

# Περιεχόμενα

Ευχαριστίες .....	xxi
Εισαγωγή .....	xxiii
<b>1 Γνωριμία με το Flash.....</b>	<b>1</b>
Τι Μπορείτε να Κάνετε με το Flash; .....	2
Δημιουργία Web Εικόνων .....	2
Κίνηση στην Web Τοποθεσία σας.....	5
Δημιουργία Διαλογικών Ταινιών .....	6
Κουμπιά .....	7
Μετασχηματισμός Σχημάτων.....	8
Εμφάνιση Κυλιόμενου Κειμένου .....	9
Εξοικείωση με τα Βασικά Στοιχεία του Flash .....	10
Το Σκηνικό του Flash .....	11
Το Διάγραμμα Ροής .....	13
Επίπεδα .....	15
Η Εργαλειοθήκη .....	17
Τα Πάνελ .....	21
Εργασία 1: Δημιουργία μιας Απλής Κίνησης .....	22
Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	24

<b>2</b>	<b>Η Εργαλειοθήκη του Flash .....</b>	<b>25</b>
	Εξοικείωση με την Εργαλειοθήκη .....	26
	Επιλέγοντας Εργαλεία .....	27
	Ορισμός των Επιλογών των Εργαλείων .....	28
	Χρήση των Εργαλείων .....	30
	Σχεδίαση με το Εργαλείο Line .....	30
	Σχεδίαση με το Εργαλείο Rectangle .....	32
	Σχεδίαση με το Εργαλείο Oval .....	34
	Προσθήκη Κειμένου με το Εργαλείο Text .....	36
	Σχεδίαση με το Εργαλείο Pencil .....	38
	Σχεδίαση με το Εργαλείο Brush .....	39
	Σχεδίαση με το Εργαλείο Pen .....	41
	Προσθήκη Γεμισμάτων .....	42
	Χρήση του Εργαλείου Eraser .....	44
	Επιλογή με το Εργαλείο Arrow .....	45
	Επιλογή με το Εργαλείο Lasso .....	47
	Εργασία 2: Σχεδίαση ενός Φορτηγού και Προσθήκη Κειμένου ....	48
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	53
<b>3</b>	<b>Εκμάθηση των Πάνελ του Flash .....</b>	<b>55</b>
	Γνωριμία με τα Πάνελ .....	56
	Τι Είναι τα Πάνελ; .....	56
	Εντοπισμός του Σωστού Πάνελ .....	58
	Χρησιμοποιώντας τα Πάνελ .....	70
	Προσαρμογή των Πάνελ .....	72
	Εργασία 3: Ορισμός Ιδιοτήτων με το Πάνελ Properties .....	74
<b>4</b>	<b>Χρήση του Διαγράμματος Ροής και των Επιπέδων .....</b>	<b>77</b>
	Πώς Δουλεύει το Διάγραμμα Ροής .....	78
	Τι Είναι τα Καρέ .....	79
	Γνωριμία με τα Επίπεδα .....	89
	Ο Σκοπός των Επιπέδων .....	90
	Προσθήκη Επιπέδων .....	91
	Προσθήκη Αντικειμένων σε Επίπεδα .....	93
	Εργασία 4: Προσθήκη Μερικών Επιπέδων και Καρέ στο Διάγραμμα Ροής .....	99
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	102

<b>5</b>	<b>Σχεδίαση Αντικειμένων .....</b>	<b>103</b>
	Σχεδίαση Γραμμών και Γεμισμάτων .....	104
	Επιλογή Διαφορετικών Γραμμών .....	104
	Επιλογή Διαφορικών Γεμισμάτων .....	106
	Προσθήκη Περίπλοκων Καμπυλών .....	107
	Χρήση Χρωμάτων .....	110
	Επιλογή Χρωμάτων .....	111
	Προσθήκη Διαβαθμίσεων .....	113
	Δημιουργία Δικών σας Διαβαθμίσεων .....	114
	Παραμόρφωση και Λύγισμα των Διαβαθμίσεων .....	115
	Έλεγχος των Ρυθμίσεων Alpha .....	117
	Περιστροφή, Παραμόρφωση και Κλιμάκωση .....	119
	Περιστροφή Αντικειμένων .....	119
	Παραμόρφωση Αντικειμένων .....	120
	Κλιμάκωση Αντικειμένων.....	121
	Περιστροφή και Κλιμάκωση Χρησιμοποιώντας το Παράθυρο Διαλόγου Scale and Rotate .....	122
	Περιστροφή, Παραμόρφωση και Κλιμάκωση Χρησιμοποιώντας το Πάνελ Transform .....	123
	Ομαδοποίηση Αντικειμένων .....	124
	Τα Ομαδοποιημένα Αντικείμενα .....	124
	Τα Μη Ομαδοποιημένα Αντικείμενα .....	125
	Απλά Παραδείγματα Ομαδοποίησης .....	126
	Κατάργηση Ομαδοποίησης.....	128
	Εργασία 5: Σχεδίαση ενός Κουμπιού με ένα Γέμισμα Διαβάθμισης .....	129
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	131
<b>6</b>	<b>Creating Animations .....</b>	<b>133</b>
	Δημιουργία Κίνησης.....	134
	Ο Ρυθμός των Καρέ .....	134
	Πώς Απλοποιεί το Flash την Κίνηση; .....	135
	Το Διάγραμμα Ροής και τα Ενδιάμεσα Καρέ.....	137
	Σχετικά με τα Είδη των Ενδιάμεσων Καρέ.....	138
	Ενδιάμεσα Καρέ Κίνησης .....	138
	Δημιουργία Ενδιάμεσων Καρέ Σχημάτων .....	140
	Επιλογή των Σωστών Ενδιάμεσων Καρέ .....	141

Δημιουργία Ενδιάμεσων Καρέ Κίνησης .....	142
Σχεδίαση ενός αντικειμένου για Ενδιάμεσα Καρέ Κίνησης .....	142
Προετοιμασία του Αντικειμένου για Ενδιάμεσα Καρέ Κίνησης .....	142
Προετοιμασία του Διαγράμματος Ροής για Δημιουργία Ενδιάμεσων Καρέ .....	143
Εφαρμογή των Ενδιάμεσων Καρέ Κίνησης .....	144
Δημιουργία Ενδιάμεσων Καρέ Σχημάτων .....	146
Δημιουργία ενός Αντικειμένου για Ενδιάμεσα Καρέ Σχημάτων .....	146
Προετοιμασία του Διαγράμματος Ροής για Ενδιάμεσα Καρέ Σχημάτων .....	147
Εφαρμογή των Ενδιάμεσων Καρέ Σχημάτων .....	148
Χρήση του Easing .....	149
Χρήση Σημείων Ελέγχου στα Ενδιάμεσα Καρέ Σχημάτων .....	150
Εργασία 6: Δημιουργία μιας Μπάλας που Αναπηδά .....	152
Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	155
<b>7 Χρήση Οδηγών και Μασκών .....</b>	<b>157</b>
Οι Οδηγοί .....	158
Δημιουργία Οδηγών .....	160
Δημιουργία του Επιπέδου Οδηγού .....	161
Σχεδίαση του Οδηγού Κίνησης .....	161
Κλείδωμα Αντικειμένων στον Οδηγό .....	163
Επέκταση ενός Οδηγού Έξω από το Σκηνικό .....	164
Προσανατολισμός της Κίνησης .....	164
Καθοδήγηση Περισσότερων του Ενός Ενδιάμεσων Καρέ με τον Ίδιο Οδηγό .....	166
Οι Μάσκες .....	168
Δημιουργία μιας Μάσκας .....	169
Προσθήκη μιας Γραφικής Μάσκας .....	169
Χρήση Κειμένου ως Μάσκα .....	171
Τροποποίηση της Μάσκας .....	174
Χρήση μιας Μάσκας σε Κίνηση .....	175
Δημιουργία Κυλιόμενου Κειμένου .....	176

	Εργασία 7: Χρήση Μάσκας για τη Δημιουργία Διαφημιστικού Κειμένου .....	178
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	181
<b>8</b>	<b>Δημιουργία Συμβόλων και Χρήση της Βιβλιοθήκης .....</b>	<b>183</b>
	Μαθαίνοντας για τα Σύμβολα .....	184
	Γραφικά Σύμβολα .....	185
	Σύμβολα Κουμπιών .....	185
	Κλιπ Ταινιών .....	187
	Το Εφέ Ripple .....	187
	Δημιουργία Συμβόλων .....	189
	Δημιουργία Γραφικών Συμβόλων .....	189
	Δημιουργία Συμβόλων Κουμπιών .....	192
	Δημιουργία Συμβόλων Κλιπ Ταινιών .....	194
	Άνοιγμα Συμβόλων για Επεξεργασία .....	196
	Χρήση Στιγμιότυπων Συμβόλων .....	198
	Προσθήκη Στιγμιότυπων Συμβόλων στην Ταινία σας .....	198
	Συνδυασμός Συμβόλων .....	199
	Τροποποίηση Στιγμιότυπων Συμβόλων .....	199
	Χρήση Βιβλιοθηκών .....	202
	Γνωριμία με τις Βιβλιοθήκες .....	202
	Προσθήκη των Αντικειμένων σας σε Βιβλιοθήκες .....	205
	Οργάνωση των Βιβλιοθηκών σας .....	205
	Χρήση Τυπικών Αντικειμένων Βιβλιοθήκης .....	206
	Δημιουργία Επαναχρησιμοποιήσιμων Βιβλιοθηκών .....	207
	Χρήση Κοινόχρηστων Βιβλιοθηκών .....	210
	Εργασία 8: Δημιουργία και Χρήση ενός Κλιπ Ταινίας με Κυλιόμενο Τροχό .....	211
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	214
<b>9</b>	<b>Χρήση Εισαγόμενων Γραφικών .....</b>	<b>215</b>
	Εισαγωγή Γραφικών .....	216
	Τα Διανυσματικά Γραφικά .....	216
	Τα Bitmap Γραφικά .....	217
	Εισαγωγή Διανυσματικών Γραφικών .....	218
	Χρήση FreeHand Γραφικών στο Flash .....	219
	Χρήση Άλλων Διανυσματικών Γραφικών στο Flash .....	224
	Δημιουργία ενός Σχεδίου στο Canvas .....	224

Αποθήκευση του Σχεδίου του Canvas για το Flash .....	226
Εισαγωγή Σχεδίων του Canvas στο Flash .....	228
Εισαγωγή Bitmap Γραφικών .....	230
Εισαγωγή Bitmap Εικόνας .....	231
Χρήση Εισαγόμενων Γραφικών στο Flash .....	231
Ορισμός των Ιδιοτήτων μίας Εισαγόμενης Bitmap Εικόνας .....	231
Μετατροπή Bitmap Γραφικών σε Διανυσματικά .....	233
Ανίχνευση ενός Bitmap .....	234
Διαχωρισμός ενός Bitmap .....	236
Μετατροπή Κειμένου σε Γραφικά .....	237
Διαχωρισμός Κειμένου .....	238
Χρήση Διαχωρισμένου Κειμένου .....	239
Εργασία 9: Δημιουργία Κειμένου που Πεττά στην Θέση του για να Δημιουργήσει Λέξεις .....	240
Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	242
<b>10 Προσθήκη Ήχων στις Ταινίες σας .....</b>	<b>243</b>
Οι Επιλογές Ήχου .....	244
Ρυθμός Δειγματοληψίας .....	245
Βάθος Bit .....	245
Στερεοφωνικός ως προς Μονοφωνικό Ήχο .....	246
Μέθοδος Συμπίεσης .....	247
Εισαγωγή Ήχων .....	248
Προσθήκη Ήχων .....	250
Προσθήκη Ήχων σε Καρέ .....	250
Προσθήκη Ήχων σε Κουμπιά .....	251
Συγχρονισμός Ήχων .....	254
Συμβάντα Ήχων .....	255
Επιλογές Εκκίνησης και Διακοπής .....	255
Συνεχόμενη Ροή Ήχου .....	255
Επεξεργασία Ήχων .....	256
Χρήση Διακύμανσης της Έντασης .....	256
Ανακύκλωση Ήχων .....	257
Τροποποίηση του Φακέλου .....	258

Ορισμός των Επιλογών Εξόδου του Ήχου .....	261
Ορισμός Μεμονωμένων Επιλογών Εξόδου Αρχείων Ήχου .....	261
Ορισμός Καθολικών Επιλογών Εξόδου Αρχείων Ήχου .....	263
Εργασία 10: Συμπύεση και Χρήση ενός Ήχου .....	265
Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	268
<b>11 Δημοσίευση Flash Ταινιών .....</b>	<b>269</b>
Προετοιμασία της Ταινίας σας για Δημοσίευση .....	270
Βελτιστοποίηση των Ταινιών σας .....	272
Το Εύρος Μετάδοσης .....	274
Οι Στενώσεις Μετάδοσης .....	274
Βελτιστοποίηση της Φόρτωσης της Ταινίας .....	278
Τοποθέτηση των Ταινιών σας στο Web .....	282
Επιλογή Ρυθμίσεων και Δημοσίευση της Ταινίας .....	282
Τι Είναι η HTML Σελίδα .....	287
Εξαγωγή του Flash σε Εναλλακτικές Μορφές .....	288
Εξαγωγή Ταινιών .....	289
Δημοσίευση σε Εναλλακτικές Μορφές .....	290
Περιορισμοί στην Χρήση Εναλλακτικών Μορφών .....	291
Εργασία 11: Δημιουργία μίας Αυτόνομης Ταινίας Flash Χρησιμοποιώντας έναν Projector .....	291
Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	293
<b>12 Τα Βασικά της Γλώσσας ActionScript .....</b>	<b>295</b>
Εξοικείωση με την ActionScript .....	296
Η Προέλευση της ActionScript από την JavaScript .....	297
Εξοικείωση με τον Αντικειμενοστραφή Προγραμματισμό .....	298
Τα Βασικά της ActionScript .....	299
Ενέργειες .....	299
Συμβάντα .....	303
Συναρτήσεις .....	305
Μέθοδοι .....	306
Ιδιότητες .....	307
Μεταβλητές .....	307

	Παραστάσεις .....	308
	Παράμετροι .....	308
	Τελεστές .....	309
	Βρόγχοι .....	309
	Εργασία με Αντικείμενα .....	310
	Βασικοί Τύποι Δεδομένων .....	312
	Συμβολοσειρές .....	312
	Αριθμοί .....	313
	Boolean .....	314
	Κλιπ Ταινιών .....	314
	Αντικείμενα .....	315
	Πίνακες .....	315
	Εργασία 12: Προσθήκη Απλής ActionScript σε μία Ταινία .....	316
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	320
<b>13</b>	<b>Τα Βασικά του Προγραμματισμού σε ActionScript .....</b>	<b>321</b>
	Εφαρμογή της ActionScript .....	322
	Προετοιμασία του Προγράμματός σας .....	322
	Προσθήκη ActionScript σε Αντικείμενα και Καρέ .....	325
	Χρήση ActionScript για Έλεγχο Ενεργειών .....	329
	Goto .....	330
	Play .....	330
	Stop .....	331
	StopAllSounds .....	331
	GetURL .....	331
	FSCommand .....	332
	LoadMovie .....	333
	UnloadMovie .....	334
	On(Mouse Event) .....	334
	Χρήση ActionScript για Έλεγχο Ιδιοτήτων .....	336
	Ποιες Ιδιότητες Μπορείτε να Ορίσετε .....	337
	Ορισμός Ιδιοτήτων ενός Στιγμιότυπου Κλιπ Ταινίας .....	339
	Οι Ενέργειες και οι Χειριστές Συμβάντων .....	340
	Ενέργειες .....	341
	Χειριστές Συμβάντων .....	341
	Εργασία 13: Χρήση Απλής ActionScript για Έλεγχο της	
	Ροής της Ταινίας .....	342
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	346

<b>14</b>	<b>Περισσότερα για τον Προγραμματισμό με ActionScript .....</b>	<b>347</b>
	Οι Εκδόσεις της ActionScript .....	348
	Οι Εντολές που Εγκαταλείπονται .....	348
	Προσδιορισμός της Έκδοσης του Flash Player .....	349
	Χρήση Επιπλέον Ενεργειών ActionScript .....	352
	Χρήση Μεταβλητών .....	352
	Χρήση Ελέγχων υπό Όρους .....	354
	Δημιουργία Βρόγχων .....	356
	Τελεστές της ActionScript .....	360
	Χρήση Λογικών Τελεστών .....	361
	Χρήση Τελεστών Εκχώρησης .....	362
	Χρήση Συναρτήσεων στην ActionScript .....	363
	Χρήση Ενσωματωμένων Συναρτήσεων .....	363
	Χρήση Προσαρμοσμένων Συναρτήσεων .....	364
	Ορισμός Ιδιοτήτων .....	365
	Εργασία 14: Χρήση ActionScript για να Εμφανίζετε και να	
	Εξαφανίζετε ένα Αντικείμενο .....	367
	Γενικός Έλεγχος Γνώσεων .....	371
	 Παράρτημα: Απαντήσεις στο Γενικό Έλεγχο Γνώσεων .....	373
	Κεφάλαιο 1 .....	374
	Κεφάλαιο 2 .....	375
	Κεφάλαιο 3 .....	376
	Κεφάλαιο 4 .....	377
	Κεφάλαιο 5 .....	378
	Κεφάλαιο 6 .....	379
	Κεφάλαιο 7 .....	380
	Κεφάλαιο 8 .....	381
	Κεφάλαιο 9 .....	382
	Κεφάλαιο 10 .....	383
	Κεφάλαιο 11 .....	384
	Κεφάλαιο 12 .....	385
	Κεφάλαιο 13 .....	386
	Κεφάλαιο 14 .....	387
	 Ευρετήριο .....	389