

Εισαγωγή στα multimedia  
με χρήση του  
προγράμματος Flash (CS4)  
3η ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ

# Περιεχόμενα

ΕΝΟΤΗΤΑ 3.1 – ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ LIBRARY,  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΣΥΜΒΟΛΩΝ, ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ  
ΣΥΜΒΟΛΩΝ

ΕΝΟΤΗΤΑ 3.2 – ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ  
ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ ΜΑΣ

- ▶ Από βιβλίο μάθημα 5 και 9.

# Ενότητα 3.1

ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ LIBRARY  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΣΥΜΒΟΛΩΝ  
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΥΜΒΟΛΩΝ

# Εργασία με το πλαίσιο Library

- ▶ Βρίσκεται στην δεξιά πλευρά της οθόνης
- ▶ Κάθε έργο περιέχει μια μοναδική βιβλιοθήκη
- ▶ Περιέχει όλα τα αρχεία της ταινίας (σύμβολα, ήχους, video)
- ▶ Διαχείριση όλων των αρχείων (ταξινόμηση, επεξεργασία, σχετικές πληροφορίες)

# Τι είναι τα σύμβολα; 1

- ▶ Επαναχρησιμοποιούμενα γραφικά, εικόνες, κινούμενα σχέδια
- ▶ Αποθηκεύονται στην βιβλιοθήκη του έργου μας
- ▶ Μπορούν να δημιουργηθούν από οποιοδήποτε γραφικό (εισαγόμενη εικόνα, κινούμενο σχέδιο)
- ▶ Πηγή δημιουργίας αντιγραφών αντικειμένων

# Τι είναι τα σύμβολα; 2

- ▶ Τρεις τύποι:
  - Γραφικά (Graphics)
  - Κουμπιά (Buttons)
  - Αποσπάσματα ταινίας (movie clips)

# Γραφικά

- ▶ Ο πιο βασικός τύπος
- ▶ Περιέχει γραφικά, κείμενο, εισηγμένα σχέδια, εικόνες (jpg, gif κτλ)
- ▶ Μπορεί να περιέχει ακόμα και άλλα γραφικά

# Κουμπί

- ▶ Στοιχειά ελέγχου
- ▶ Περιέχουν πολλές καταστάσεις
- ▶ Αντιδρούν στις ενέργειες του χρήστη με το ποντίκι



# Απόσπασμα ταινίας

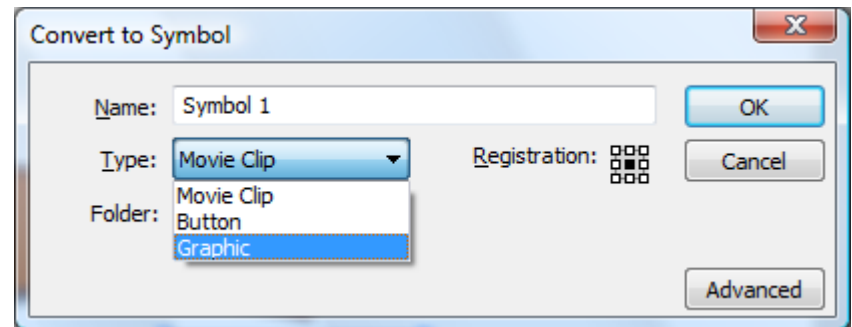
- ▶ Υπερσύμβολα
- ▶ Μπορούν να περιέχουν τα πάντα (άλλα σύμβολα, πλήρη κινούμενα σχέδια, ήχους, video)
- ▶ Περιέχουν τις δίκες τους ανεξάρτητες χρονικές γραμμές

# Δημιουργία σύμβολων

- ▶ Υπάρχουν τρεις τρόποι:
  - Δημιουργία συμβόλου από ένα αντικείμενο στην σκηνή (Μετατροπή ενός γραφικού σε σύμβολο)
  - Δημιουργία κενού συμβόλου
  - Δημιουργία συμβόλου (κυρίως κουμπιού) από την προεπιλεγμένη βιβλιοθήκη του Flash (Common Library)


# Μετατροπή ενός γραφικού σε σύμβολο

- ▶ Επιλέγουμε το αντικείμενο ή τα αντικείμενα από την σκηνή)
- ▶ Επιλέγουμε:
  - A) Modify -> Convert to Symbol ή F8
  - B) Δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο και Convert to Symbol
- ▶ Ονομάζουμε το σύμβολο, επιλέγουμε τον τύπο και του ορίζουμε σημείο καταχώρησης



# Μετατροπή ενός γραφικού σε σύμβολο (Σημείο Καταχώρησης)

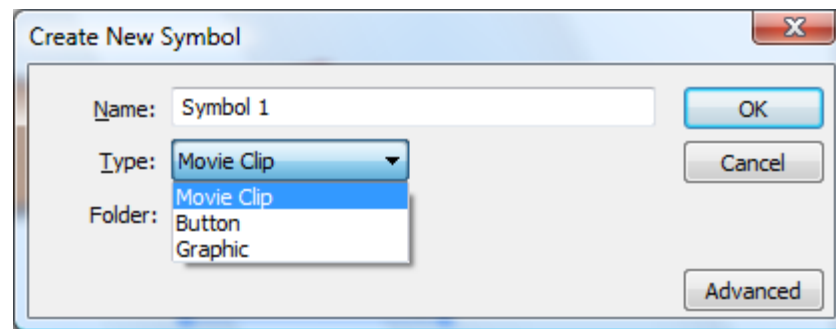
- ▶ Καθορίζει το σημείο μέτρησης βάση του οποίου το σύμβολο τοποθετείται στην σκηνή

Registration: 

- ▶ Καθορίζεται όταν μετατρέπεται για πρώτη φορά ένα αντικείμενο σε σύμβολο
- ▶ Συνηθίζεται να βρίσκεται:
  - στο κέντρο για στρογγυλά ή συμμετρικά σύμβολα
  - Πάνω αριστερά για κείμενα και μη συμμετρικά σύμβολα

# Δημιουργία κενού σύμβολου

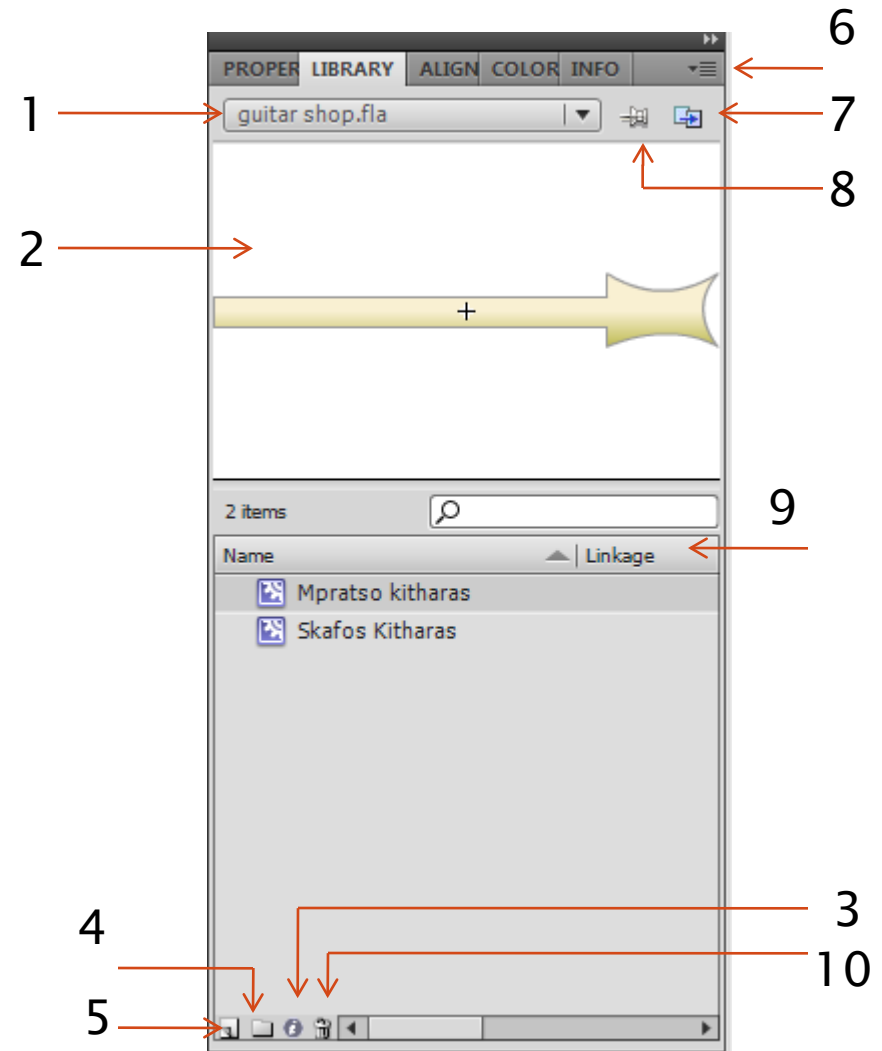
- ▶ Επιλέγουμε Edit -> New Symbol
- ▶ Ονομάζουμε το σύμβολο, επιλέγουμε τον τύπο και του ορίζουμε σημείο καταχώρησης



- ▶ Σχεδιάζουμε το σύμβολο (γραφικό) μας όπως έχουμε μάθει ως τώρα

# Διαχείριση του πλαισίου Library

1. Επιλογή βιβλιοθήκης
2. Παράθυρο προεπισκόπησης
3. Properties (Ιδιότητες)
4. New Folder (Νέος Φάκελος)
5. New Symbol (Νέο Σύμβολο)
6. Μενού Πλαισίου
7. New Library Panel (Νέο Πλαίσιο Βιβλιοθήκης)
8. Pin Current Library (καρφίτσωμα τρέχουσας βιβλιοθήκης)
9. Ετικέτες στηλών
10. Delete (Διαγραφή)



# Ενότητα 3.2

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ ΜΑΣ  
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

# Εισαγωγή εικόνων

- ▶ Δυνατότητα εισαγωγής αρχείων
  - .ai,
  - .doff,
  - .bmp,
  - .elf,
  - .gif,
  - .jpg,
  - .swf
  - και άλλα



# Εισαγωγή εικόνων

- ▶ Επιλέγουμε File -> Import -> υπάρχουν τέσσερις ξεχωριστές εντολές:
- ▶ Import to Stage
  - Εισαγωγή εικόνας στην σκηνή
- ▶ Import to Library
  - Εισαγωγή εικόνας στην βιβλιοθήκη
- ▶ Open External Library
  - Επιτρέπει το άνοιγμα της βιβλιοθήκης ενός άλλου αρχείου Flash
- ▶ Import Video
  - Εισαγωγή Video

# Επόμενο Μάθημα

- ▶ Χρήση της Χρονικής Γραμμής (Timeline)
- ▶ Χρήση της εντολής mask σε στρώματα κινουμένων σχεδίων
- ▶ Δημιουργία μιας ολοκληρωμένης ταινίας