

Μάθετε το **Adobe®** **Flash® CS4** **Professional** **σε 24 Ώρες**

Phillip Kerman
Lynn Beighley

Απόδοση: **Γιάννης Β. Σαμαράς**
Ηλεκτρολόγος Μηχανολόγος Ε.Μ.Π.
M.Sc. Computer Science

 **Εκδόσεις: Μ. Γκιούρδας**

Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219
106 81 Αθήνα, 2009
www.mgiurdas.gr

ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

Μπορείτε να εξασκηθείτε στα θέματα αυτού του βιβλίου με τις πάνω από 90 ασκήσεις Πρακτικής Εξάσκησης, που παρέχουν οδηγίες βήμα προς βήμα για εκτέλεση βασικών εργασιών και τεχνικών του Flash.

Μάθημα 1: Τα Βασικά

- Δημιουργία ενός Animation σε 30 Δευτερόλεπτα 8
- Αλλαγή του Συντελεστή Απεικόνισης του Σκηνοικού 12
- Χρήση της Παλέτας Properties για την Εξέταση και Αλλαγή του Χρώματος Γεμίματος 18

Μάθημα 2: Σχεδίαση και Ζωγραφική στο Flash

- Χρήση των Εργαλείων Ελέγχου Απεικόνισης 37
- Σχεδίαση και Προσαρμογή Γραμμών 40
- Σχεδίαση Αντικειμένων με Γέμισμα 44
- Σχεδίαση και Τροποποίηση Σχημάτων 47
- Γέμισμα του Σκηνοικού με το Εργαλείο Deco 48
- Χρήση του Εργαλείου Πένας 50
- Δημιουργία και Μορφοποίηση Κειμένου 51
- Χρήση του Εργαλείου Επιλογής για την Επιλογή και Τροποποίηση Σχημάτων 57
- Επιλογή Ιδιοτήτων με το Εργαλείο Σταγονόμετρο 60
- Μετασχηματισμοί Αντικειμένων 62
- Χρήση της Λειτουργίας Έλξης για τη Σχεδίαση και την Ένωση Αντικειμένων 65

Μάθημα 3: Εισαγωγή Γραφικών στο Flash

- Εισαγωγή ενός Bitmap Γραφικού 77

Μάθημα 4: Χρήση της Βιβλιοθήκης και Επιπέδων

- Μετατροπή Επιλεγμένων Αντικειμένων σε Σύμβολα 90
- Δημιουργία Νέου Συμβόλου "Εκ του Μηδενός" 93
- Αλλαγή της Θέσης, της Κλίμακας και της Γωνίας Περιστροφής των Υποδείγματων ενός Συμβόλου 101
- Αλλαγή του Στυλ Χρώματος σε Πολλαπλά Υποδείγματα 103
- Δημιουργία ενός Συμβόλου με Υποδείγματα ενός Άλλου Συμβόλου 108

Μάθημα 5: Έλεγχος Χρώματος

- Δημιουργία Εξειδικευμένου Χρώματος και Παλέτας 119
- Δημιουργία Εξειδικευμένων Ντεγκραντέ 122
- Τροποποίηση των Ιδιοτήτων των Ντεγκραντέ που Χρησιμοποιούνται σε μια Ταϊνιά 123

Μάθημα 6: Προχωρημένες Τεχνικές Σχεδίασης

- Εμφάνιση της Ώρας σε Δυναμικό Κείμενο 133
- Χρήση του Μείγματος Hard Light ή Overlay για Προσθήκη ενός Φωτισμού 135
- Συνδυασμός Τεχνικών για Βελτίωση του Φίλτρου Bevel 137

Μάθημα 7: Εισαγωγή στο Animation

- Ανάλυση ενός Ολοκληρωμένου Animation 150

Μάθημα 8: Βασίζόμενο στην Κίνηση Animation

- Δημιουργία ενός Απλού Βασίζόμενου στην Κίνηση Animation 157
- Αλλαγή της Θέσης, της Κλίμακας, της Περιστροφής και του Χρώματος 161
- Ολοκλήρωση του Animation στο Σημείο Εκκίνησής του 165
- Επιτάχυνση και Επιβραδύνηση στο Ίδιο Animation 170

Μάθημα 9: Βασίζόμενο στο Σχήμα Animation

- Δημιουργία Απλού Βασίζόμενου στο Σχήμα Animation 178

- Χρήση Σημείων Ελέγχου Σχημάτων για τη Δημιουργία Καλύτερου Animation 183

Μάθημα 10: Προχωρημένο Animation με Χρήση Αντίστροφης Κινηματικής

- Δημιουργία ενός Σχήματος και Προσθήκη Οστών με το Εργαλείο Bone 192
- Δημιουργία ενός Σχήματος από Πολλαπλά Κλιπ Ταϊνιάς και Προσθήκη Οστών 194
- Animation μιας Φιγούρας Προσθέτοντας Πόδες 197
- Έλεγχος της Κίνησης ενός Επιπέδου Armature με το Εργαλείο Bind 198

Μάθημα 11: Προσομοίωση 3D Animation

- Δημιουργία ενός 3D Κλιπ Ταϊνιάς 207
- Χρήση του Εργαλείου 3D Translation για Δημιουργία ενός Animation 210
- Δημιουργία Πολλαπλών Περιστρεφόμενων Κλιπ Ταϊνιών 210

Μάθημα 12: Επαναχρησιμοποίηση των Animations με Motion Presets

- Εφαρμογή ενός Υπάρχοντος Preset Κίνησης 217
- Τροποποίηση και Αποθήκευση ενός Υπάρχοντος Preset 220
- Αλλαγή του Easing ενός Υπάρχοντος Preset 223, 225

Μάθημα 13: Ενοσωμάτωση Ήχου σε Animations

- Εισαγωγή ενός Ήχου 231
- Προσθήκη Ήχων και Ηχητικών Εφφέ σε ένα Animation 240

Μάθημα 14: Ένθεση Animation σε Κλιπ Ταϊνιών και σε Σύμβολα Γραφικών

- Χρήση ενός Συμβόλου Κλιπ Ταϊνιάς για τη Δημιουργία ενός Περιστρεφόμενου Τροχού 254
- Σύγκριση ενός Συμβόλου Γραφικών με ένα Σύμβολο Κλιπ Ταϊνιάς 258

Μάθημα 15: Δημιουργία Ειδικών Εφφέ

- Χρήση ενός Εισαγόμενου Bitmap σαν Χρώμα Γεμίματος σε μια Αίθουσα με Καθρέφτες 268
- Animation ενός Μπλοκ Κειμένου, Χαρακτήρα προς Χαρακτήρα 269
- Μετατροπή Κειμένου σε Σχήμα για Εφαρμογή Ειδικών Εφφέ 270
- Ράντισμα με Κλιπ Ταϊνιάς 272
- Προσθήκη Σκιάς για Εμφάνιση Βάθους και Απόστασης 275
- Προσθήκη ενός Φίλτρου με το Motion Editor 277
- Χρήση Μασκαρίσματος για να Δημιουργήσετε ένα Εφφέ Φωτισμού Σποτ 278
- Δημιουργία μιας Μάσκας Εναλλαγής 280
- Χρήση μιας Μάσκας σαν Στένσιλ 281

Μάθημα 16: Βασική Διαλογικότητα

- Δημιουργία μιας Ενέργειας για την Επανάληψη ενός Τμήματος της Ταϊνιάς σας 291
- Χρήση μιας Ετικέτας Καρέ σαν Προορισμό της Ενέργειας gotoAndPlay 293
- Δημιουργία ενός Απλού Κουμπιού 296
- Προσθήκη Κουμπιών για τη Διακοπή και Συνέχιση του Animation 299
- Δημιουργία ενός Απλού Συστήματος Προβολής Φακέλου 305

Μάθημα 17: Εισαγωγή στα Συστατικά

- Χειρωνακτικό Γέμισμα του Συστατικού ComboBox 314
- Συμπλήρωση του Συστατικού ComboBox Χρησιμοποιώντας ActionScript 316
- Δημιουργία Πολλαπλών Κουμπιών για ένα Φάκελο 317
- Χρήση του Συστατικού RadioButton 320
- Εφαρμογή των Κουμπιών Επιλογής 321

Μάθημα 18: Χρήση Συστατικών

- Χρήση του Συστατικού List για να Επιτρέπεται στον Χρήστη να Επιλέγει Εικόνες 333
- Χρήση του Συστατικού ProgressBar σαν Σύστημα Προφόρτωσης 338
- Χρήση του Συστατικού Slider για Προσπέλαση Καρέ μέσα σε ένα Movie Clip 339

Μάθημα 19: Χρήση Βίντεο

- Εισαγωγή Βίντεο σε μια Ταϊνιά 349
- Δημιουργία Μηχανισμών για τον Έλεγχο της Αναπαραγωγής Βίντεο 353
- Δημιουργία ενός .flv και Χρήση του Συστατικού FLVPlayback 355
- Ροτοσκόπιο (Σχεδιάστε Καρέ ενός Βίντεο) 357
- Εισαγωγή και Χρήση Σημείων Προτροπής για τη Δημιουργία μιας Σύνδεσης σε 3D 359
- Animation ενός Βίντεο σε 3D 363

Μάθημα 20: Δημοσίευση Ταϊνιών στο Web

- Δημοσίευση μιας Ταϊνιάς 371
- Χρήση της Ενέργειας navigateToURL για τη Δημιουργία μιας Σύνδεσης 374
- Δημιουργία μιας Σύνδεσης με Μορφή Κειμένου 376
- Χρήση Δυναμικού Κειμένου για τη Δημιουργία μιας Σύνδεσης 377
- Εμφάνιση Κειμένου με Χρήση CSS 379

Μάθημα 21: Αποτελεσματική Σχεδίαση Ισοδύναμων

- Φόρτωση μιας Ταϊνιάς 392
- Χρήση της Κλάσης Loader για Εμφάνιση της Προόδου 395
- Αναπαραγωγή ενός Εξωτερικού MP3 398
- Φόρτωση Κειμένου από Αρχείο 399

Μάθημα 22: Ελαχιστοποίηση του Μεγέθους Αρχείου

- Χρήση του Bandwidth Profiler για την Εκτίμηση του Χρόνου Μεταφοράς μιας Ταϊνιάς 415
- Βελτίωση μιας Ταϊνιάς με τη Βοήθεια του Bandwidth Profiler 419
- Χρήση ενός Preloader στο Bandwidth Profiler 421

Μάθημα 23: Βελτιστοποίηση της Απόδοσης

- Χρήση ενός Ειδικού Συστήματος Μέτρησης Απόδοσης για Υπολογισμό της Ταχύτητας Καρέ 428

Μάθημα 24: Δημοσίευση του Έργου σας

- Καθορισμός των Κατάλληλων Ρυθμίσεων και Δημοσίευση μιας Ταϊνιάς 435
- Χειρισμός Χρηστών Χωρίς το Flash 440
- Προσαρμογή ενός Προτύπου 441
- Προσθήκη Μεταδεδομένων για Βελτιστοποίηση Μηχανής Αναζήτησης 443
- Προσθήκη Δεδομένων XMP σε μια Ταϊνιά 445

Τίτλος Πρωτοτύπου:

Sams Teach Yourself Adobe Flash CS4 Professional in 24 Hours

ISBN-13: 978-0-672-33041-4

ISBN-10: 0-672-33041-5

Copyright © 2009 by Sams Publishing

Αποκλειστικότητα για την Ελληνική Γλώσσα

Εκδόσεις: **Μόσχος Γκιούρδας**



Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2009

www.mgiurdas.gr

ISBN: 978-960-512-587-5

Επιμέλεια κειμένων: Γιάννης Καρούζος

Desktop Publishing: Κ. Καλαϊτζής, τηλ.: 210 2811662

Εκτύπωση: ΑΛΦΑΒΗΤΟ Α.Ε.Β.Ε., τηλ.: 210 6466086

Αναδημοσίευση του βιβλίου σε οποιαδήποτε μορφή, ολόκληρου ή μέρους, καθώς και των περιεχομένων προγραμμάτων, δεν επιτρέπεται χωρίς την έγγραφη εξουσιοδότηση του εκδότη.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	1
Τι Νέο Περιέχει Αυτή η Έκδοση	2
Σε Ποιόν Απευθύνεται το Βιβλίο.....	3
Οργάνωση του Βιβλίου	3
Τι Βρίσκεται στην Ιστοθέση του Βιβλίου.....	4

Μέρος Ι Συλλογή των Γραφικών που θα Κινείτε μέσα στο Flash

Μάθημα 1:	Τα Βασικά	7
	Ξεκινήστε Αμέσως	7
	Δοκιμάστε Μόνοι σας.....	9
	Μετακινήσεις.....	23
	Ιδιότητες Εγγράφου	28
	Τύποι Αρχείων	29
Μάθημα 2:	Σχεδίαση και Ζωγραφική στο Flash.....	35
	Σχεδίαση στο Σκηνικό	36
	Τα Εργαλεία	36
	Επιλογή και Μετασχηματισμός Αντικειμένων.....	54
Μάθημα 3:	Εισαγωγή Γραφικών στο Flash	69
	Ανυσματικά Έναντι Bitmap Γραφικών	69
	Λόγοι για τους Οποίους θα Θέλετε να Αποφύγετε την Εισαγωγή Γραφικών..	70
	Εισαγωγή Ανυσματικών Γραφικών.....	71
	Χρήση Bitmap Γραφικών.....	75
Μάθημα 4:	Χρήση της Βιβλιοθήκης και Επιπέδων.....	89
	Ο Τρόπος Λειτουργίας της Βιβλιοθήκης.....	89
	Χρήση της Βιβλιοθήκης.....	96
	Χρήση Συμβόλων από τη Βιβλιοθήκη.....	100
Μάθημα 5:	Έλεγχος Χρώματος	113
	Χρήση Μειγμάτων και Φίλτρων	113
	Έλεγχος Χρώματος.....	118

Μάθημα 6:	Προχωρημένες Τεχνικές Σχεδίασης.....	129
	Εμφάνιση για το Κείμενο	129
	Εφαρμοσμένα Παραδείγματα στην Χρήση Στυλ Χρωμάτων, Μειγμάτων και Φίλτρων	134
 ΜΕΡΟΣ II Animation στο Flash		
Μάθημα 7:	Εισαγωγή στο Animation.....	143
	Πώς Λειτουργεί το Animation;	143
	Τα Συστατικά του Animation	144
Μάθημα 8:	Βασιζόμενο στην Κίνηση Animation	157
	Δημιουργία Βασιζόμενου στην Κίνηση Animation	157
	Βελτίωση ενός Βασιζόμενου στην Κίνηση Animation.....	165
Μάθημα 9:	Βασιζόμενο στο Σχήμα Animation.....	177
	Βασιζόμενο στο Σχήμα Animation.....	177
	Βελτίωση των Βασιζόμενων στο Σχήμα Animation	182
Μάθημα 10:	Προχωρημένο Animation με Χρήση Αντίστροφης Κινηματικής	191
	Σύνδεση Συμβόλων με το Εργαλείο Bone.....	191
	Κίνηση του Επιπέδου Armature.....	195
Μάθημα 11:	Προσομοίωση 3D Animation.....	203
	Δημιουργία ενός 3D Κλιπ Ταινίας.....	203
	Μετακίνηση Αντικειμένων με το Εργαλείο 3D Translation	209
	Περιστροφή Αντικειμένων με το Εργαλείο 3D Rotation.....	210
Μάθημα 12:	Επαναχρησιμοποίηση των Animations με Motion Presets	215
	Η Παλέτα Motion Presets	215
	Εφαρμογή ενός Υπάρχοντος Motion Preset	217
	Επεξεργασία ενός Υπάρχοντος Preset με το Motion Editor Panel	222
Μάθημα 13:	Ενσωμάτωση Ήχου σε Animations	229
	Εισαγωγή Ήχων	229
	Χρήση Ήχων.....	232
	Έλεγχος της Ποιότητας και του Μεγέθους Αρχείου	241
Μάθημα 14:	Ένθεση Animation σε Κλιπ Ταινιών και σε Σύμβολα Γραφικών	253
	Η Συμπεριφορά των Συμβόλων Κλιπ Ταινίας	253
	Οι Ιδιομορφίες των Κλιπ Ταινίας	260

Μάθημα 15:	Δημιουργία Ειδικών Εφφέ.....	267
	Εφφέ με Σχήματα.....	267
	Πιτσίλισμα Κλιπ Ταινιών με το Εργαλείο Spray Brush.....	272
	Χρήση Φίλτρων για Ειδικά Εφφέ.....	274
	Εφφέ Μασκαρίσματος.....	277

ΜΕΡΟΣ III Προσθήκη Διαλογικότητας και Βίντεο

Μάθημα 16:	Βασική Διαλογικότητα.....	287
	Βασικά Στοιχεία της ActionScript.....	287
	Δημιουργία Απλών Κουμπιών.....	295
	Ακρόαση για Συμβάντα.....	299

Μάθημα 17:	Εισαγωγή στα Συστατικά.....	313
	Τι Είναι ένα Συστατικό;.....	313
	Χρήση του Συστατικού Button.....	317
	Χρήση του Συστατικού RadioButton.....	319
	Αλλαγή Στυλ Συστατικών.....	322

Μάθημα 18:	Χρήση Συστατικών.....	329
	Χρήση Παρόχων Δεδομένων.....	329
	Ασκήσεις με Άλλα Συστατικά.....	337

Μάθημα 19:	Χρήση Βίντεο.....	345
	Ενσωμάτωση Βίντεο Έναντι Αναπαραγωγής Εξωτερικού Βίντεο.....	345
	Χρήση Βίντεο.....	352
	Χρήση 3D Animation με Βίντεο.....	363

ΜΕΡΟΣ IV Δημιουργία Ολοκληρωμένων Έργων για το Web

Μάθημα 20:	Δημοσίευση Ταινιών στο Web.....	369
	Η Βασική Διαδικασία Δημοσίευσης.....	369
	Δημιουργία Απλών Συνδέσεων.....	373
	Χρήση Φύλλων Στυλ.....	378
	Ποιες Άλλες Εργασίες Μπορεί να Κάνει το Flash;.....	380
	Χρήση του Flash Μέσα σε μία Μεγαλύτερη Ιστοθέση.....	382
	Αποστολή Αρχείων σε έναν Διακομιστή.....	386

Μάθημα 21:	Αποτελεσματική Σχεδίαση Ιστοθέσεων.....	391
	Φόρτωση Ταινιών ή Εικόνων.....	391
	Έλεγχος Εάν Έχει Φορτωθεί Πλήρως μια Ταινία.....	395
	Αναπαραγωγή Εξωτερικών Ήχων.....	398
	Φόρτωση Εξωτερικού Κειμένου.....	399

Μάθημα 22:	Ελαχιστοποίηση του Μεγέθους Αρχείου.....	405
	Θέματα τα Οποία Σχετίζονται με το Μέγεθος Αρχείου	405
Μάθημα 23:	Βελτιστοποίηση της Απόδοσης	427
	Μέτρηση της Απόδοσης.....	427
	Επιπτώσεις στην Απόδοση	428
Μάθημα 24:	Δημοσίευση του Έργου σας.....	435
	Η Διαδικασία Δημοσίευσης	435
	Προσθήκη Μεταδεδομένων στην Δημιουργία σας του Flash	443
	Επιλογή της Έκδοσης που θα Δημοσιεύσετε	445
	Επιλογή των Τύπων Μέσων που θα Δημοσιεύσετε.....	446
	Εξαγωγή σε Άλλους Τύπους Μέσων.....	455
	Ευρετήριο	459

Λίγα Λόγια για τους Συγγραφείς

Ο **Phillip Kerman** είναι προγραμματιστής, καθηγητής και συγγραφέας, ο οποίος ειδικεύεται στην πλατφόρμα Adobe Flash.

Έχει διδάξει και έχει δώσει διαλέξεις σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων διάφορων χωρών και πόλεων, όπως το Ρέικιαβικ στην Ισλανδία, η Μελβούρνη στην Αυστραλία, το Άμστερνταμ στην Ολλανδία, αλλά και το McAlester στην Οκλαχόμα. Έχει προγραμματίσει αρκετά παιχνίδια στο MSN και στο Messenger Live, που περιλαμβάνουν τα Sudoku Too και Jigsaw Too, καθώς επίσης και την ιστοθέση για δημοπρασίες ζώων, *stampededecattle.com*. Ο Phillip έχει γράψει επίσης τα βιβλία *Macromedia Flash @work*, *Flash MX 2004 for Rich Internet Applications* και *ActionScripting in Flash MX*, που κυκλοφορούν από τις εκδόσεις New Riders Publishing.

Η **Lynn Beighley** είναι μια ελεύθερη επαγγελματίας συγγραφέας, σχεδιάστρια για το Web και προγραμματίστρια για το Web. Αφού τελείωσε τις σπουδές της και πήρε το Masters της σε Computer Science, εργάστηκε για τις NRL και LANL. Κατόπιν ανακάλυψε το Flash και έγραψε το πρώτο της μπεστ σέλερ βιβλίο. Για κακή της τύχη, μετακόμισε στο Silicon Valley λίγο πριν από την περίοδο της κατάρρευσης. Εργάστηκε πολλά χρόνια για την Yahoo! και έγραψε πολλά βιβλία και υλικό για εκπαιδευτικά σεμινάρια. Όταν ανακάλυψε ότι η συγγραφή τεχνικών βιβλίων είναι μια επικερδής και διασκεδαστική απασχόληση, έμαθε να της αρέσει και να διασκεδάζει με αυτή την απασχόληση. Τελικά, μετακόμισε στην Νέα Υόρκη, όπου πήρε πτυχίο στην Δημιουργική Συγγραφή. Σήμερα, δημιουργεί animations και εφαρμογές για το Flash, από πολύ απλές μέχρι ιδιαίτερα περίπλοκες.

Ευχαριστίες

Για την Έκδοση CS4

Η δημιουργία αυτού του βιβλίου δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί, χωρίς τις δεξιότητες και την υπομονή πολλών ανθρώπων της Sams Publishing. Αρχικά, θέλω να ευχαριστήσω τον Mark Taber που μου έδωσε αυτή την ευκαιρία και τον Philip Kerman, που έγραψε ένα τόσο σπουδαίο βιβλίο. Επίσης θέλω να ευχαριστήσω τον Songlin Qiu, που με κρατούσε οργανωμένη, κάτι όχι και τόσο εύκολο.

Άλλοι άνθρωποι που θα ήθελα να ευχαριστήσω είναι οι Seth Kerney, Brandon Houston και Jovana San Nicolas-Shirley.

Τέλος θέλω να ευχαριστήσω την Adobe, που κρατά το Flash σε τόσο υψηλό επίπεδο και το οδηγεί σε νέες κατευθύνσεις. Συνεχίστε την καλή σας δουλειά!

- Lynn Beighley

Για την Έκδοση CS3

Τα μεγαλύτερα επιτεύγματα απαιτούν την συμμετοχή πολλών ανθρώπων. Αυτό το βιβλίο δεν αποτελεί εξαίρεση. Είμαι υπερήφανος για το αποτέλεσμα, αλλά πρέπει να τονίσω ότι δεν οφείλεται αποκλειστικά σ' εμένα. Για τον λόγο αυτό, θέλω να ευχαριστήσω όλους όσοι βοήθησαν στην δημιουργία του.

Κατ' αρχήν, θα πρέπει να ευχαριστήσω τους ανθρώπους στον εκδοτικό οίκο Sams Publishing. Όταν με προσέγγισε η Randi Roger, εκτός του ότι πίστεψε ότι μπορώ να γράψω αυτό το βιβλίο, μου επεσήμανε επίσης και την υποστήριξη που θα μπορούσα να έχω από τον Sams Publishing. Δεν υπερέβαλε. Οι παρακάτω άνθρωποι δούλεψαν επαγγελματικά και με βοήθησαν σε κάθε βήμα της εργασίας μου: Betsy Brown, Lynn Baus, Brandon Houston, Jeff Schultz, Amy Patton, Carol Bowers, Mark Taber, Kate Small και Damon Jordan, ο οποίος σαν επιμελητής έκδοσης βοήθησε πάρα πολύ, όπως επίσης και πολλοί άλλοι.

Υπάρχουν πολλοί άνθρωποι από τους οποίους έμαθα πολλά πράγματα για το Flash. Αντί να αναφέρω μερικούς και, αναπόφευκτα, να παραλείψω πολλούς άλλους, επιτρέψτε μου απλώς να πω ότι η συμμετοχή σε τοπικές ομάδες χρηστών και online φόρουμ είναι ένας θαυμάσιος τρόπος για να επεκτείνετε τις γνώσεις σας. Απ' όλους τους χώρους στους οποίους έμαθα για το Flash, οι αίθουσες διδασκαλίας ήταν πιθανότατα οι σημαντικότεροι. Οι φοιτητές και το διδακτικό προσωπικό των Pacific Northwest College of Art και Portland State University αξίζουν ιδιαίτερης μνείας.

- Philip Kerman

Πείτε μας την Γνώμη σας!

Σαν αναγνώστης αυτού του βιβλίου, εσείς είστε ο σημαντικότερος κριτικός και σχολιαστής μας. Δίνουμε αξία στην γνώμη σας και θέλουμε να ξέρουμε αν κάνουμε την δουλειά μας σωστά, τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα, για ποια θέματα θέλετε να εκδώσουμε βιβλία και ό,τι άλλο θέλετε να μας πείτε.

Μπορείτε να μας στείλετε e-mail, ή να μας γράψετε επιστολή για να μας πείτε τι σας άρεσε ή τι δεν σας άρεσε σε αυτό το βιβλίο - καθώς και τι μπορούμε να κάνουμε για να βελτιώσουμε τα βιβλία μας.

Σημειώστε ότι δεν μπορούμε να σας βοηθήσουμε σε τεχνικά θέματα που σχετίζονται με το συγκεκριμένο βιβλίο και ότι λόγω του μεγάλου όγκου αλληλογραφίας που λαμβάνουμε, ίσως να μην μπορέσουμε να σας απαντήσουμε προσωπικά.

Όταν γράφετε επιστολή, σας παρακαλούμε να αναφέρετε τον τίτλο και τον συγγραφέα του βιβλίου, καθώς και το δικό σας όνομα και αριθμό τηλεφώνου ή φαξ. Θα μελετήσουμε προσεκτικά όλα σας τα σχόλια και θα τα μεταφέρουμε στους συγγραφείς και στους επιμελητές που έχουν εργαστεί στο συγκεκριμένο βιβλίο.

E-mail: graphics@sampublishing.com

Συμβατικό ταχυδρομείο: Mark Taber
Associate Publisher
Sams Publishing
800 East 96th Street
Indianapolis, IN 46240 USA

Υπηρεσίες Αναγνώστη

Επισκεφθείτε την ιστοθέση μας και εγγραφείτε γι' αυτό το βιβλίο στην διεύθυνση informit.com/register για να πάρετε ενημερώσεις, φορτώσεις και παροράματα που μπορεί να υπάρχουν για το βιβλίο.