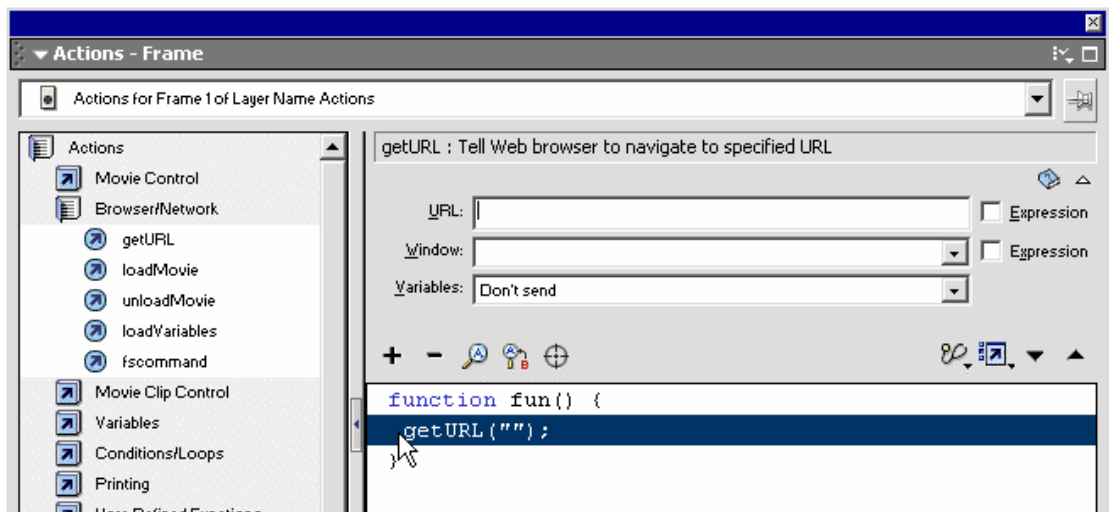


19. Επιλέξτε από τα παράθυρο στα αριστερά Actions > User-Defined Functions > function και σύρετε το στο παράθυρο στα δεξιά. Πληκτρολογήστε fun στο πεδίο Name.

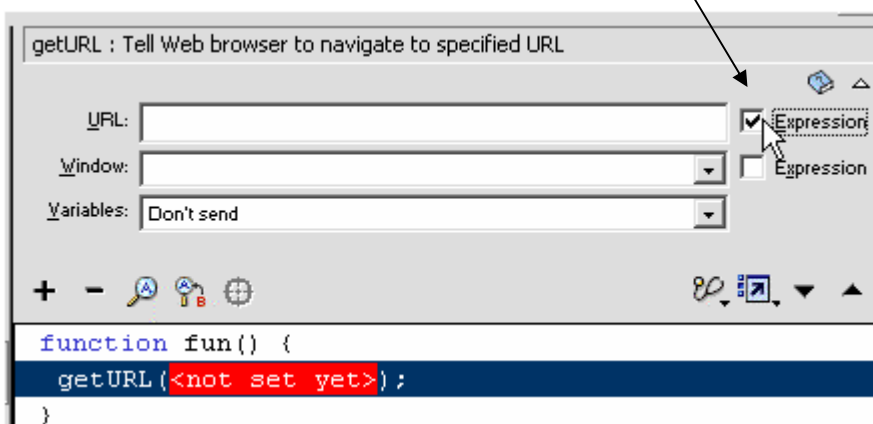




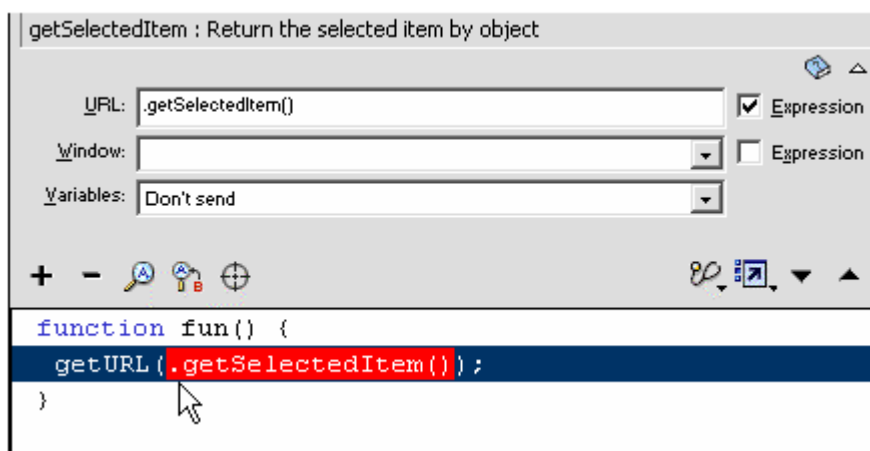
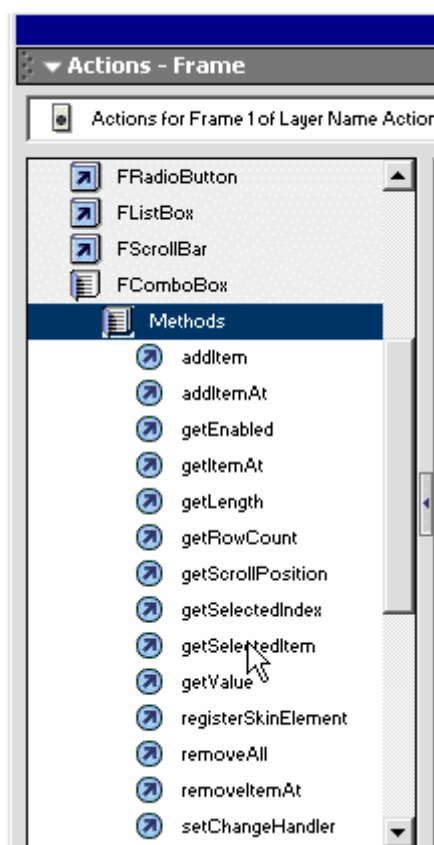
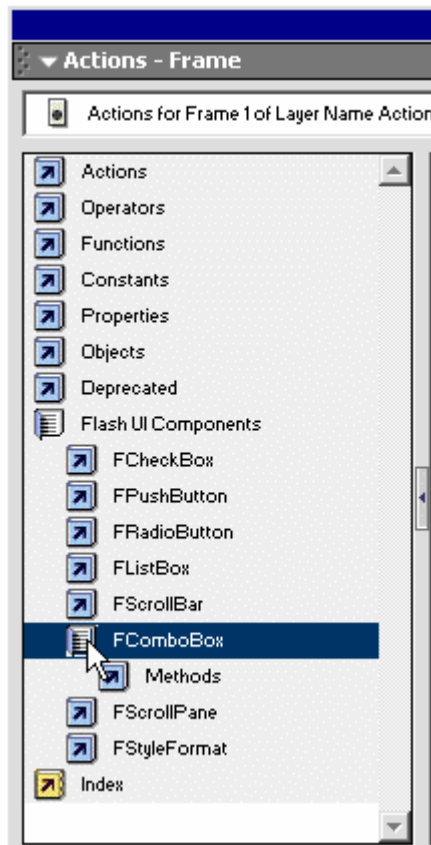
20. Κάντε κλικ στο “function fun()”. Επιλέξτε με διπλό κλικ το Actions > Browser/Network > getURL.



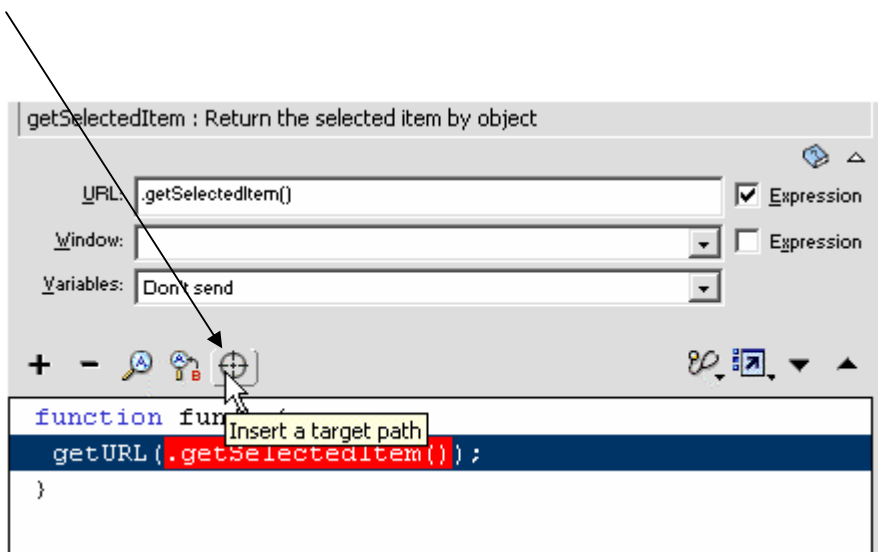
21. Κάντε κλικ στο εικονίδιο, δίπλα στο Expression.



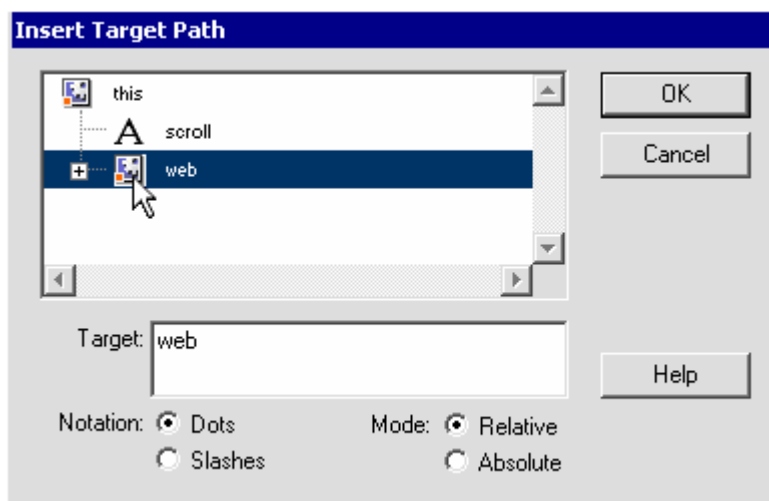
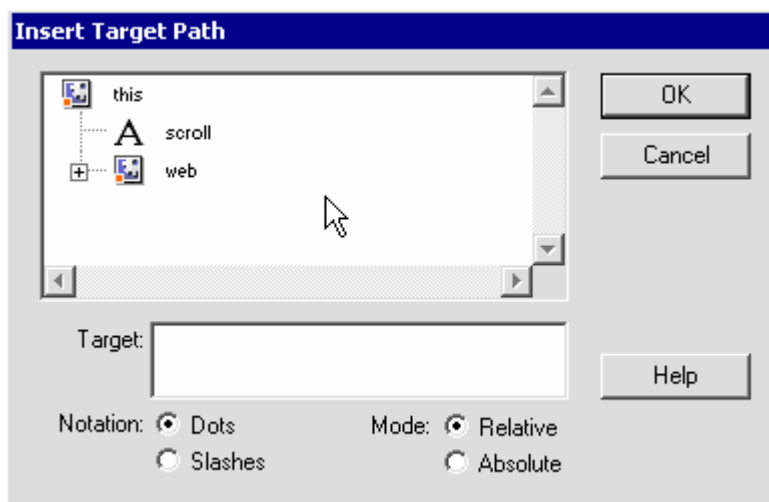
22. Επιλέξτε με διπλό κλικ το Flash UI Components > FComboBox > Methods > getSelectedItem.



23. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Insert a target path.

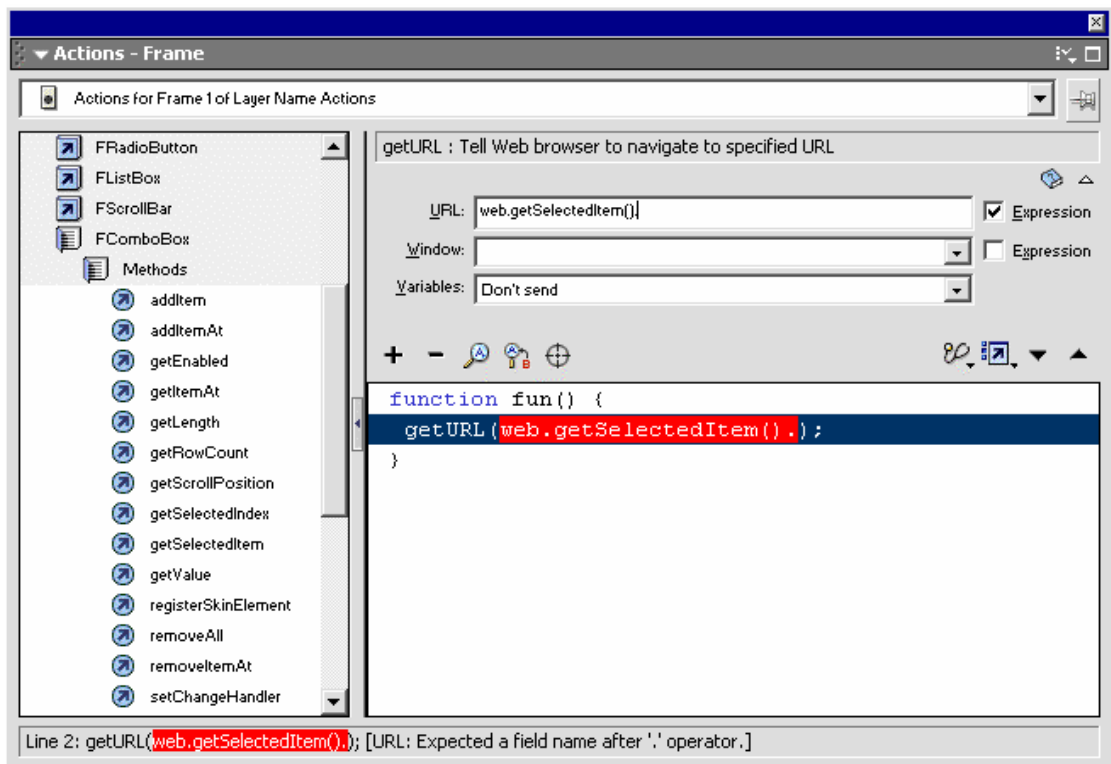


24. Στο πλαίσιο διαλόγου του Insert Target Path που εμφανίζεται, καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:

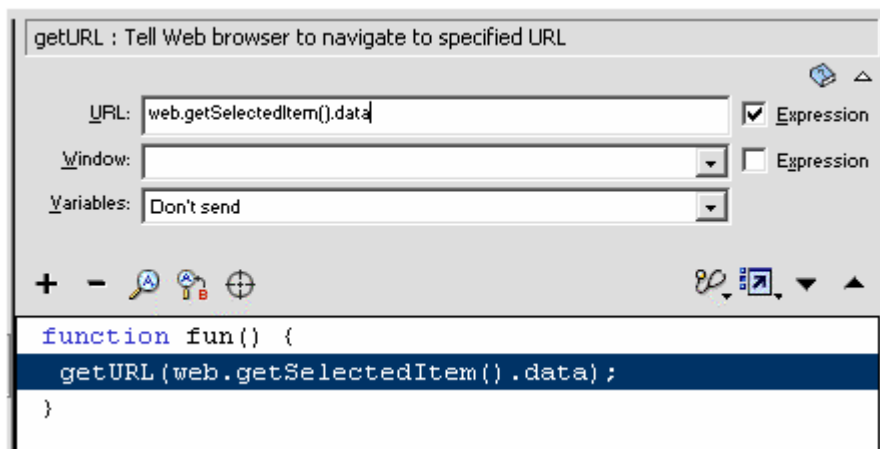


Το παράθυρο Actions – Frame εμφανίζεται ως εξής:

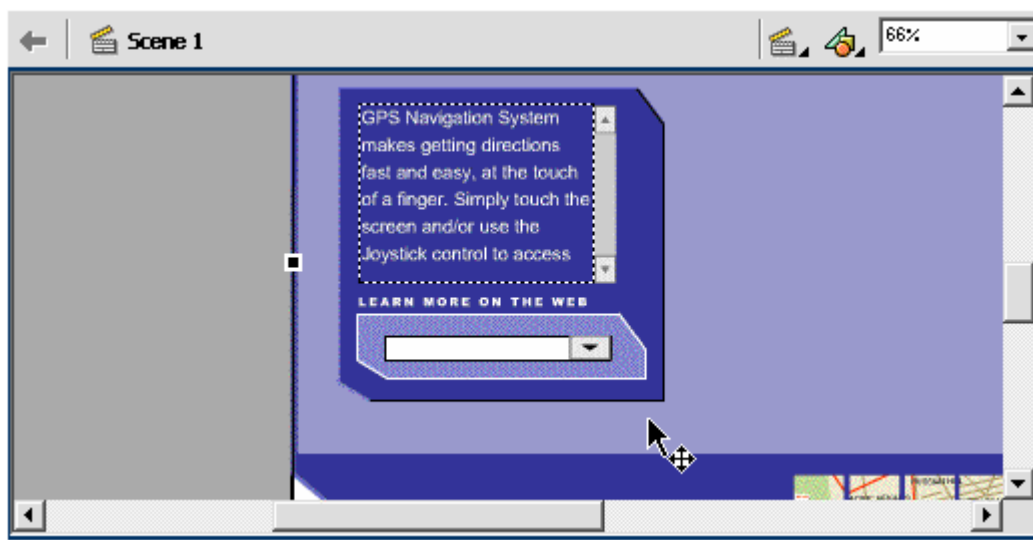
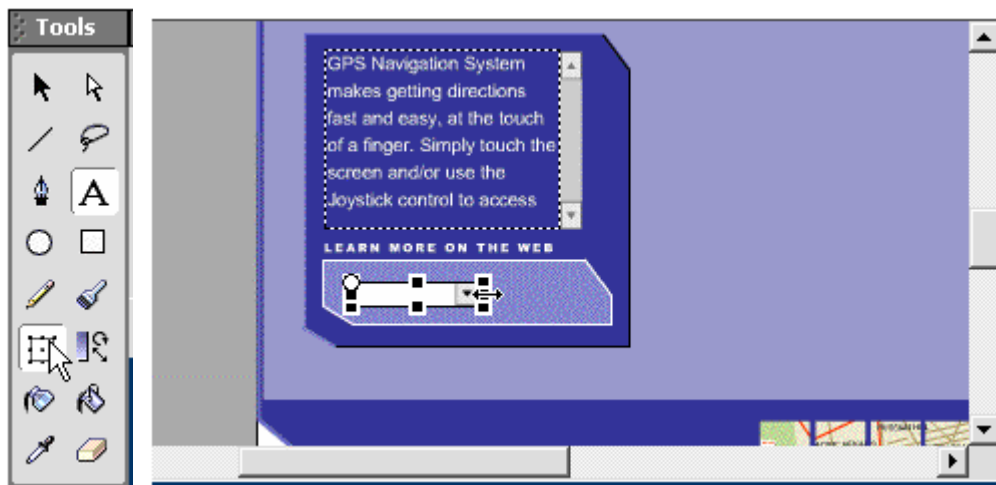




25. Στο παράθυρο Actions – Frame URL στο πεδίο URL, πληκτρολογήστε data.



26. Επιλέξτε το εργαλείο Free Transform Tool και επιμηκύνετε το μέγεθος του ComboBox.

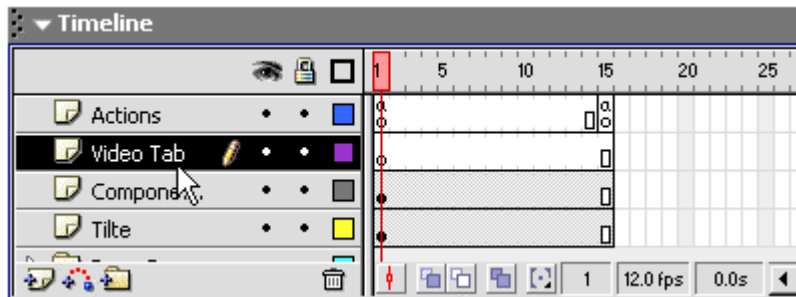


27. Επιλέξτε Control > Test Movie.




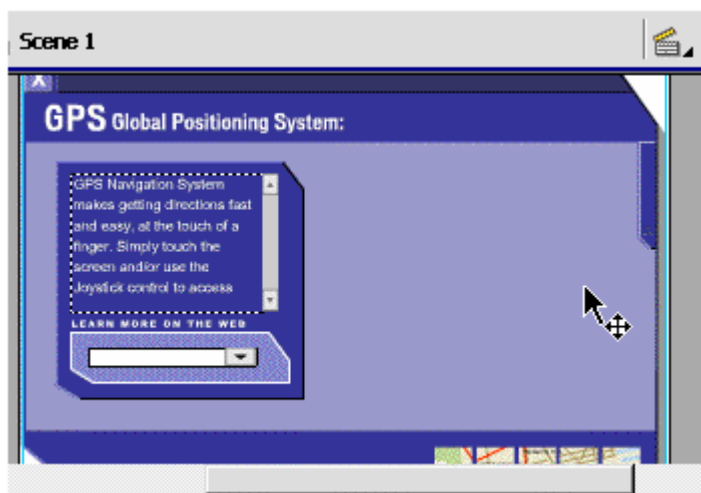
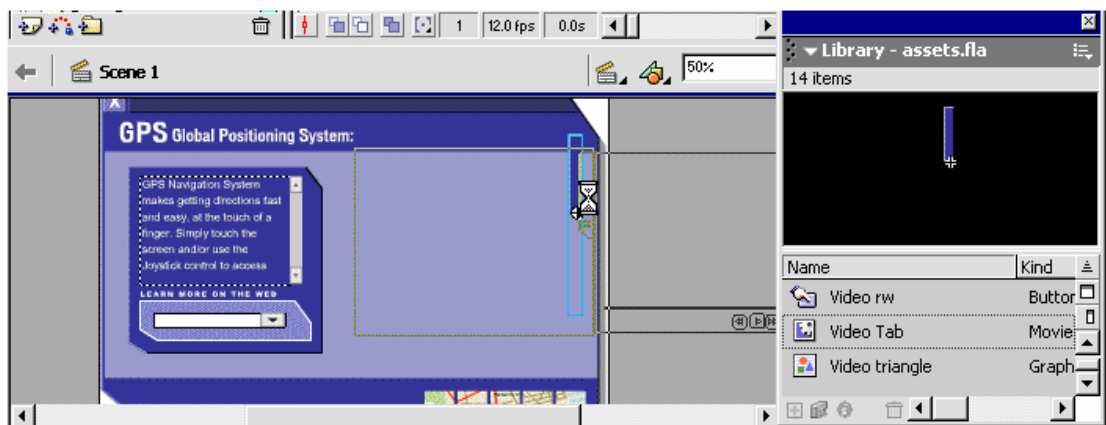
### 3. Ενσωμάτωση βίντεο

1. Κάντε δεξί κλικ στο επίπεδο **Components** και επιλέξτε 'Insert Layer'. Ένα νέο επίπεδο, εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο **Components**.
2. Κάντε διπλό κλικ στο όνομα του νέου αυτού επιπέδου και μετονομάστε το σε **Video Tab**.

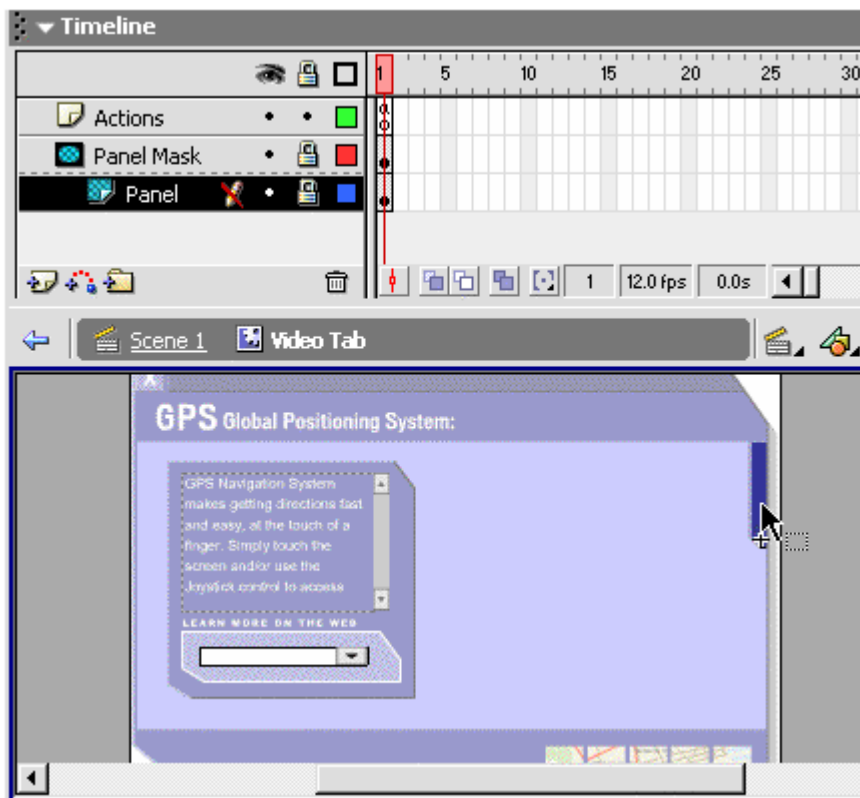


3. Επιλέξτε **File > Open as Library**. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, αναζητήστε και επιλέξτε το αρχείο assets.fla.
4. Επιλέξτε το επίπεδο **Video Tab**. Στη βιβλιοθήκη assets.fla, κάντε κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Video Tab και σύρετε ένα αντίγραφο του

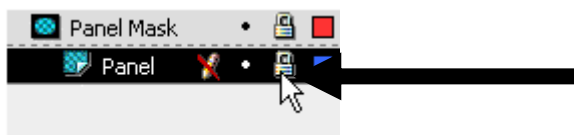
Video Tab στη σκηνή. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να προσαρμόσετε τη θέση του Video Tab.

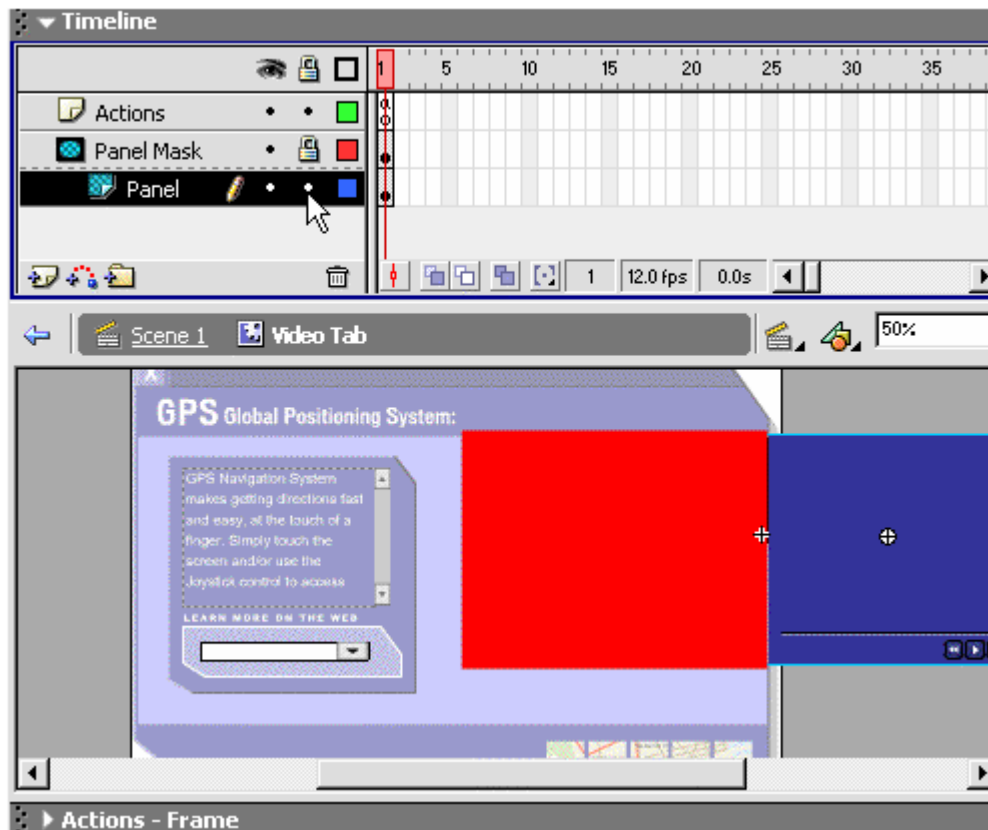



5. Κάντε διπλό κλικ στο εσωτερικό του συμβόλου Video Tab της σκηνής.



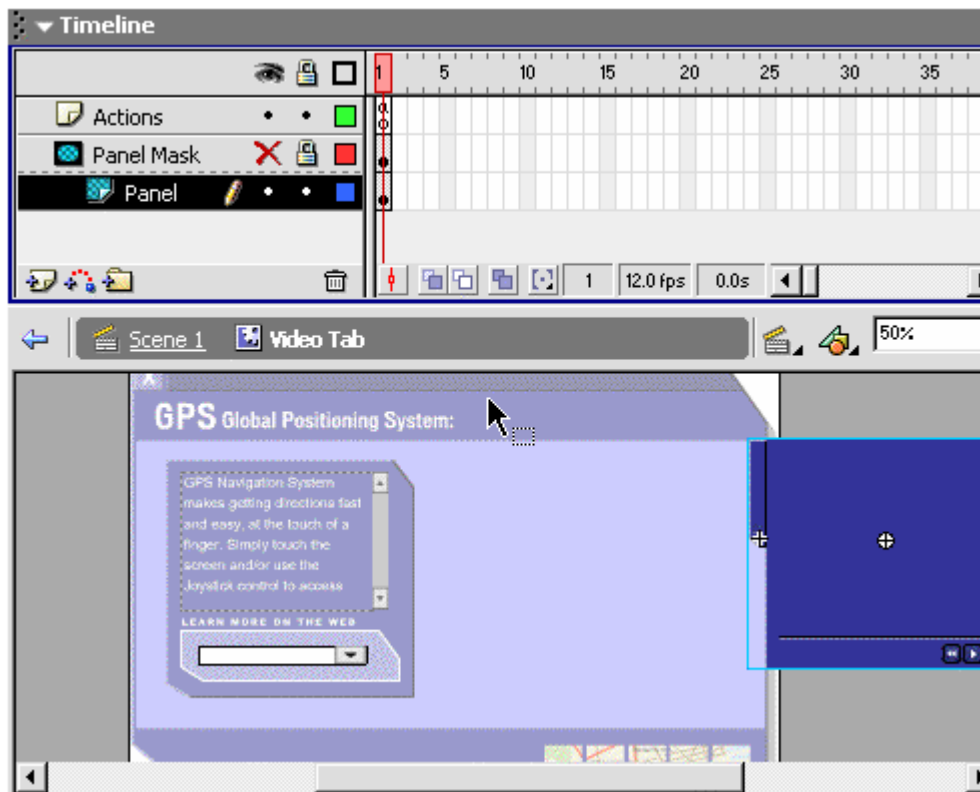
6. Κάντε κλικ στο εικονίδιο  του Panel για να το ξεκλειδώσετε.



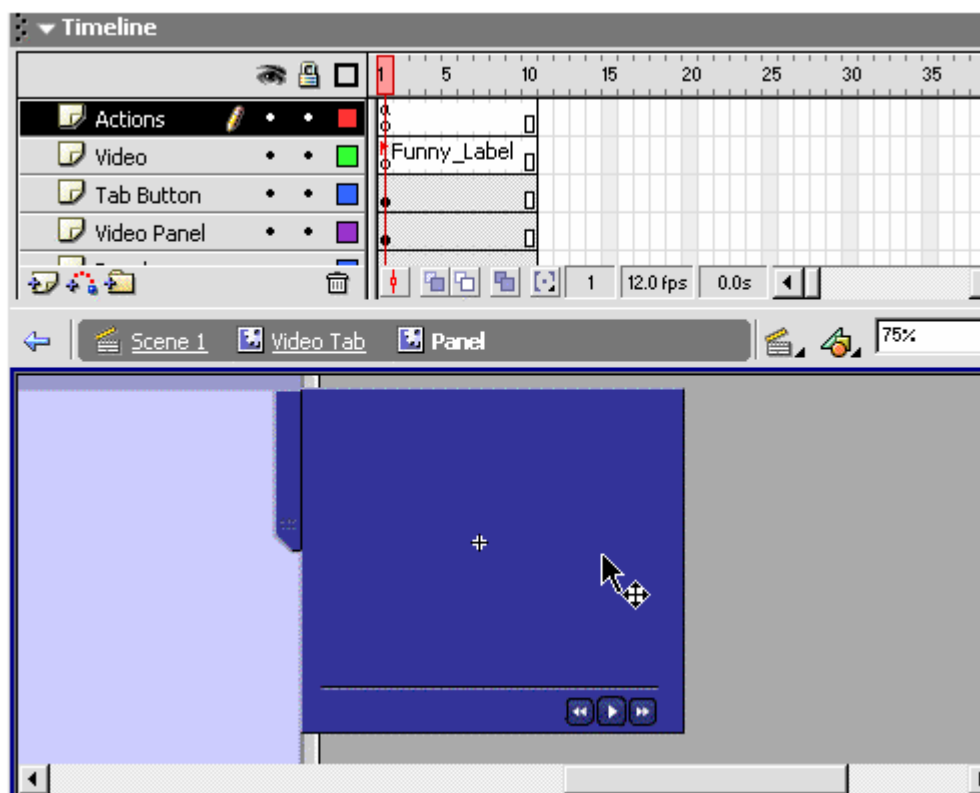


7. Κάντε κλικ στο εικονίδιο  του Panel Mask για να κρύψετε το κόκκινο τετράγωνο.

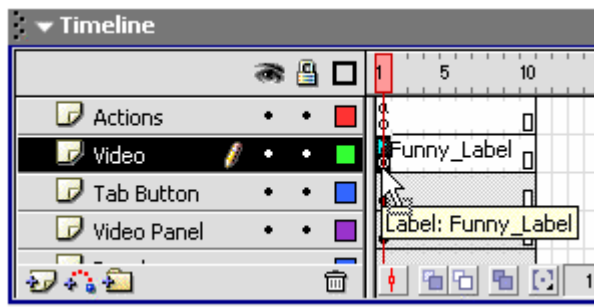




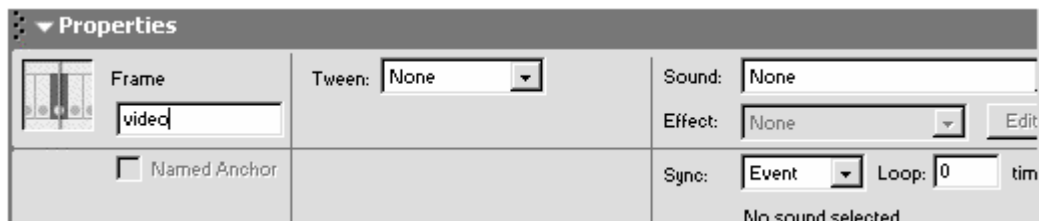
8. Κάντε διπλό κλικ στο εσωτερικό του συμβόλου Video Tab της σκηνής.



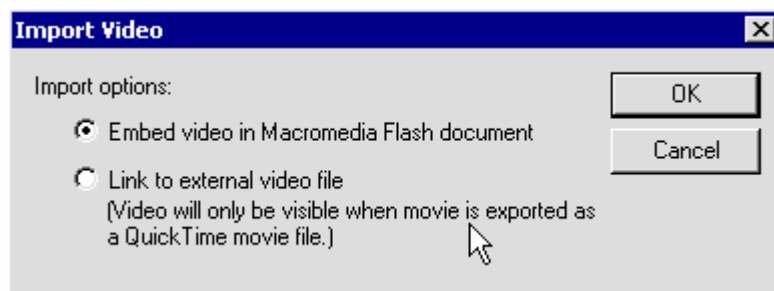
9. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Video.



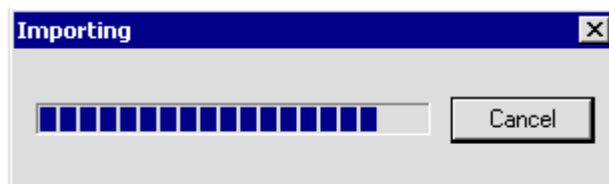
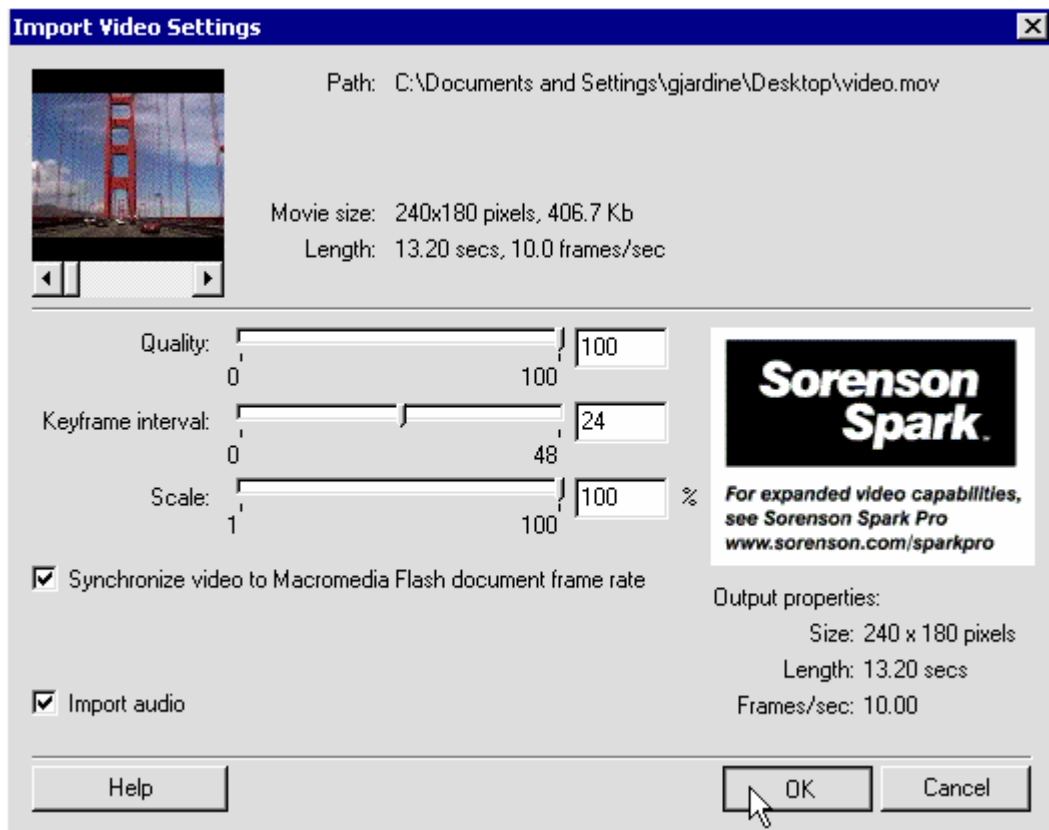
10. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



11. Επιλέξτε File > Import. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, αναζητήστε και επιλέξτε το αρχείο video.mov.
12. Στα πλαίσια διαλόγου των Import Video Import και Video Settings καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:







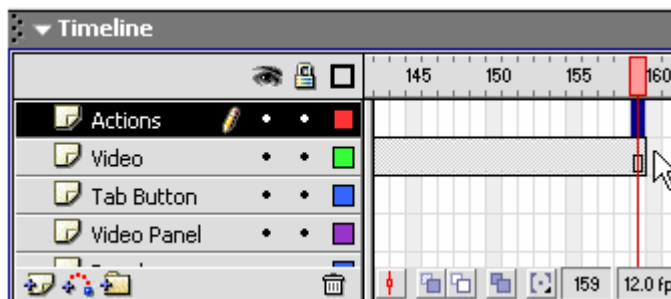
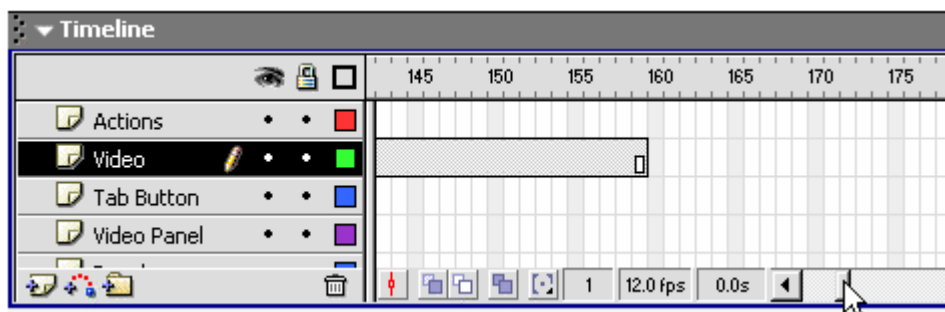
13. Στο πλαίσιο διαλόγου του Macromedia Flash κάντε κλικ στο Yes.



14. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να προσαρμόσετε τη θέση του video.



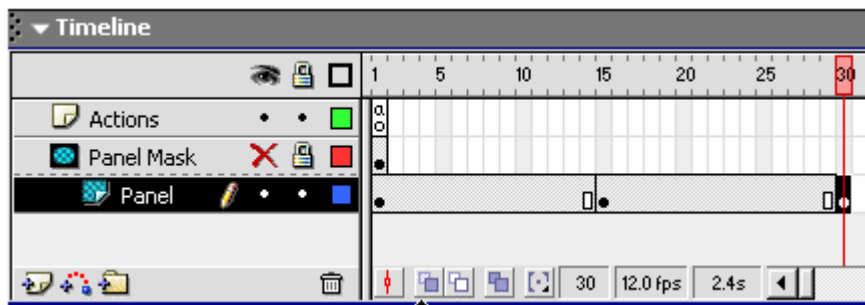
15. Η διάρκεια του επιπέδου Video είναι περίπου 160 frames. Στη συνέχεια θα επιμηκύνουμε τη διάρκεια και των άλλων επιπέδων. Κάντε κλικ στο Frame 158 του επιπέδου Actions και επιλέξτε Insert > Frame.



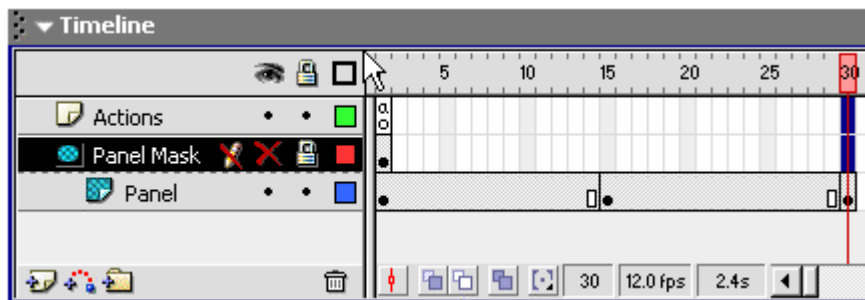
16. Κάντε κλικ στο Frame 158 του επιπέδου Tab Button και επιλέξτε Insert > Frame.  
 17. Κάντε κλικ στο Frame 158 του επιπέδου Video Panel και επιλέξτε Insert > Frame.  
 18. Κάντε κλικ στο Frame 158 του επιπέδου Panel και επιλέξτε Insert > Frame.  
 19. Κάντε κλικ στο Frame 158 του επιπέδου Actions και επιλέξτε Insert > Blank Keyframe.  
 20. Από το παράθυρο Actions, επιλέξτε Actions > Movie Control > stop.  
 21. Κλείστε το παράθυρο Actions.  
 22. Κάντε κλικ στο Video Tab.



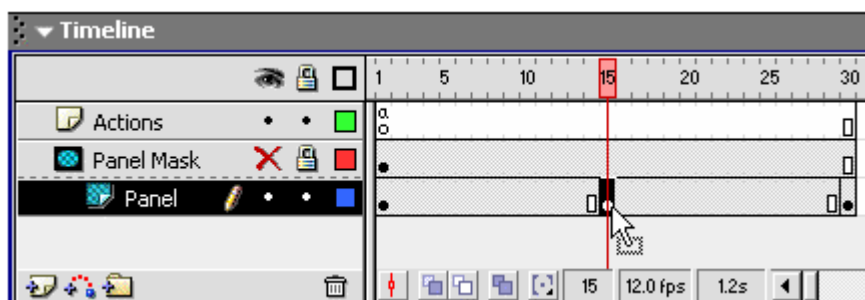
23. Κάντε κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Panel και επιλέξτε Insert > Keyframe.  
 24. Κάντε κλικ στο Frame 30 του επιπέδου Panel και επιλέξτε Insert > Keyframe.



25. Επιλέξτε τα Frame 30 των επιπέδων Actions και Panel Mask και κάντε Insert > Frame.

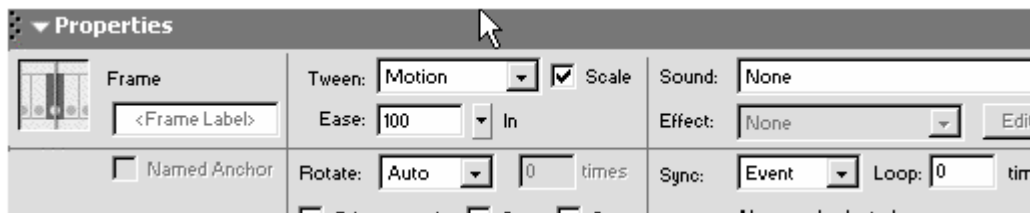


26. Κάντε κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Panel. Έχοντας πατημένο το πλήκτρο Shift σύρετε το βίντεο στο εσωτερικό της σκηνής.

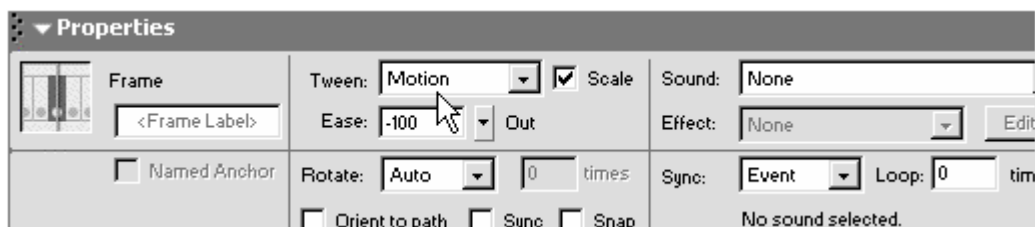




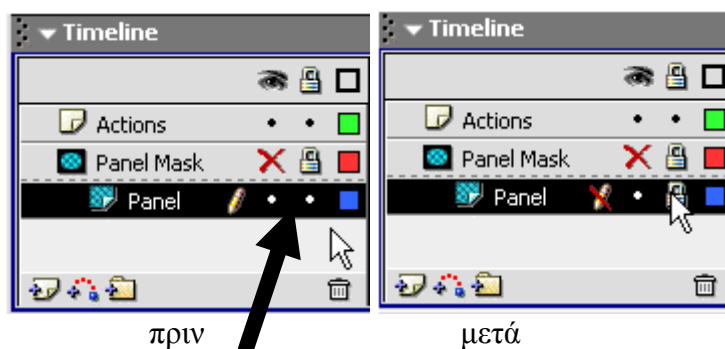
27. Κάντε κλικ στο Frame 1 του επιπέδου Panel. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



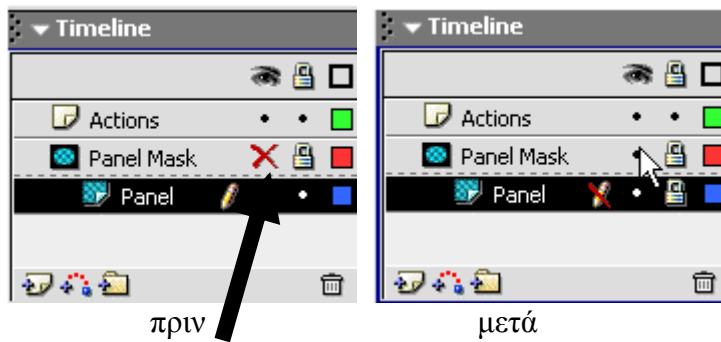
28. Κάντε κλικ στο Frame 15 του επιπέδου Panel. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



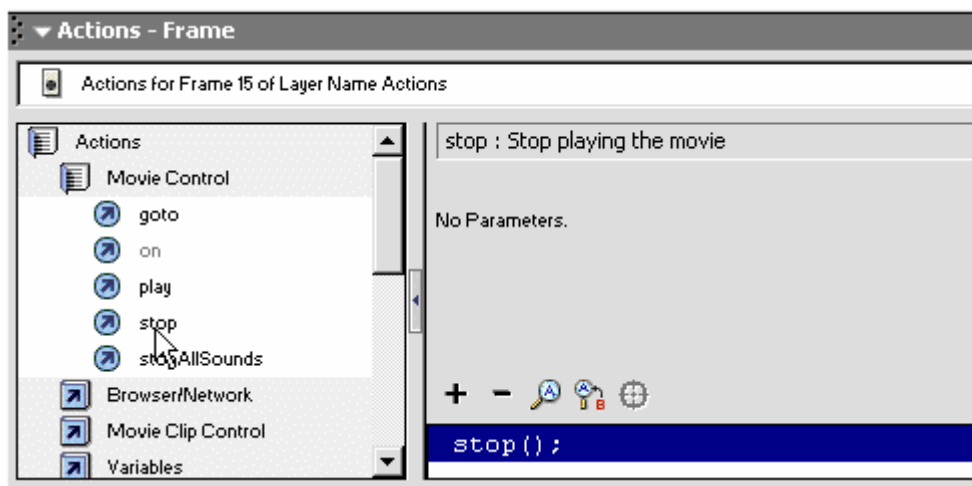
29. Κλειδώστε το επίπεδο Panel κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο σημείο, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα:



30. Εμφανίστε το επίπεδο Panel Mask κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο σημείο, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα:



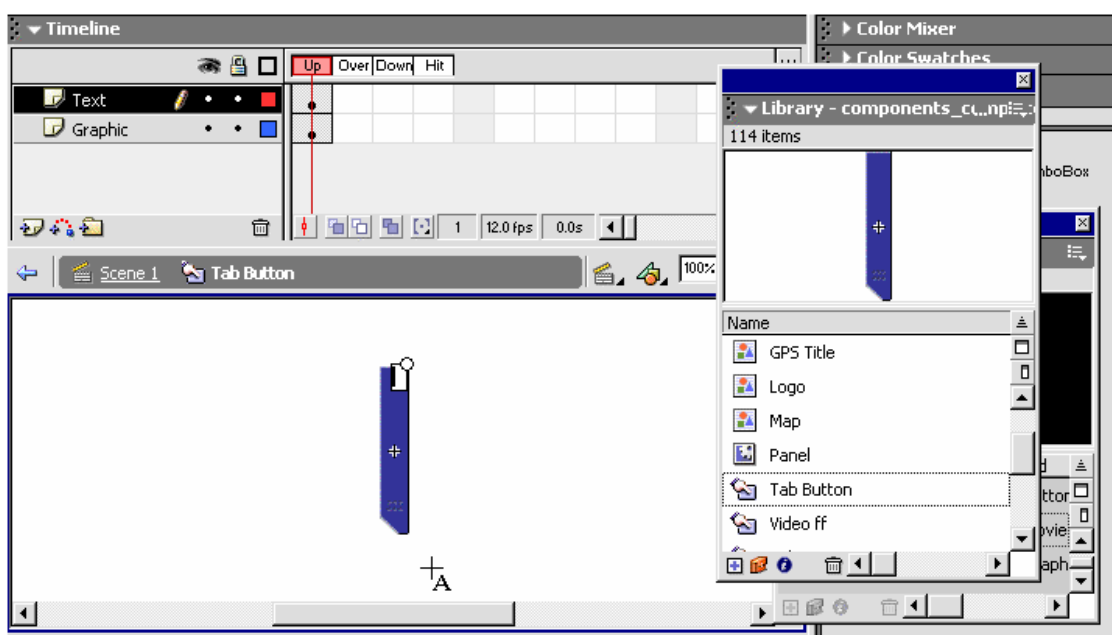
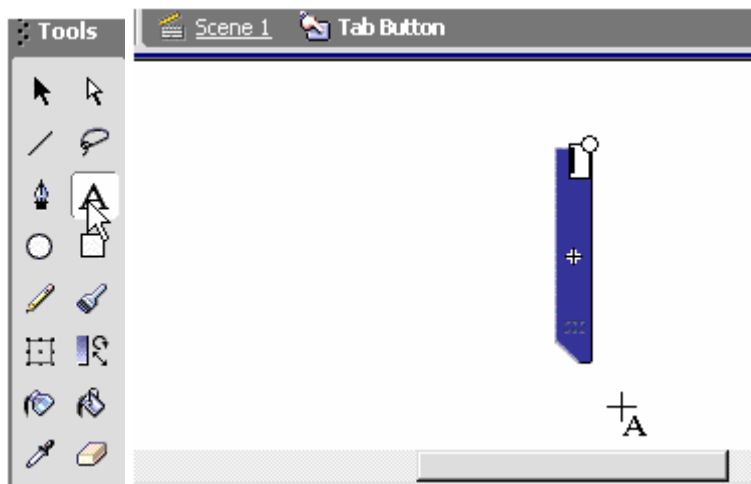
31. Επιλέξτε το Frame 15 του επιπέδου Actions και κάντε Insert > keyframe.
32. Κάντε δεξί κλικ στο Frame 15 και επιλέξτε Actions.
33. Επιλέξτε με διπλό κλικ το Actions > Movie Control > stop.



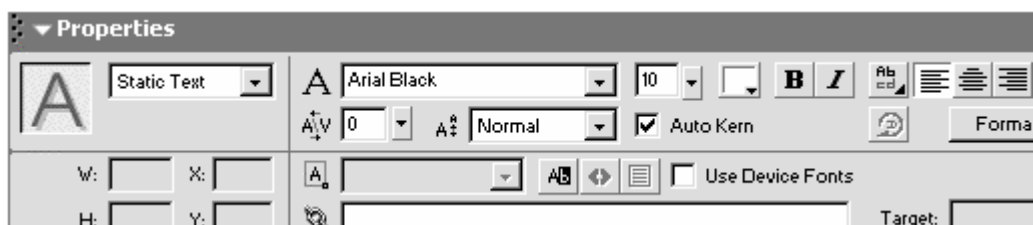
34. Κλείστε το παράθυρο Actions. Κάντε κλικ στο Scene1.



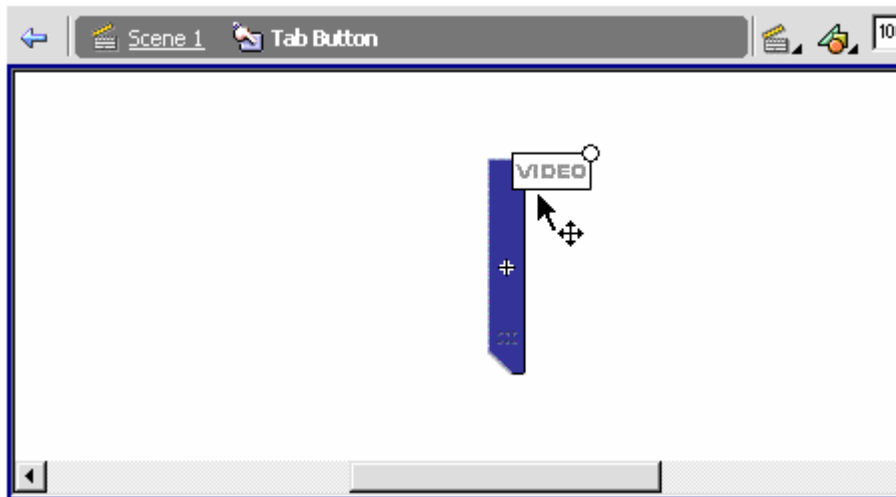
35. Επιλέξτε Window > Library.
36. Στη δικιά σας βιβλιοθήκη, κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο που είναι δίπλα στο σύμβολο Tab Button.



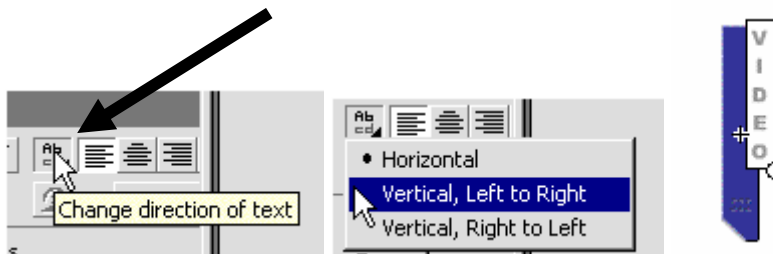
37. Επιλέξτε το εργαλείο κειμένου **A**. Στο παράθυρο Properties καθορίστε τις ακόλουθες ρυθμίσεις:



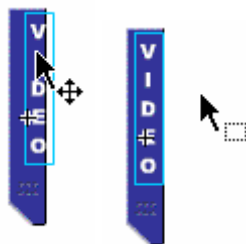
38. Κάντε κλικ στην σκηνή και πληκτρολογήστε τη λέξη VIDEO.



39. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Change direction of text, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα και επιλέξτε Vertical, Left to Right για να αλλάξετε τη διάταξη του κειμένου.



40. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογής  για να προσαρμόσετε τη θέση του κειμένου.



41. Κάντε κλικ στο Scene1.



42. Επιλέξτε Control > Test Movie.







