

Adobe®
Flash® Catalyst™ CS5

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

Απόδοση: **Αγαμέμνων Μήλιος**
Μηχανικός Λογισμικού

 **Εκδόσεις: Μ. Γκιούρδας**

Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2011

www.mgiurdas.gr

Τίτλος Πρωτοτύπου:

Adobe® Flash® Catalyst™ CS5 Classroom in a Book®

ISBN-13: 978-0-321-70358-3

ISBN-10: 0-321-70358-8

Copyright © 2010 Adobe Systems Incorporated.
345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA

Αποκλειστικότητα για την Ελληνική Γλώσσα

Εκδόσεις: **Μόσχος Γκιούρδας**



Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2011

www.mgiurdas.gr

ISBN: 978-960-512-615-5

Επιμέλεια κειμένων: Γιάννης Καρούζος

Desktop Publishing: Λ. Καλαϊτζή, τηλ.: 210 2813066

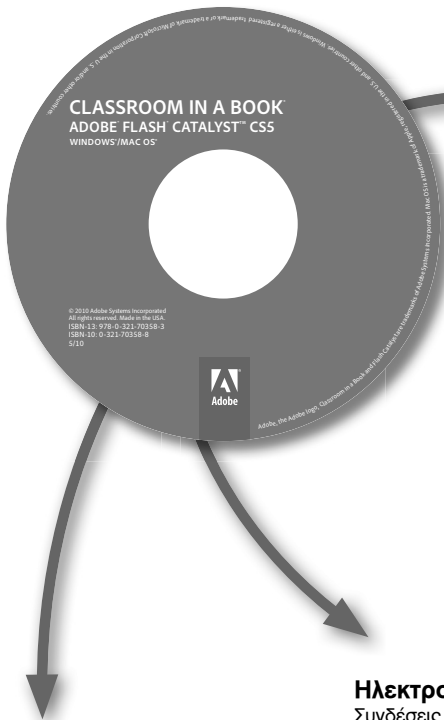
Εκτύπωση: ΑΛΦΑΒΗΤΟ Α.Ε.Β.Ε., τηλ.: 210 6466086

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

ΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ

Ακολουθεί μια περιληψη των περιεχομένων του δίσκου που συνοδεύει το βιβλίο

Ο δίσκος που συνοδεύει το βιβλίο περιλαμβάνει τα αρχεία μαθημάτων που θα χρειαστείτε για την ολοκλήρωση των ασκήσεων που υπάρχουν στο βιβλίο, όπως και άλλο υλικό που θα σας βοηθήσει να μάθετε περισσότερα για το λογισμικό, ώστε να το χρησιμοποιείτε με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα και ευκολία. Το παρακάτω διάγραμμα παρουσιάζει τα περιεχόμενα του δίσκου, τα οποία θα πρέπει να σας βοηθήσουν να εντοπίσετε τα αρχεία που χρειάζεστε.



Name
▶ Lesson01
▶ Lesson02
▶ Lesson03
▶ Lesson04
▶ Lesson05
▶ Lesson06
▶ Lesson07
▶ Lesson08
▶ Lesson09
▶ Lesson10
▶ Lesson11
▶ Lesson12

Αρχεία μαθημάτων

Κάθε μάθημα έχει τον δικό του φάκελο μέσα στο φάκελο Lessons. Θα πρέπει να αντιγράψετε αυτούς τους φακέλους μαθημάτων στον σκληρό δίσκο σας πριν ξεκινήσετε κάθε μάθημα.



Adobe Press

ADOBE PRESS

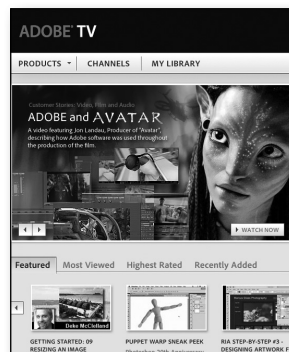


Adobe Press

Βρείτε πληροφορίες για άλλα βιβλία της Adobe Press, τα οποία καλύπτουν όλο το φάσμα των προϊόντων της Adobe, στο αρχείο Online Resources.

Ηλεκτρονικοί πόροι

Συνδέσεις για τη σελίδα βοήθειας της Adobe Community, σελίδες βοήθειας και υποστήριξης, Adobe Press, προγράμματα πιστοποίησης της Adobe, Adobe TV και άλλους χρήσιμους ηλεκτρονικούς πόρους, θα βρείτε μέσα σε ένα χρηστικό αρχείο HTML. Απλά ανοίξτε το στο πρόγραμμα περιήγησής σας στο Web και κάντε κλικ στις συνδέσεις – συμπεριλαμβάνεται μια ειδική σύνδεση για τη σελίδα αυτού του βιβλίου, όπου θα μπορείτε να προσπελάσετε ενημερώσεις και πρόσθετο υλικό.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Εισαγωγή	1
Σχετικά με το Βήμα προς Βήμα	1
Προϋποθέσεις	2
Εγκατάσταση του Flash Catalyst	2
Βελτιστοποίηση απόδοσης	3
Έλεγχος για ενημερώσεις	3
Έκδοση του Flash Player	3
Αντιγραφή των αρχείων μαθημάτων	3
Χρήση των μαθημάτων	4
Στοιχεία του βιβλίου	4
Πρόσθετοι πόροι	5
Πιστοποίηση της Adobe	6
1 Μάθετε τα βασικά για το Adobe Flash Catalyst CS5	8
 Ανασκόπηση κεφαλαίου	8
Σχετικά με το Flash Catalyst	10
Το Flash Catalyst είναι το κατάλληλο εργαλείο για σας;	10
Βασικά χαρακτηριστικά.....	11
Πρόσθετα οφέλη για σχεδιαστές	11
Ροή εργασίας για σχεδίαση στο Flash Catalyst	12
Άνοιγμα νέου έργου Flash Catalyst.....	14
Βρείτε το δρόμο σας	15
Χώρος σχεδίασης	15
Χώρος κώδικα	18
Άνοιγμα υπάρχοντος έργου Flash Catalyst	19

Εξερεύνηση του χώρου σχεδίασης	19
Μετακίνηση στο χώρο εργασίας	20
Προσαρμογή παλετών	20
Ζουμ στο artboard	21
Κίνηση του artboard	22
Προεπισκόπηση έργου σε πρόγραμμα περιήγησης	22
Βοήθεια για το Flash Catalyst	24

2 Προετοιμασία, εισαγωγή και τοποθέτηση έργων **28**



Ανασκόπηση κεφαλαίου	28
Προετοιμασία εγγράφου σχεδίου	30
Επιλογή εφαρμογής σχεδίου	30
Σχεδιασμός δομής εφαρμογής	30
Ομαδοποίηση σύνθετων αντικειμένων	32
Συγχώνευση επιπέδων καλλιτεχνικών έργων με φίλτρα και εφέ.....	32
Δώστε ονόματα σε όλα τα στοιχεία	33
Ενσωμάτωση εικόνων στο έγγραφο σχεδίου	33
Διαχείριση γραμματοσειρών όταν μοιράζεστε αρχεία	34
Αναγνώριση επαναλαμβανόμενων πόρων στοιχείων	34
Ορισμός ιδιοτήτων στοιχείων στο Flash Catalyst.....	35
Δημιουργία απλού καλλιτεχνικού έργου για μια λίστα εικόνων ή κειμένου.....	35
Απόκρυψη, εμφάνιση και κλειδώμα επιπέδων	36
Εξαγωγή αρχείου FXG από το Adobe Fireworks	36
Εισαγωγή καλλιτεχνικού έργου	37
Εισαγωγή εγγράφου σχεδίου	37
Εισαγωγή πρόσθετων εικόνων	40
Τοποθέτηση εικόνων στο artboard	41
Βελτιστοποίηση καλλιτεχνικού έργου	41
Βελτιστοποιήστε το καλλιτεχνικό έργο	42

3 Διαχείριση της βιβλιοθήκης 46



Ανασκόπηση κεφαλαίου	46
Προβολή της παλέτας Library	48
Πώς οι πόροι εισέρχονται στην παλέτα Library;	48
Προσθήκη πόρων στην παλέτα Library	49
Προεπισκόπηση αρχείων στην παλέτα Library	51
Διαγραφή πόρων από το έργο	52
Συμπίεση εικόνων στην παλέτα Library	53
Μετονομασία πόρων έργων	53
Χρήση πόρων στην παλέτα Library	54
Κοινοχρησία βιβλιοθηκών έργων	56
Εξαγωγή πακέτου βιβλιοθήκης	56
Εισαγωγή πακέτου βιβλιοθήκης	57

4 Διαχείριση επιπέδων 60



Ανασκόπηση κεφαλαίου	60
Εξερεύνηση της παλέτας Layers	62
Ανάπτυξη και σύμπτυξη επιπέδων	62
Εμφάνιση και απόκρυψη επιπέδων	63
Κλειδώμα και ξεκλειδώμα επιπέδων	65
Ομαδοποίηση αντικειμένων	66
Μετονομασία αντικειμένων στην παλέτα Layers	66
Βελτιστοποίηση σύνθετων ομάδων	67
Προσθήκη και διαγραφή επιπέδων	69
Στοίβαξη καλλιτεχνικών έργων χρησιμοποιώντας επίπεδα	69

5 Εργασία με σελίδες και καταστάσεις 74



Ανασκόπηση κεφαλαίου	74
Καταστάσεις σελίδων και στοιχείων	76
Αντιγραφή και τροποποίηση καταστάσεων σελίδων	77
Εξοικονόμηση χρόνου με αντιγραφή καταστάσεων σελίδων	77
Εκχώρηση περιγραφικών ονομάτων καταστάσεων σελίδων	78



Εμφάνιση και απόκρυψη καλλιτεχνικού έργου σε κάθε κατάσταση σελίδας ...	78
Προσθήκη και διαγραφή καταστάσεων	81
Προσθήκη κενής κατάστασης σελίδας	81
Προσθήκη αντικειμένων σε κενές καταστάσεις σελίδων	82
Διαγραφή αντικειμένων από συγκεκριμένες καταστάσεις	84
Διαγραφή καταστάσεων σελίδων	85

6 Δημιουργία διαδραστικών στοιχείων 88



Ανασκόπηση κεφαλαίου	88
Τα δομικά υλικά των RIA	90
Στοιχεία	90
Στοιχεία αλληλεπίδρασης	90
Χρήση στοιχείων δομής wireframe	91
Προσθήκη και τροποποίηση κουμπιών wireframe	91
Προσθήκη πεδίων εισαγωγής κειμένου wireframe	95
Προσθήκη ραδιοφωνικών κουμπιών wireframe	96
Προσθήκη πλαισίου ελέγχου wireframe	96
Προσθήκη γραμμών κύλισης wireframe	97
Μετατροπή καλλιτεχνικού έργου σε ενσωματωμένα στοιχεία	99
Μετατροπή καλλιτεχνικού έργου σε κουμπιά	100
Δημιουργία επαναχρησιμοποιήσιμου κουμπιού πλοήγησης	101
Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση κουμπιών	103
Δημιουργία κουμπιών για μετάβαση σε επόμενο και προηγούμενο.....	104
Δημιουργία προσαρμοσμένου κουμπιού εναλλαγής	105
Μετατροπή καλλιτεχνικού έργου σε γραμμές κύλισης	106
Εργασία με κείμενο	109
Δημιουργία κυλιόμενου πλαισίου από καλλιτεχνικό έργο	112
Δημιουργία προσαρμοσμένων στοιχείων	113
Προσθήκη διαδραστικότητας	115
Προσθήκη στοιχείων πλοήγησης σελίδας	116
Δημιουργία στοιχείων αλληλεπίδρασης συνθηκών	116
Σύνδεση σε εξωτερικό περιεχόμενο	119

7	Δημιουργία μεταβάσεων και ακολουθιών ενεργειών	122
	Ανασκόπηση κεφαλαίου	122
	Μεταβάσεις και ακολουθίες ενεργειών	124
	Επιθεώρηση προεπιλεγμένων εφέ μετάβασης	125
	Προσθήκη ομαλών μεταβάσεων	127
	Βελτίωση μεταβάσεων	129
	Ρύθμιση διάρκειας μεταβάσεων	130
	Αλλαγή χρονισμού μεταβάσεων.....	131
	Περισσότερος ρεαλισμός στις μεταβάσεις	132
	Προσθήκη και αλλαγή εφέ	133
	Αντικατάσταση ενός εφέ με άλλο	134
	Προσθήκη πολλαπλών εφέ στο ίδιο αντικείμενο	136
	Προσθήκη ακολουθιών ενεργειών	138
	Προσθήκη στοιχείου αλληλεπίδρασης ακολουθίας ενεργειών	138
	Επεξεργασία ακολουθίας ενεργειών στο Timeline	139
	Βοηθητικά εφέ του Flash Catalyst	140
8	Προσθήκη και έλεγχος βίντεο και ήχου	142
	Ανασκόπηση κεφαλαίου	142
	Προετοιμασία βίντεο για το web	144
	Τι είναι η κωδικοποίηση;	144
	Τι είναι το video codec;	144
	Πώς κωδικοποιώ το βίντεό μου;	145
	Εισαγωγή και προεπισκόπηση βίντεο και ήχου	146
	Εισαγωγή βίντεο και ήχου	147
	Προεπισκόπηση βίντεο και ήχου	147
	Προσθήκη βίντεο σε εφαρμογή	148
	Προσθήκη βίντεο στο artboard	148
	Ορισμός ιδιοτήτων προγράμματος αναπαραγωγής βίντεο	150
	Έλεγχος αναπαραγωγής βίντεο	152
	Επισύναψη στοιχείων ελέγχων σε βίντεο	152

	Προσθήκη στοιχείων αλληλεπίδρασης για έλεγχο της αναπαραγωγής βίντεο	155
	Επαναφορά αρχικών ρυθμίσεων μετά την αναπαραγωγή βίντεο.....	155
	Προσθήκη ηχητικών εφέ	157
9	Ενσωμάτωση υλικού SWF από άλλα εργαλεία του Creative Suite	162
	Ανασκόπηση κεφαλαίου	162
	Αρχεία SWF	164
	Δημιουργία αρχείων SWF για το Flash Catalyst	164
	Χρήση αρχείων SWF στο Flash Catalyst	165
	Προσθήκη αρχείων SWF στο Flash Catalyst	166
	Εισαγωγή αρχείου SWF στο artboard	167
	Προεπισκόπηση κίνησης SWF	168
	Έλεγχος της αναπαραγωγής αρχείων SWF	169
	Αναπαραγωγή ή διακοπή αρχείου SWF	169
	Αναπαραγωγή ταινίας SWF από συγκεκριμένο καρτέ	171
	Προσθήκη αρχείου SWF σε στοιχείο	172
	Τοποθέτηση αρχείου SWF	173
	Προσθήκη εφέ για αναπαραγωγή κίνησης	174
10	Σχεδίαση με δεδομένα	176
	Επισκόπηση του μαθήματος	176
	Λίστες δεδομένων στο Flash Catalyst.....	178
	Μια λίστα δεν είναι πάντα μια λίστα	178
	Ποια είναι τα δεδομένα σχεδίασης;	179
	Προεπισκόπηση λίστας δεδομένων	179
	Δημιουργία στοιχείου λίστας δεδομένων	181
	Σχεδίαση δείγματος εγγραφής	181
	Μετατροπή του δείγματος εγγραφής σε στοιχείο λίστας δεδομένων	183
	Ορισμός του επαναλαμβανόμενου στοιχείου	184
	Ορισμός ιδιοτήτων λίστας δεδομένων	185
	Αλλαγή μεγέθους και τοποθέτηση του πλαισίου ορίων	185
	Επεξεργασία της διάταξης επαναλαμβανόμενων στοιχείων	186

Επεξεργασία των καταστάσεων επαναλαμβανόμενων στοιχείων	187
Χρήση δεδομένων σχεδίασης	188
Αντικατάσταση εικόνων σχεδίασης	188
Επεξεργασία κειμένου σχεδίασης	190
Προσθήκη και διαγραφή δεδομένων σχεδίασης	191
Προσθήκη και αφαίρεση στοιχείων στο επαναλαμβανόμενο στοιχείο.....	191
Χρήση λίστας δεδομένων wireframe	194

11 Σχεδίαση και επεξεργασία καλλιτεχνικού έργου 196



Επισκόπηση του μαθήματος	196
Εργαλεία σχεδίασης του Flash Catalyst	198
Χρήση χαράκων, οδηγών και πλέγματος	199
Εμφάνιση και απόκρυψη χαράκων	199
Επεξεργασία ρυθμίσεων πλέγματος και οδηγών	200
Ορισμός οδηγών για ακριβή σχεδίαση	201
Σχεδίαση βασικών σχημάτων και γραμμών	203
Προεπισκόπηση παραδείγματος σχεδίασης	203
Σχεδίαση ορθογώνιων	203
Σχεδίαση στρογγυλεμένων ορθογώνιων	205
Σχεδίαση ελλείψεων	206
Σχεδίαση βασικών γραμμών	207
Αλλαγή γεμίσματος και περιγράμματος	208
Αλλαγή του χρώματος γεμίσματος	208
Αλλαγή χρώματος και πάχους περιγράμματος	211
Προσθήκη και τροποποίηση ντεγκραντέ γεμισμάτων	212
Ομαδοποίηση και μετασχηματισμός	214
Ομαδοποίηση αντικειμένων	215
Μετασχηματισμός σχημάτων	215
Αλλαγή μεγέθους και θέσεις αντικειμένων	216
Εφαρμογή και αφαίρεση φίλτρων	216
Προσθήκη και τροποποίηση κλίσης	217

Προσθήκη και τροποποίηση σκιάς	218
Αμφίδρομη επεξεργασία με τα Adobe Illustrator και Adobe Photoshop.....	219
Άνοιγμα και επεξεργασία στο Adobe Illustrator	220
Λήψη και εγκατάσταση των επεκτάσεων Adobe FXG για το Photoshop	221
Άνοιγμα και επεξεργασία στο Adobe Photoshop	222

12 Δημοσίευση έργου 226



Επισκόπηση του μαθήματος	226
Επιλογές παράδοσης	228
Δημοσίευση της εφαρμογής σας	228
Διευκόλυνση πρόσβασης	229
Ενσωμάτωση γραμματοσειρών	229
Πριν τη δημοσίευση	229
Δημοσίευση σε SWF	230
Προβολή των δημοσιευμένων αρχείων	231
Δημοσίευση στο web με το Adobe Dreamweaver CS5	235
Δημιουργία τοπικού ριζικού φακέλου και δομής site	235
Σύνδεση σε απομακρυσμένο site	236
Ανέβασμα αρχείων	238

13 Επέκταση του έργου σας με το Adobe Flash Builder 240



Επισκόπηση του μαθήματος	240
Adobe Flash Builder	242
Επέκταση της εφαρμογής	242
Σύνδεση στοιχείων σε πηγή δεδομένων	242
Δημιουργία, ανάγνωση, ενημέρωση και διαγραφή (CRUD)	243
Παροχή αναζήτησης με λέξεις-κλειδιά	243
Συγκέντρωση εισόδου χρήστη	243
Χρήση κυλιόμενων επιλογών για ορισμό τιμών	243
Δημιουργία στοιχείων ελέγχου εκτυπωτή	244
Εξερεύνηση ροών εργασίας σχεδιαστή-προγραμματιστή	244
Γραμμική ροή εργασίας	244

Επαναληπτική ροή εργασίας	245
Προετοιμασία αρχείων για προγραμματιστή	245
Έγκαιρη συνάντηση με την ομάδα ανάπτυξης	245
Χρήση λιστών δεδομένων και δεδομένων σχεδίασης	246
Ονόματα σε όλα τα στοιχεία	246
Διαγραφή πόρων που δεν χρησιμοποιούνται	246
Άνοιγμα έργου του Flash Catalyst στο Flash Builder.....	246
Ανασκόπηση του τελικού αρχείου έργου του Flash Catalyst (FXP)	246
Εισαγωγή του FXP στο Flash Builder	248
Εισαγωγή επεξεργασμένου αρχείου FXP στο Flash Builder	251
Σύγκριση και σύνδεση κώδικα μεταξύ έργων.....	252
Εισαγωγή αρχείου βιβλιοθήκης Flash Catalyst (FXPL)	254
Εισαγωγή του FXPL	254
Σύνδεση του FXPL με την εφαρμογή σας	255

Βασικός συντελεστής



Ο **Scott Tapley** είναι συγγραφέας, εκπαιδευτής θεμάτων σχεδίασης, προγραμματιστής εφαρμογών ηλεκτρονικής εκπαίδευσης και εισηγητής τεχνικών θεμάτων με ειδίκευση στη σχεδίαση και την παραγωγή εκπαιδευτικών πόρων. Εργάζεται ως συνεργάτης δημιουργικού και σύμβουλος για την SecondPeak LLC, μια εταιρείας με εκπαιδευτικό και αναπτυξιακό αντικείμενο. Είναι παραγωγός βραβευμένων εκπαιδευτικών συστημάτων για μια ευρεία γκάμα πελατών, όπως είναι οι εταιρείες Adobe Systems, Cisco Systems, Microsoft, IBM, Siebel Systems, Applied Bio Systems, Ernst & Young, Bank of America, το Αμερικανικό Ίδρυμα υγείας και ο Αμερικανικός στρατός.