

Adobe® **FLASH**® **Professional CC**

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

Απόδοση: **Αγαμέμνων Μήλιος**
Μηχανικός Λογισμικού

 **Εκδόσεις: Μ. Γκιούρδας**

Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2014

www.mgiurdas.gr

Τίτλος Πρωτοτύπου:

Adobe® Flash® Professional CC Classroom in a Book®

ISBN-13: 978-0-321-92785-9

ISBN-10: 0-321-92785-0

Copyright © 2013 Adobe Systems Incorporated.

345 Park Avenue, San Jose, California 95110-2704, USA

Αποκλειστικότητα για την Ελληνική Γλώσσα

Εκδόσεις: **Μόσχος Γκιούρδας**



Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2014

www.mgiurdas.gr

ISBN: 978-960-512-663-6

Επιμέλεια κειμένων: Μιχαήλ Μεταξάς

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

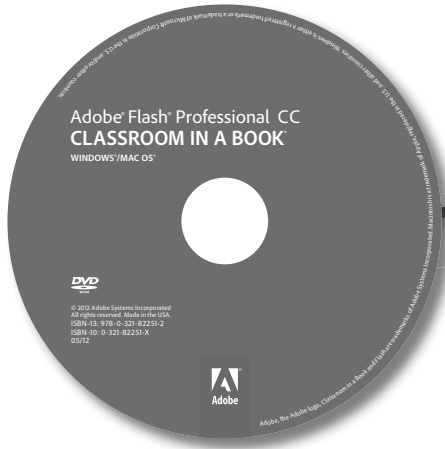
Εκτύπωση: ΜΗΤΡΟΠΟΛΙΣ Γραφικές Τέχνες Α.Ε., τηλ.: 210 3300067

Βιβλιοδεσία: ΣΤΑΜΟΥ Γραφικές Τέχνες - Εκδόσεις, τηλ.: 210 5596790

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

ΤΙ ΠΕΡΙΕΧΕΙ Ο ΔΙΣΚΟΣ

Το DVD του βιβλίου περιλαμβάνει τα αρχεία των μαθημάτων, που θα χρειαστείτε για να ολοκληρώσετε τις ασκήσεις του βιβλίου.




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

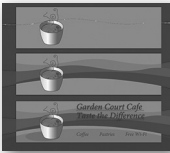




Αρχεία μαθημάτων

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

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
Σχετικά με το Βήμα προς βήμα.....	1
Τι νέο υπάρχει.....	1
Καλά Οργανωμένο Σύνολο Χαρακτηριστικών	2
Προαπαιτούμενα.....	3
Εγκατάσταση του Flash	4
Αντιγραφή των αρχείων μαθημάτων	5
Πώς πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα μαθήματα.....	6
Πρόσθετοι πόροι.....	6
Πιστοποίηση από την Adobe.....	7
1 ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ	8
 Εκκίνηση του Flash και άνοιγμα αρχείου.....	10
Γνωρίστε το χώρο εργασίας.....	12
Εργασία με την παλέτα Library.....	15
Το Timeline	17
Οργάνωση επιπέδων σε ένα Timeline	24
Χρήση του Properties Inspector	27
Χρήση της παλέτας Tools	30
Αναίρεση βημάτων στο Flash.....	34
Προεπισκόπηση της ταινίας σας	36
Τροποποίηση περιεχομένου και του Stage	37
Αποθήκευση της ταινίας σας	38
Δημοσίευση της ταινίας σας	41
Εύρεση πόρων για τη χρήση του Flash	44
Έλεγχος για ενημερώσεις	44

2	ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΓΡΑΦΙΚΑ	46
	Εισαγωγή.....	48
	Τα περιγράμματα και τα γεμίσματα.....	48
	Δημιουργία σχημάτων.....	49
	Πραγματοποίηση επιλογών.....	50
	Επεξεργασία σχημάτων.....	51
	Χρήση ντεγκραντέ και bitmap γεμισμάτων.....	55
	Χρήση προσαρμοσμένων στυλ γραμμών.....	59
	Δημιουργία καμπύλων.....	61
	Δημιουργία διαφανειών.....	64
	Δημιουργία και επεξεργασία κειμένου.....	66
	Στοίχιση και κατανομή αντικειμένων.....	69
3	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΥΜΒΟΛΩΝ	72
	Εισαγωγή.....	74
	Εισαγωγή αρχείων Illustrator.....	75
	Σχετικά με τα σύμβολα.....	78
	Δημιουργία συμβόλων.....	79
	Εισαγωγή αρχείων του Photoshop.....	80
	Επεξεργασία και διαχείριση συμβόλων.....	85
	Αλλαγή μεγέθους και θέσης στιγμιότυπων.....	90
	Αλλαγή του εφέ χρώματος στιγμιότυπων.....	93
	Επιλογές εμφάνισης.....	95
	Εφαρμογή φίλτρων για ειδικά εφέ.....	98
	Τοποθέτηση σε χώρο 3D.....	99
4	ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΙΝΗΣΗΣ	106
	Εισαγωγή.....	108
	Σχετικά με την κίνηση.....	109
	Τι είναι το αρχείο έργου.....	109
	Κίνηση θέσης.....	110
	Αλλαγή του ρυθμού κίνησης και του χρονισμού.....	113

Κίνηση διαφάνειας	116
Κίνηση φίλτρων	118
Κίνηση μετασχηματισμών	122
Αλλαγή της διαδρομής της κίνησης	126
Αλλαγή προορισμών των tween	129
Δημιουργία ένθετων κινήσεων	131
Ομαλότητα	133
Κίνηση καρέ-καρέ	136
Κίνηση σε 3D	138
Δοκιμή της ταινίας	141

5 ΚΙΝΗΣΗ ΣΧΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΜΑΣΚΩΝ 144







Εισαγωγή	146
Κίνηση σχημάτων	146
Τι είναι το αρχείο έργου	147
Δημιουργία tween σχήματος	147
Αλλαγή του ρυθμού	150
Προσθήκη περισσότερων tween σχήματος	150
Δημιουργία κίνησης σε επανάληψη	153
Χρήση υποδείξεων σχήματος	156
Κίνηση χρώματος	161
Δημιουργία και χρήση масκών	163
Κίνηση της μάσκας και των επιπέδων με μάσκα	166
Κίνηση ease σε tween σχήματος	169

6 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ 172



Εισαγωγή	174
Σχετικά με τις διαδραστικές ταινίες	175
Δημιουργία κουμπιών	175
Λίγα λόγια για το ActionScript 3.0	186
Προετοιμασία του Timeline	190
Προσθήκη ενέργειας διακοπής	191
Δημιουργία χειριστών συμβάντων για κουμπιά	192
Δημιουργία keyframe προορισμού	195
Δημιουργία κουμπιού Home με Code Snippets	200
Επιλογές αποσπασμάτων κώδικα	202

	Αναπαραγωγή κίνησης στον προορισμό	205
	Κινούμενα κουμπιά	210
7	ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΗΧΟ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ	214
	Εισαγωγή	216
	Τι είναι το αρχείο έργου	217
	Χρήση ήχων	218
	Τι είναι το Flash Video	230
	Χρήση του Adobe Media Encoder	231
	Οι επιλογές κωδικοποίησης	234
	Αναπαραγωγή εξωτερικού βίντεο	242
	Εργασία με βίντεο και διαφάνεια	247
	Ενσωμάτωση Flash Video	250
	Εξαγωγή βίντεο από το Flash	256
8	ΦΟΡΤΩΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ	262
	Εισαγωγή	264
	Φόρτωση εξωτερικού περιεχομένου	266
	Αφαίρεση εξωτερικού περιεχομένου	273
	Έλεγχος ταινιών	274
9	ΧΡΗΣΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΟΠΤΙΚΩΝ ΙΔΙΟΤΗΤΩΝ	278
	Εισαγωγή	280
	Τι είναι το αρχείο έργου	281
	Οπτικές ιδιότητες σε ταινίες	287
	Πέρα από το κλικ με το ποντίκι	290
	Αντιστοίχιση κινήσεων του ποντικιού σε οπτικές αλλαγές	293
	Χρήση μεταβλητών για αποθήκευση πληροφοριών	293
	Αλλαγή της θέσης της μεγάλης εικόνας	300
	Δημιουργία προσαρμοσμένου δρομέα	302
10	ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΣΕ HTML5	308
	Εισαγωγή	310
	Τι είναι το Toolkit για το CreateJS;	311
	Χρήση κλασικών tween	312
	Εξαγωγή σε HTML5	321
	Εισαγωγή JavaScript	324

11 ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΕΓΓΡΑΦΩΝ ΤΟΥ FLASH 330



Εισαγωγή.....	332
Η διαδικασία εκσφαλμάτωσης.....	333
Τα βασικά σημεία της δημοσίευσης.....	335
Δημοσίευση για το web.....	335
Δημοσίευση εφαρμογής σε σταθερούς υπολογιστές.....	343
Δημοσίευση για κινητή συσκευή.....	350
Επόμενα βήματα.....	358

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ 360