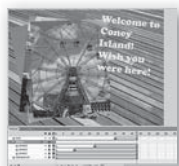


ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

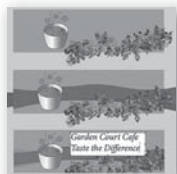
ΕΙΣΑΓΩΓΗ 1

Σχετικά με το Βήμα προς βήμα.....	1
Τι νέο υπάρχει	1
Προαπαιτούμενα	2
Εγκατάσταση του Flash	3
Αντιγραφή των αρχείων μαθημάτων	4
Πώς πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα μαθήματα.....	5
Πρόσθετοι πόροι.....	5
Πιστοποίηση από την Adobe.....	6

1 ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ 8



Εκκίνηση του Flash και άνοιγμα αρχείου	10
Γνωρίστε το χώρο εργασίας.....	12
Εργασία με την παλέτα Library	16
Το Timeline	18
Οργάνωση επιπέδων σε ένα Timeline.....	25
Χρήση του Properties Inspector	28
Χρήση της παλέτας Tools	31
Αναίρεση βημάτων στο Flash.....	35
Προεπισκόπηση της ταινίας σας	36
Τροποποίηση του περιεχομένου και του Stage.....	38
Αποθήκευση της ταινίας σας	39
Δημοσίευση της ταινίας σας	44
Εύρεση πόρων για τη χρήση του Flash	45
Έλεγχος για ενημερώσεις	46

**2 ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΓΡΑΦΙΚΑ 48**

Εισαγωγή	50
Τα περιγράμματα και τα γεμίσματα	50
Δημιουργία σχημάτων	51
Πραγματοποίηση επιλογών	52
Επεξεργασία σχημάτων	53
Χρήση ντεγκραντέ και bitmap γεμισμάτων	57
Δημιουργία μοτίβων και διακοσμήσεων	61
Δημιουργία καμπύλων	70
Δημιουργία διαφανειών	73
Δημιουργία και επεξεργασία κειμένου	75

3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΥΜΒΟΛΩΝ 78

Εισαγωγή	80
Εισαγωγή αρχείων Illustrator	81
Σχετικά με τα σύμβολα	82
Δημιουργία συμβόλων	85
Εισαγωγή αρχείων του Photoshop	86
Επεξεργασία και διαχείριση συμβόλων	88
Αλλαγή μεγέθους και θέσης στιγμιότυπων	95
Αλλαγή του εφέ χρώματος στιγμιότυπων	98
Επιλογές εμφάνισης	100
Εφαρμογή φίλτρων για ειδικά εφέ	103
Τοποθέτηση σε χώρο 3D	104

4 ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΙΝΗΣΗΣ 110

Εισαγωγή	112
Σχετικά με την κίνηση	113
Τι είναι το αρχείο έργου	113
Κίνηση θέσης	114
Αλλαγή του ρυθμού κίνησης και του χρονισμού	117
Κίνηση διαφάνειας	120
Κίνηση φίλτρων	123
Κίνηση μετασχηματισμών	127
Αλλαγή της διαδρομής της κίνησης	131
Αλλαγή στόχων των tween	136

	Δημιουργία ένθετων κινήσεων	137
	Χρήση του Motion Editor.....	140
	Ομαλότητα	145
	Κίνηση σε 3D	152
	Δοκιμή της κίνησης.....	155
5	ΑΡΘΡΩΤΗ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ	158
	Εισαγωγή	160
	Αρθρωτή κίνηση με αντίστροφη κινηματική.....	161
	Περιορισμός της κίνησης των αρθρώσεων	170
	Αντίστροφη κινηματική με σχήματα.....	178
	Επιλογές κινηματικής αλυσίδας	186
	Μεταμόρφωση με tween σχήματος.....	190
	Χρήση υποδείξεων σχήματος	193
	Προσομοίωση αρχών φυσικής με αντίστροφη κινηματική	196
6	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ	204
	Εισαγωγή	206
	Σχετικά με τις διαδραστικές ταινίες	206
	Δημιουργία κουμπιών	207
	Λίγα λόγια για το ActionScript 3.0	217
	Προετοιμασία του Timeline.....	221
	Προσθήκη ενέργειας διακοπής	222
	Δημιουργία χειριστών συμβάντων για κουμπιά	222
	Δημιουργία keyframe προορισμού	226
	Δημιουργία κουμπιού Home με Code Snippets	230
	Επιλογές αποσπασμάτων κώδικα	235
	Αναπαραγωγή κίνησης στον προορισμό	237
	Κινούμενα κουμπιά.....	242
7	ΧΡΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	246
	Εισαγωγή	248
	Λίγα λόγια για το κείμενο TLF	249
	Προσθήκη απλού κειμένου.....	252
	Προσθήκη πολλαπλών στηλών	260
	Αναδίπλωση κειμένου	264



Υπερσύνδεση κειμένου.....	273
Δημιουργία κειμένου που εισάγεται από το χρήστη.....	275
Φόρτωση εξωτερικού κειμένου	282

8 ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΗΧΟ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ 290



Εισαγωγή.....	292
Τι είναι το αρχείο έργου.....	293
Χρήση ήχων	294
Τι είναι το Flash Video.....	306
Χρήση του Adobe Media Encoder.....	307
Οι επιλογές κωδικοποίησης	310
Αναπαραγωγή εξωτερικού βίντεο.....	318
Εργασία με βίντεο και διαφάνεια	322
Χρήση σημείων εκκίνησης.....	326
Ενσωμάτωση Flash Video	335

9 ΦΟΡΤΩΣΗ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ FLASH 342



Εισαγωγή.....	344
Φόρτωση εξωτερικού περιεχομένου	346
Αφαίρεση εξωτερικού περιεχομένου.....	354
Έλεγχος αποσπασμάτων ταινιών	355
Δημιουργία масκών.....	356

10 ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΕΓΓΡΑΦΩΝ ΤΟΥ FLASH 364



Εισαγωγή.....	366
Δοκιμή εγγράφου του Flash.....	367
Τα βασικά σημεία της δημοσίευσης.....	369
Δημοσίευση για το web.....	369
Λίγα λόγια για το Bandwidth Profiler	376
Προσθήκη μεταδεδομένων.....	378
Δημοσίευση εφαρμογής για υπολογιστές.....	380
Δημοσίευση για κινητή συσκευή.....	387
Τήρηση της οργάνωσης σε έργα	391
Επόμενα βήματα.....	394

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ 396