

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΘΕΜΑ: ΑΝΑΠΤΥΞΗ WEB ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΜΕ ΤΗΝ
ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ FLASH**



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ΓΙΑΛΑΜΑΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ Α.Μ.5933

ΕΠΙΒΛΕΠΟΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΣΤΥΛΙΟΣ ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΟΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<u>1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ FLASH</u>	
1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ FLASH.....	σελ.3
1.2 ΣΥΝΥΠΑΡΞΗ ΜΕ ΤΟ WEB.....	σελ.3
1.3 Η ΕΥΕΛΙΞΙΑ ΤΟΥ FLASH.....	σελ.4
1.4 ΔΙΑΛΟΓΗΚΟΤΗΤΑ.....	σελ.5
1.5 ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΆΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.....	σελ.5
1.6 ΡΟΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ.....	σελ.6
<u>2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</u>	
2.1 ΓΡΑΜΜΕΣ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΤΟΥ FLASH.....	σελ.8
2.2 Η ΓΡΑΜΜΗ ΤΩΝ ΜΕΝΟΥ.....	σελ.10
<u>3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ</u>	
3.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ BAR MOVE.....	σελ.20
3.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ANIMATION.....	σελ.29
3.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ INTRO.....	σελ.39
3.4 ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΤΟΥ INTRO.....	σελ.72
3.5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ INTRO ΜΕ ACTIONSCRIPT 2.0.....	σελ.90
<u>ΕΠΙΛΟΓΟΣ</u>	σελ.123
<u>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</u>	σελ.124

1° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ FLASH

1.1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ FLASH

Το Flash δημιουργήθηκε από την Macromedia το 1996 σαν ένα πρόγραμμα για την δημιουργία gif εικόνων με κίνηση και έφτασε να είναι ένα από τα πληρέστερα εργαλεία ανάπτυξης περιεχομένου για το Web που υπάρχουν σήμερα.

Όντας μία από τις δημοφιλέστερες εφαρμογές ανάπτυξης περιεχομένου το Flash είναι παντού σήμερα. Από Web εφαρμογές έως τα κινητά τηλέφωνα, τις νεοεμφανισθείσες οικιακές συσκευές με δυνατότητα σύνδεσης και ελέγχου από το internet και τους ψηφιακούς προσωπικούς βοηθούς (PDA). Ο λόγος που ολόκληρη η κοινότητα του Web δείχνει να έχει χάσει το μυαλό της με το Flash είναι γιατί δεν υπάρχει κανένα άλλο πρόγραμμα να ανταγωνιστεί επάξια το Flash.

Όμως το πιο βασικό στοιχείο που το κάνει να είναι δημοφιλές είναι ότι έχει ισχυρές δυνατότητες στον τομέα των πολυμέσων. Δηλαδή οι δυνατότητες αυτές επέτρεψαν το Flash να μετασχηματίσει το Web από μέσο παρουσίασης κειμένου και γραφικών που ήταν στο παρελθόν, στην πολυμορφική αμφίδρομη εμπειρία που είναι σήμερα.

1.2. ΣΥΝΥΠΑΡΞΗ ΜΕ ΤΟ WEB

Γνωρίζοντας ότι το web εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο πρότυπο και αυτό είναι ένα

σοβαρό πρόβλημα για πολλές τεχνολογίες. Αυτό το πρόβλημα το έλυσε η Macromedia με την δημιουργία του Flash Player που είναι ένα πρόσθετο (plug-in) το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να βλέπει ακριβώς το ίδιο πράγμα, κάτι που δημιουργήθηκε με το Flash, ανεξαρτήτως της εφαρμογής browser ή του λειτουργικού συστήματος που χρησιμοποιεί.

Το Flash εκτός από την ευρεία αποδοχή του στο Web και γενικότερα στο τομέα των ηλεκτρονικών συσκευών τώρα χρησιμοποιείται και για την ανάπτυξη των Web τοποθεσιών πολλών μεγάλων εταιρειών. Το πρόγραμμα χρησιμοποιείτε από το 35% των κορυφαίων Web τοποθεσιών όλου του κόσμου. Και πάνω από το 90% των εφαρμογών browser που χρησιμοποιούνται παγκοσμίως σήμερα δηλαδή 250 εκατομμύρια χρήστες δεν χρειάζεται να κάνουν εγκατάσταση το Flash Player. Πλέον το σημαντικότερο γεγονός είναι ότι όλες οι τρέχουσες εκδόσεις browser περιλαμβάνουν το Flash Player καθώς και οι τρέχουσες εκδόσεις των λειτουργικών συστημάτων windows και Macintosh το έχουν ενσωματωμένο.

Όλα αυτά έχουν ως σκοπό ότι ο χρήστης που θα δημιουργήσει ένα έργο σε Flash θα είναι σίγουρος ότι θα λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο ανεξάρτητα από την εφαρμογή browser που χρησιμοποιεί ή την έκδοσή της.

1.3. Η ΕΥΕΛΙΞΙΑ ΤΟΥ FLASH

Το Flash μπορεί να χειριστεί αποτελεσματικά έργα οποιοδήποτε μεγέθους. Η παρουσίαση ή η ταινία που δημιουργούμε μπορεί να καλύψει σχεδόν όποιο σκοπό θέλουμε. Ας δούμε το τι μπορούμε να δημιουργήσουμε με το Flash:

- ⇒ Παιχνίδια
- ⇒ Καρτούν
- ⇒ Χάρτες
- ⇒ Μεμονωμένες ιστοσελίδες
- ⇒ Ολοκληρωμένες Web τοποθεσίες με περιεχόμενο σε μορφή πολυμέσων

- ⇒ Ηλεκτρονικές φόρμες εισαγωγής στοιχείων
- ⇒ Εφαρμογές που θα λειτουργούν σαν ενδιάμεσοι για την πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων μέσω του Web
- ⇒ Υλικό για την προώθηση προϊόντων/υπηρεσιών
- ⇒ Παρουσιάσεις προτάσεων
- ⇒ Διαφημιστικά πανό
- ⇒ Βελτιωμένες ταινίες μορφής QuickTime
- ⇒ Αυτόματες εφαρμογές
- ⇒ Εφαρμογές επιλογής μουσικής για το Web
- ⇒ Εφαρμογές καλαθιού αγορών για ηλεκτρονικές αγορές

1.4. ΔΙΑΛΟΓΙΚΟΤΗΤΑ

Χρησιμοποιώντας το Flash μπορούμε να δημιουργήσουμε την διαλογικότητα με διάφορες μορφές όπως παρουσίαση δεδομένων στην οθόνη, αναπαραγωγή ήχου, μεταφορά των χρηστών σε διαφορετικούς τόπους ή να γίνονται διάφορα συμβάντα με την χρήση του ποντικιού. Επίσης η γλώσσα actionscript που χρησιμοποιεί το Flash ανταγωνίζεται επάξια την JavaScript και δίνει στους χρήστες έλεγχο πάνω σε ευρεία γκάμα λειτουργιών όπως π.χ. έλεγχος του δείκτη ή του χρώματος των αντικειμένων. Τέλος ένας παράγοντας που μπορεί να εμπλουτίσει το έργο μας είναι ο ήχος. Προσθέτοντας ηχητικά εφέ σε ένα έργο είναι πιθανότερο να συγκρατήσει ο θεατής το μήνυμα που προσπαθούμε να μεταδώσουμε. Η διαλογικότητα είναι ένας ζωντανός ιστός που ενώνει την ταινία με το ακροατήριο.

1.5. ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΑΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Το Flash για να χρησιμοποιηθεί σε πιο προχωρημένα έργα χρειάζεται βοήθεια από άλλα προγράμματα. Μπορεί να επικοινωνήσει εύκολα με λογισμικό Web Server όπως ASP και Cold Fusion καθώς και να συνεργάζεται με CGI scripts γραμμένα σε Perl, PHP και άλλες γλώσσες script για το Web. Καθώς επίσης την δυνατότητα που έχει να επικοινωνεί με την εφαρμογή browser μέσω της JavaScript. Έτσι μας δίνει την δυνατότητα να επεξεργαζόμαστε τις πληροφορίες της ταινία μας ή να εμφανίζεται με δυναμικό τρόπο κείμενο προερχόμενο από μία βάση δεδομένων ή να αντιδρά η ταινία σε πληροφορίες που λαμβάνει από έναν Web server. Τέλος το Flash μπορεί να δουλεύει με XML δεδομένα δίνοντας την δυνατότητα μετάδοσης και λήψης δομημένων δεδομένων μέσω μιας μόνιμης σύνδεσης μ' έναν server. Έτσι διευκολύνεται η υλοποίηση παιχνιδιών πολλαπλών παιχτών ή συνομιλιών σε πραγματικό χρόνο και άλλες προηγμένες εφαρμογές.

1.6. ΡΟΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Ανεξάρτητα από το τι έχουμε σκοπό να δημιουργήσουμε στο Flash, δηλαδή ταινία δράσης, παιχνίδια, επίδειξη προϊόντων κ.τ.λ., η τυπική ροή εργασίας για την ανάπτυξη του έργου μας είναι:

- i. Σχεδίαση γραφικών στο Flash.
- ii. Μετατροπή των κουμπιών των ανεξάρτητων animations και όλων των στοιχείων που έχουμε σκοπό να χρησιμοποιήσουμε σε περισσότερες από μία θέσεις σε σύμβολα.
- iii. Τοποθέτηση των στοιχείων της ταινίας στο σκηνικό.

- iv. Προσάρτηση ενεργειών σε κουμπιά, κλιπ ταινίας ή καρτέ στο διάγραμμα ροής χρόνου για να καθορίσετε τα διαλογικά χαρακτηριστικά της ταινίας.

- v. Επιλογή ενός καρτέ, συμβόλου, περιγράμματος, γεμίσματος ή ενότητας κειμένου στο σκηνικό και προσαρμογή των ιδιοτήτων του μέσω των διάφορων παλετών του προγράμματος.

Αυτή είναι η σειρά των βημάτων που χρησιμοποιούμε για το πέρας της εργασίας μας.

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

2.1. Γραμμές εργαλείων σχεδίασης



Selective Tool: Με αυτό το εργαλείο μπορούμε να επιλέγουμε τα αντικείμενα που θέλουμε να τροποποιήσουμε δίνοντας τα διάφορες ιδιότητες.



Subelection Tool: Το εργαλείο αυτό μας δίνει την δυνατότητα να τροποποιήσουμε τις κορυφές κάποιου αντικειμένου που επιλέξαμε.



Free Transform Tool: Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να αλλάξουμε τις διαστάσεις καθώς να αλλάξουμε και την γωνία ενός αντικειμένου.



Fill Transform Tool: Με αυτό το εργαλείο αλλάζουμε το εφέ γεμίσματος που έχουν τα αντικείμενά μας.



Line Tool: Με το εργαλείο αυτό σχεδιάζουμε ευθείες γραμμές.



Lasso Tool: Με αυτό το εργαλείο επιλέγουμε περιοχές από ένα αντικείμενο.



Pen Tool: Με αυτό μπορούμε να σχεδιάσουμε ευθείες ή καμπύλες γραμμές.



Text Tool: Το εργαλείο αυτό μας δίνει την δυνατότητα να εισάγουμε ένα κείμενο στατικό ή δυναμικό.



Oval Tool: Μπορούμε να σχεδιάσουμε κύκλους και ελλείψεις με αυτό το εργαλείο.



Rectangle and PolyStar Tool: Με αυτό το εργαλείο μπορούμε να σχεδιάσουμε ορθογώνια και πολύγωνα.



Pencil Tool: Δίνει την δυνατότητα να σχεδιάσουμε ακανόνιστα σχήματα.



Brush Tool: Μπορούμε να σχεδιάσουμε με μορφή πινέλου ή να γεμίσουμε επιφάνειες.



Ink Bottle Tool: Ορίζουμε χρώμα περιγράμματος σε αντικείμενα.



Paint Bucket Tool: Με αυτό το εργαλείο μπορούμε να γεμίσουμε χρώμα τα αντικείμενα.



Eyedropper Tool: Μπορούμε να επιλέξουμε χρώμα και να το χρησιμοποιήσουμε σαν γέμισμα ή σαν περίγραμμα σε άλλα αντικείμενα.



Eraser Tool: Αυτό το εργαλείο μας δίνει την δυνατότητα να διαγράψουμε αντικείμενα ή τμήματα τους.



Hand Tool: Με αυτό το εργαλείο μπορούμε να μετακινούμε το σκηνικό.



Zoom Tool: Με αυτό μπορούμε να κάνουμε μεγέθυνση ή σμίκρυνση του σκηνικού που δουλεύουμε.

2.2. Η γραμμή των μενού

Το **μενού File** περιέχει εντολές για την δημιουργία, το άνοιγμα και την αποθήκευση αρχείων.

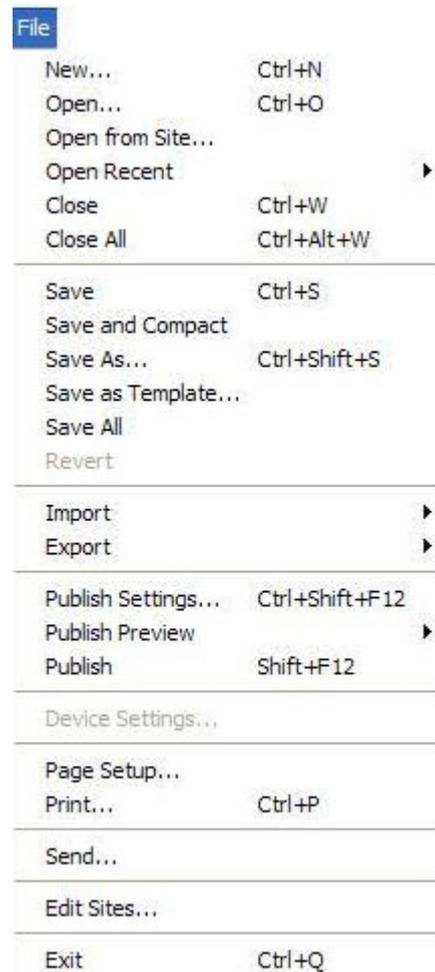
Το **Open as Library** που καθιστά διαθέσιμο ένα διαφορετικό έργο του flash σαν βιβλιοθήκη για το τρέχον έργο.

Επίσης το **Open as Shared Library** ανοίγει μία κοινόχρηστη βιβλιοθήκη από την οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στοιχεία για το έργο μας.

Το **Export Movie** εξάγει το τρέχον έργο του Flash σε αρχείο ταινίας του Flash.

Το **Export Image** επιτρέπει να δημιουργηθεί μια στατική εικόνα από το περιεχόμενο του σκηνικού.

Το **Publish Settings** επιτρέπει να προσαρμοστούν ρυθμίσεις για τη δημοσίευση του έργου σε μορφή HTML κ.α.



Τέλος το **Publish** επιτρέπει να δημιουργηθεί ένα αρχείο με βάση τις ρυθμίσεις που έχουν επιλεγεί με την εντολή publish settings.

Το **μενού Edit** περιέχει εντολές για την επεξεργασία των αρχείων μας.

Το **Paste in Place** που επιτρέπει την επικόλληση του περιεχομένου του clipboard στην ίδια ακριβώς θέση του σκηνικού από την οποία το αποκόψαμε ή το αντιγράψαμε.

Το **Cut Frames** αποκόπτει τα καρέ που έχει επιλεγεί από το διάγραμμα ροής χρόνου και τα τοποθετεί στο clipboard.

Το **Copy Frames** αντιγράφει τα καρέ που έχει επιλεγεί από το διάγραμμα ροής του χρόνου και τα τοποθετεί στο clipboard.

Το **Paste Frames** κάνει επικόλληση στο διάγραμμα ροής του χρόνου τα καρέ που έχουν αντιγραφεί ή αποκοπεί στο clipboard.

Το **Edit Symbols** θέτει το τελευταίο σύμβολο που τροποποιήσαμε σε κατάσταση επεξεργασίας συμβόλων για να μπορέσουμε να τροποποιήσουμε το σκηνικό του και το διάγραμμα ροής του χρόνου του.

Το **Edit Selected** θέτει ένα επιλεγμένο σύμβολο σε κατάσταση επεξεργασίας συμβόλων.

Το **Edit All** μας παρέχει όλο το περιεχόμενο διαθέσιμο για επεξεργασία.

Το **Preferences** επιτρέπει να προσαρμοστούν ορισμένες λειτουργίες του Flash σύμφωνα με τις ανάγκες της εργασίας μας.

Τέλος το **Keyboard Shortcuts** ανοίγει ένα παράθυρο στο οποίο μπορούμε να αλλάξουμε τα πλήκτρα συντόμευσης ή να δημιουργήσουμε νέα.

Edit	
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
<hr/>	
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste in Center	Ctrl+V
Paste in Place	Ctrl+Shift+V
Paste Special...	
Clear	Backspace
<hr/>	
Duplicate	Ctrl+D
Select All	Ctrl+A
Deselect All	Ctrl+Shift+A
<hr/>	
Find and Replace	Ctrl+F
Find Next	F3
<hr/>	
Timeline ▶	
<hr/>	
Edit Symbols	Ctrl+E
Edit Selected	
Edit in Place	
Edit All	
<hr/>	
Preferences...	Ctrl+J
Customize Tools Panel...	
Font Mapping...	
Keyboard Shortcuts...	

Το **μενού View** περιέχει εντολές που επιτρέπουν τον τρόπο εμφάνισης των αρχείων.

Το **Go to** που εμφανίζει ένα υπομενού με τις εντολές του οποίου μπορούμε να μεταβούμε στα διάφορα καρέ ή στις σκηνές μιας ταινίας.

Το **Outlines** μας επιτρέπει την γρήγορη επανασχεδίαση όλων των αντικειμένων στην οθόνη και τα μετατρέπει σε περιγράμματα γι' αυτήν την διαδικασία.

Το **Fast** μας απενεργοποιεί την εξομάλυνση άκρων δηλαδή το antialiasing για την γρηγορότερη επανασχεδίαση των αντικειμένων στην οθόνη.

Το **Antialias**, εκτός από το κείμενο, μας εξομαλύνει τα περιγράμματα των αντικειμένων στο σκηνικό.

Το **Antialias Text** μας εξομαλύνει τα άκρα των αντικειμένων που υπάρχουν στο σκηνικό καθώς και το κείμενο.

Το **Work Area** ελέγχει την ορατότητα της περιοχής εργασίας.

Το **Rulers** ελέγχει την ορατότητα του οριζόντιου και κατακόρυφου χάρακα.

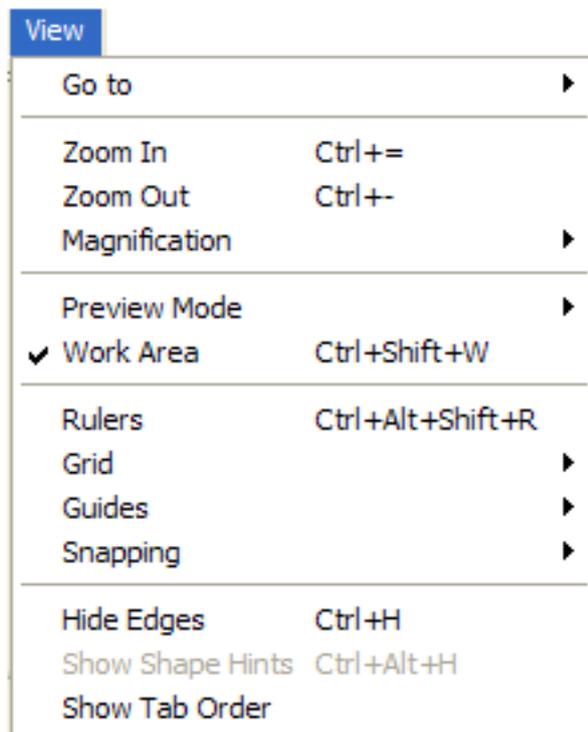
Το **Grip** ελέγχει την ορατότητα του πλέγματος.

Το **Guides** έχει επιλογές για την δημιουργία και προσαρμογή των βοηθητικών γραμμών-οδηγών που εμφανίζονται από ένα υπομενού.

Το **Snap to Objects** ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί την λειτουργία έλξης.

Το **Show Shape Hints** υποδεικνύει τις θέσεις στις οποίες τοποθετούνται τα σημεία ελέγχου σχημάτων πάνω σε αντικείμενα.

Τέλος το **Hide Edges** εμφανίζει ή κρύβει το πλαίσιο επιλογής γύρω από τα αντικείμενα που είναι επιλεγμένα στο σκηνικό.



Το **μενού Insert** περιλαμβάνει εντολές οι οποίες επιτρέπουν να ασκούμε περισσότερο έλεγχο στα καρέ και τα επίπεδα μιας ταινίας.

Το **New Symbol** που δημιουργεί ένα νέο σύμβολο.

Το **Timeline** περιέχει ένα υπομενού που έχει το **Layer**, το **Motion Guide**, το **Frame**, το **Keyframe**, το **Blank Keyframe** και το **Create Motion Tween**.

Το **Timeline** ελέγχει την ορατότητα του διαγράμματος ροής του χρόνου.

Το **Layer** δημιουργεί ένα νέο, κενό επίπεδο, πάνω από το τρέχον επίπεδο στο διάγραμμα ροής χρόνου.

Το **Motion Guide** δημιουργεί ένα νέο επίπεδο πάνω από το τρέχον επίπεδο που είναι καθοδήγηση κίνησης.

Το **Frame** δημιουργεί ένα νέο κενό καρέ στα δεξιά του επιλεγμένου.

Το **Keyframe** κάνει μετατροπή του καρέ που έχει γίνει επιλογή στο διάγραμμα ροής χρόνου σε καρέ-κλειδί και έχει το ίδιο περιεχόμενο με το τελευταίο καρέ-κλειδί του επιπέδου.

Το **Blank Keyframe** μετατρέπει σε κενό καρέ-κλειδί ένα καρέ που έχει επιλεγεί από το διάγραμμα ροής χρόνου.

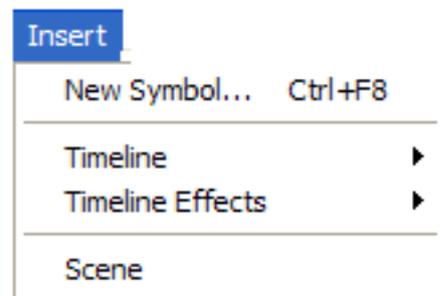
Τέλος το **Create Motion Tween** μετατρέπει όλα τα αντικείμενα του επιλεγμένου επιπέδου και καρέ σε ένα σύμβολο έτσι ώστε να υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν για την παραγωγή ενδιάμεσων καρέ με βάση μία διαδρομή κίνησης.

Το **Timeline Effects** περιέχει ένα υπομενού που έχει το **Assistants**, το **Effects** και το **Transform/Transition**.

Τα εφέ που έχει το **Assistants** είναι να δημιουργεί αντίγραφα των διάφορων εικόνων, μονιέ κ.τ.λ. που χρησιμοποιούμε στην σκηνή ή να δημιουργεί πολλαπλές σκιές σε μία φωτογραφία, μονιέ κ.τ.λ.

Τα εφέ που χρησιμοποιεί το **Effects** είναι να δίνει σε μία φωτογραφία, μονιέ κ.τ.λ. κίνηση προς όλες τις κατευθύνσεις ή να βάζει σκιά ή να σπάει την φωτογραφία σε πολλά κομμάτια.

Το **Transform/Transition** έχει επιλογές για το μετασχηματισμό, την τροποποίηση και την αναδιαμόρφωση του σχήματος του επιλεγμένου αντικειμένου.



Το μενού Modify

περιλαμβάνει εντολές για να καθορίσουμε τις ιδιότητες διάφορων στοιχείων.

Το **Document** όπου ρυθμίζουμε το πώς θα φαίνεται το έργο σε ένα site.

Το **Covert to Symbol** μετατρέπει όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα του σκηνικού σε ένα νέο σύμβολο.

Το **Break Apart** μετατρέπει το επιλεγμένο κείμενο σε απλά σχήματα ή διαχωρίζει το επιλεγμένο σύμβολο στα μεμονωμένα συστατικά σχήματα από τα οποία αποτελείτε ή μετατρέπει ένα bitmap γραφικό σε επεξεργάσιμο αντικείμενο.

Το **Bitmap** έχει ένα υπομενού που περιέχει το **Trace Bitmap** όπου μας ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου μέσω του οποίου μπορούμε να προσαρμόσουμε τις ρυθμίσεις οι οποίες μετατρέπουν το επιλεγμένο bitmap γραφικό σε ανυσματικό αντικείμενο. Το **Symbol** ανοίγει ένα υπομενού για την επεξεργασία του συμβόλου μας.

Το **Shape** ανοίγει ένα υπομενού με επιλογές για επεξεργασία γραμμών και σχημάτων.

Το **Combine Objects** ανοίγει ένα υπομενού όπου περιέχει το **Union** το οποίο ενώνει δύο ή περισσότερα σχήματα σε ένα ενιαίο σχήμα.

Το **Intersect** δημιουργεί ένα νέο αντικείμενο από την τομή δύο ή περισσότερων αντικειμένων.

Το **Punch** αφαιρεί τμήματα ενός επιλεγμένου αντικειμένου που έχει ως αποτέλεσμα τα αντικείμενα να παραμένουν ως ξεχωριστά αντικείμενα και δεν συνδυάζονται σε ένα μόνο αντικείμενο.

Το **Crop** χρησιμοποιεί το σχήμα ενός αντικειμένου για την δημιουργία άλλου αντικειμένου. Οποιοδήποτε σημείο του καινούριου αντικειμένου συμπίπτει στο παλιό το κρατάει ότι προεξέχει αφαιρείτε. Αλλά σαν αποτέλεσμα έχει τα σχήματα

Modify	
Document...	Ctrl+J
Convert to Symbol...	F8
Break Apart	Ctrl+B
Bitmap	▶
Symbol	▶
Shape	▶
Combine Objects	▶
Timeline	▶
Timeline Effects	▶
Transform	▶
Arrange	▶
Align	▶
Group	Ctrl+G
Ungroup	Ctrl+Shift+G

να παραμένουν ως ξεχωριστά αντικείμενα και δεν συνδυάζονται σε ένα μόνο αντικείμενο.

Το **Timeline** μας ανοίγει ένα υπομενού για την επεξεργασία των layers.

Το **Timeline Effect** μας ανοίγει ένα υπομενού για την επεξεργασία ή προσθήκη εφέ σε ένα αντικείμενο.

Το **Transform** εμφανίζει ένα υπομενού με επιλογές για τον μετασχηματισμό, την τροποποίηση και την αναδιαμόρφωση του σχήματος του επιλεγμένου αντικειμένου.

Το **Arrange** εμφανίζει ένα υπομενού με επιλογές για την αλλαγή των αντικειμένων καθώς και για το κλείδωμα/ξεκλείδωμα αντικειμένων.

Το **Align** ανοίγει ένα υπομενού για την τροποποίηση του κειμένου.

Το **Group** δημιουργεί ομάδες από symbols, bitmap, movie clip κ.τ.λ.

Το **Ungroup** κάνει τα αντικείμενά μας ξεχωριστά αντικείμενα δηλαδή δεν ανήκουν σε καμία ομάδα.

Το **μενού Text** περιέχει εντολές για να καθορίσουμε διάφορες επιλογές για το τρέχον επιλεγμένο κείμενο.

Το **Font** μας ανοίγει ένα υπομενού με διάφορες γραμματοσειρές.

Το **Size** μας ανοίγει ένα υπομενού με το μέγεθος της γραμματοσειράς.

Το **Style** εμφανίζει ένα υπομενού με διάφορα στυλ για το κείμενο.

Το **Align** εμφανίζει ένα υπομενού για την στοίχιση του κειμένου μας.

Το **Letter Spacing** ρυθμίζει την απόσταση των επιλεγμένων χαρακτήρων ή ολόκληρων τμημάτων του κειμένου.

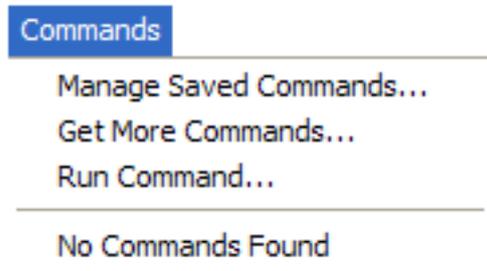


Το **μενού Commands** περιέχει εντολές για την αποθήκευση, την εύρεση και την χρησιμοποίηση εντολών.

Το **Manage Saved Commands** όπου μπορούμε να σώσουμε τις εντολές μας δηλαδή τα βήματα που κάναμε και να τα ξαναχρησιμοποιήσουμε κάποια άλλη στιγμή. Οι εντολές διατηρούνται μόνιμα αποθηκευμένες και διαγράφονται μόνο όταν τις διαγράψουμε εμείς.

Το **Get More Commands** μας παραπέμπει σε αυτή [www.adobe.com / go / flash_exchange](http://www.adobe.com/go/flash_exchange) την διεύθυνση για να κατεβάσουμε περισσότερες εντολές.

Τέλος το **Run Command** είναι για να τρέξουμε μια αποθηκευμένη εντολή.



Το **μενού Control** περιλαμβάνει εντολές για το χειρισμό των ταινιών στο περιβάλλον δημιουργίας περιεχομένου και στο περιβάλλον ελέγχου.

Το **Test Movie** εξάγει μία προσωρινή έκδοση της τρέχουσας ταινίας στο περιβάλλον ελέγχου του Flash.

Το **Debug Movie** εξάγει μία προσωρινή έκδοση της τρέχουσας ταινίας στο περιβάλλον ελέγχου του Flash για τον έλεγχο σφαλμάτων.

Το **Test Scene** εξάγει μία προσωρινή έκδοση της τρέχουσας σκηνής στο περιβάλλον ελέγχου του Flash.

Το **Delete ASO Files** είναι για την διαγραφή του αρχείου ASO. Το ASO είναι ένα αρχείο για εσωτερική χρήση και μόνο. Καθώς όταν το διαγράψουμε να μην κάνει το Flash άλλες ενέργειες.

Το **Delete ASO Files and Test Movie** είναι για την διαγραφή του αρχείου ASO και της ταινίας από το περιβάλλον ελέγχου.

Control	
Play	Enter
Rewind	Ctrl+Alt+R
Go To End	
Step Forward One Frame	,
Step Backward One Frame	,
Test Movie	Ctrl+Enter
Debug Movie	Ctrl+Shift+Enter
Test Scene	Ctrl+Alt+Enter
Test Project	Ctrl+Alt+P
Delete ASO Files	
Delete ASO Files and Test Movie	
Loop Playback	
Play All Scenes	
Enable Simple Frame Actions	Ctrl+Alt+F
Enable Simple Buttons	Ctrl+Alt+B
✓ Enable Live Preview	
Mute Sounds	Ctrl+Alt+M

Το **Loop Playback** είναι για την επανάληψη της ταινίας μας στο περιβάλλον δημιουργίας περιεχομένου όταν αυτή φτάνει στο τελευταίο καρέ.

Το **Play All Scenes** προβάλλει όλες τις σκηνές του έργου στο περιβάλλον δημιουργίας περιεχομένου. Με απενεργοποιημένη αυτή την εντολή η προβολή θα σταματήσει στο τελευταίο καρέ της τρέχουσας σκηνής.

Το **Enable Simple Frame Actions** επιτρέπει στο διάγραμμα ροής χρόνου να αντιδρά σε οποιεσδήποτε ενέργειες έχουμε καθορίσει για τα καρέ όταν προβάλλουμε την ταινία στο περιβάλλον δημιουργίας περιεχομένου.

Το **Enable Simple Buttons** επιτρέπει στα κουμπιά να ενεργούν στο περιβάλλον δημιουργίας περιεχομένου του Flash ανταποκρινόμενα στις μετακινήσεις του δείκτη και στην εκτέλεση άλλων ενεργειών.

Το **Enable Live Preview** είναι ενεργοποιημένο από προεπιλογή και μας επιτρέπει να προβάλλουμε τα στοιχεία σχετικά με το πώς θα εμφανίζονται στο δημοσιευμένο περιεχόμενο του Flash.

Το **μενού Window** μας παρέχει την πρόσβαση στις διάφορες γραμμές εργαλείων και τα παράθυρα του Flash.

Το **Toolbars** ανοίγει ένα υπομενού από το οποίο μπορούμε να διαλέξουμε ποιες γραμμές εργαλείων θα είναι ορατές.

Το **Timeline** ελέγχει την ορατότητα του διαγράμματος ροής χρόνου.

Το **Tools** εμφανίζει ή κρύβει την γραμμή εργαλείων σχεδίασης ή εργαλειοθήκη.

Το **Properties** ανοίγει ένα υπομενού που μπορούμε να επιλέξουμε ποιες ιδιότητες θα φαίνονται.

Το **Library** εμφανίζει ή κρύβει τη βιβλιοθήκη το οποίο περιέχει τα σύμβολα για την ταινία.

Window	
Duplicate Window	Ctrl+Alt+K
Toolbars	▶
✓ Timeline	Ctrl+Alt+T
✓ Tools	Ctrl+F2
Properties	▶
✓ Library	Ctrl+L
Common Libraries	▶
Actions	F9
Behaviors	Shift+F3
Debugger	Shift+F4
Movie Explorer	Alt+F3
Output	F2
Project	Shift+F8
Align	Ctrl+K
Color Mixer	Shift+F9
Color Swatches	Ctrl+F9
Info	Ctrl+I
Transform	Ctrl+T
Components	Ctrl+F7
Component Inspector	Alt+F7
Other Panels	▶
Workspace Layout	▶
Hide Panels	F4
Cascade	
Tile	

Το **Common Libraries** ανοίγει ένα υπομενού με μια λίστα κοινών βιβλιοθηκών.

Το **Actions** μας επιτρέπει να ανοίγουμε ή να κλείνουμε την παλέτα actions.

Το **Behaviors** μας ανοίγει ένα παράθυρο με εντολές actionscript.

Το **Debugger** μας επιτρέπει να εμφανίσουμε ή να κρύψουμε το εργαλείο αποσφαλμάτωσης.

Το **Movie Clip** μας επιτρέπει να εμφανίσουμε ή να κρύψουμε το παράθυρο movie explorer.

Το **Output** μας επιτρέπει να εμφανίσουμε ή να κρύψουμε το παράθυρο εξόδου μέσω του οποίου μπορούμε να εξετάζουμε τις τιμές των μεταβλητών του έργου μας.

Το **Project** μας ανοίγει ένα παράθυρο για την δημιουργία ή το άνοιγμα ενός project.

Το **Align** μας ανοίγει ή κρύβει την παλέτα align.

Το **Color Mixer** μας ανοίγει ή κρύβει την παλέτα color mixer.

Το **Color Swatches** μας ανοίγει ή κρύβει την παλέτα color swatches.

Το **Info** μας ανοίγει ή κρύβει την παλέτα info.

Το **Transform** μας ανοίγει ή κρύβει την παλέτα transform.

Το **Components** μας ανοίγει ένα παράθυρο με προσβάσιμα στοιχεία για το Flash.

Το **Component Inspector** μας ανοίγει ένα παράθυρο για να βάλουμε παραμέτρους στα components.

Το **Other Panels** μας ανοίγει ένα υπομενού με διάφορα panels με παραμέτρους για το έργο. Συνήθως χρησιμοποιείτε από έμπειρους στην χρήση του Flash.

Το **Workspace Layout** είναι για την αποθήκευση και εναλλαγή του χώρου εργασίας μας όταν δουλεύουμε δύο ή περισσότερα έργα.

Τέλος το **Hide Panels** ελέγχει την ορατότητα των παλετών του προγράμματος.

Θα χρησιμοποιούμε τις εντολές του **μενού Help** σαν εργαλεία καθοδήγησης. Το **Flash Help** μας ανοίγει ένα παράθυρο για βοήθεια στην λειτουργία του Flash. Καθώς και όλες οι εντολές είναι για την βοήθεια στην λειτουργία του flash είτε μέσω του προγράμματος είτε online.

Help	
Flash Help	F1
Getting Started with Flash	
Flash LiveDocs	
What's New in Flash 8	
<hr/>	
Flash Exchange	
Manage Extensions...	
<hr/>	
Flash Support Center	
Flash Developer Center	
Flash Documentation Resource Center	
Macromedia Online Forums	
Macromedia Training	
<hr/>	
Online Registration	
Print Registration	
<hr/>	
About Flash Professional	

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

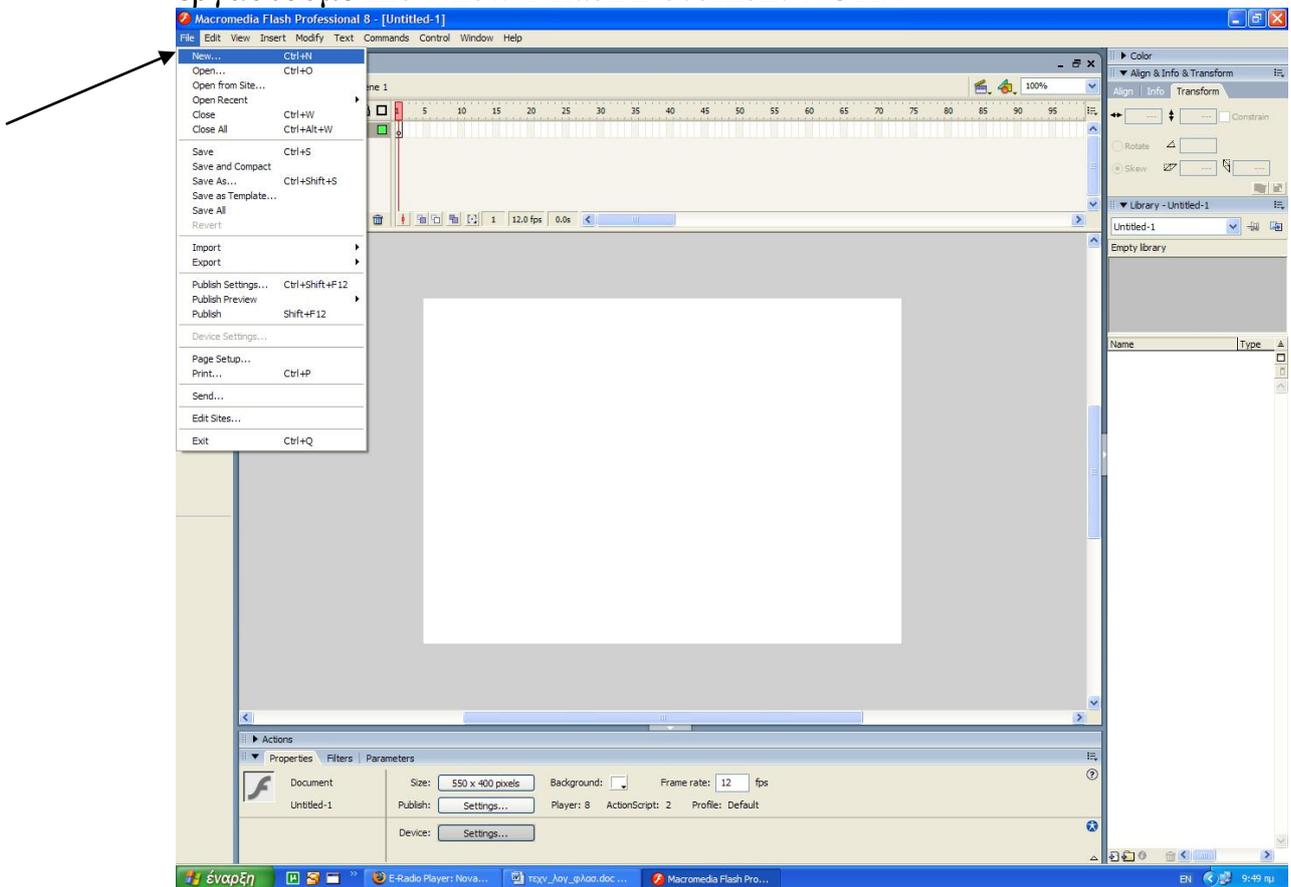
ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

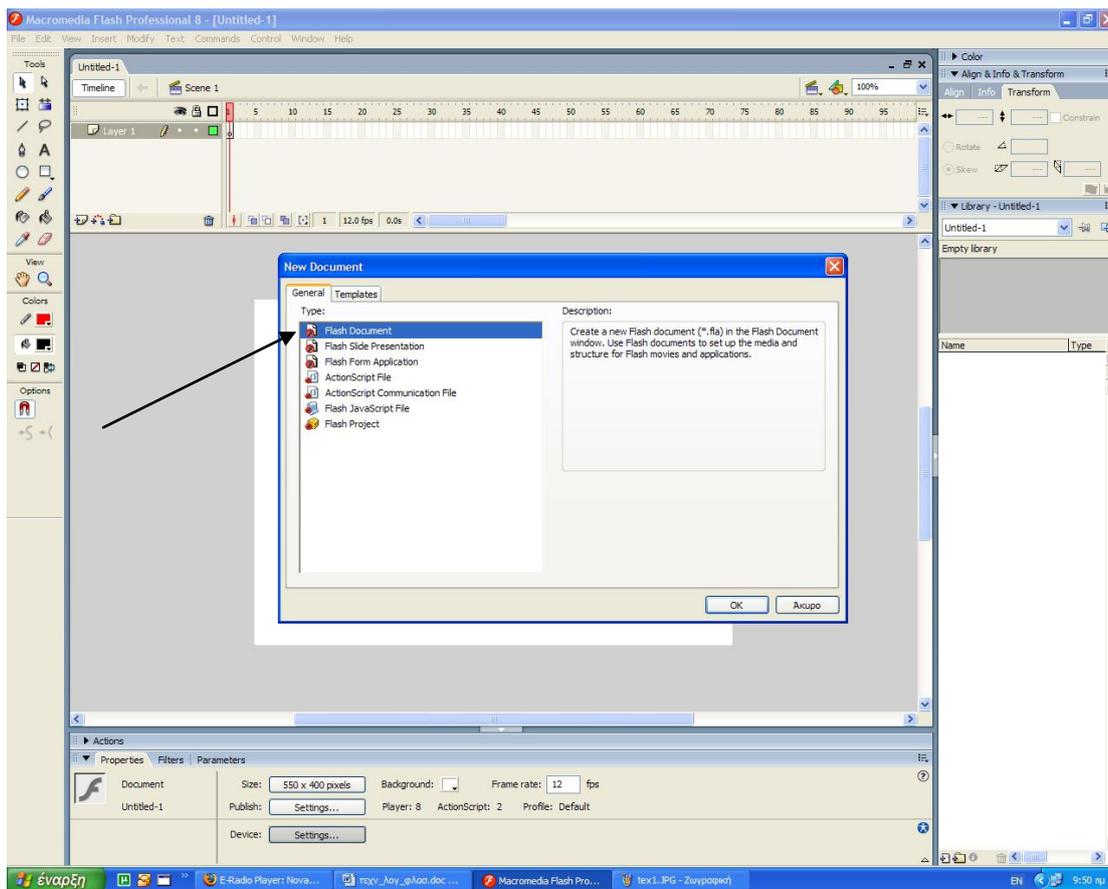
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

3.1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ BAR MOVE

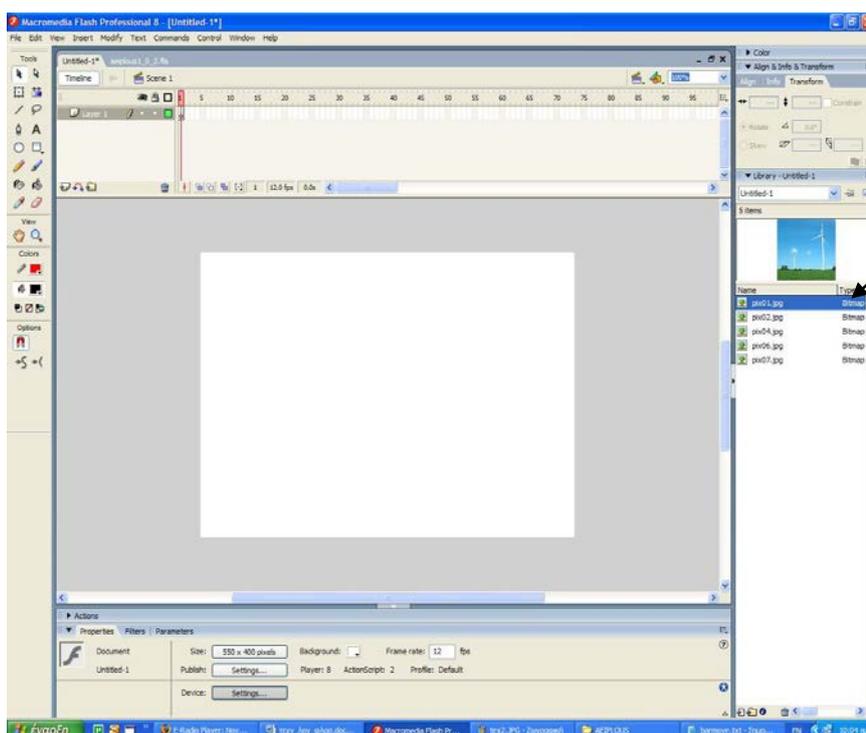
Σε αυτό το σημείο θα δημιουργήσουμε μία κινούμενη μπάρα. Ας ξεκινήσουμε να δούμε τα βήματα πως μπορούμε να την δημιουργήσουμε με την χρήση του flash.

1^ο Βήμα: Δημιουργούμε καινούργιο έγγραφο που θα εργαστούμε file → new → flash Document → OK.

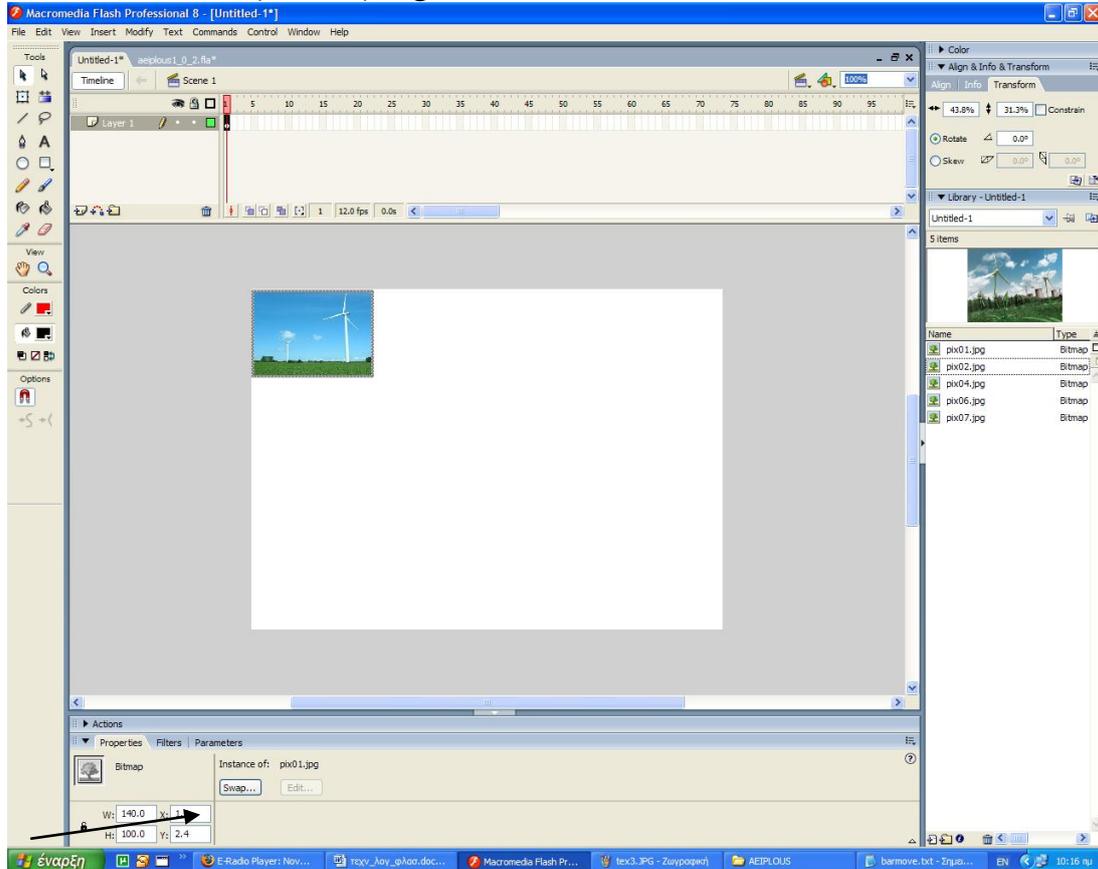




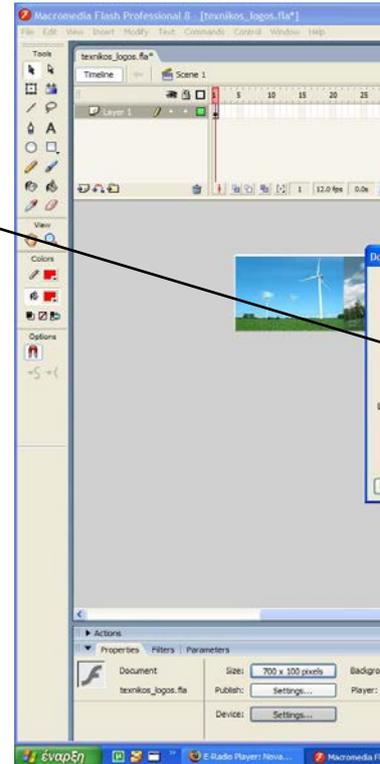
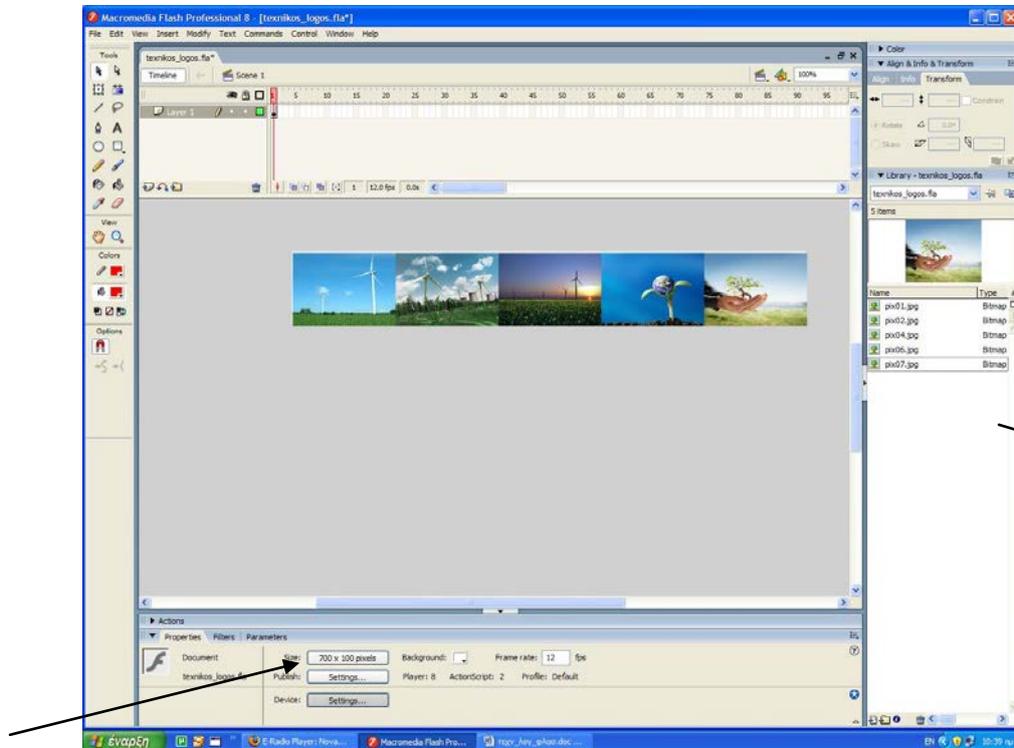
2^ο Βήμα: Τώρα παίρνουμε τις 5 φωτογραφίες που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και τις σέρνουμε στο Library.



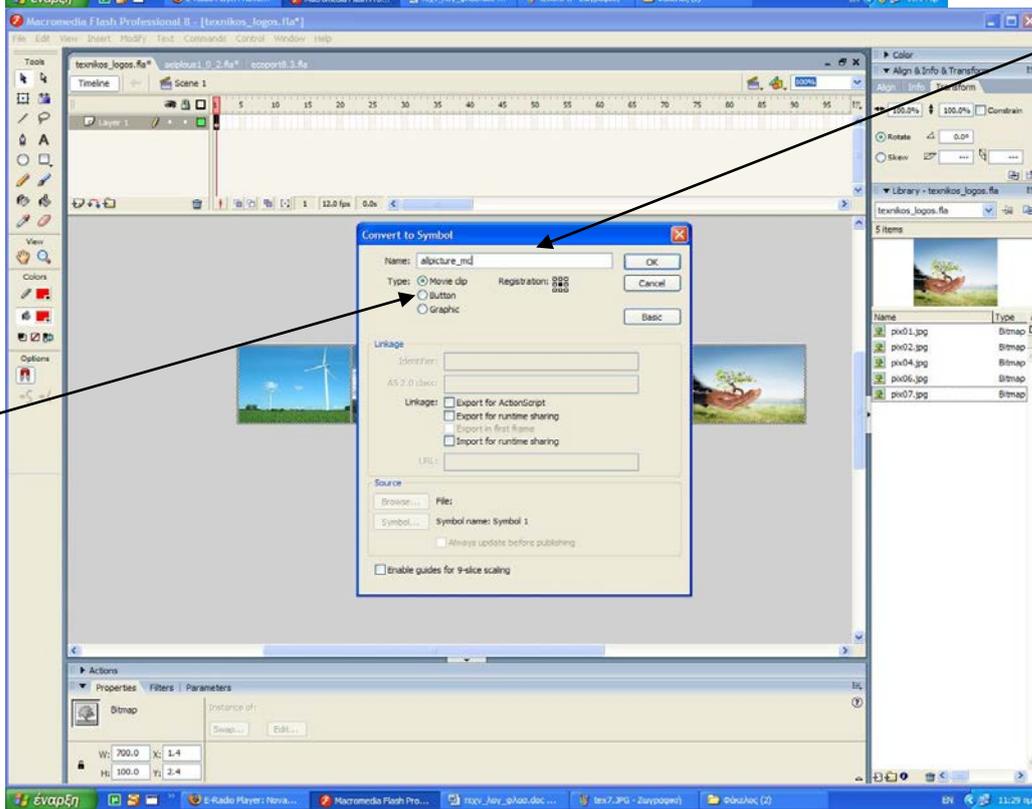
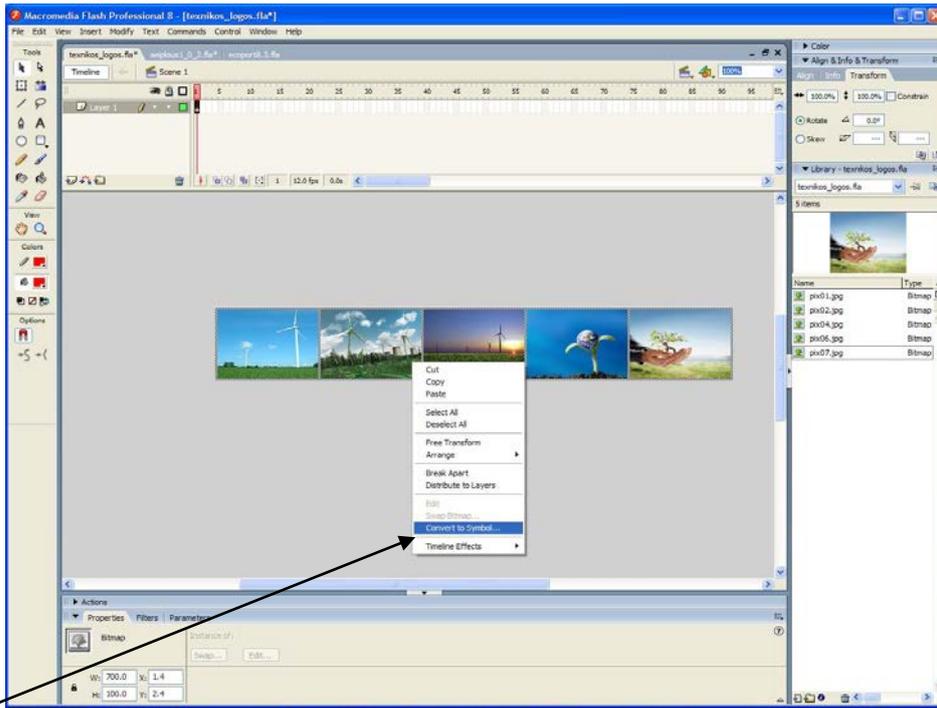
3^ο Βήμα: Τοποθετούμε τις φωτογραφίες πάνω στο scene και τις αλλάζουμε μέγεθος. Οι διαστάσεις είναι 140(width)X100(height).



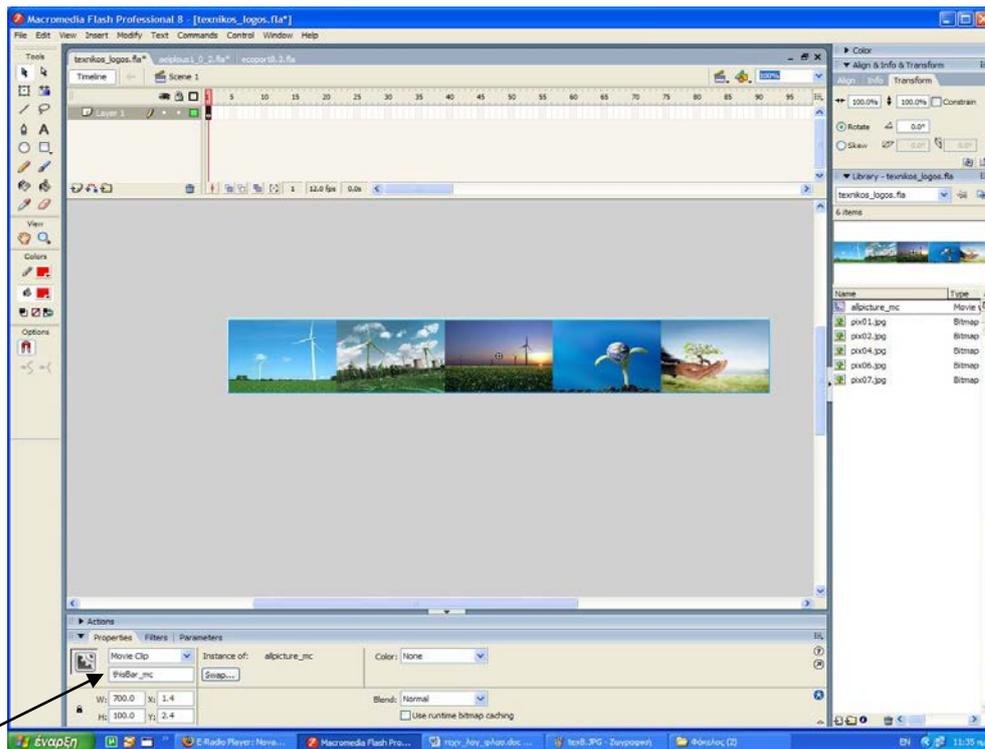
4^ο Βήμα: Κάνουμε κλικ πάνω στο scene και πατάμε το size και βάζουμε το μέγεθος που θέλουμε στο Dimensions. Έτσι αλλάζουμε το μέγεθος του scene σε 700X100 και πατάμε OK. Αφού έχουμε βάλει όλες τις φωτογραφίες πάνω στο scene.



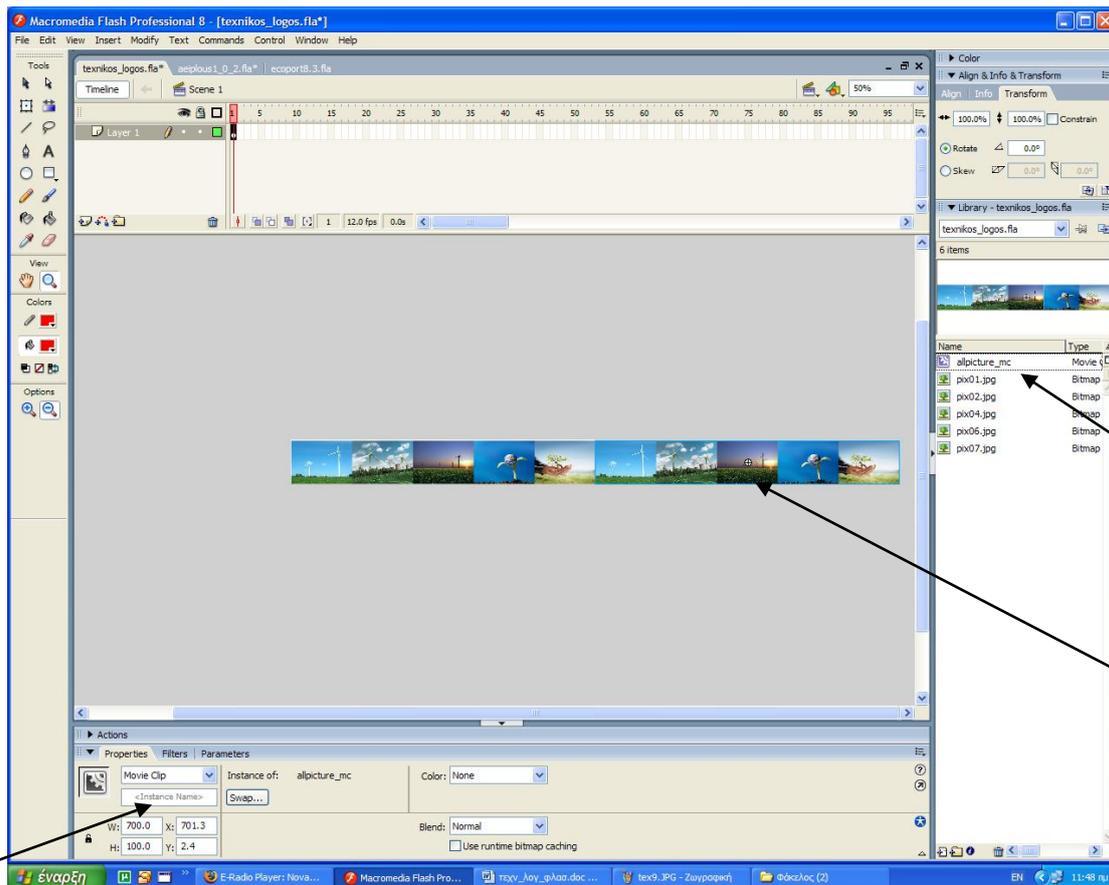
5^ο Βήμα: Τώρα επιλέγουμε όλες τις φωτογραφίες που είναι πάνω στο scene πατώντας ταυτόχρονα shift και κλικ πάνω τους. Και αφού τις επιλέξουμε κάνουμε δεξί κλικ πάνω τους και επιλέγουμε convert to symbol → επιλέγουμε στο Type το movie clip και βάζουμε στο Name όνομα allpicture_mc. Καλό είναι να βάζουμε στο τέλος του ονόματος _mc όταν φτιάχνουμε movie clip για να το ξεχωρίζουμε πιο εύκολα.



6^ο Βήμα: Τώρα αλλάζουμε το όνομα στο Instance Name και βάζουμε thisBar_mc.



7^ο Βήμα: Στην συνέχεια θα προσθέσουμε το movie clip με όνομα allpicture_mc που βρίσκετε στο Library δίπλα από τις προηγούμενες φωτογραφίες όπως δείχνει το παρακάτω σχήμα. Και βάζουμε για όνομα στο Instance Name το όνομα Bar_mc.



8^ο Βήμα: Τώρα κάνουμε κλικ πάνω στο scene και πάμε στην καρτέλα Actions. Και γράφουμε τον παρακάτω κώδικα.

```
// PART 1 VARIABLES
```

```
var mySpeed:Number;
```

```
var myCount:Number=2;
```

```
var keepMoving:Boolean;
```

```
keepMoving=true;
```

```
mySpeed=3;
```

```
// PART 2 FUNCTION
```

```
_root.onEnterFrame = function(){
```

```
// CHECK FOR RESTART
```

```
if (myCount >=0){
```

```
    _root.thisBar_mc._x=300;
```

```
    _root.Bar_mc._x=1000;
```

```
    myCount=-630;
```

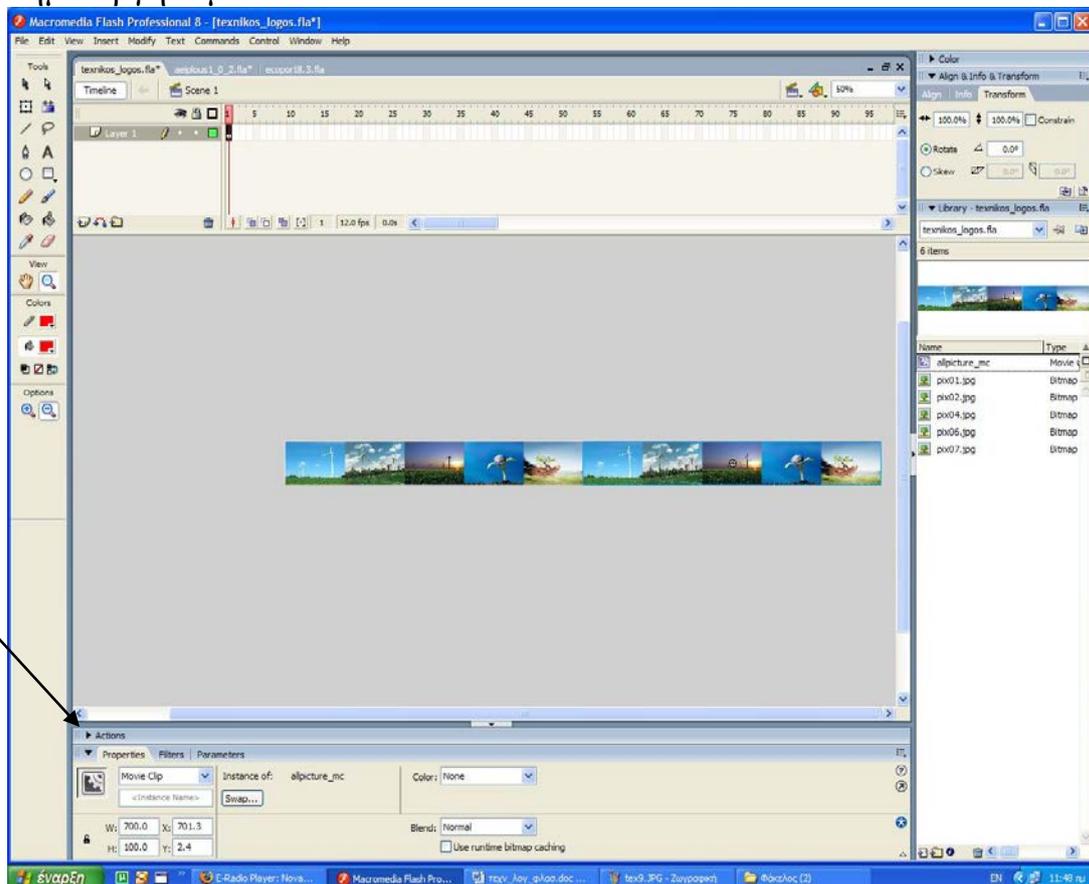
```
}else{
```

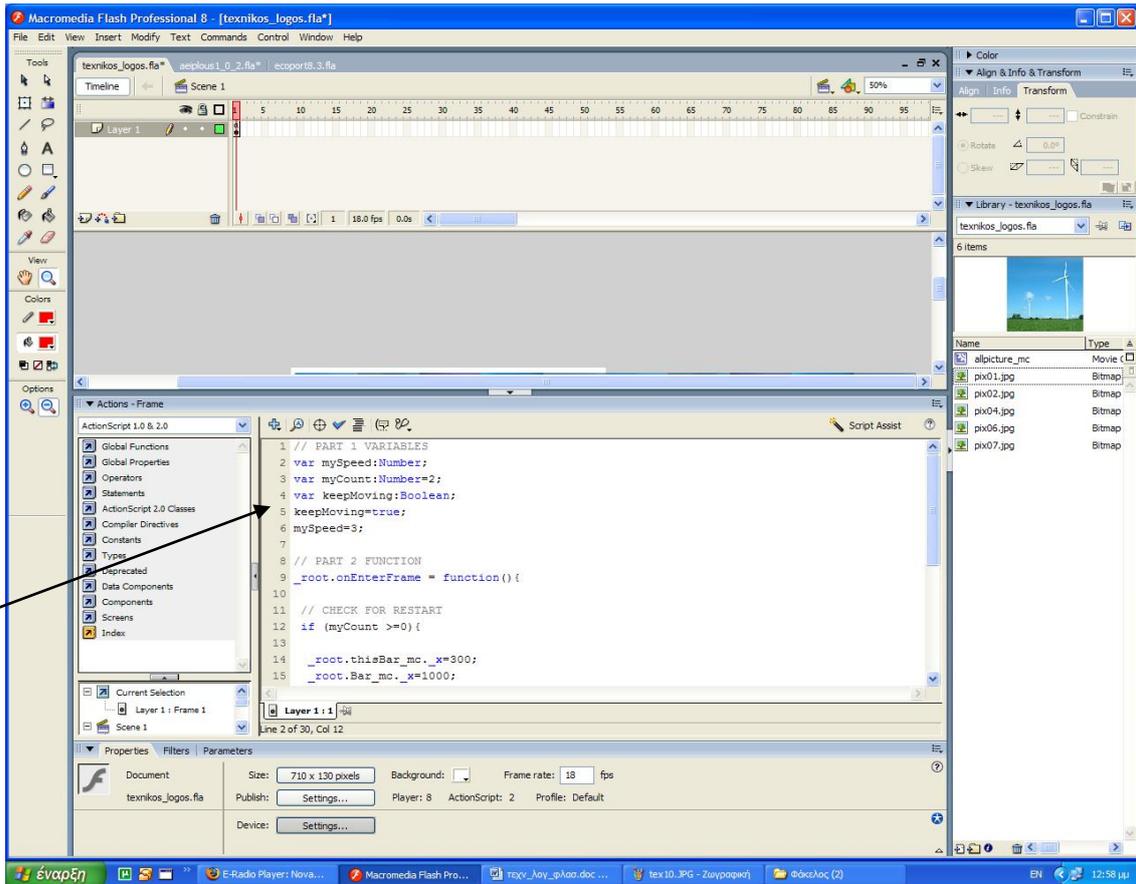
```
// CHECK FOR MOVEMENT OF SCROLLING MOVIE
```

```
if (keepMoving){  
  _root.thisBar_mc._x -= mySpeed;  
  _root.Bar_mc._x -= mySpeed;  
  myCount+= mySpeed;  
}  
  
}
```

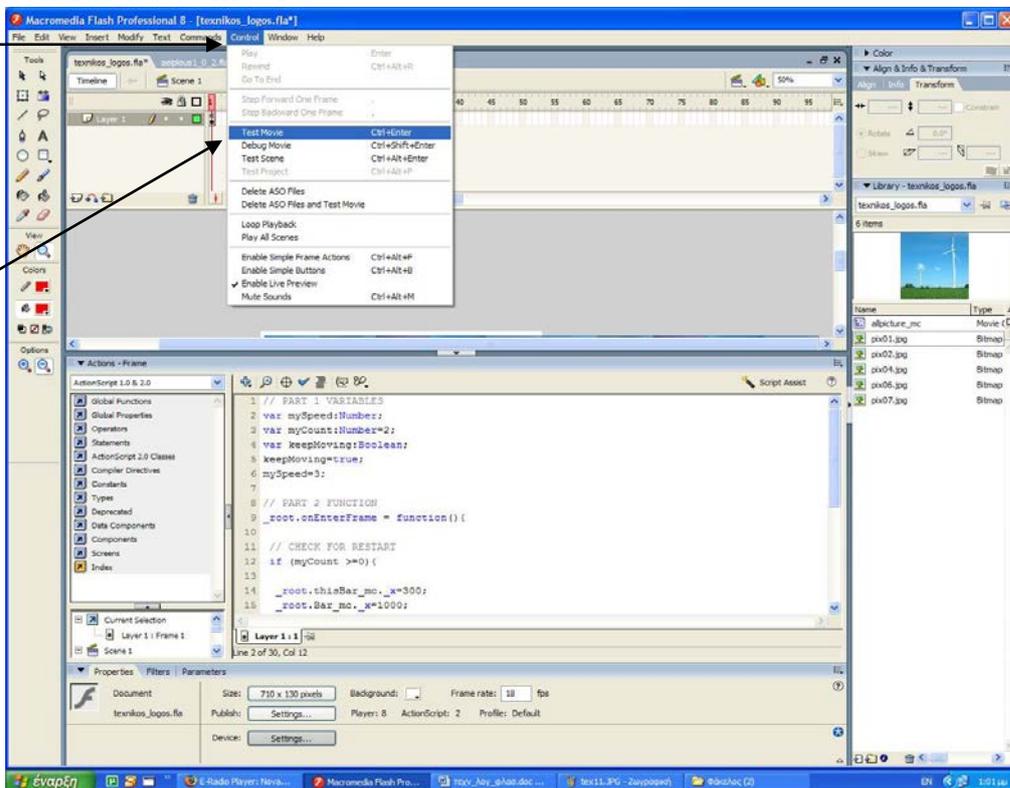
```
}  
stop();
```

Όπου με αυτόν τον κώδικα δίνουμε κίνηση στις μπάρες που δημιουργήσαμε.

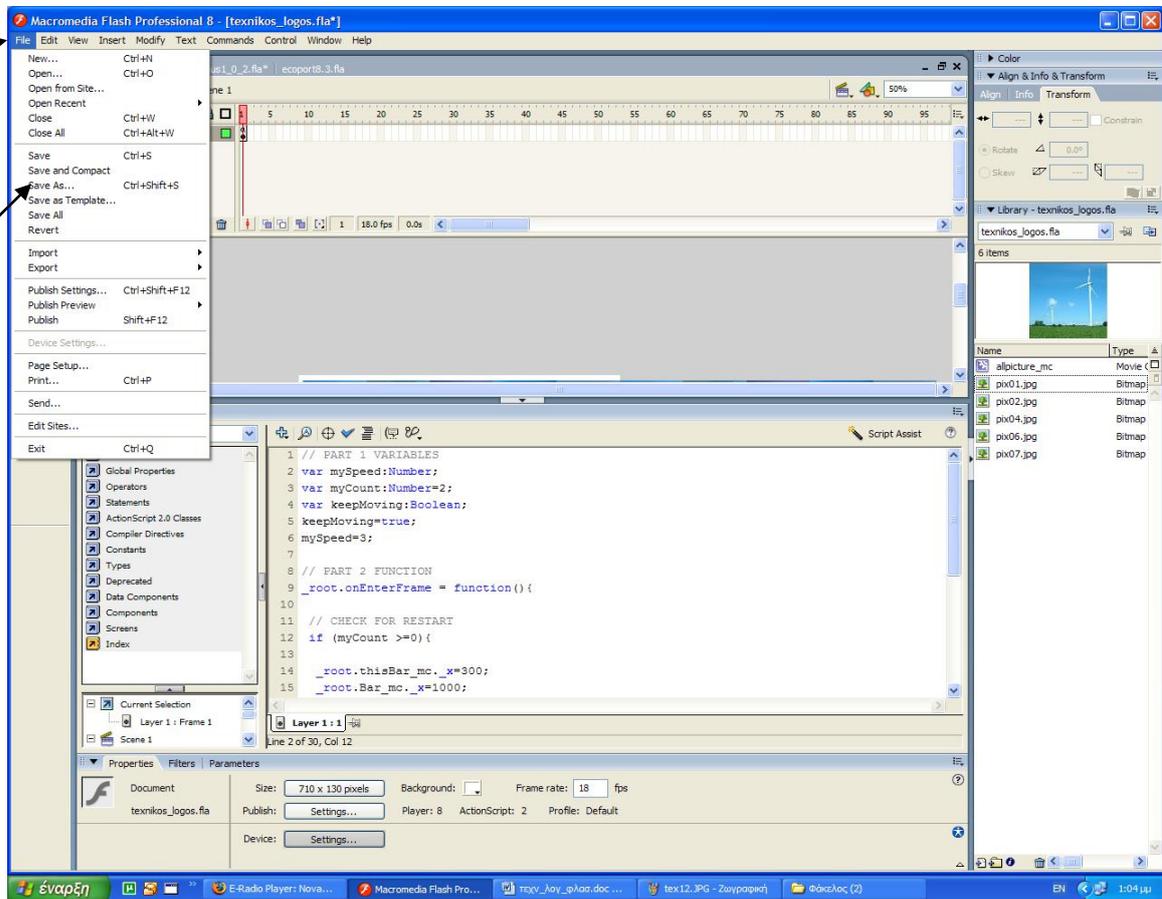




9^ο Βήμα: Τέλος για να δούμε το έργο μας αν δουλεύει σωστά πάμε control → test movie.



10^ο Βήμα: Αφού βεβαιωθήκαμε ότι δουλεύει σωστά το αποθηκεύουμε στο file → Save as.. → και το όνομα που θέλουμε.

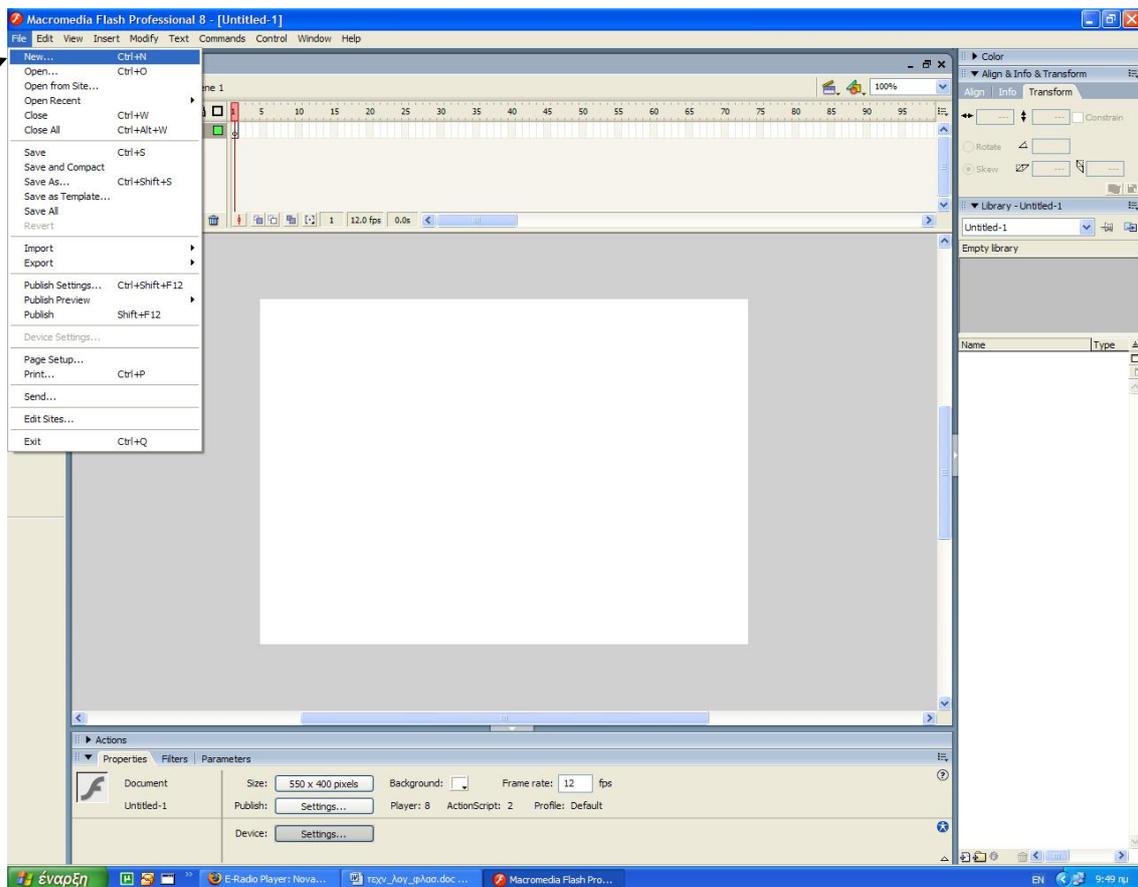


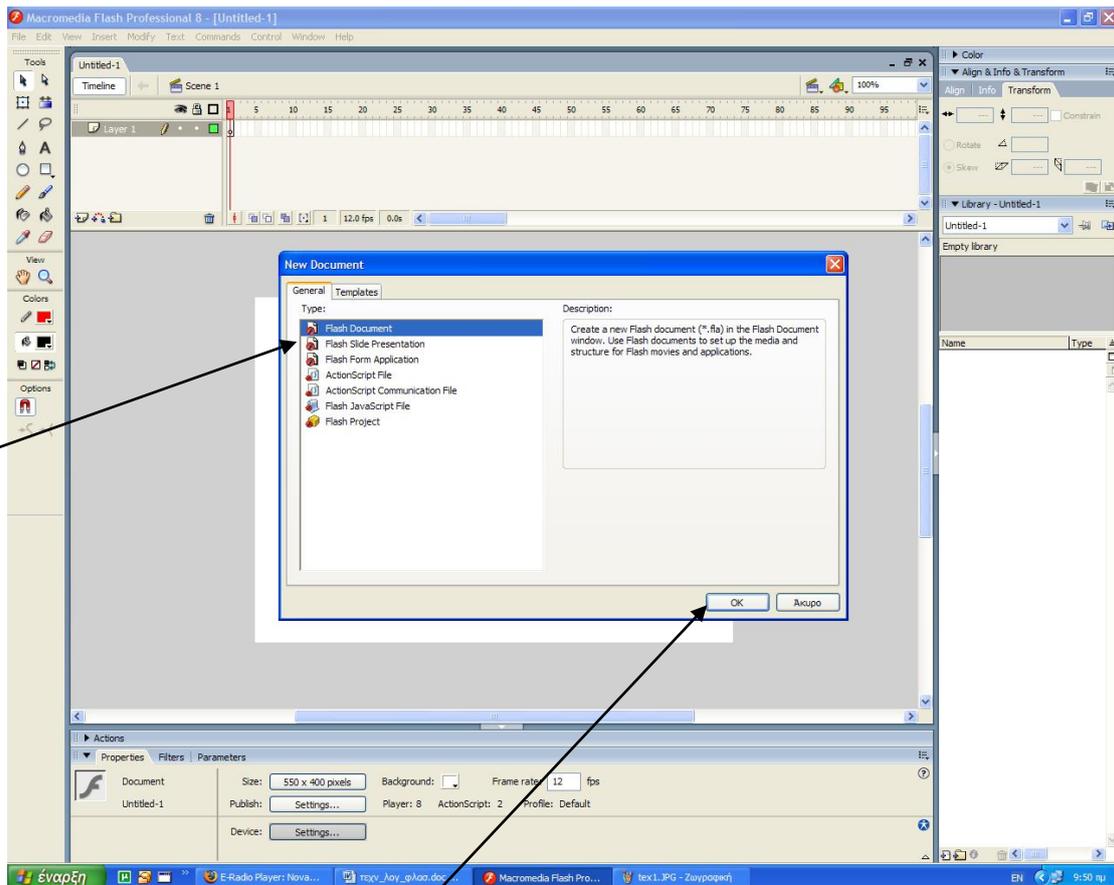
3.2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ANIMATION

Σε αυτό το σημείο θα δώσουμε κίνηση σε μία εικόνα. Ξεκινάμε ευθείς αμέσως να δούμε πως το flash μας βοηθάει να το δημιουργήσουμε.

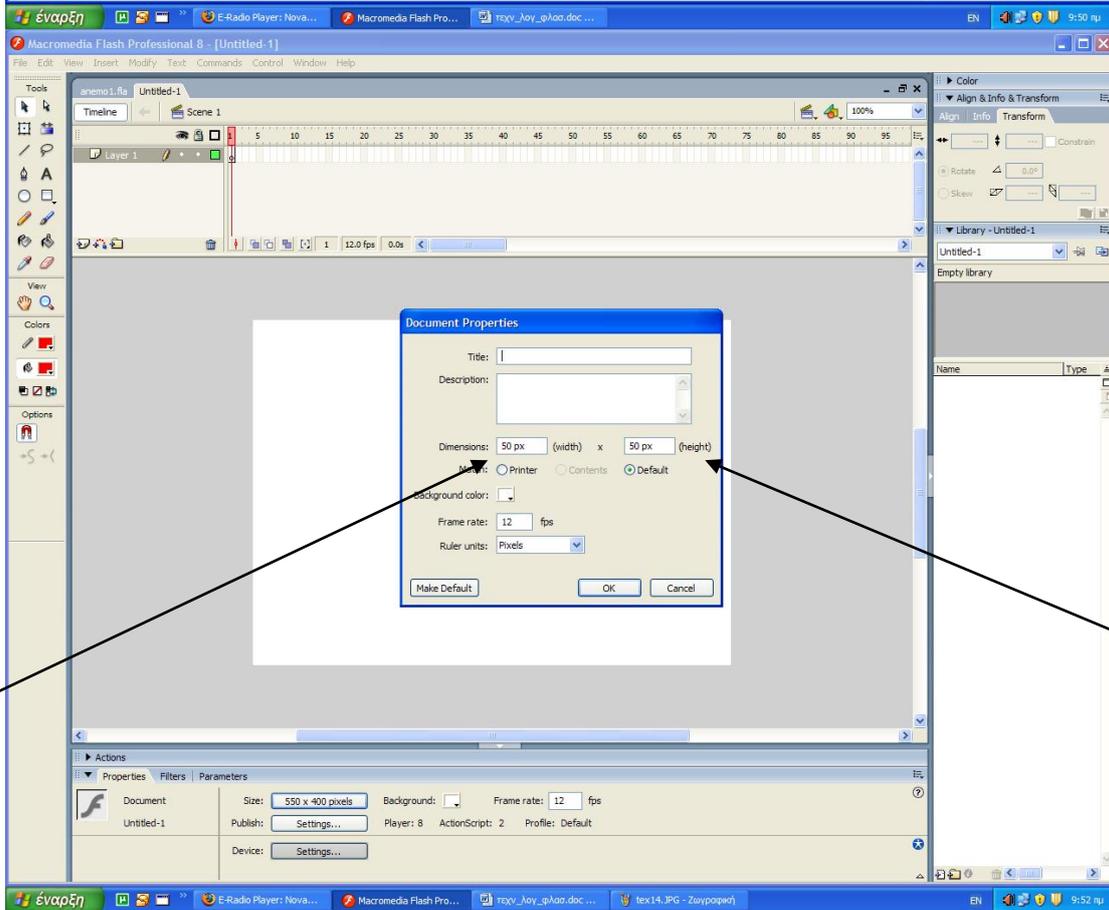
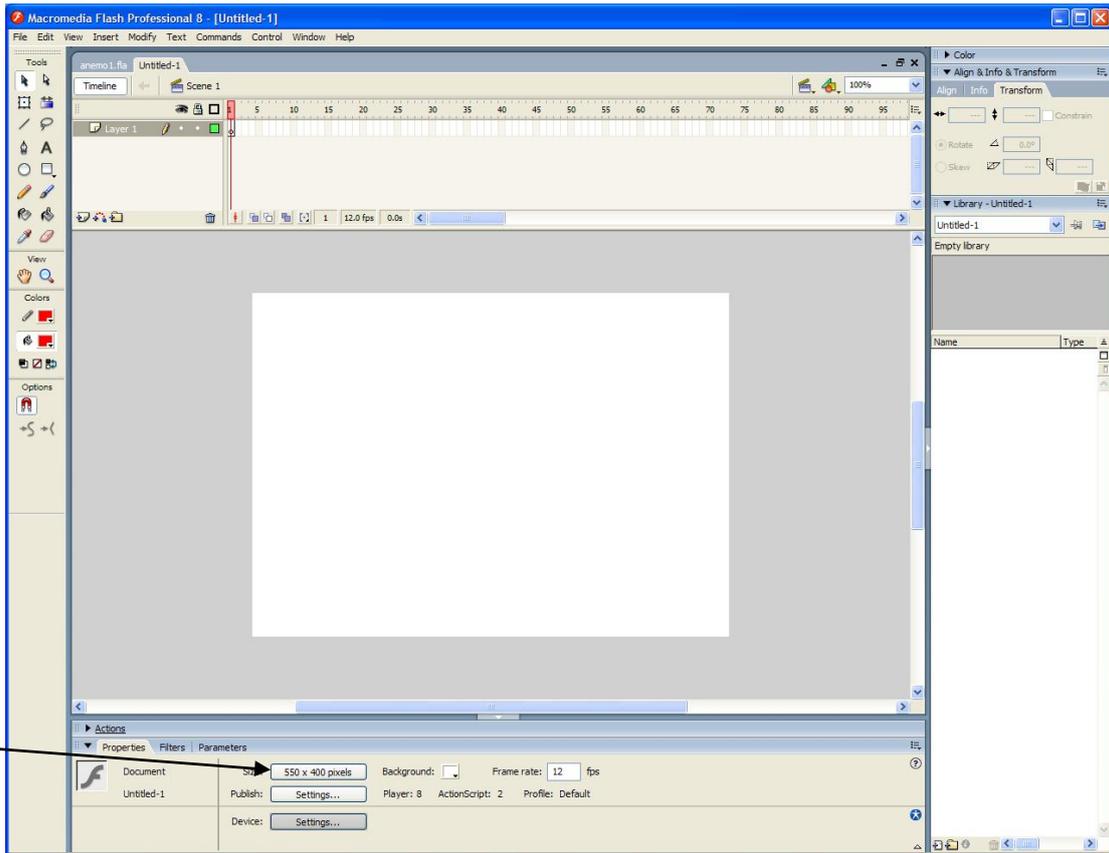
Λοιπόν θα δώσουμε κίνηση σε έναν έλικα μίας ανεμογεννήτριας.

1^ο Βήμα: Δημιουργούμε ένα καινούριο έγγραφο που θα εργαστούμε πάνω σε αυτό. File→new→flash Document→OK.

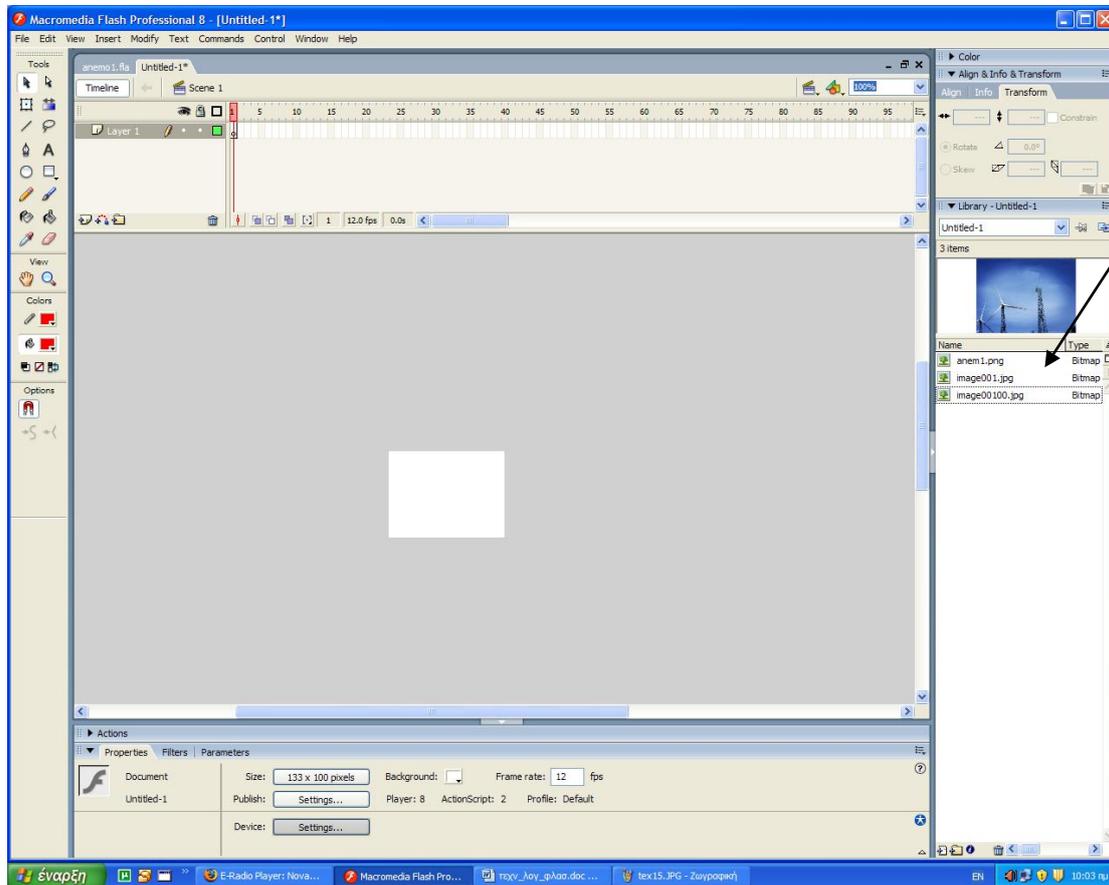




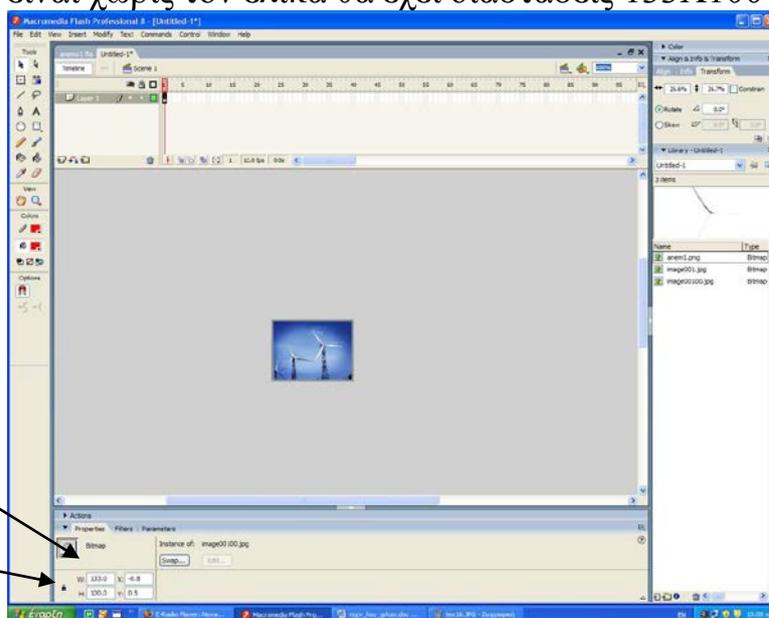
2^ο Βήμα: Κάνουμε κλικ πάνω στο scene και πατάμε το size να αλλάξουμε μέγεθος στην επιφάνεια εργασίας μας και βάζουμε 133(width)X100(height) στο Dimensions.



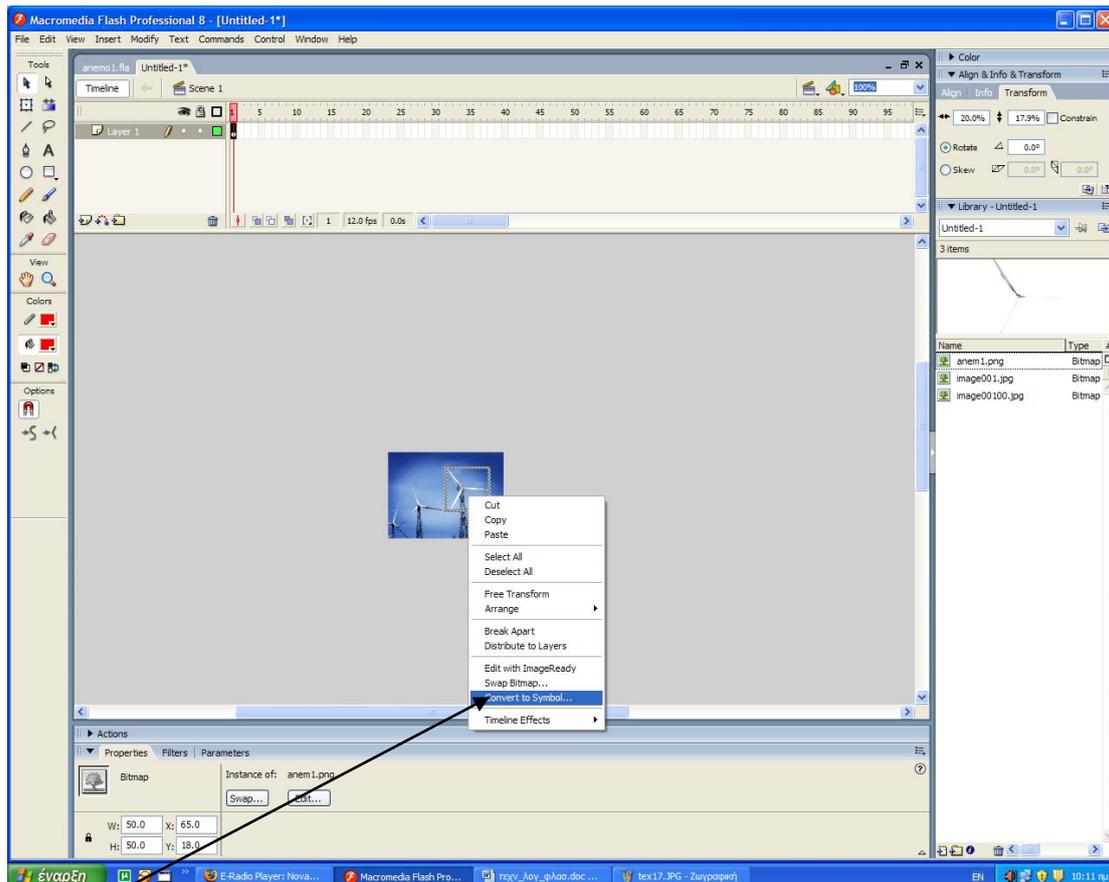
3^ο Βήμα: Στην συνέχεια παίρνουμε τις φωτογραφίες που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και τις σέρνουμε ή τις κάνουμε copy-paste στο Library.

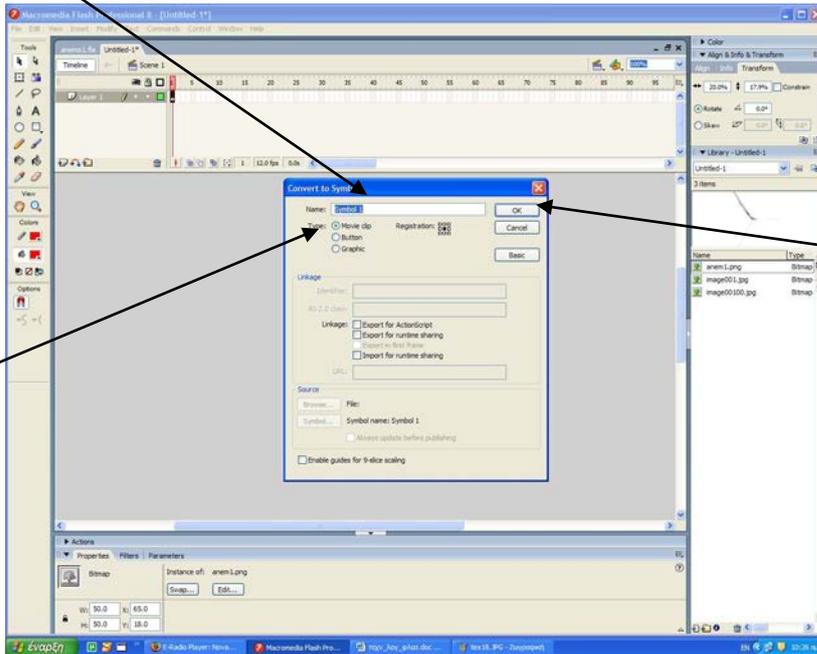


4^ο Βήμα: Τώρα σέρνουμε τις 2 εικόνες μας στο scene και τις αλλάζουμε μέγεθος. Ο έλικας θα έχει διαστάσεις 50X50 και η εικόνα που είναι χωρίς τον έλικα θα έχει διαστάσεις 133X100

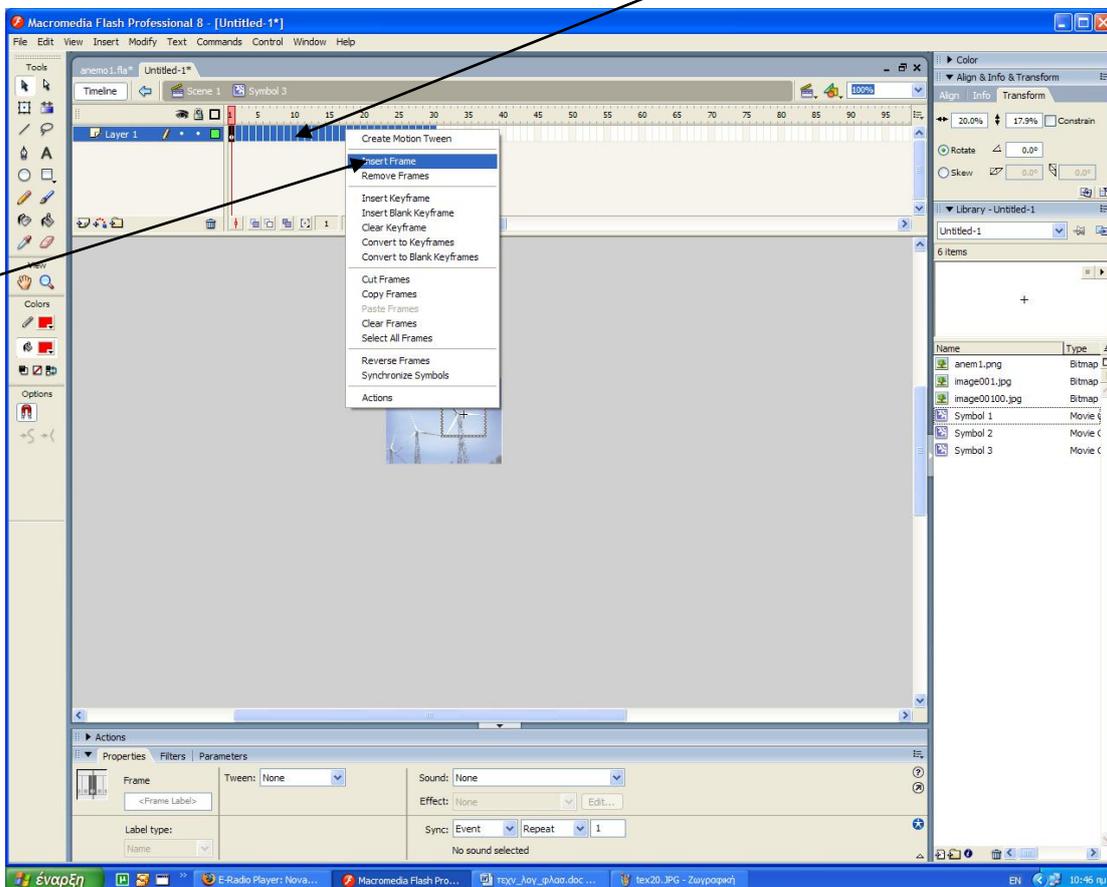


5^ο Βήμα: Τώρα πάμε και κάνουμε δεξί κλικ στον έλικα και επιλέγουμε το Convert to Symbol... → στο Name βάζουμε `ελικας_mc` → και στο Type movie clip και πατάμε OK.

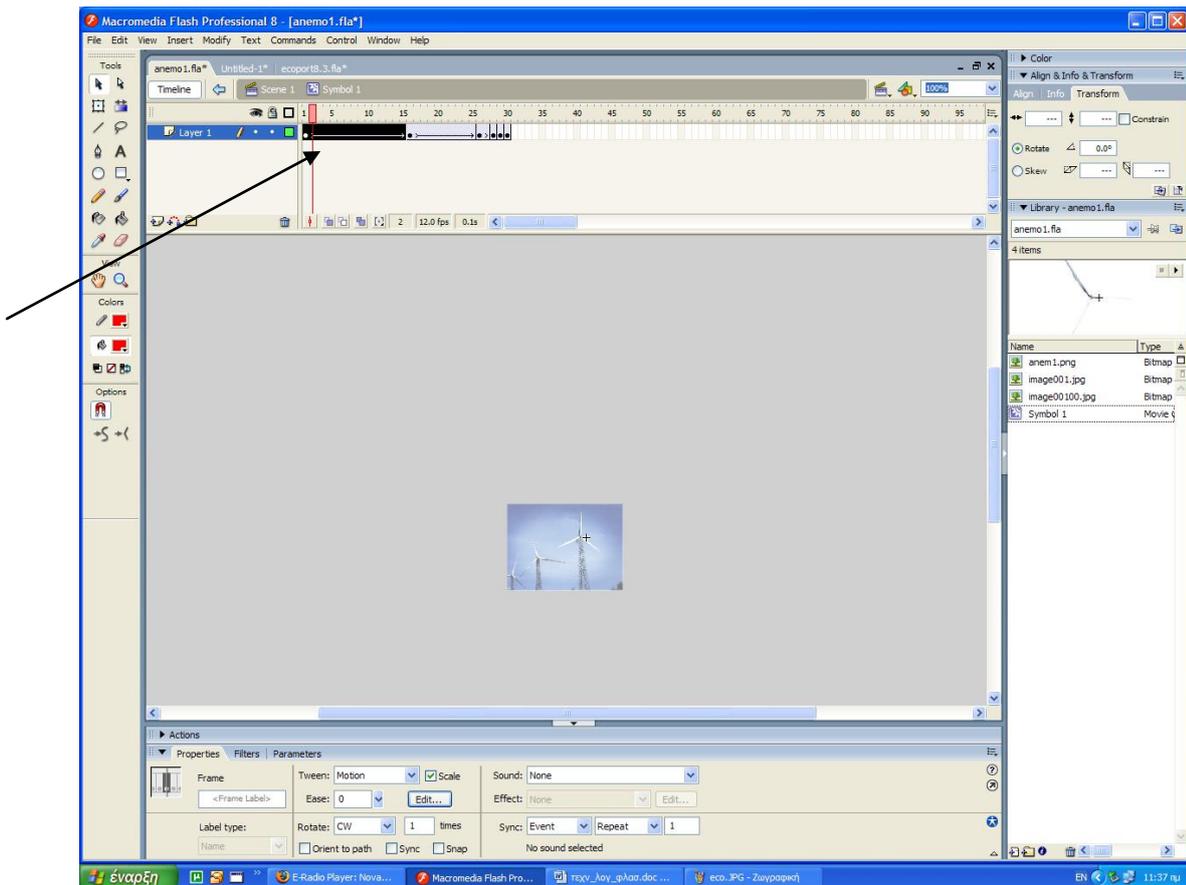




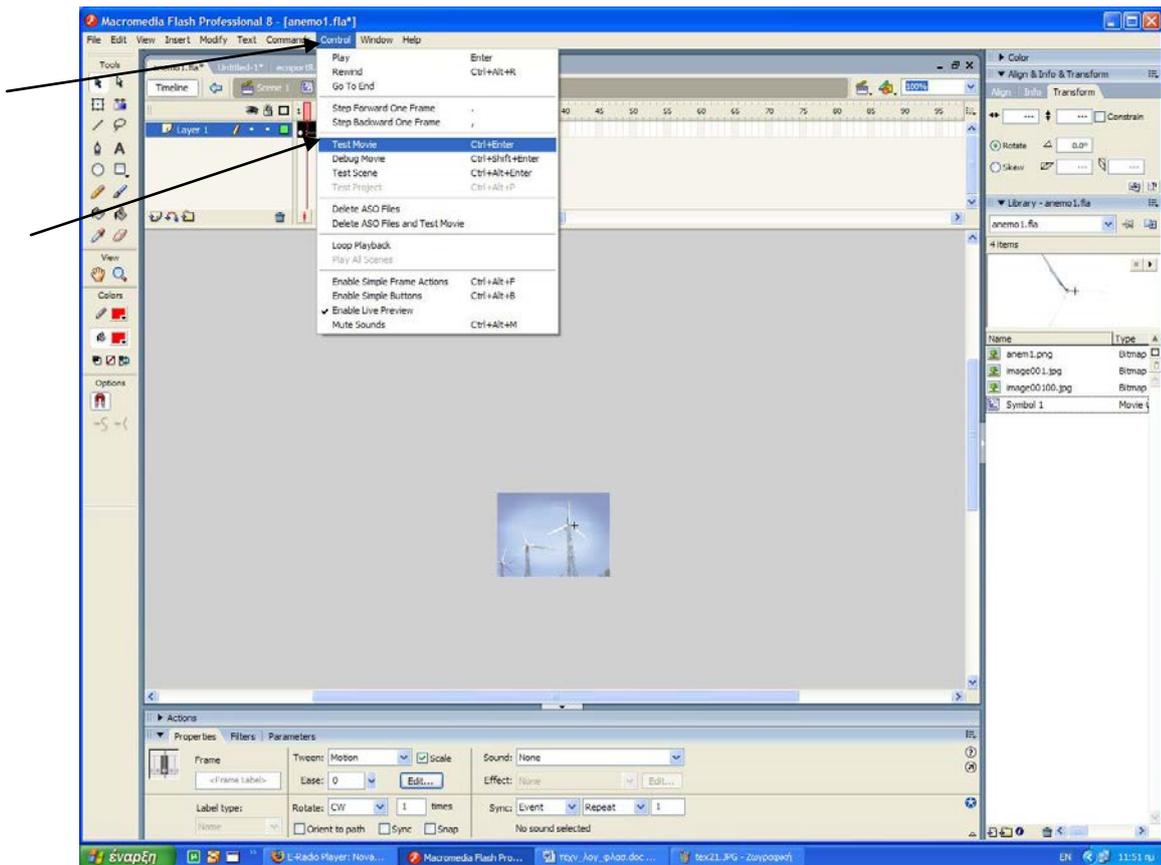
6^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε διπλό κλικ πάνω στον έλικα και πάμε στην Timeline και επιλέγουμε από 1frame έως 30 frame πατώντας ταυτόχρονα shift και κλικ στο 30 frame. Και κάνουμε δεξί κλικ και πάμε στην επιλογή που λέει Insert Keyframe.



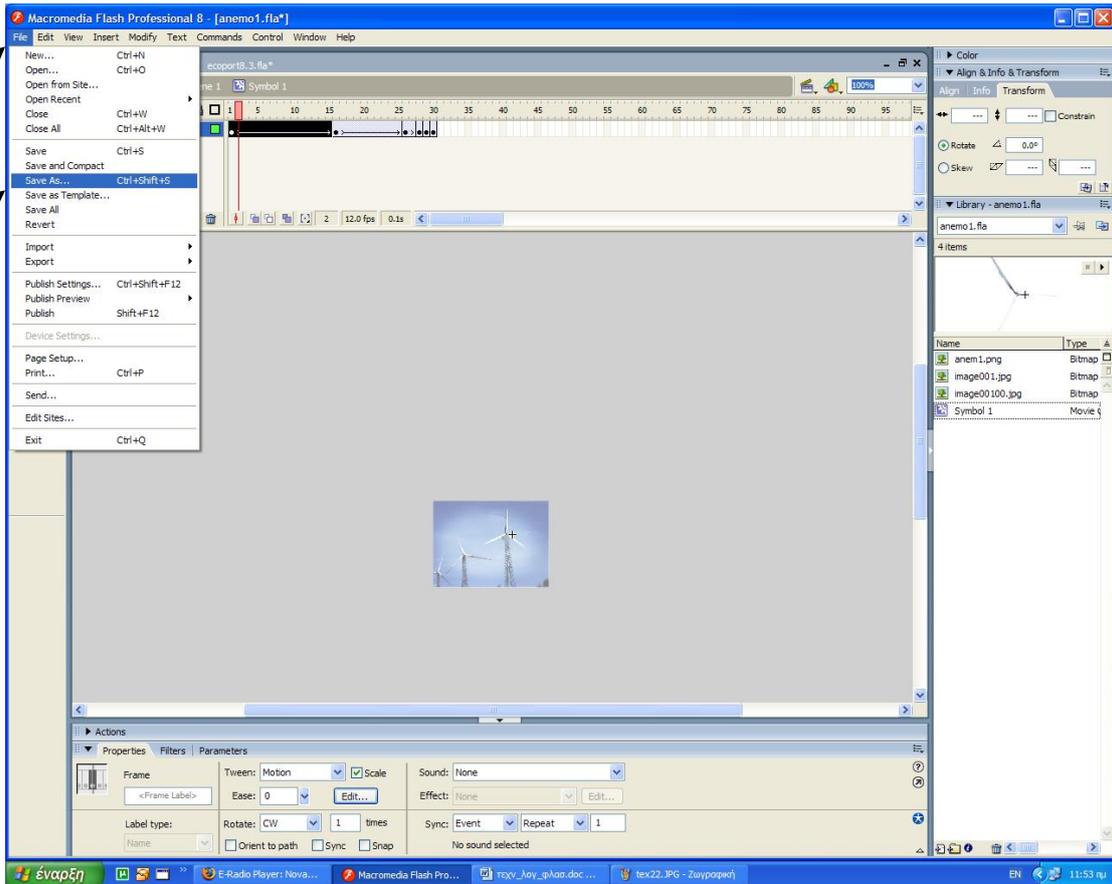
διορθώσουμε αυτό το πρόβλημα θα πάμε πάνω στο Timeline και θα την μετακινούμε σιγά σιγά ώστε να δούμε που αρχίζει να ξεφεύγει ο έλικας και να βάζουμε ένα καινούριο insert keyframe και να κάνουμε αυτά που λέει το 7^ο βήμα.



9^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο Control → Test movie και βλέπουμε ότι το animation που φτιάξαμε τρέχει σωστά.



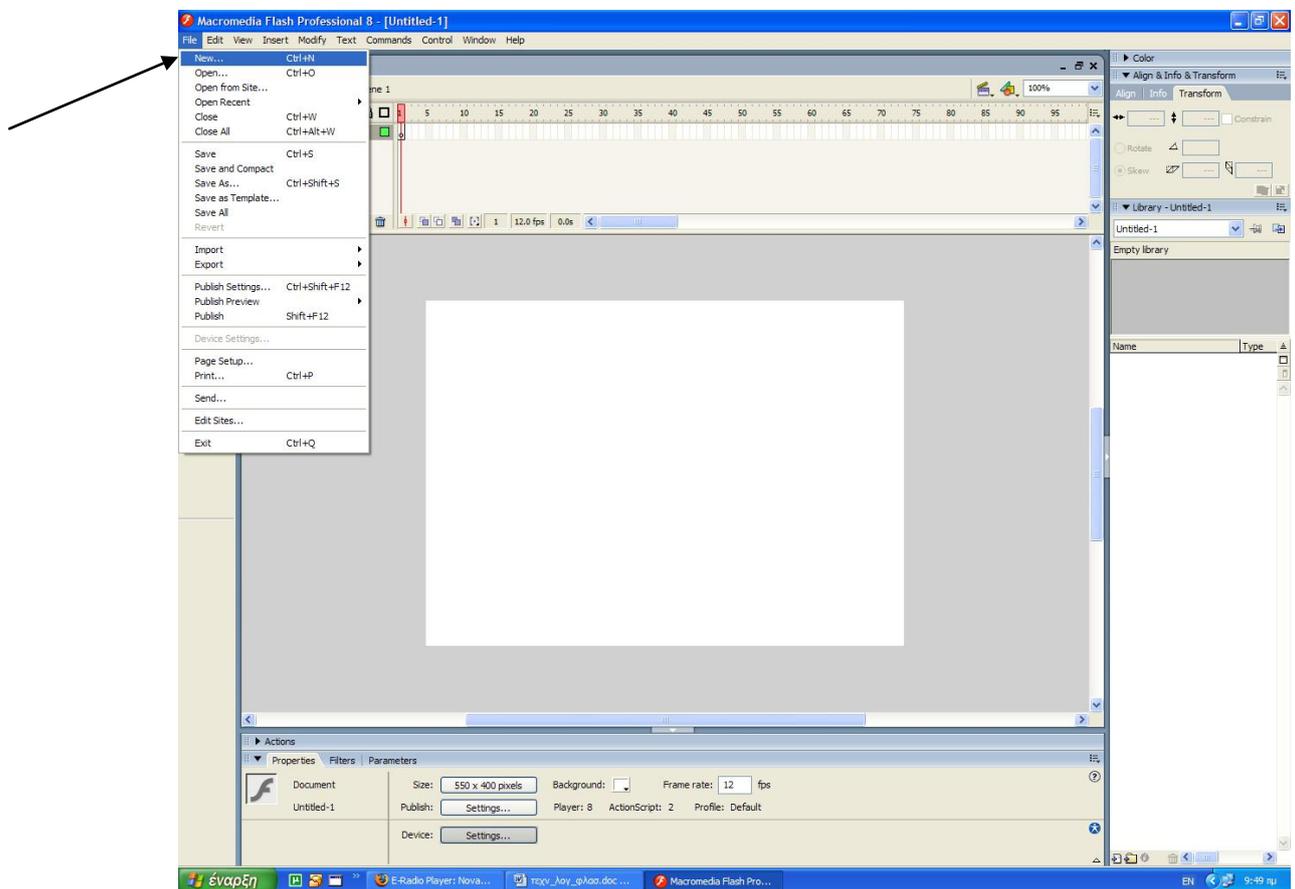
10^ο Βήμα: Αφού βεβαιωθήκαμε ότι δουλεύει σωστά ήρθε η ώρα να το αποθηκεύσουμε στο file→Save as... και βάζουμε όποιο όνομα θέλουμε και πατάμε αποθήκευση για να σωθεί.

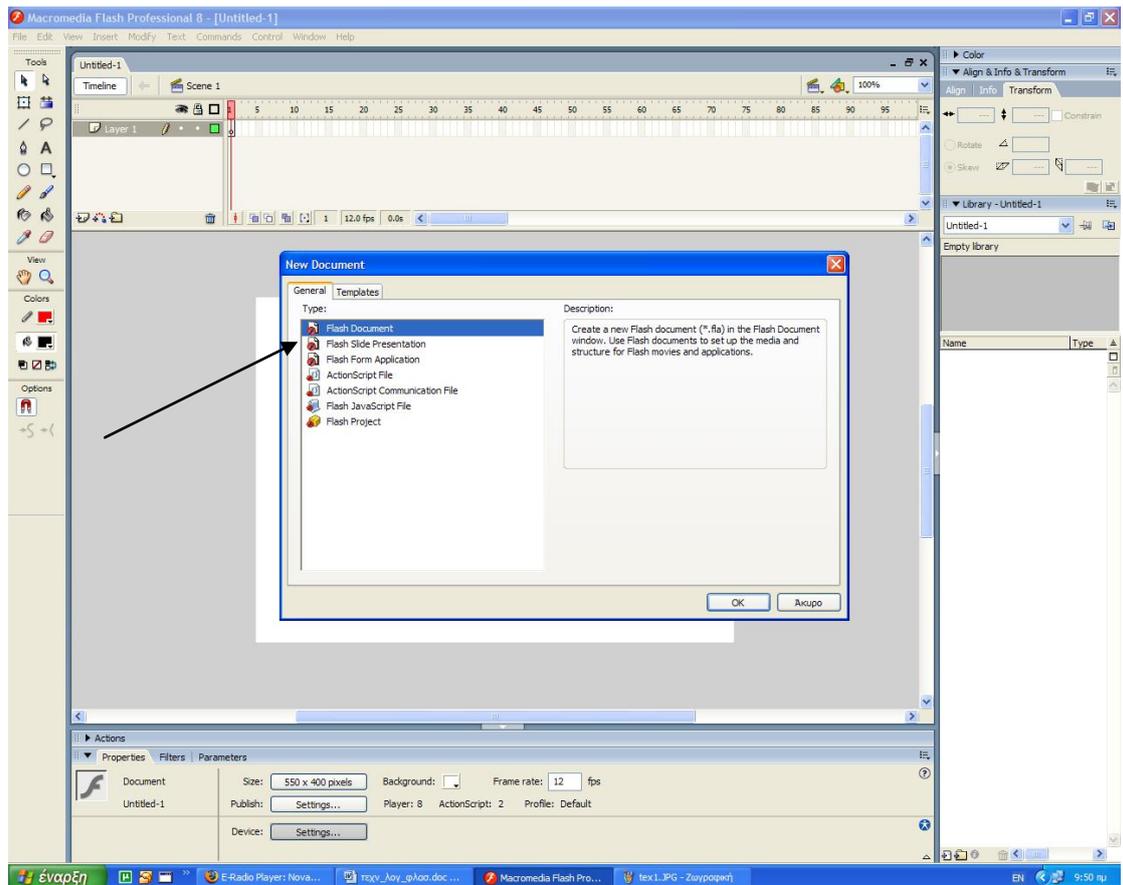


3.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ INTRO

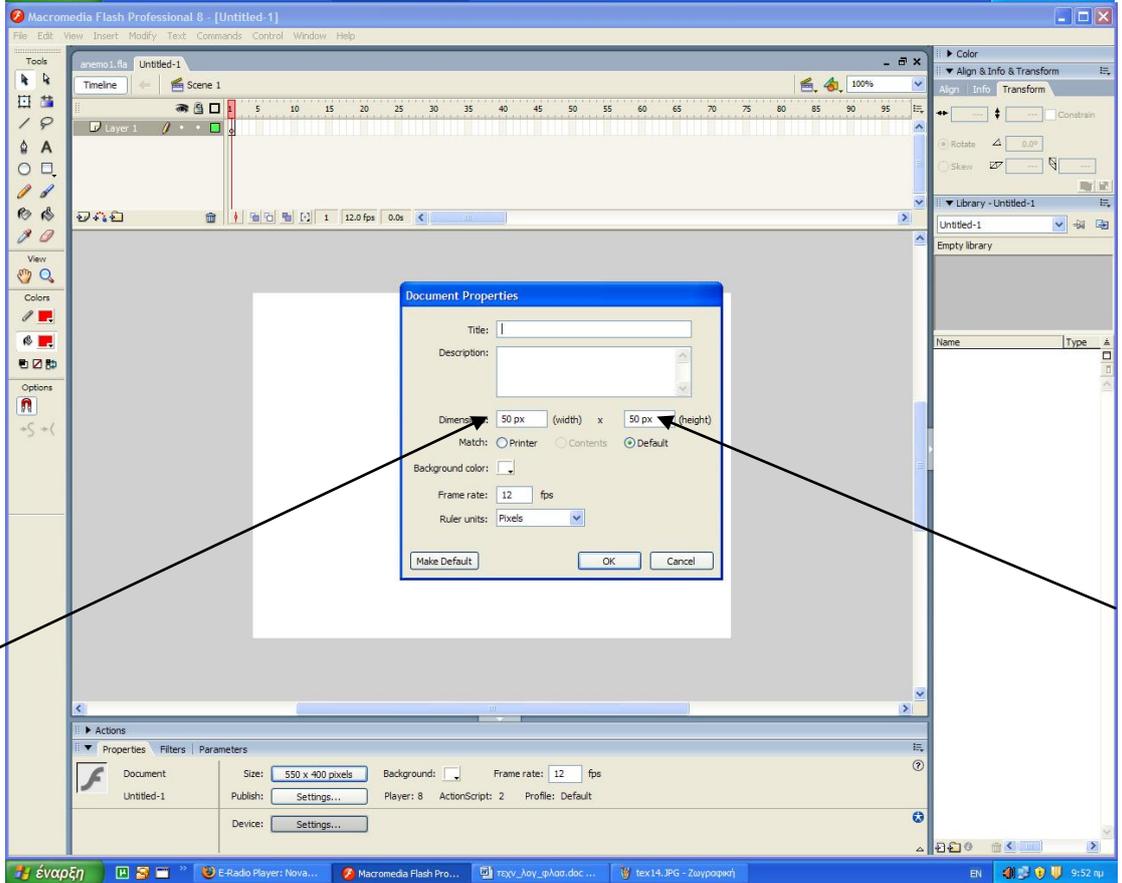
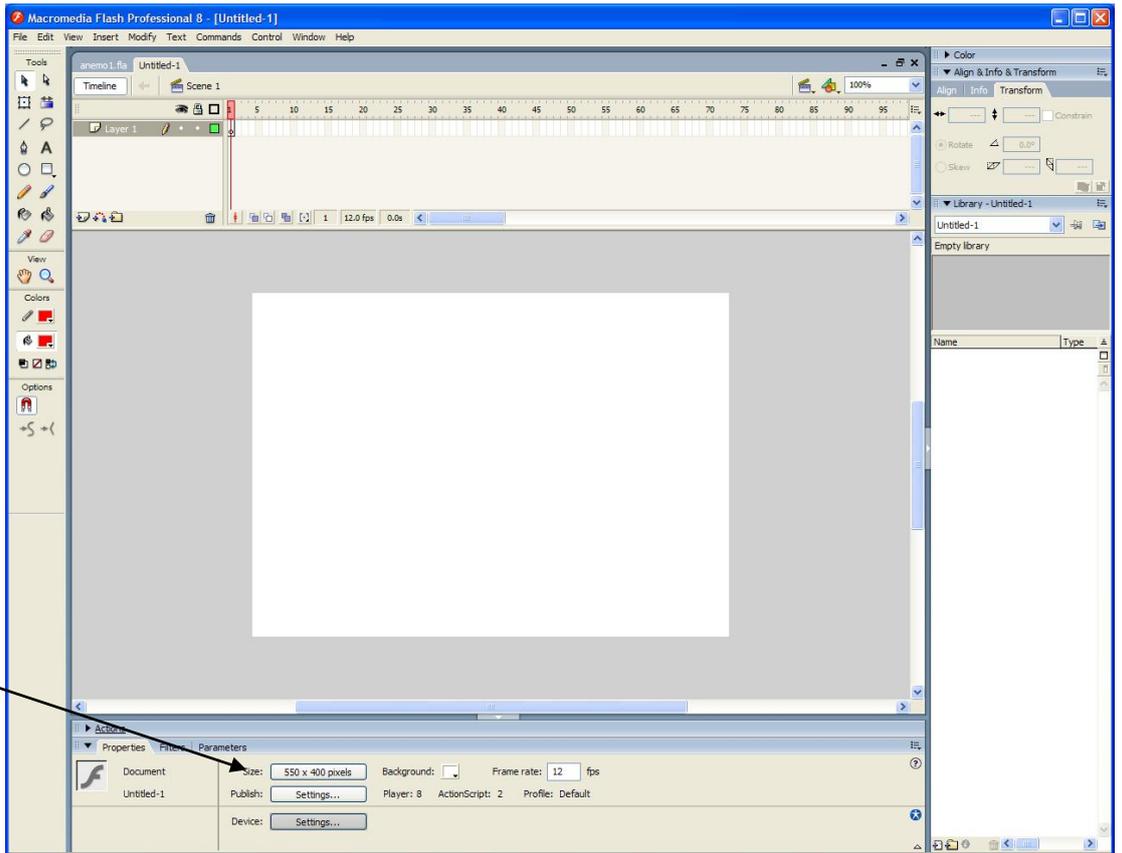
Σε αυτό το σημείο θα δημιουργήσουμε μία εισαγωγή για ένα site. Πάμε να δούμε το πώς γίνεται βήμα-βήμα η δημιουργία Intro.

1^ο Βήμα: Δημιουργούμε καινούργιο έγγραφο που θα εργαστούμε file→new→flash Document→OK.

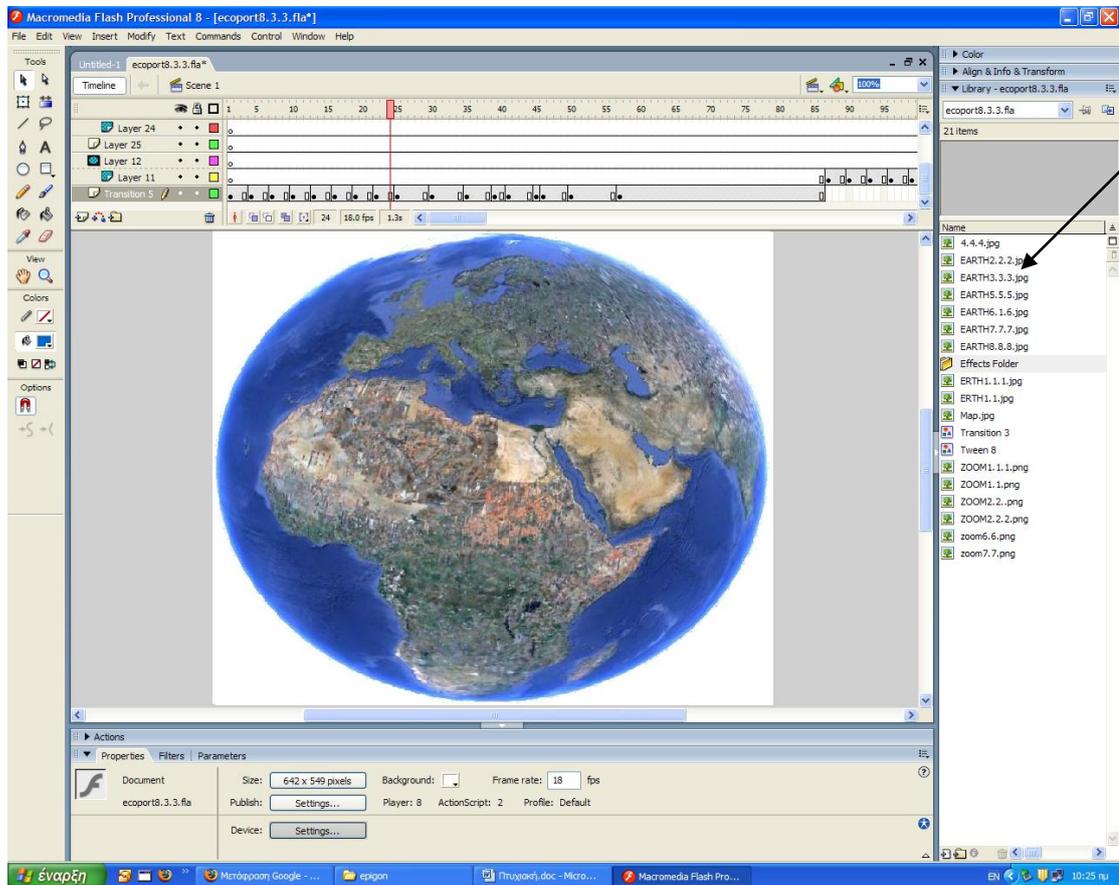




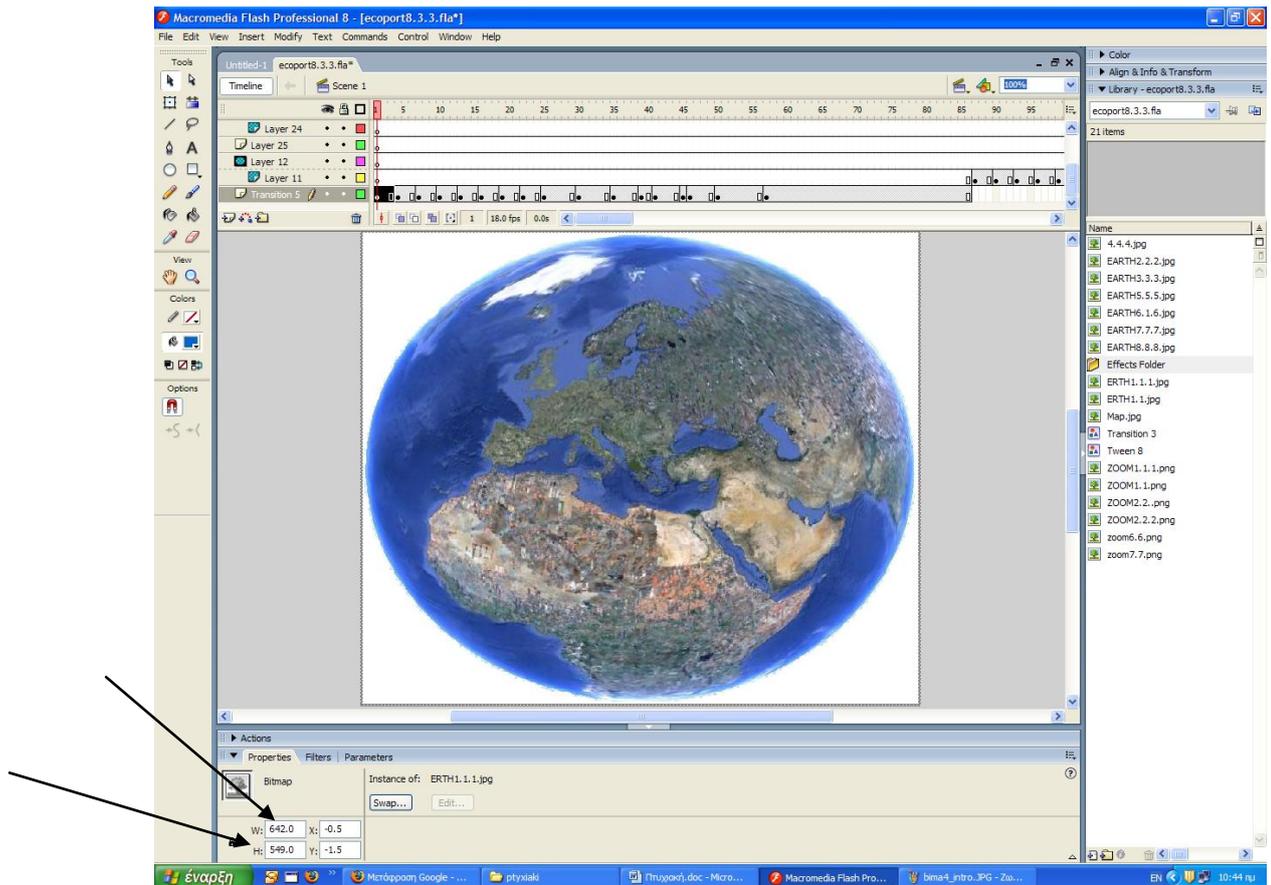
2^ο Βήμα: Κάνουμε κλικ πάνω στο scene και πατάμε το size να αλλάξουμε μέγεθος στην επιφάνεια εργασίας μας και βάζουμε 642(width)X549(height) στο Dimensions.



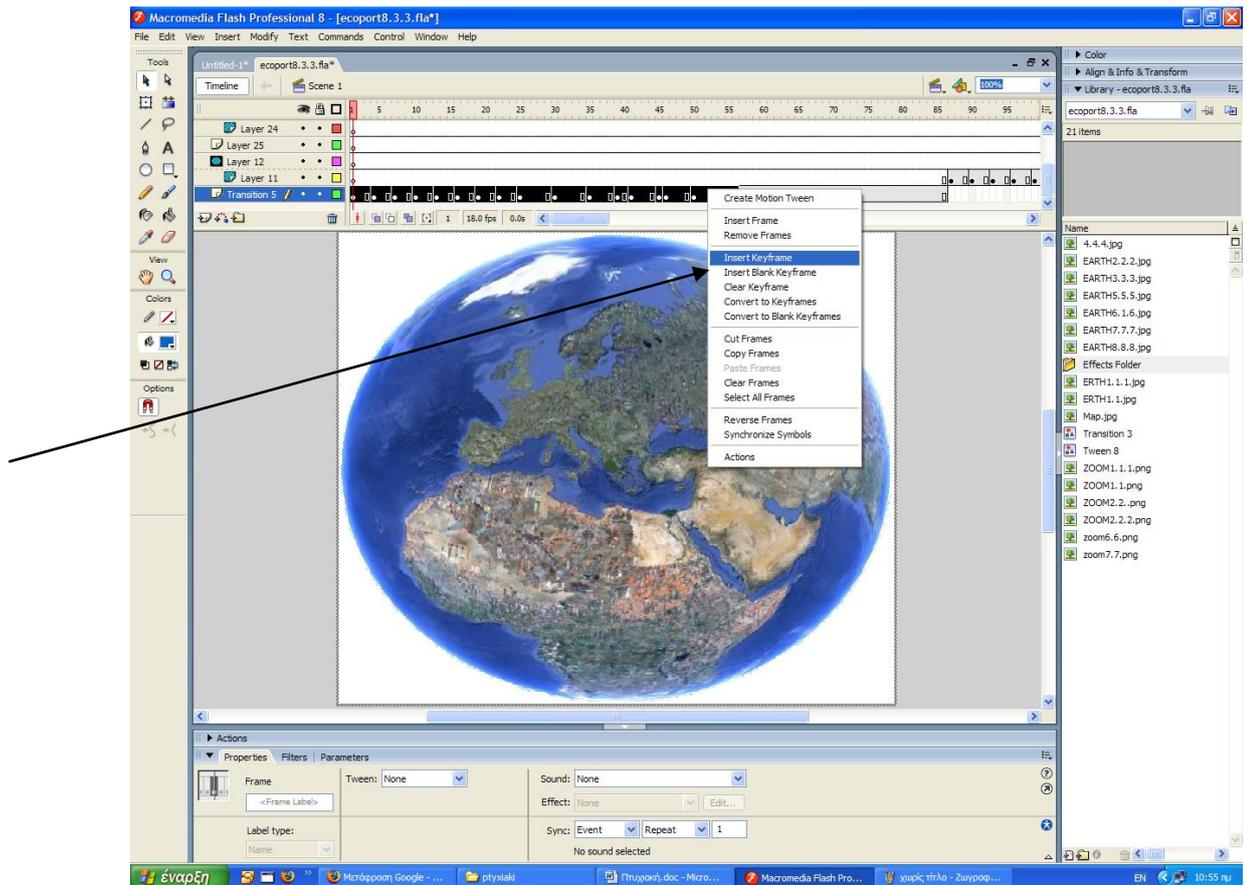
3^ο Βήμα: Στην συνέχεια παίρνουμε τις φωτογραφίες που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και τις σέρνουμε ή τις κάνουμε copy-paste στο Library.



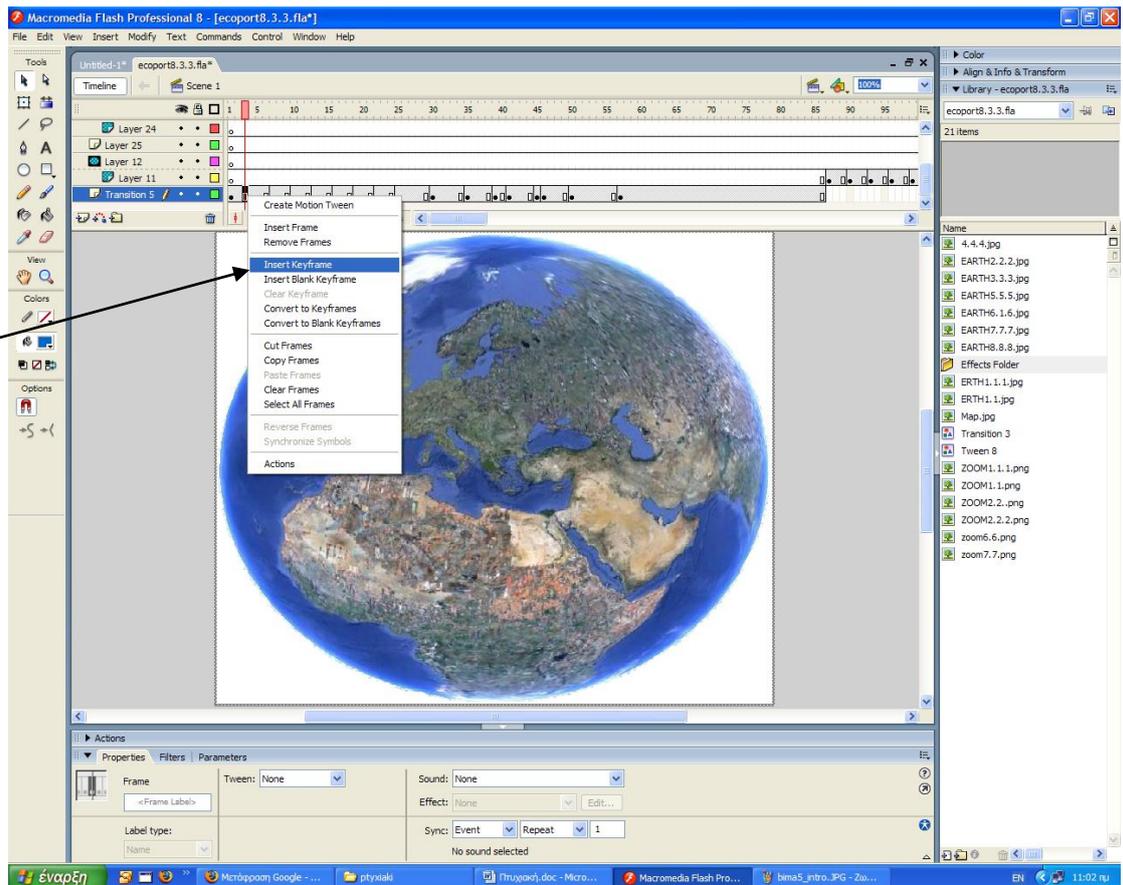
4^ο Βήμα: Τώρα σέρνουμε την πρώτη εικόνα μας στο scene και την αλλάζουμε μέγεθος. Όπου θα έχει διαστάσεις 642X549. Η πρώτη εικόνα είναι η υδρόγειος που δείχνει την Ευρώπη.



5^ο Βήμα: Τώρα πάμε πάνω στην Timeline και επιλέγουμε 56 frame κάνουμε δεξί κλικ πάνω στα κενά frames → insert Keyframe.

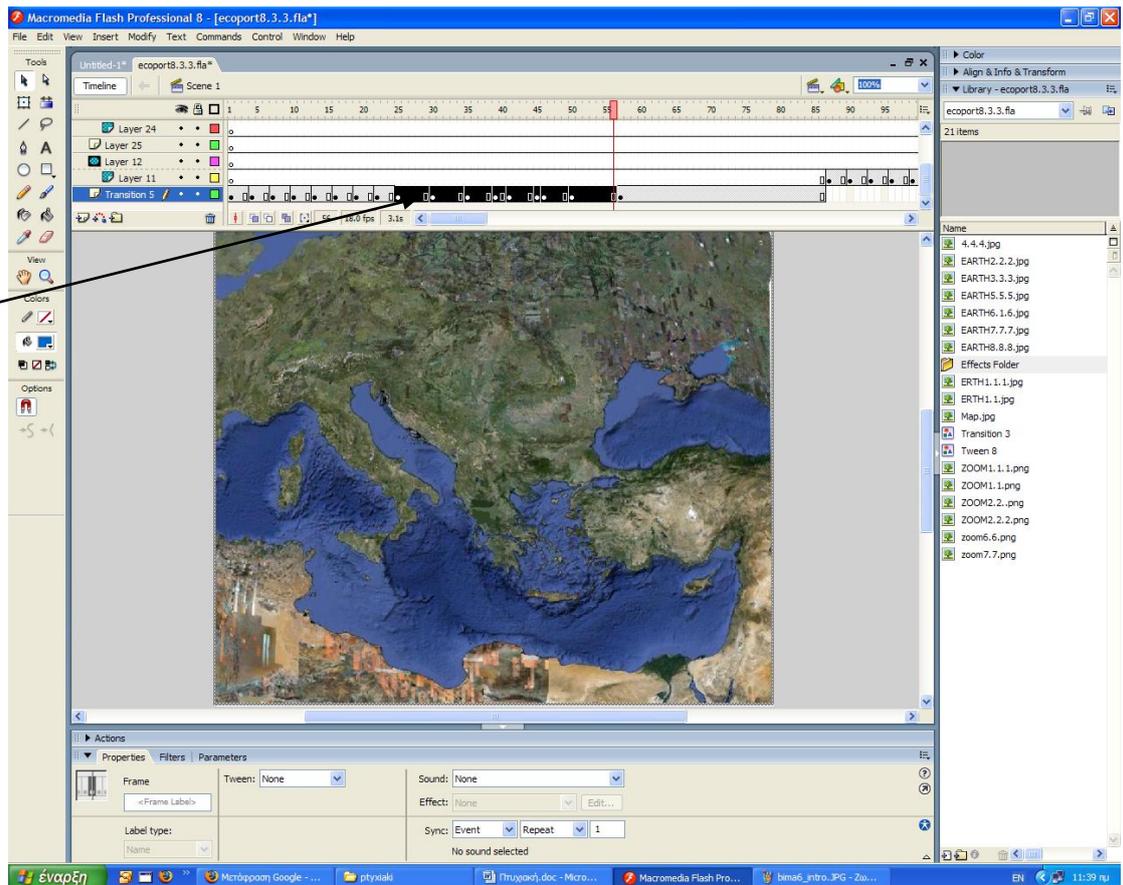


6^ο Βήμα: Στην συνέχεια πάμε πάνω στα υπάρχοντα frames που δημιουργήσαμε και ανά 3 frames κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframes. Αυτό θα γίνει για τα πρώτα 24 frames.

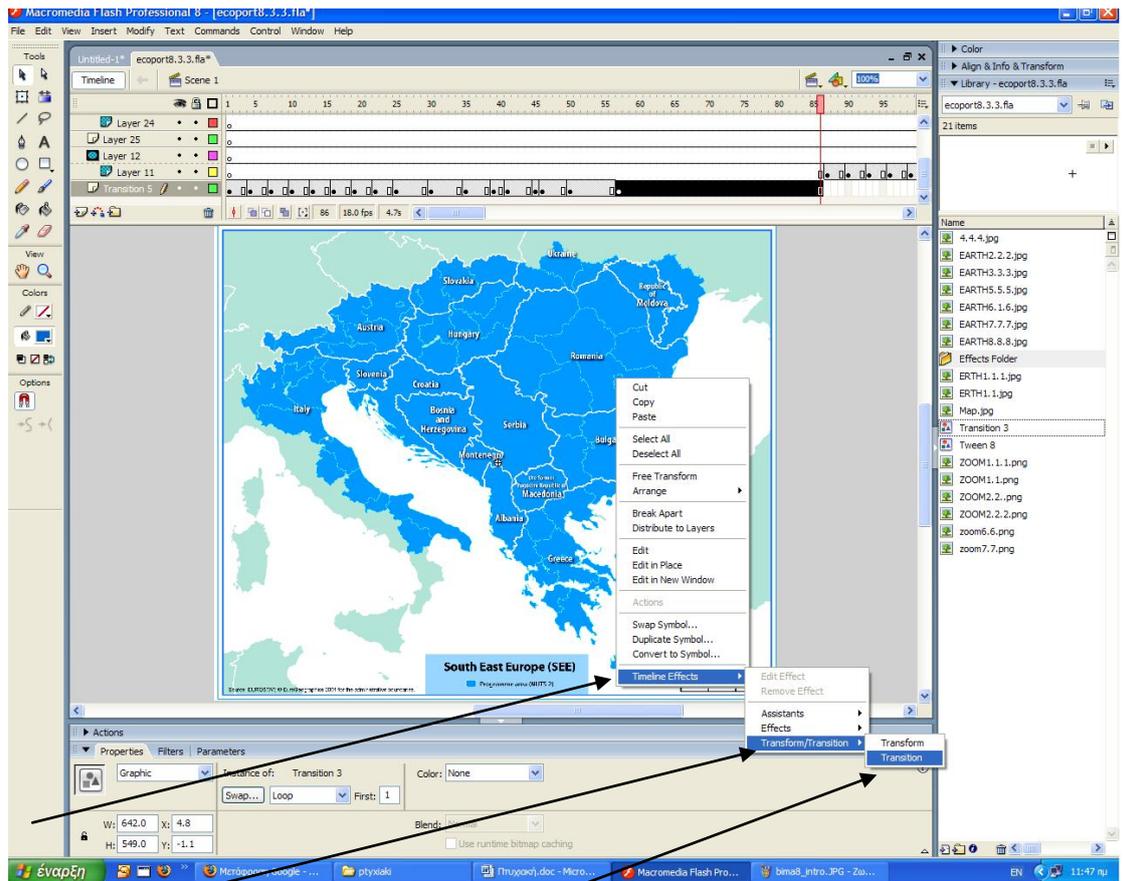


7^ο Βήμα: Τώρα πάμε στα frames που έχουμε διαχωρίσει και κάνουμε κλικ μέσα τους. Το scene εκείνη την στιγμή μας δείχνει τι έχει μέσα το frame. Έχει την αρχική εικόνα της υδρόγειου. Εμείς πατάμε delete πάνω στη φωτογραφία που βρίσκεται πάνω στο scene για να βάλουμε άλλη. Αυτό θα γίνει σε όλα τα διαχωρισμένα Keyframes μέχρι το 24 frame. Και θα προσθέσουμε τις υπόλοιπες φωτογραφίες της υδρόγειο σύμφωνα με τα βήμα 4.

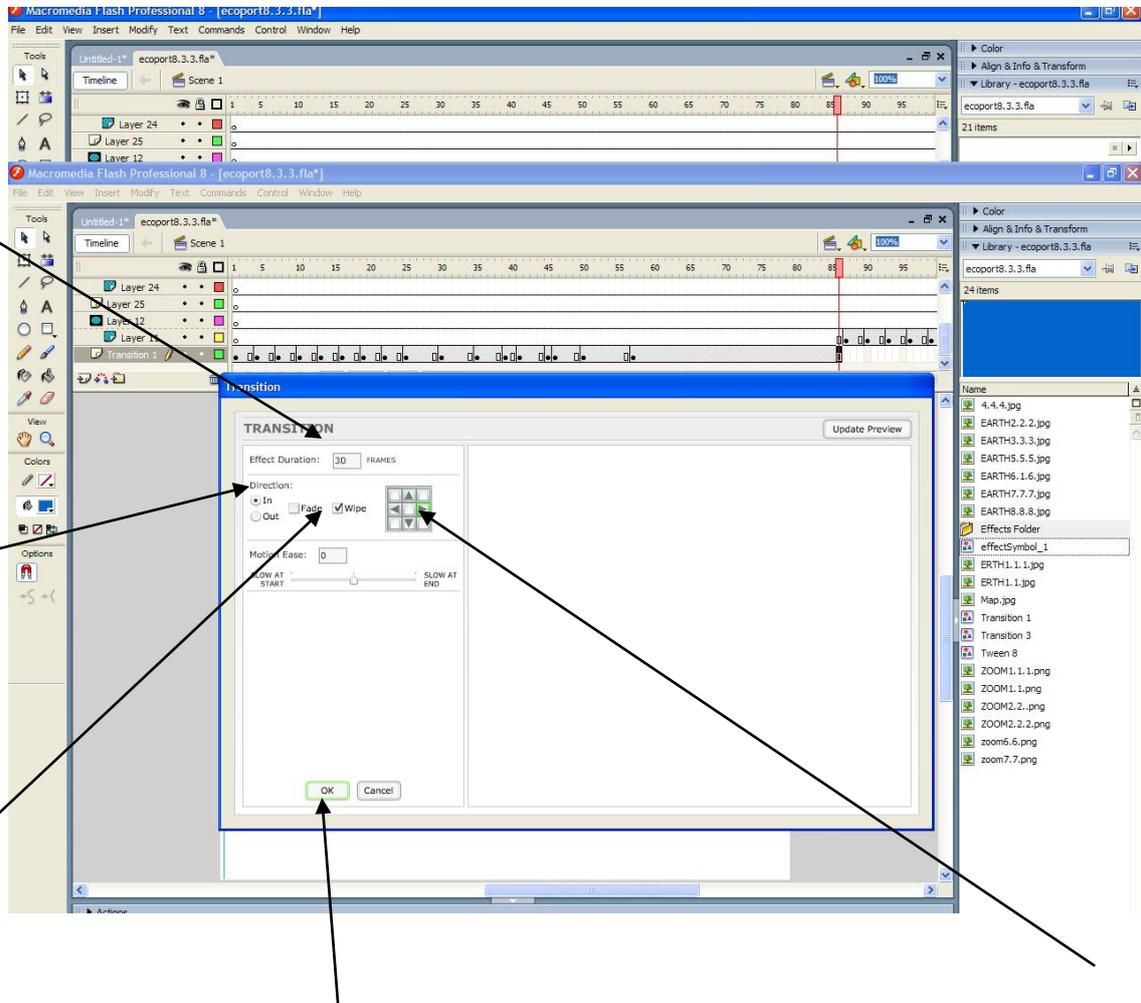
8^ο Βήμα: Στην συνέχεια από 25 frame μέχρι το 56 χρησιμοποιούμε το 6^ο βήμα αλλά αντί για 3 frames αφήνουμε 5 frames. Και στην συνέχεια το 7^ο βήμα. Αλλά αυτή τη φορά θα βάλουμε τις φωτογραφίες της Ευρώπης που είναι zoom.



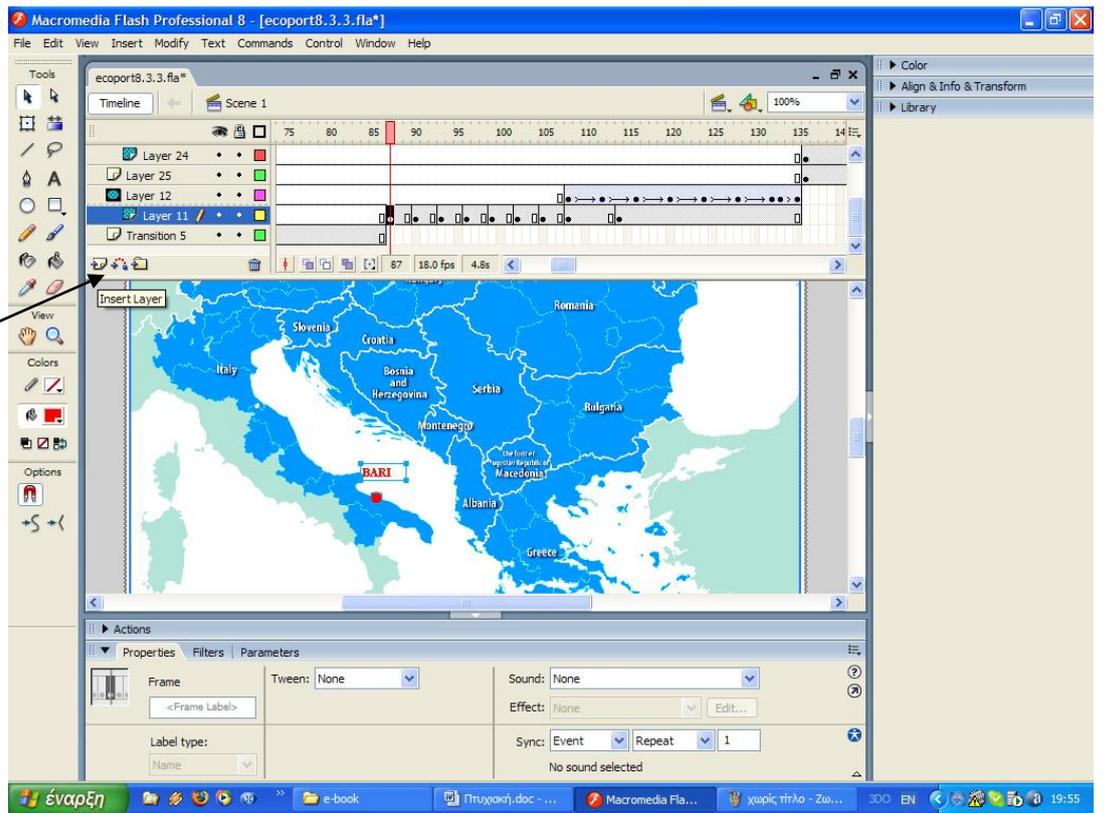
9^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 57 frame και βάζουμε την μπλε φωτογραφία της Ευρώπης. Και στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην φωτογραφία → Timeline effect → Transform/Transition → Transition.



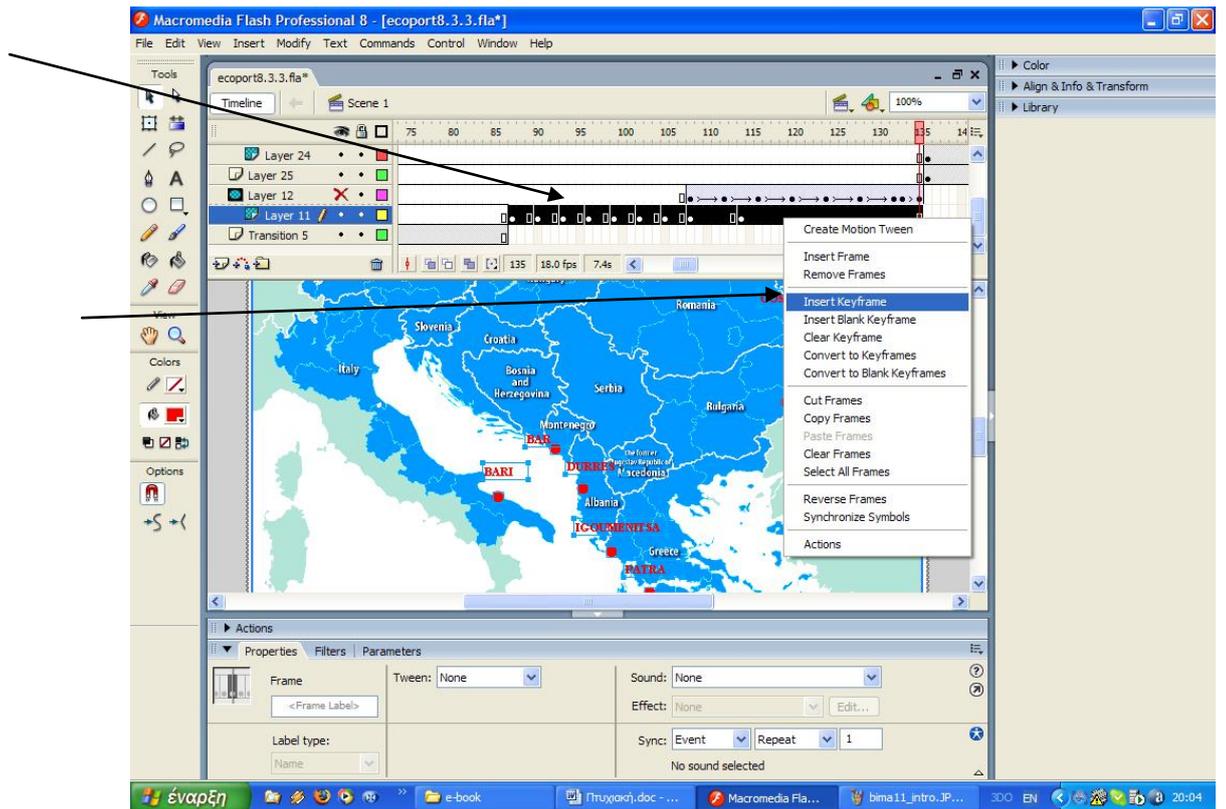
10^ο Βήμα: Τώρα αφού μας άνοιξε το παράθυρο του Transition επιλέγουμε στο effect duration 30 frames. Στο Direction επιλέγουμε In και Wire και το βελάκι να δείχνει δεξιά και πατάμε OK.



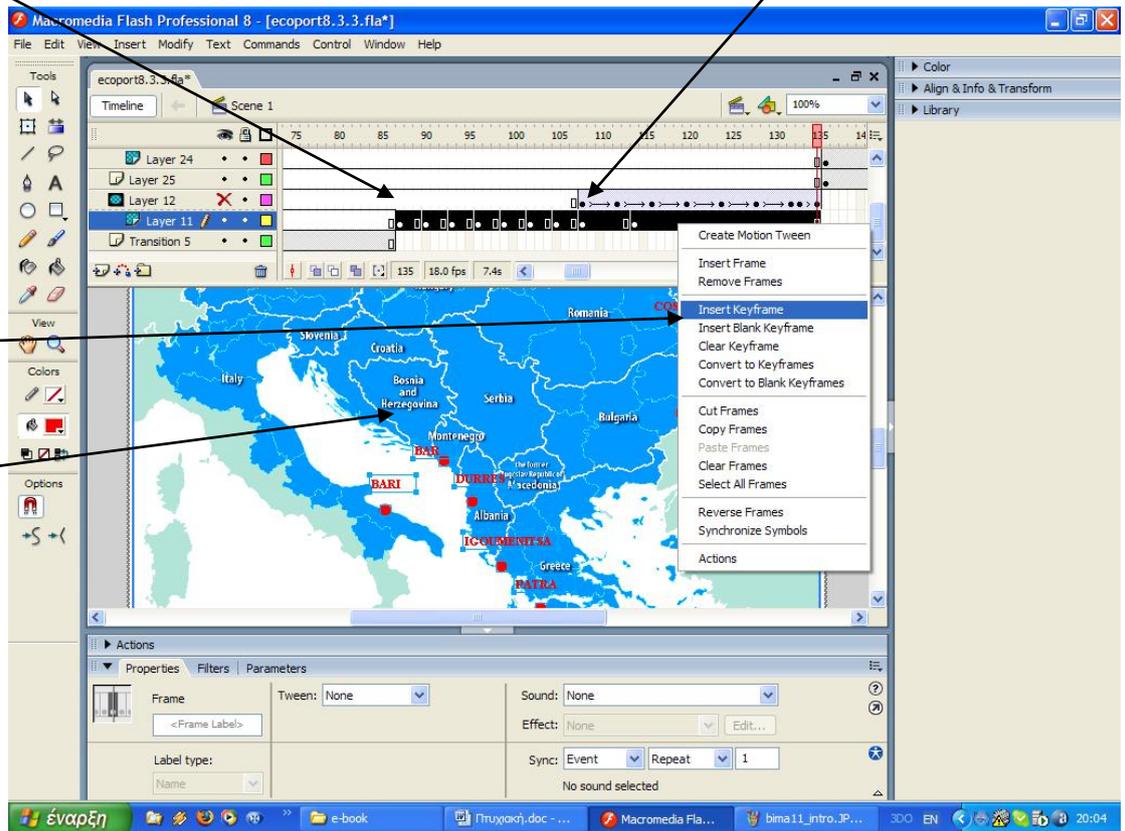
11^ο Βήμα: Τώρα πατάμε Insert Layer για να προσθέσουμε ένα layer.



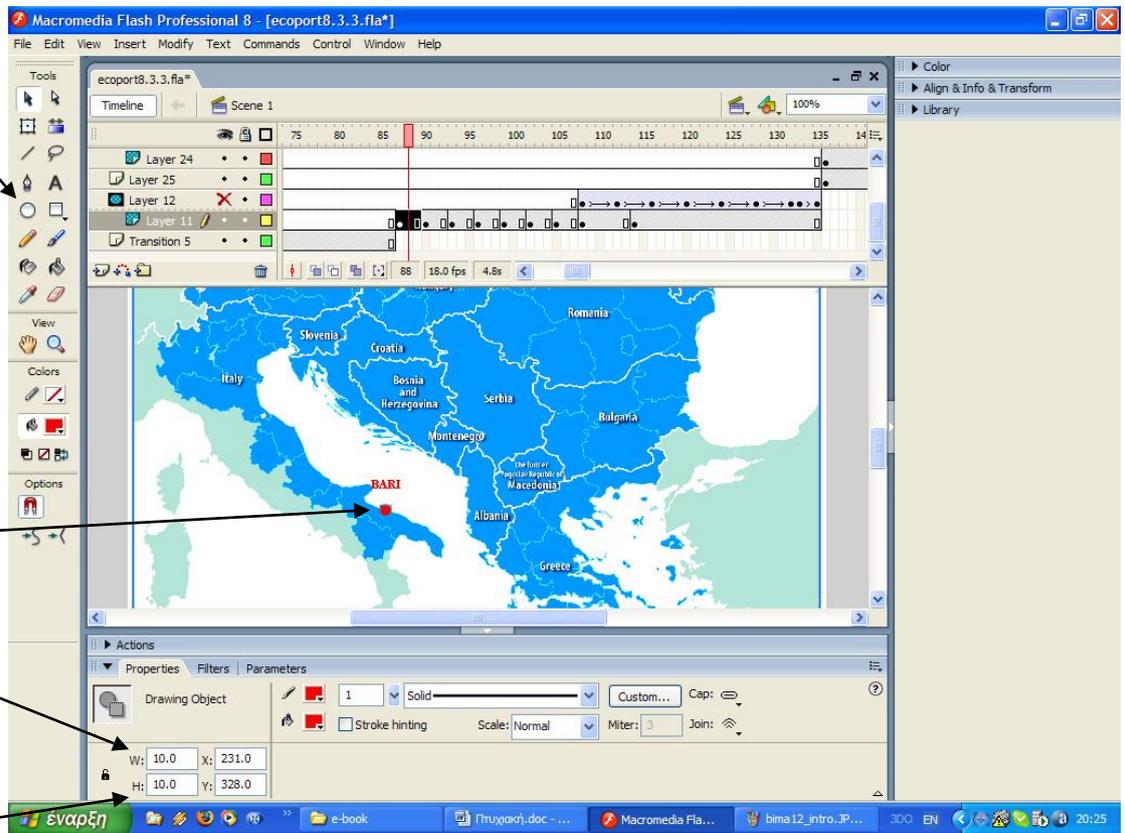
12^ο Βήμα: Στην συνέχεια πάμε στο 87 frame και επιλέγουμε μέχρι το 135 frame και πατάμε δεξί κλικ→Insert Keyframe.



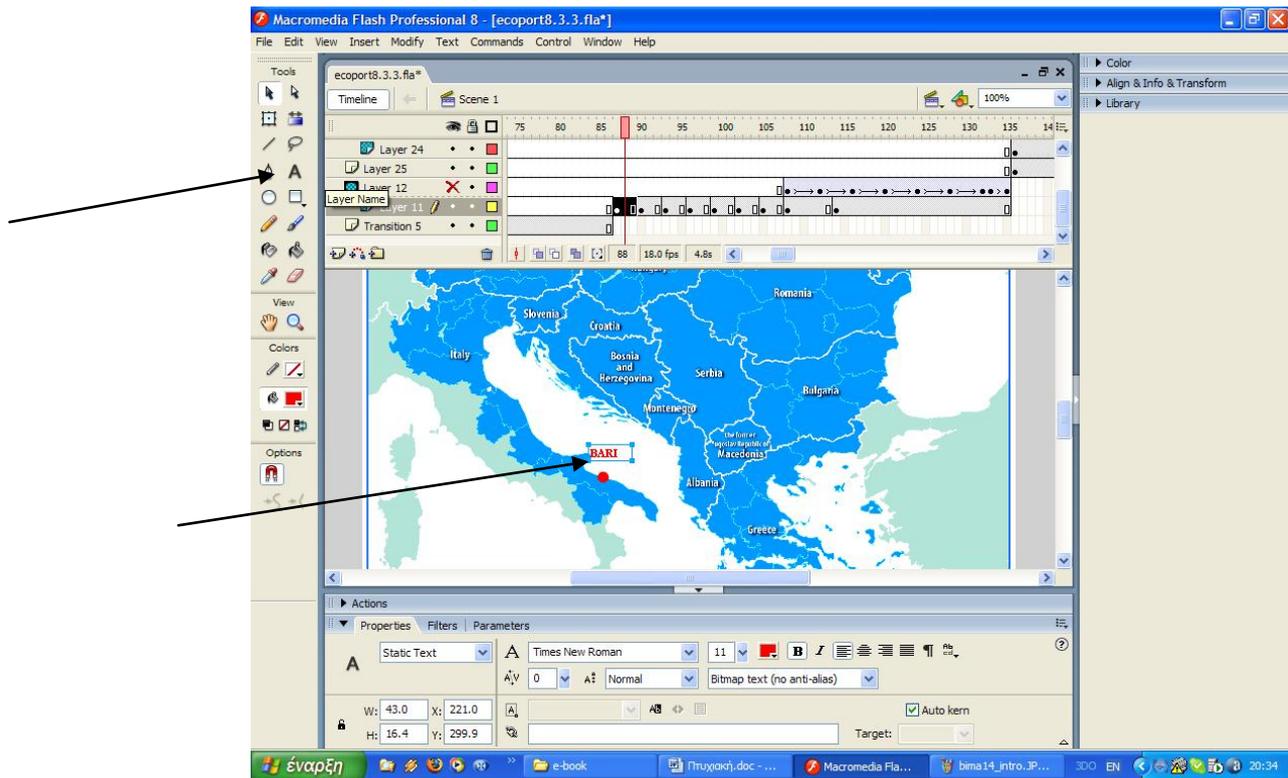
13^ο Βήμα: Τώρα πηγαίνουμε και βάζουμε την μπλε φωτογραφία της Ευρώπης. Στην συνέχεια πηγαίνουμε στο 87 frame και μέχρι το 107 frame χωρίζουμε ανά 3 frame κάνοντας δεξί κλικ → Insert Keyframe.



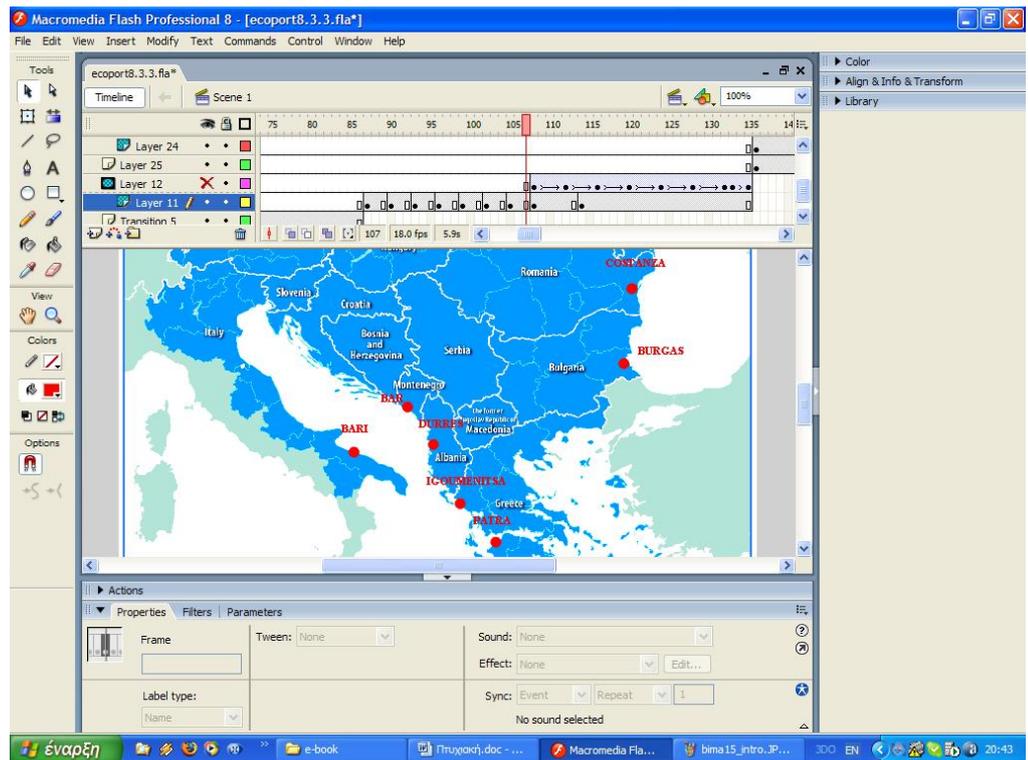
14^ο Βήμα: Τώρα πηγαίνουμε στο 87 frame και επιλέγουμε το Oval Tools και πάμε να σχεδιάσουμε ένα κύκλο πάνω στην φωτογραφία όπου θα έχει μέγεθος W:10 και H:10.



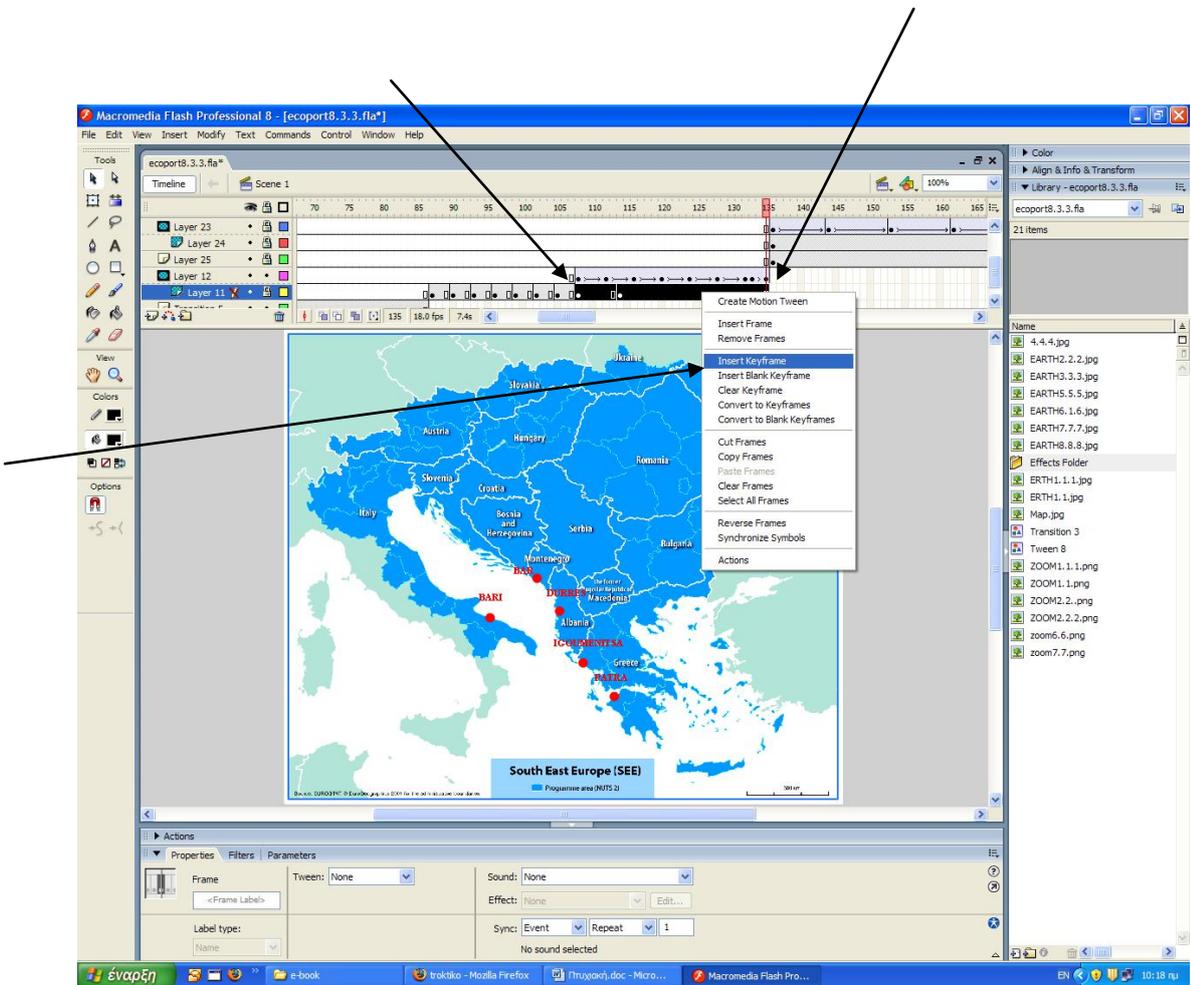
15^ο Βήμα: Στην συνέχεια επιλέγουμε το Text Tool και γράφουμε το όνομα Bari στο σημείο που δείχνει η φωτογραφία.



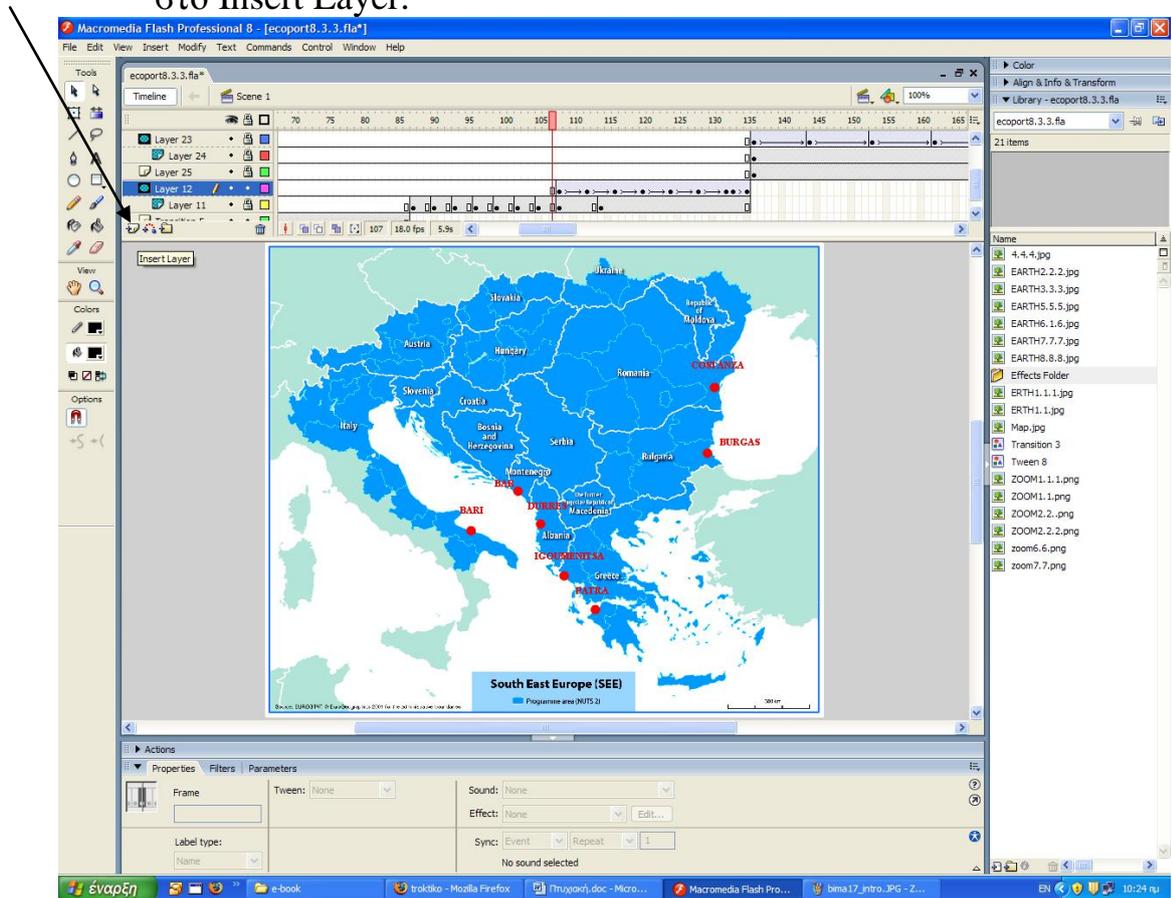
16^ο Βήμα: Τώρα θα πηγαίνουμε στο πρώτο frame κάθε τριάδας και θα εφαρμόσουμε το 14^ο και 15^ο βήμα για τα υπόλοιπα 6 λιμάνια ώστε το αποτέλεσμα να είναι όπως της παρακάτω εικόνα.



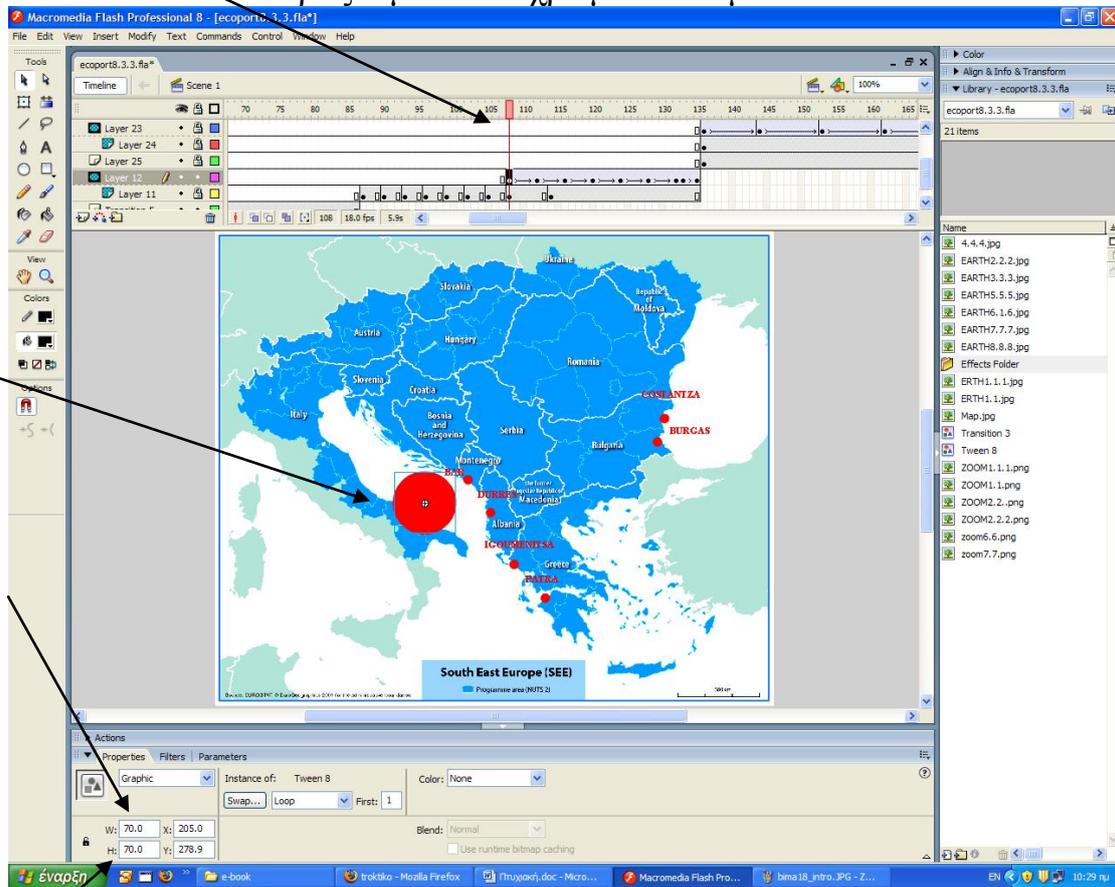
17^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 108 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe μέχρι το 135 frame. Αυτό γίνεται για να έχουμε την τελευταία απεικόνιση του χάρτη με όλα τα λιμάνια.



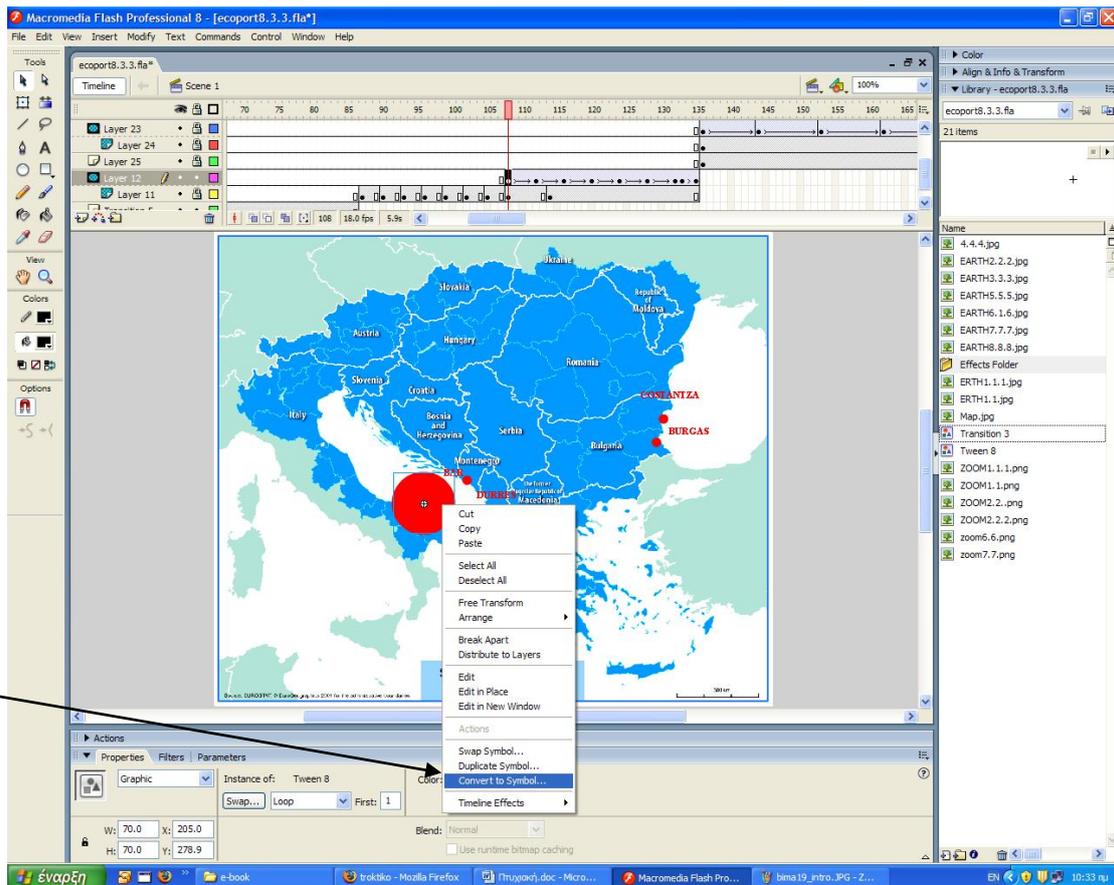
18^ο Βήμα: Στην συνέχεια βάζουμε ένα layer. Πάμε στο Insert Layer.



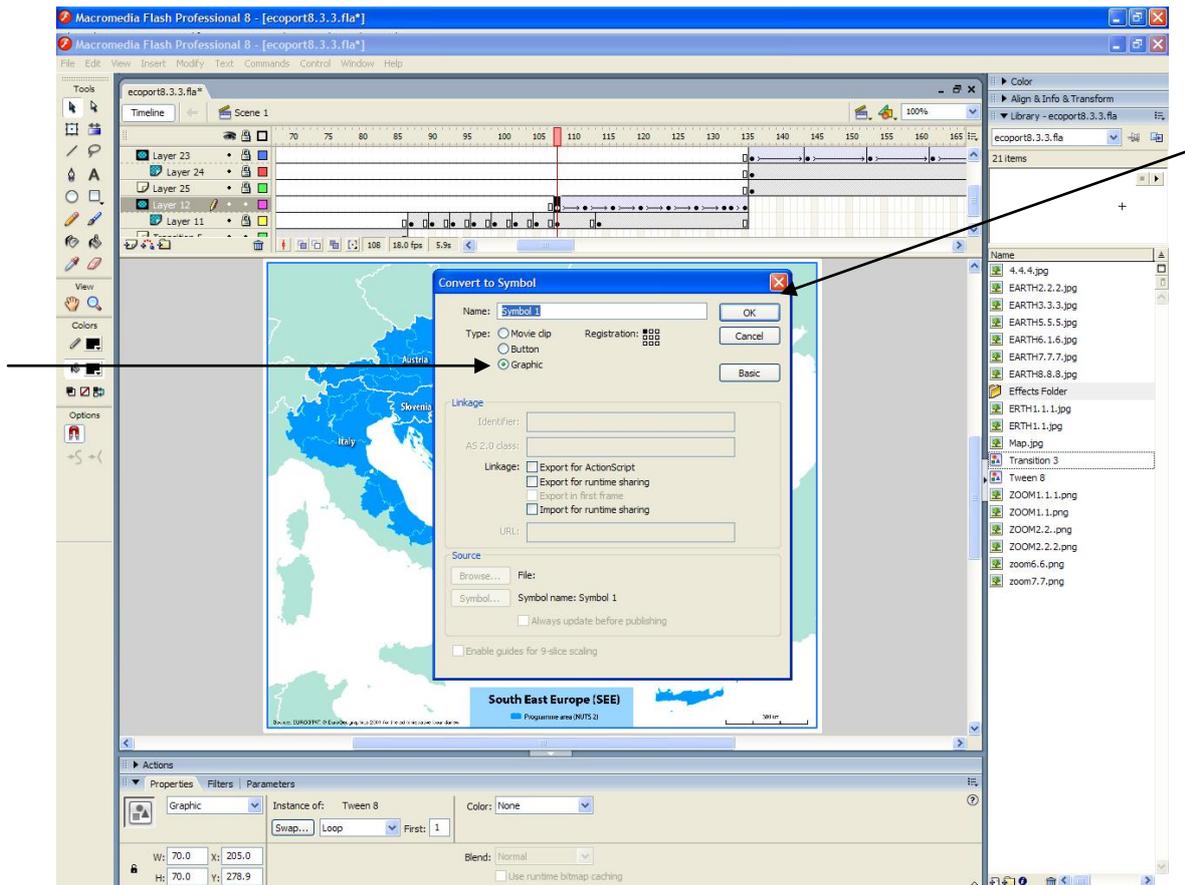
19^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 108 frame και φτιάχνουμε έναν κύκλο με διαστάσεις W:70 και H:70 με το εργαλείο Oval Tool. Το χρώμα δεν παίζει ρόλο βάζουμε όποιο χρώμα θέλουμε.



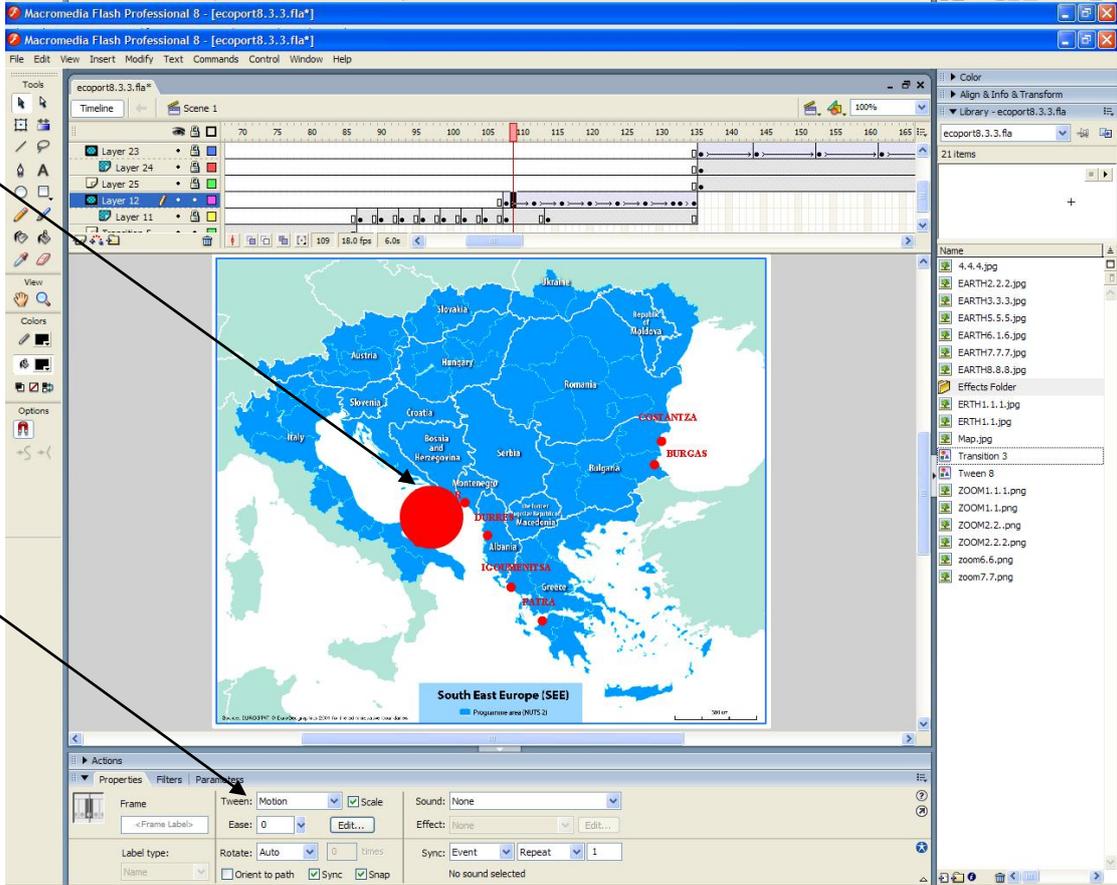
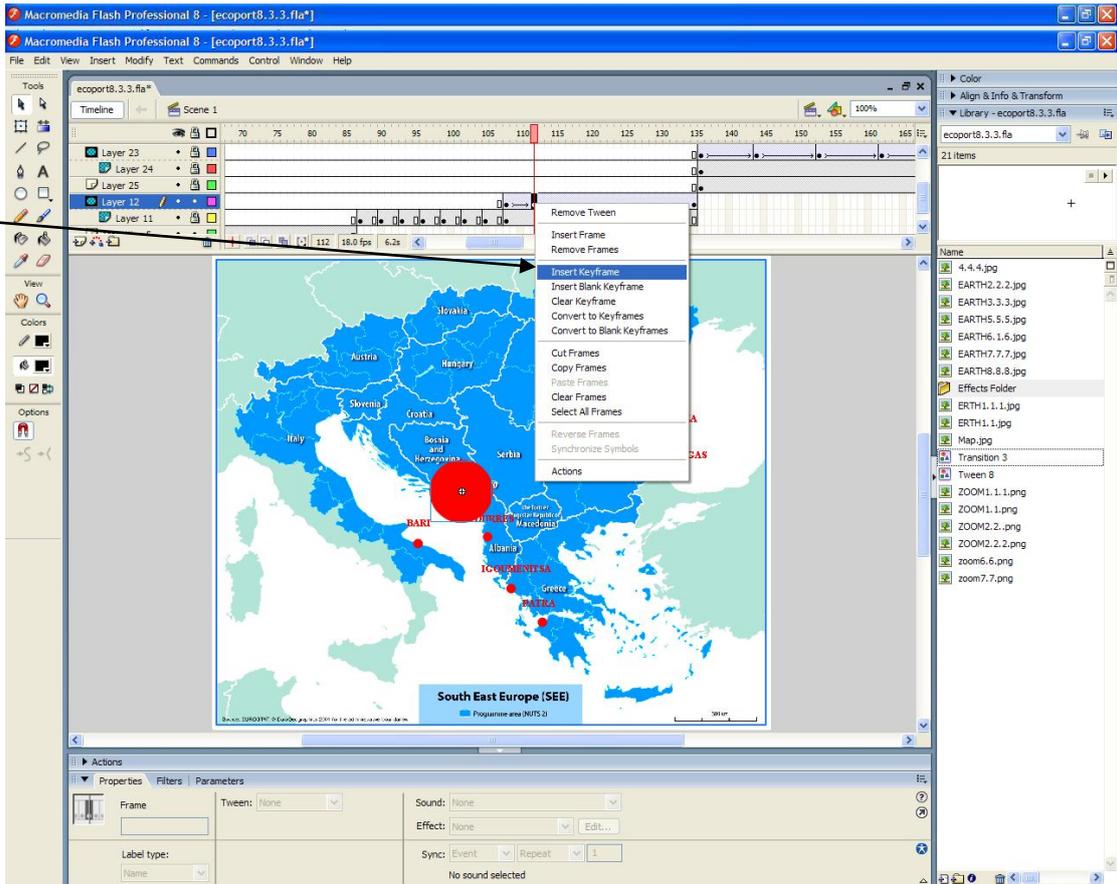
20^ο Βήμα: Στην συνέχεια πάμε πάνω στο κύκλο και κάνουμε δεξί κλικ → Convert to Symbol.



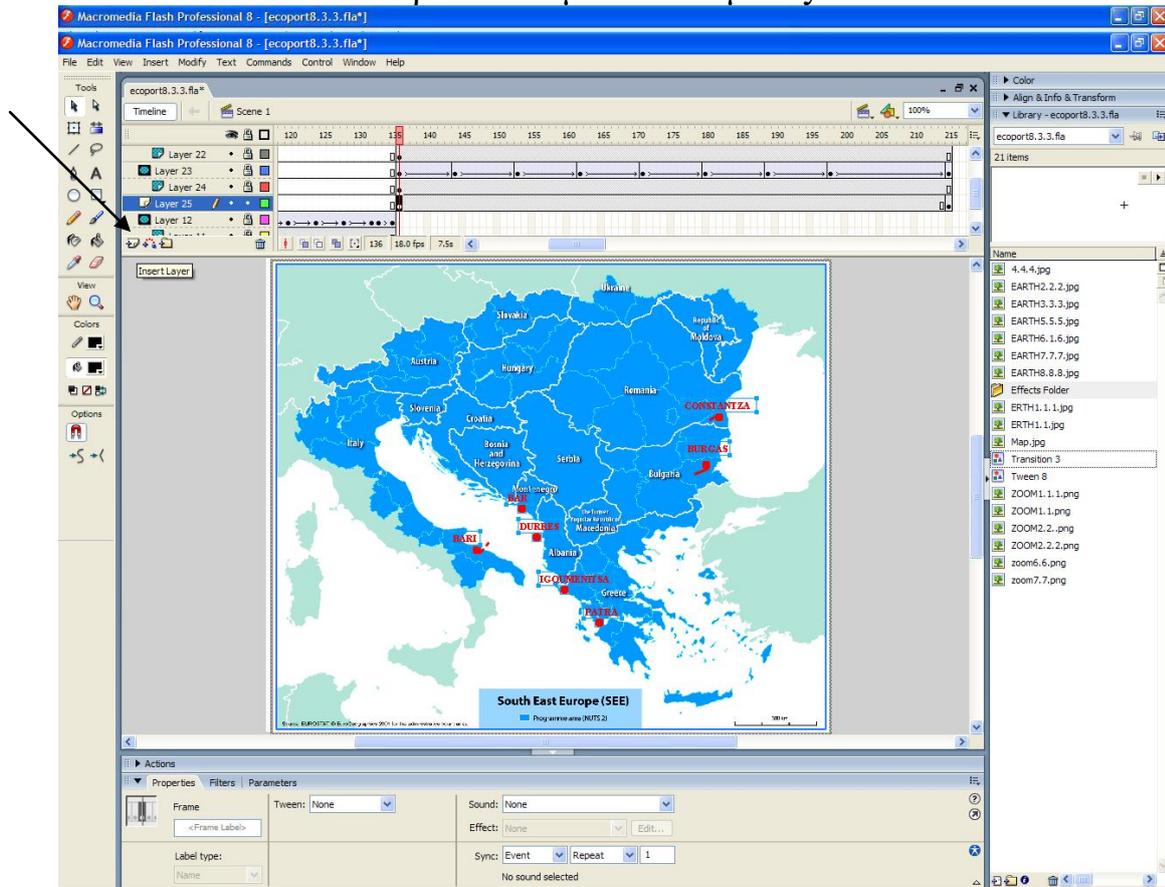
21^ο Βήμα: Μας ανοίγει ένα παράθυρο και από το Type επιλέγουμε το Graphic και πατάμε OK.



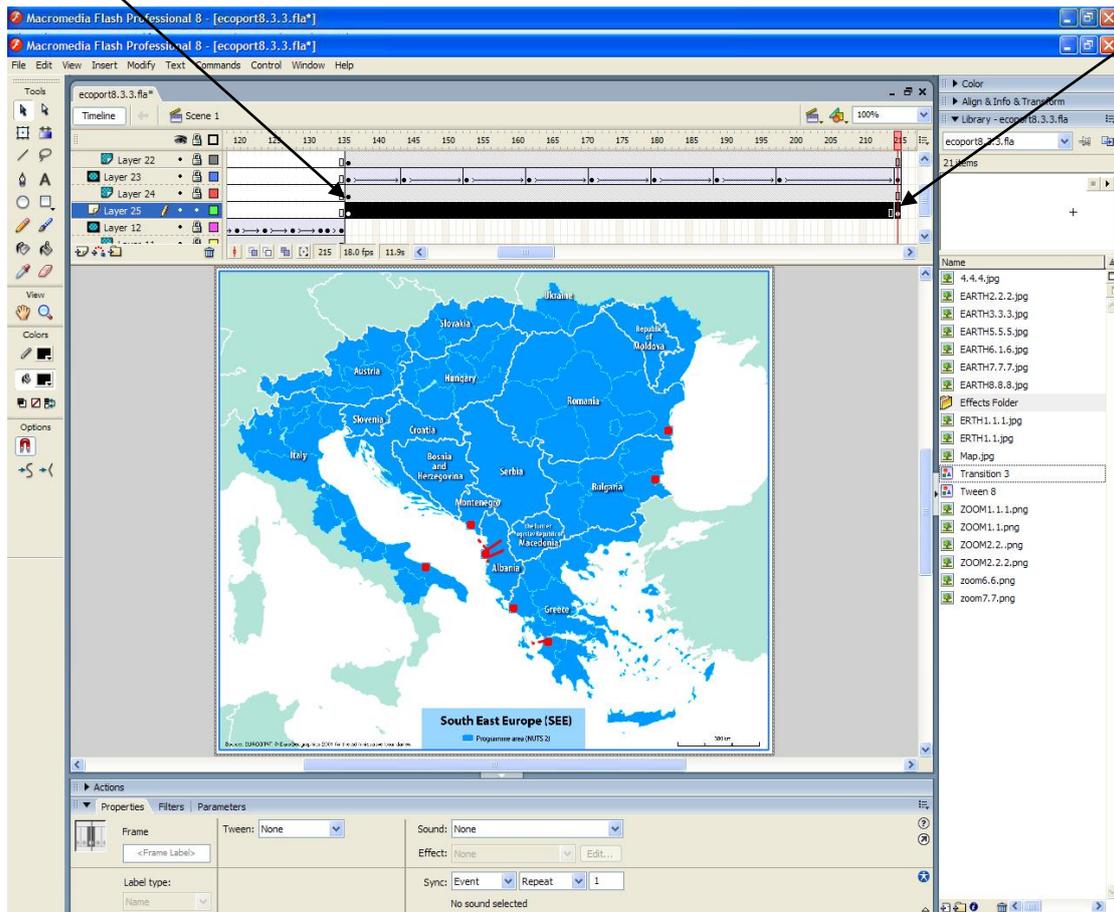
22^ο Βήμα: Τώρα ανά 5 frame κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe μέχρι το 135 frame. Στο 5^ο frame κάθε φορά μετακινούμε το κύκλο πάνω από κάθε λιμάνι. Και στο Tween επιλέγουμε Motion. Έτσι δίνουμε μία ομαλή κίνηση στο κύκλο περνώντας πάνω από τα λιμάνια.



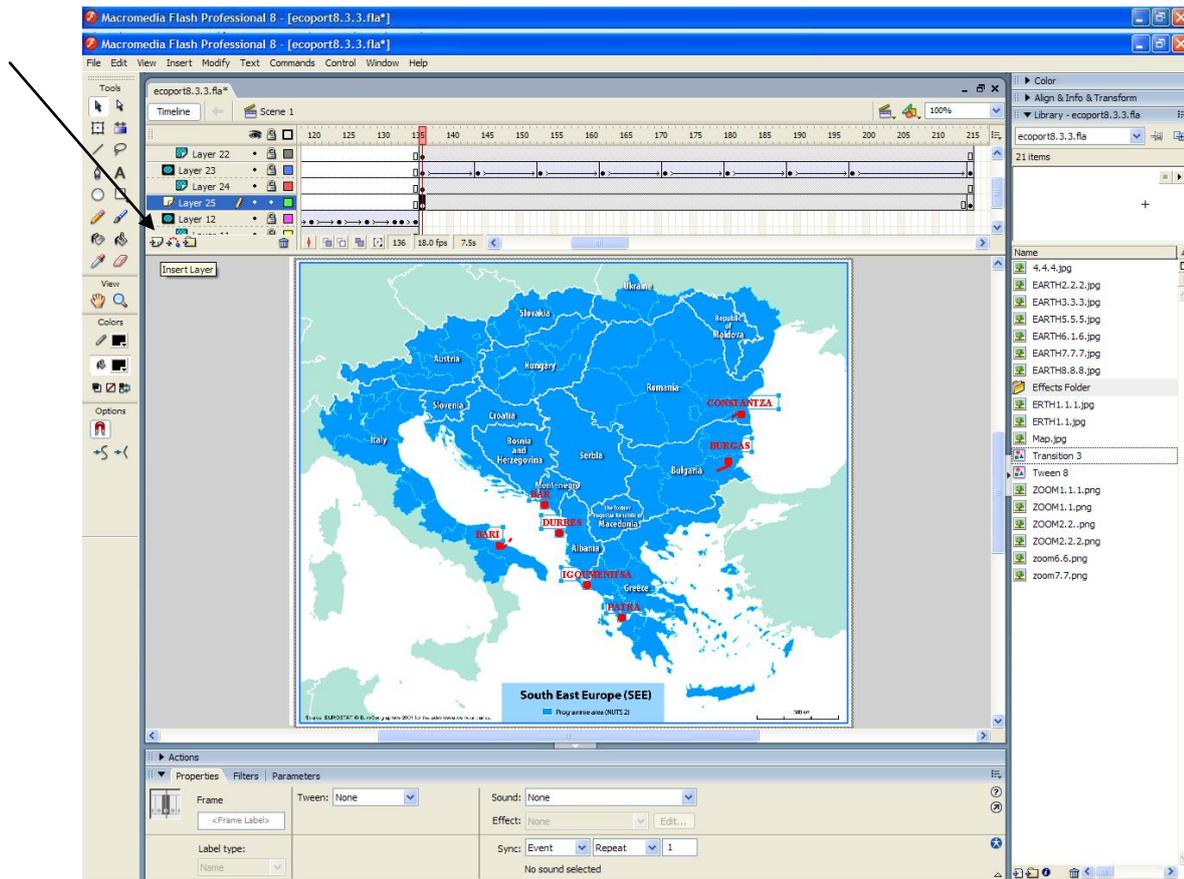
23^ο Βήμα: Στην συνέχεια πατάμε στο Insert Layer για να προσθέσουμε ένα ακόμα layer.



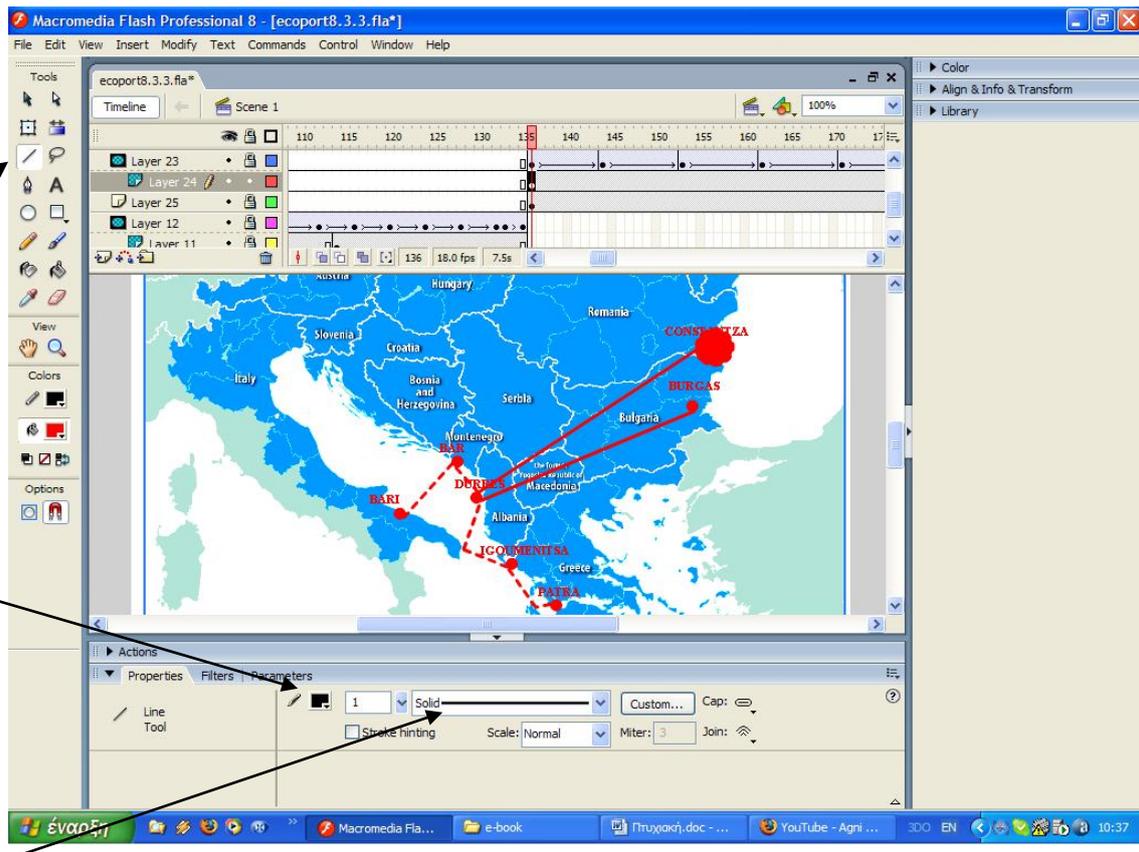
24^ο Βήμα: Τώρα βάζουμε την φωτογραφία της Ευρώπης την μπλε με τα λιμάνια που σχεδιάσαμε. Η φωτογραφία θα εκτίνεται από το 136 έως το 215 frame.



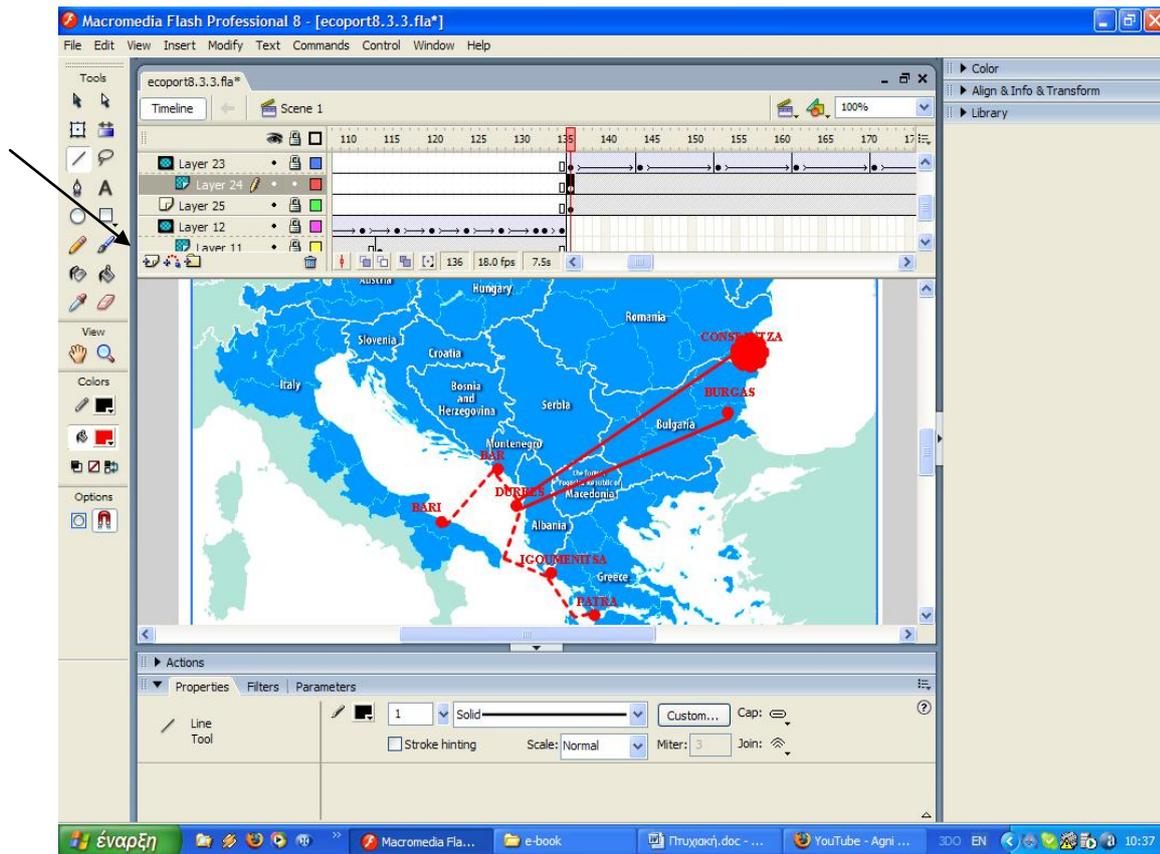
25^ο Βήμα: Τώρα βάζουμε καινούριο layer, Insert Layer.



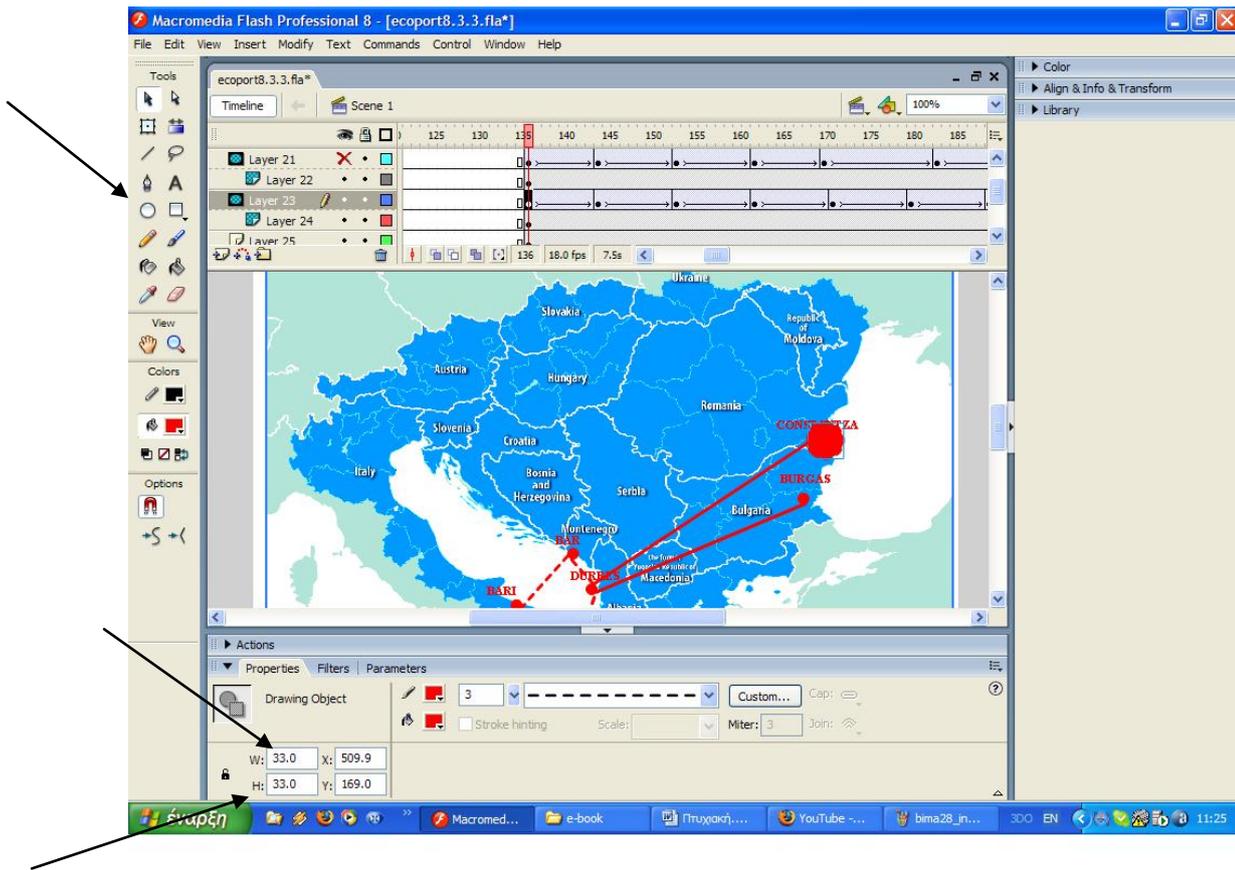
26^ο Βήμα: Στην συνέχεια ενώνουμε τα λιμάνια με γραμμές με το εργαλείο Line Tool. Διαλέγουμε ένα χρώμα της αρεσκειάς μας που θα έχουν οι γραμμές από το Stroke Color. Τις διακεκομμένες γραμμές τις βάζουμε από την επιλογή Stroke Style. Το σχέδιο θα επεκτείνεται από το 135 frame μέχρι το 215 frame.



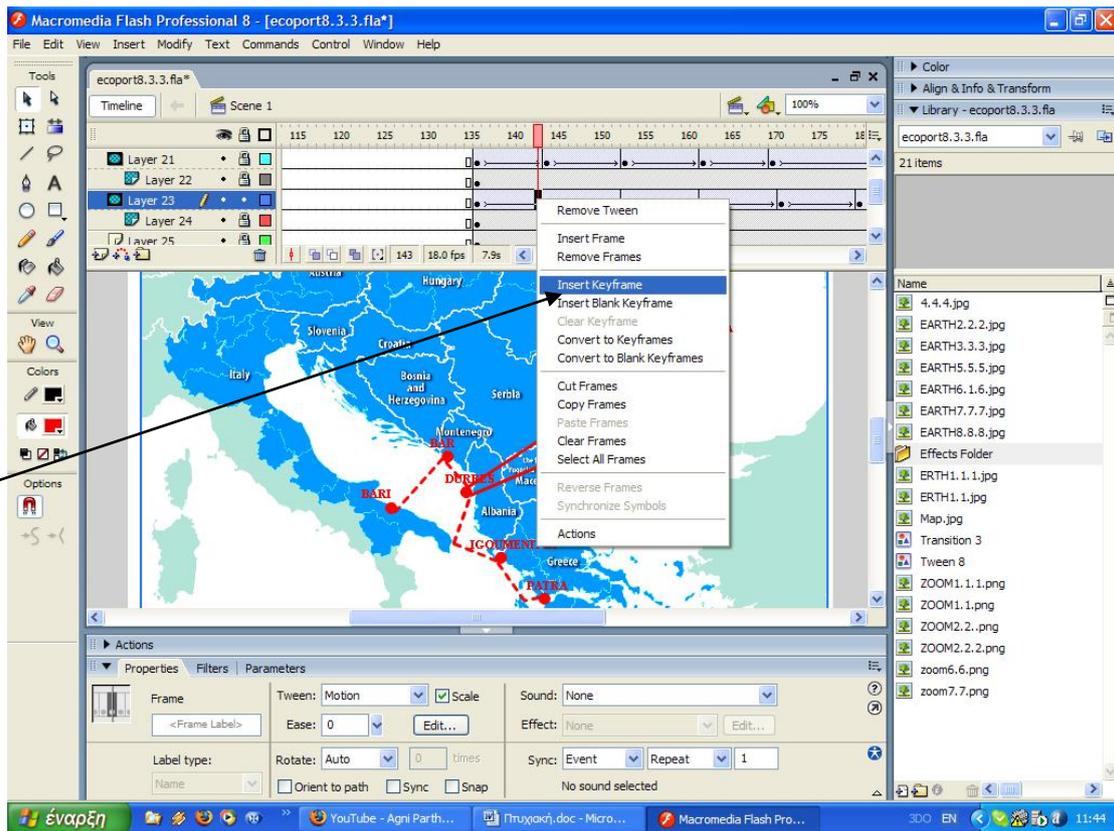
27^ο Βήμα: Τώρα βάζουμε ένα καινούριο layer, Insert Layer.



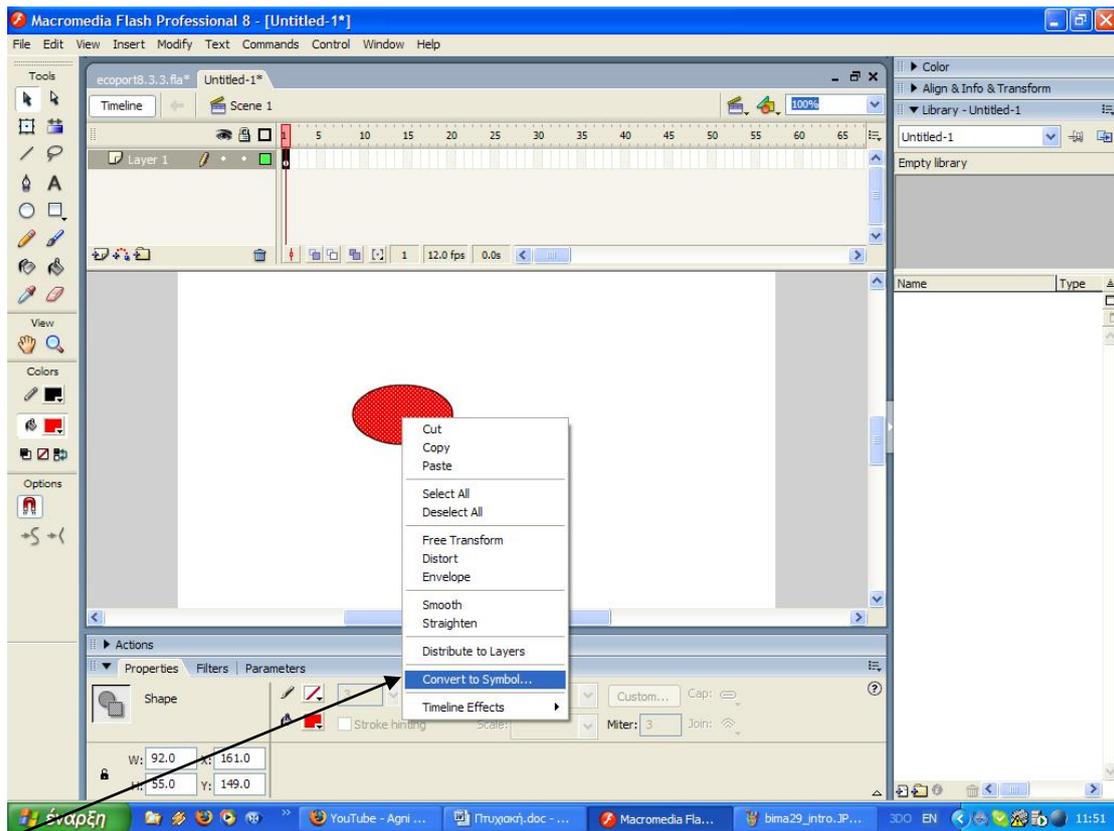
28^ο Βήμα: Τώρα σχεδιάζουμε έναν κύκλο με διαστάσεις W:33 και H:33 με το εργαλείο Oval Tool.



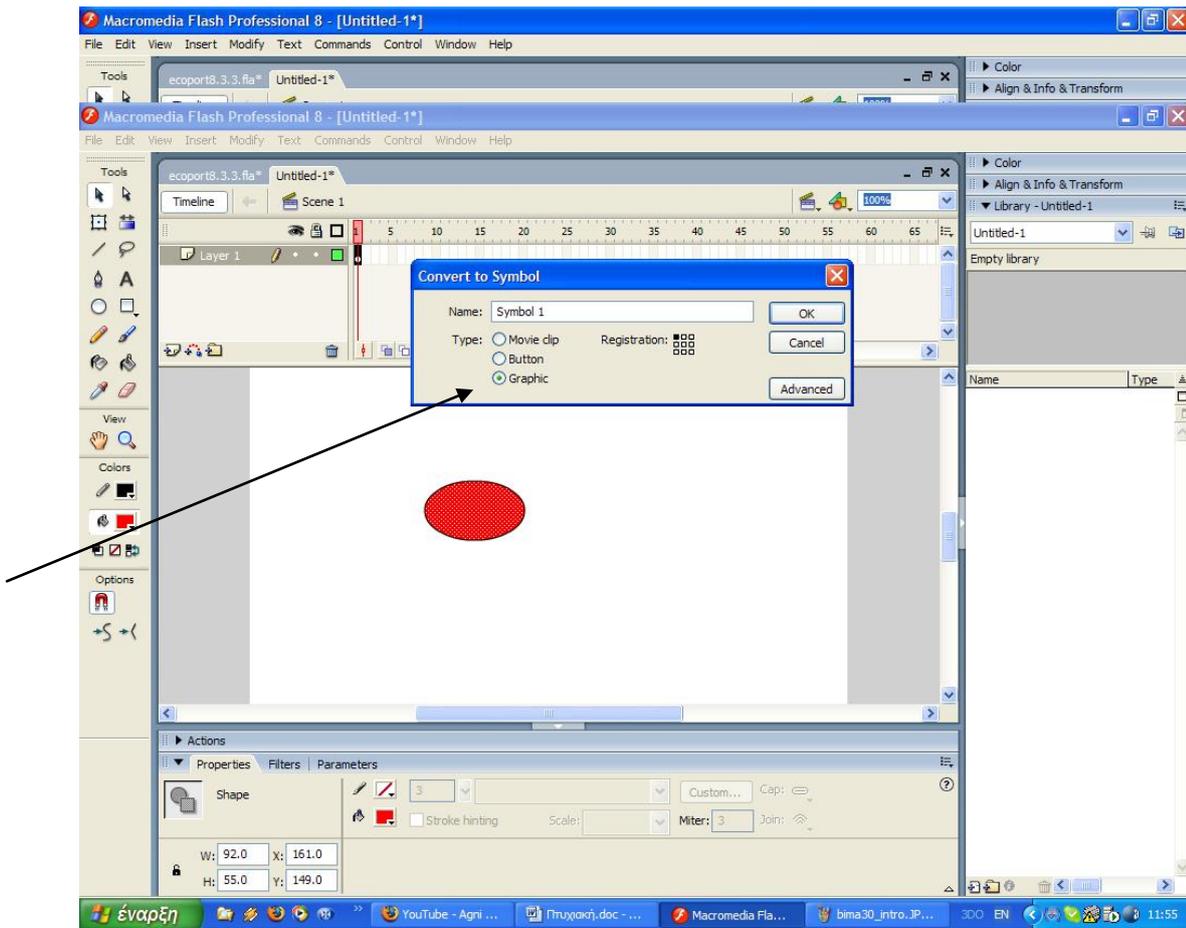
29^ο Βήμα: Τώρα πάμε στην Timeline και από το 135 μέχρι το 215 frame χωρίζουμε ανά 10 frame κάνοντας δεξί κλικ Insert Keyframe.



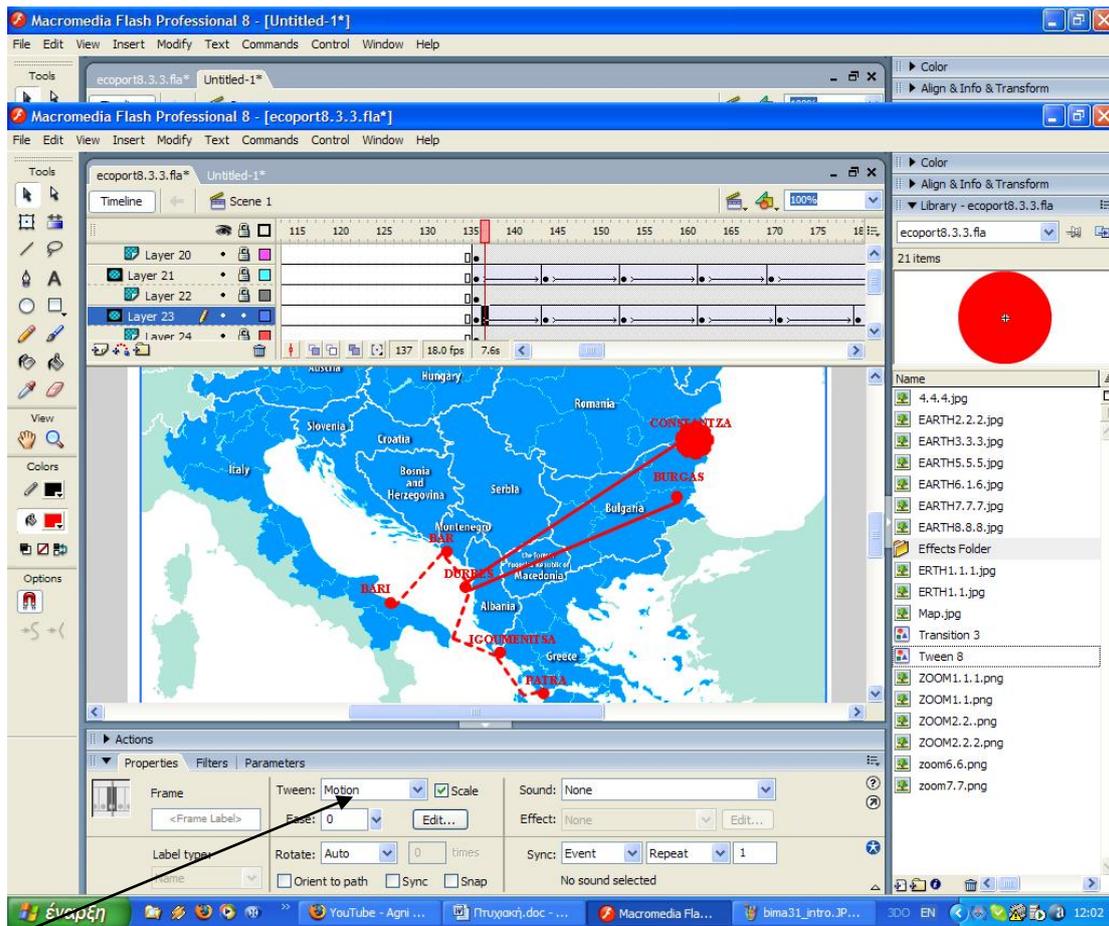
30° Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ πάνω στον κύκλο και επιλέγουμε Convert to Symbol.



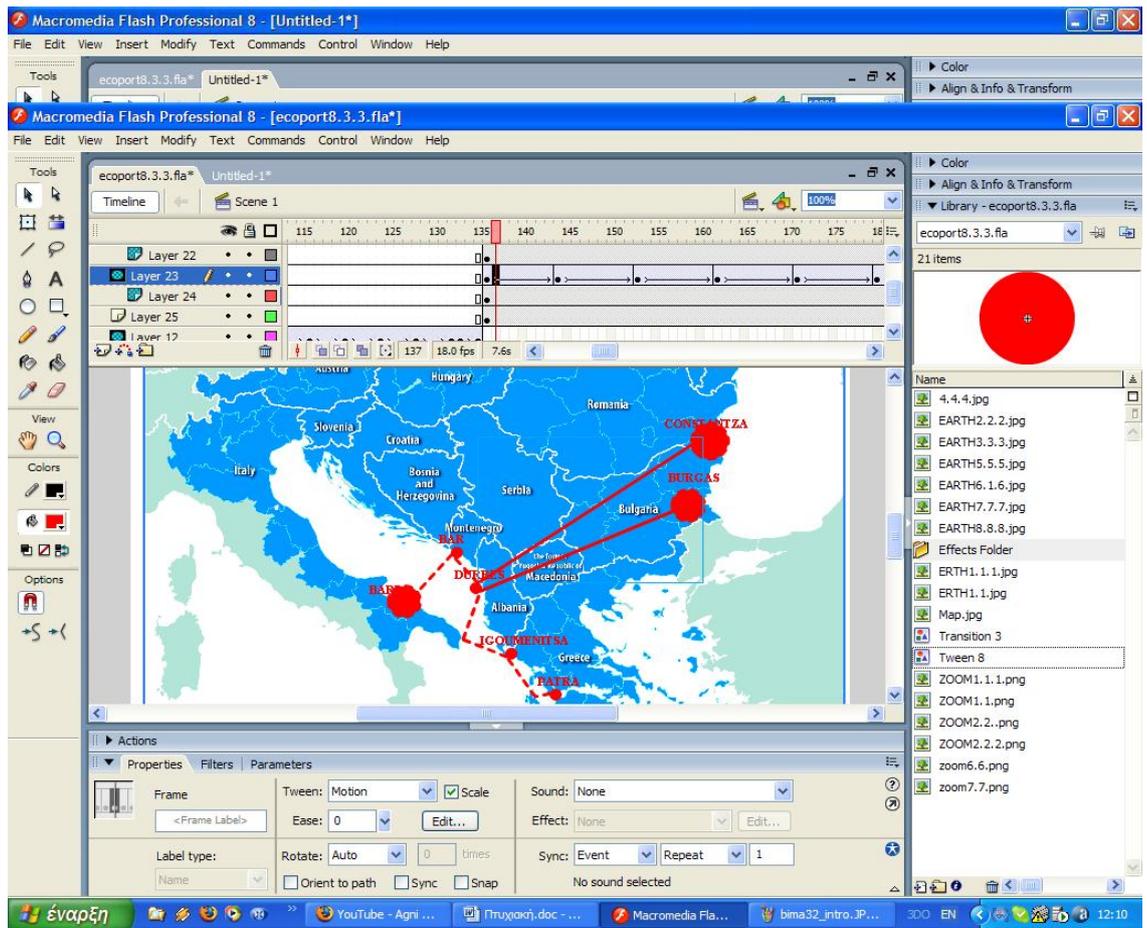
31^ο Βήμα: Στο μενού που μας ανοίγει επιλέγουμε από το Type το Graphic.



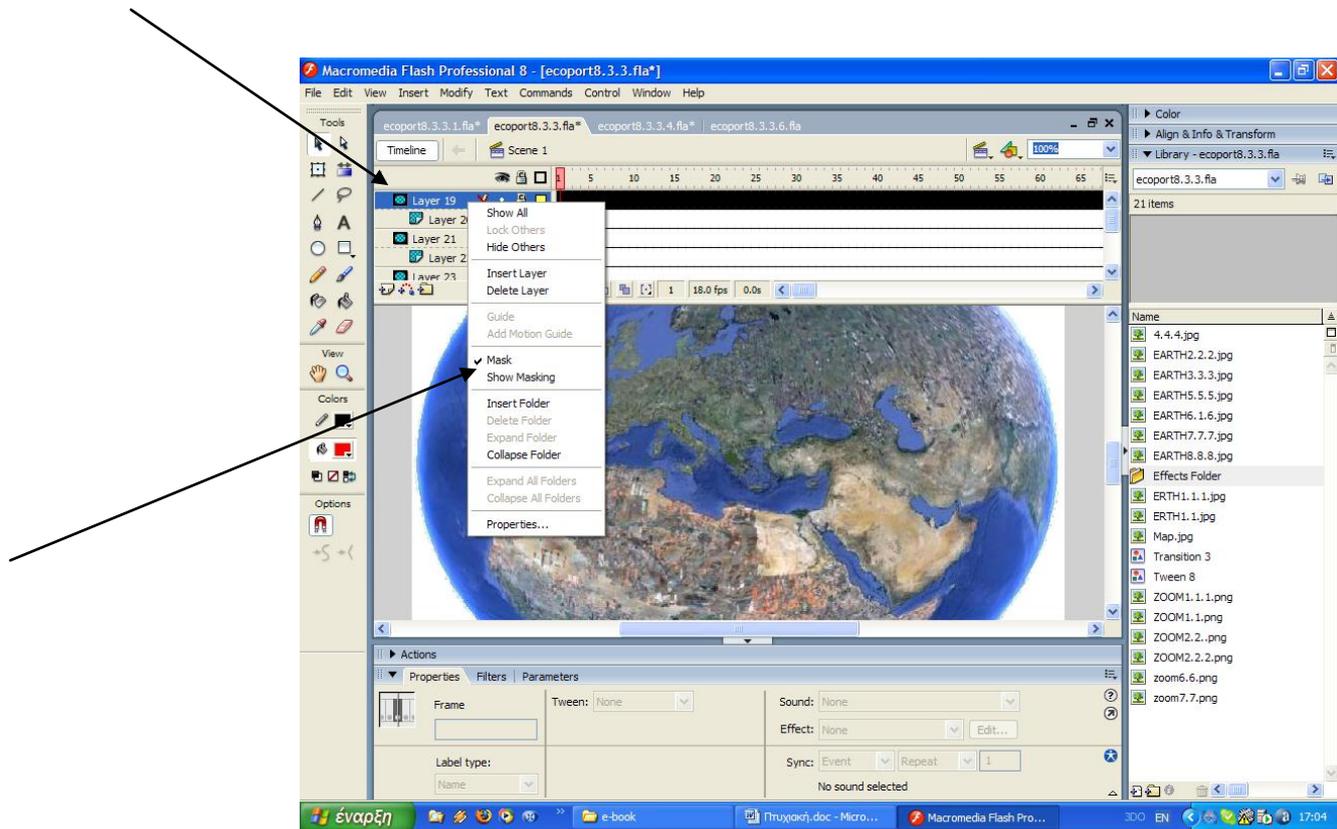
32^ο Βήμα: Τώρα επιλέγουμε από το Tween Motion και μετακινούμε σιγά-σιγά τον κύκλο πάνω στην γραμμή.



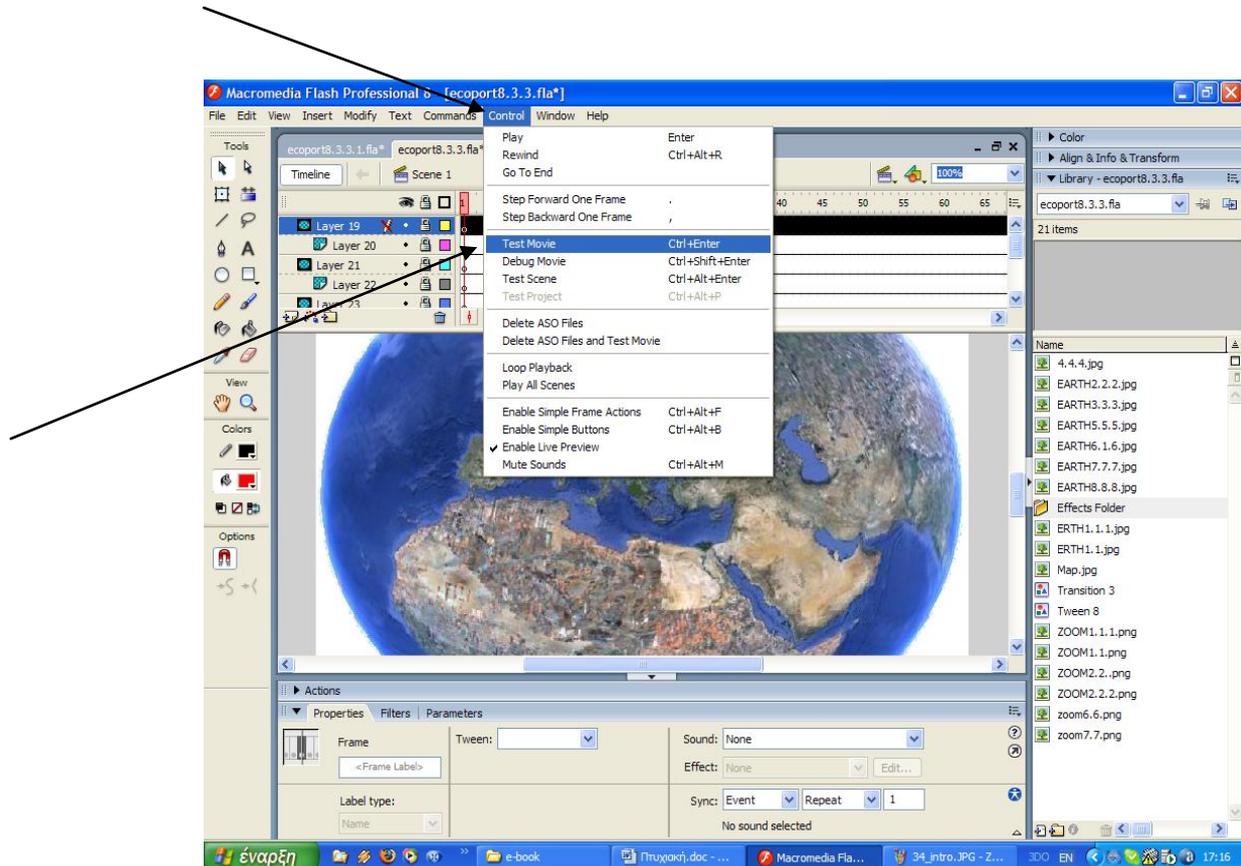
33^ο Βήμα: Στην συνέχεια επαναλαμβάνουμε το 27^ο μέχρι το 32^ο βήμα για να ενώσουμε την γραμμή Burgas-Durres και την διακεκομμένη γραμμή με τα υπόλοιπα λιμάνια. Το έργο μας θα φαίνεται όπως η παρακάτω εικόνα.



34° Βήμα: Τώρα για να ολοκληρωθεί το έργο πάμε στην Timeline και πάμε πάνω στα Layers και κάνουμε δεξί κλικ → Mask. Τα Layers που θα κάνουμε Mask είναι με σειρά από πάνω το 1°, 3°, 5° και το 8°.



35^ο Βήμα: Στο σημείο αυτό για να δούμε αν το έργο μας δουλεύει σωστά πάμε Control→Test Movie και βλέπουμε το πώς φαίνεται το έργο μας όταν το ανεβάσουμε στο διαδίκτυο.

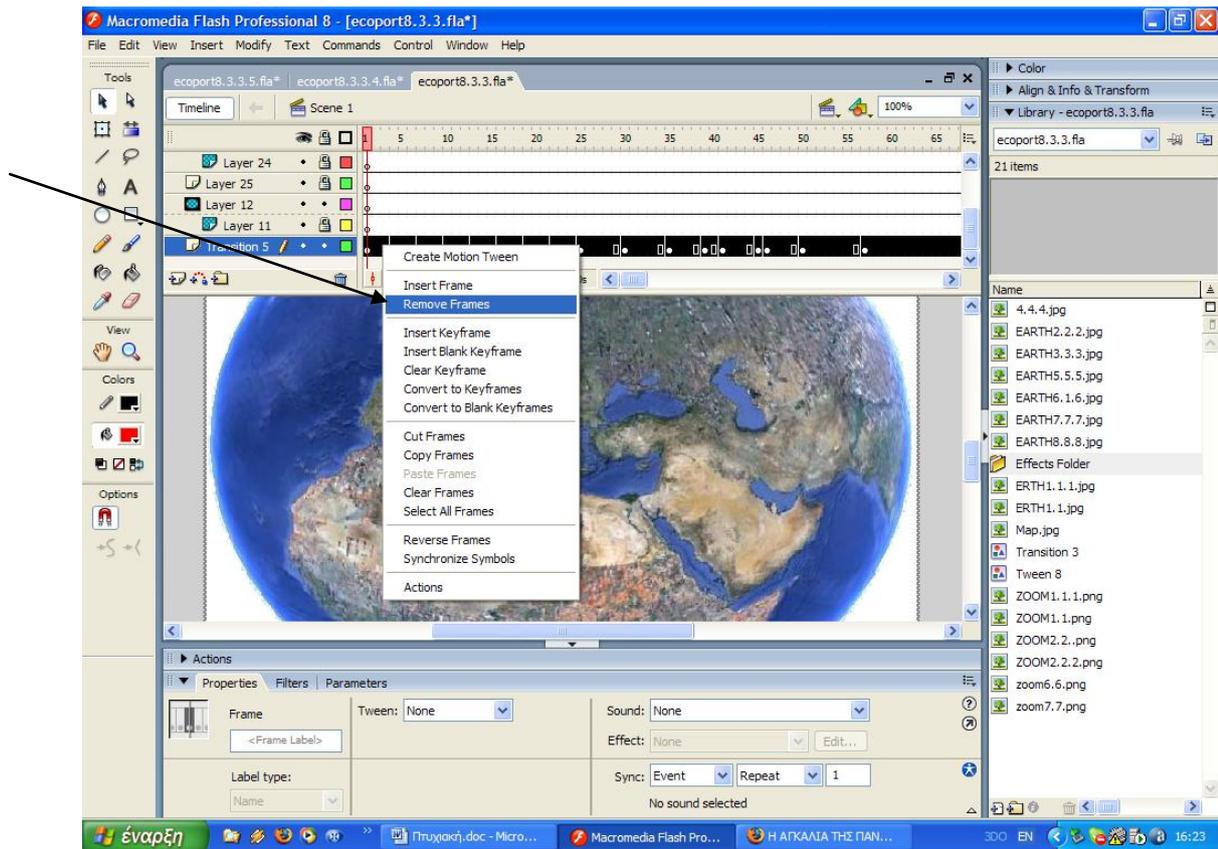


3.4. ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΤΟΥ INTRO

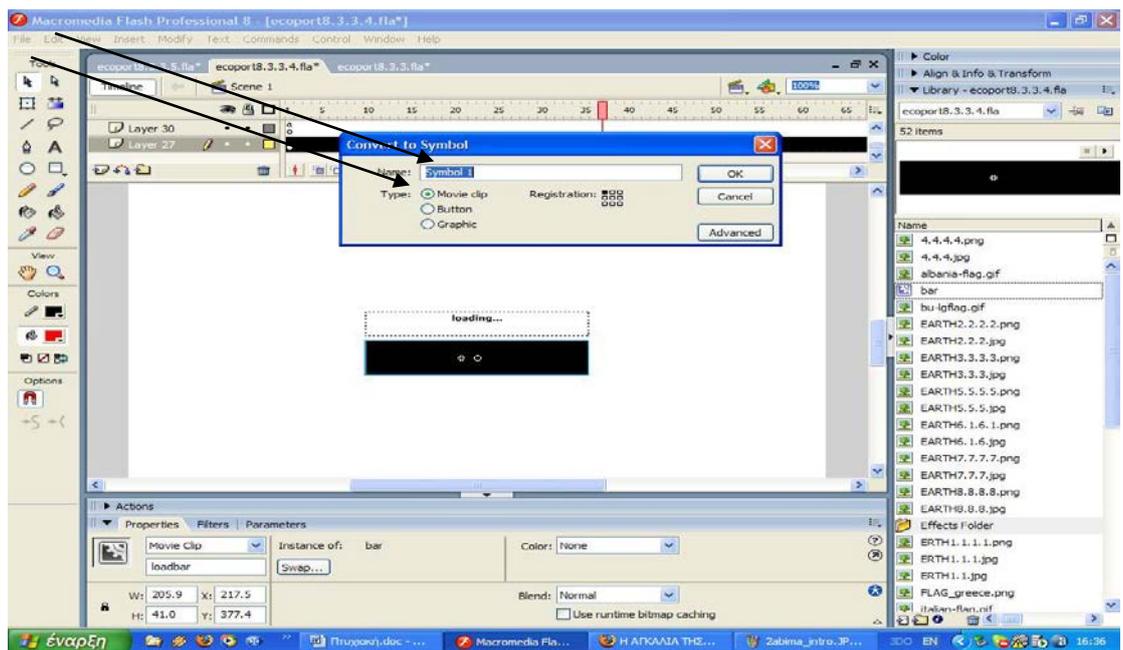
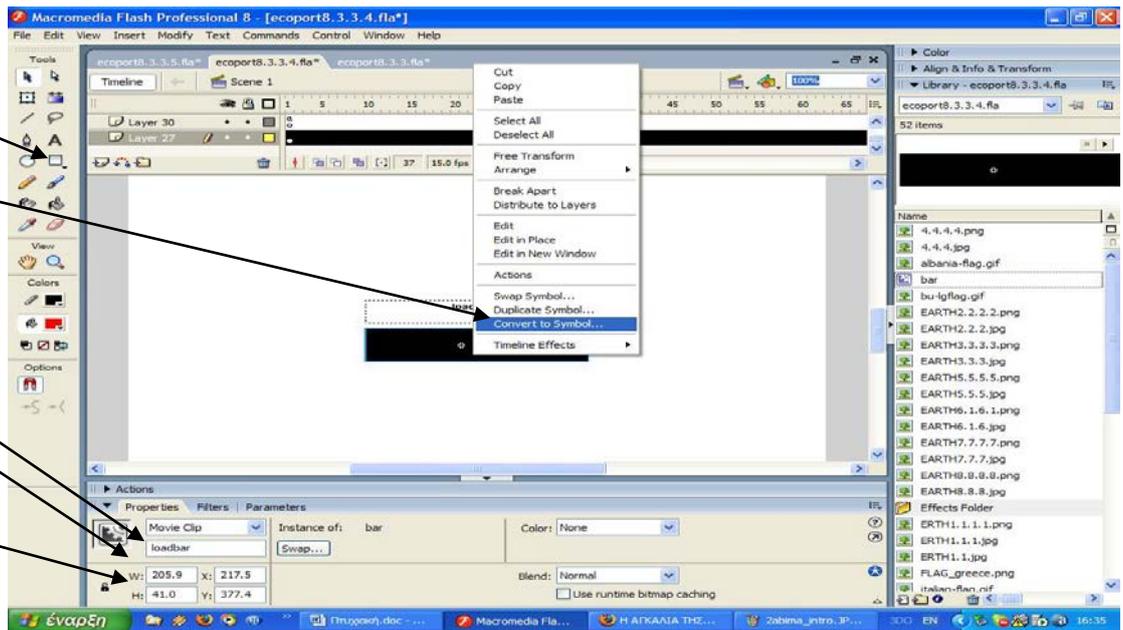
Επειδή το intro που φτιάξαμε είναι πολύ μεγάλο σε μέγεθος MB και δεν είχε σωστή ροή πρέπει να γίνουν κάποιες διορθώσεις για να τρέξει σωστά.

Πάμε να δούμε τι θα διορθώσουμε από το έργο μας.

1^ο Βήμα: Πάμε στο 1^ο Layer και από το 1^ο frame και μέχρι το 86^ο frame το σβήνουμε με δεξί κλικ → Remove Frames.

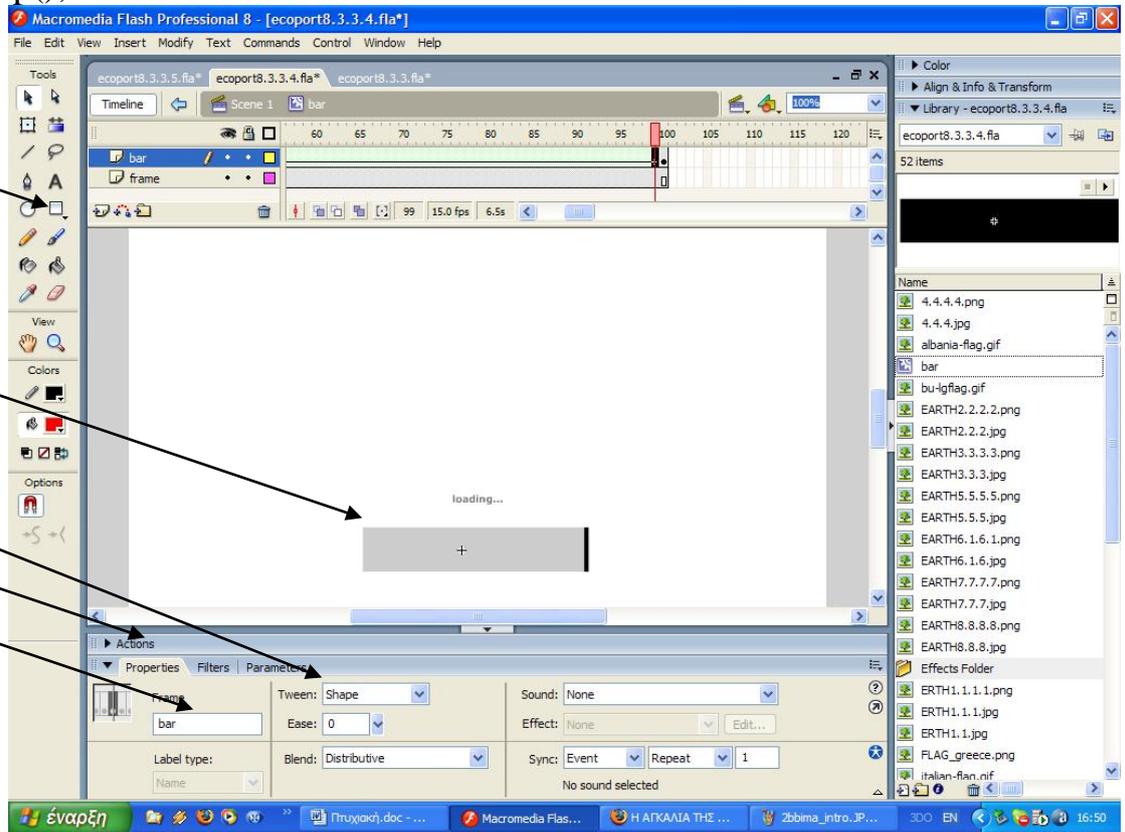


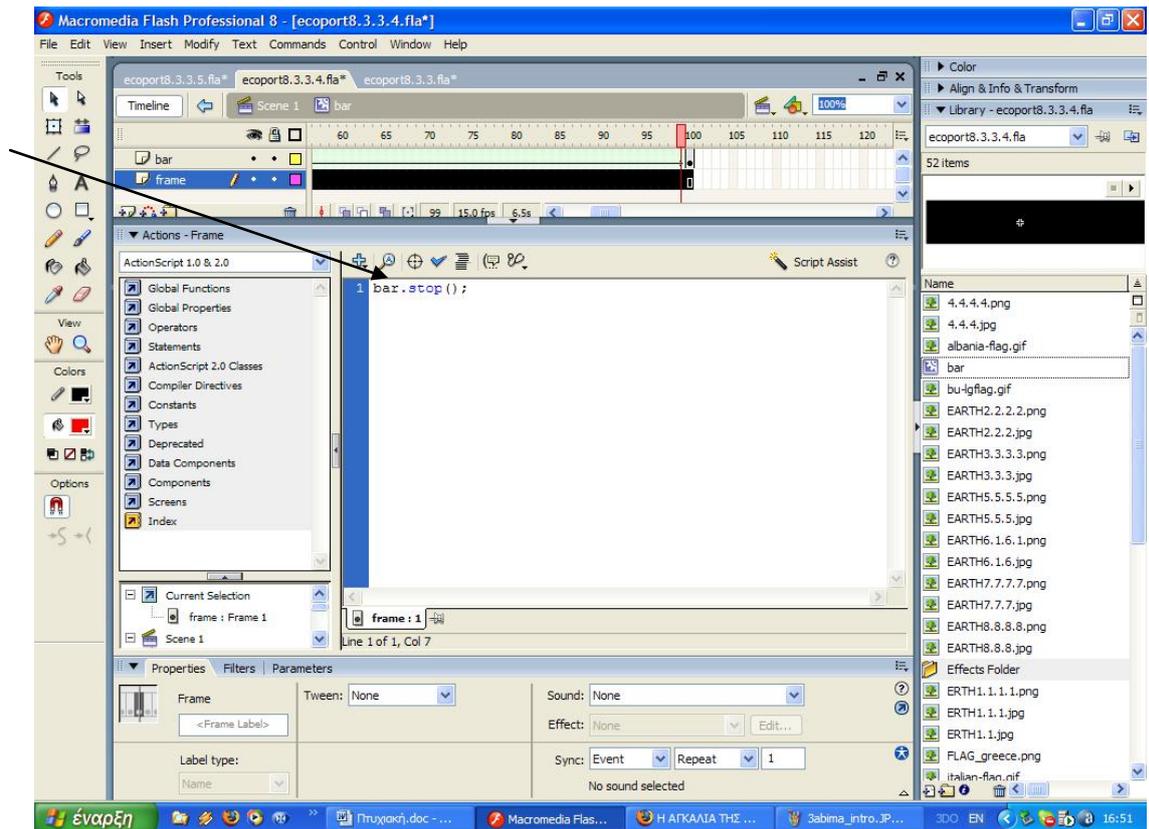
2^ο Βήμα: Τώρα πάμε με το εργαλείο Rectangle Tool και δημιουργούμε ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις W:205.9 και H:41. Στο Instance name βάζουμε όνομα loadbar. Μετά κάνουμε πάνω του δεξί κλικ → Convert to Symbol και επιλέγουμε από το Type Movie Clip και το ονομάζουμε bar.



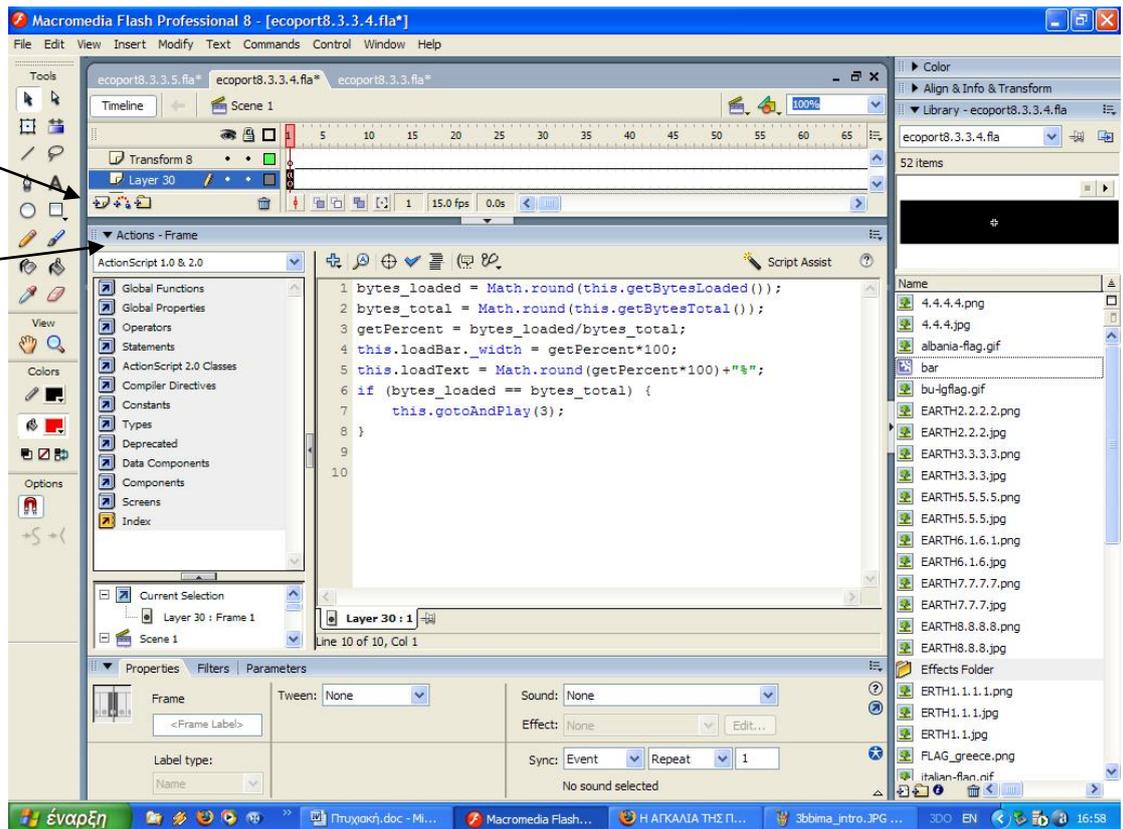
3^ο Βήμα: Τώρα κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο ορθογώνιο και φτιάχνουμε ένα άλλο ορθογώνιο παραλληλόγραμμο πάνω στο

προηγούμενο που να έχει διαφορετικό χρώμα από το προηγούμενο. Θα εκτείνετε μέχρι το 99^ο Frame. Τώρα θα πάμε στο Tween και θα βάλουμε Shape και στο Frame label θα δώσουμε όνομα bar. Μετά θα προσθέσουμε ένα καινούριο frame και θα βάλουμε στο Actions bar.stop());



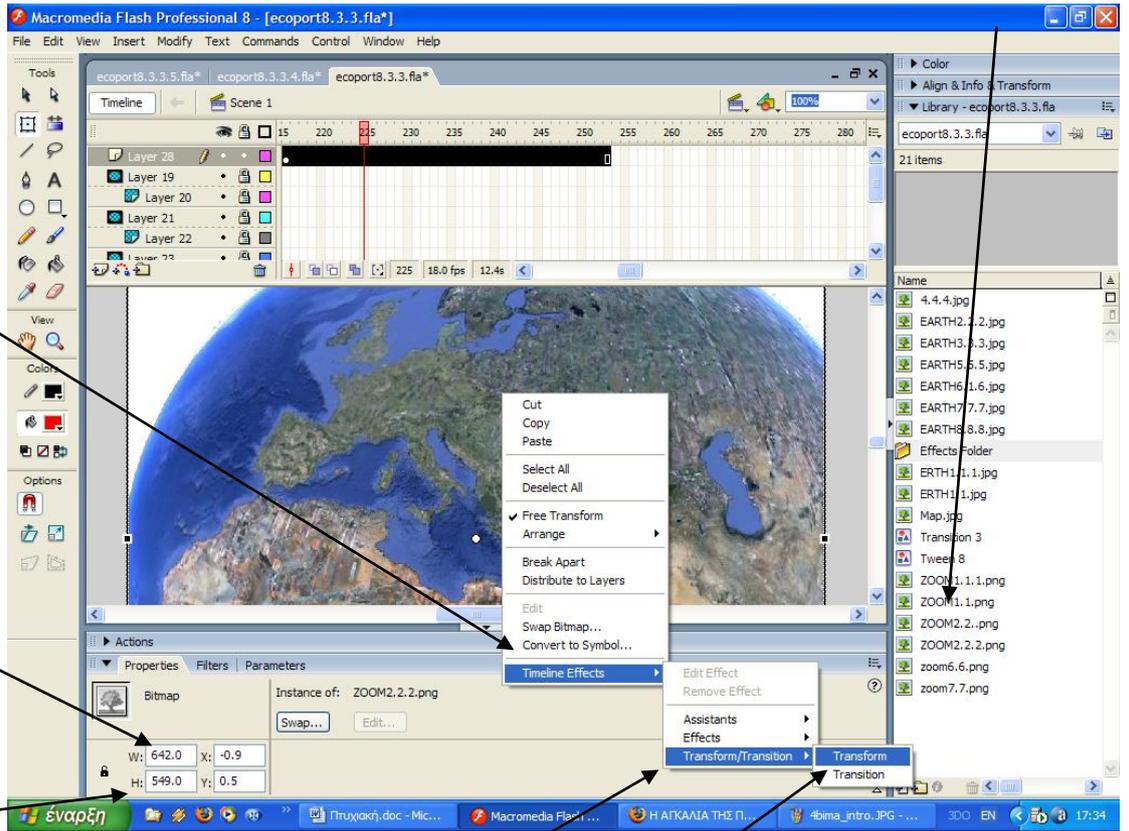


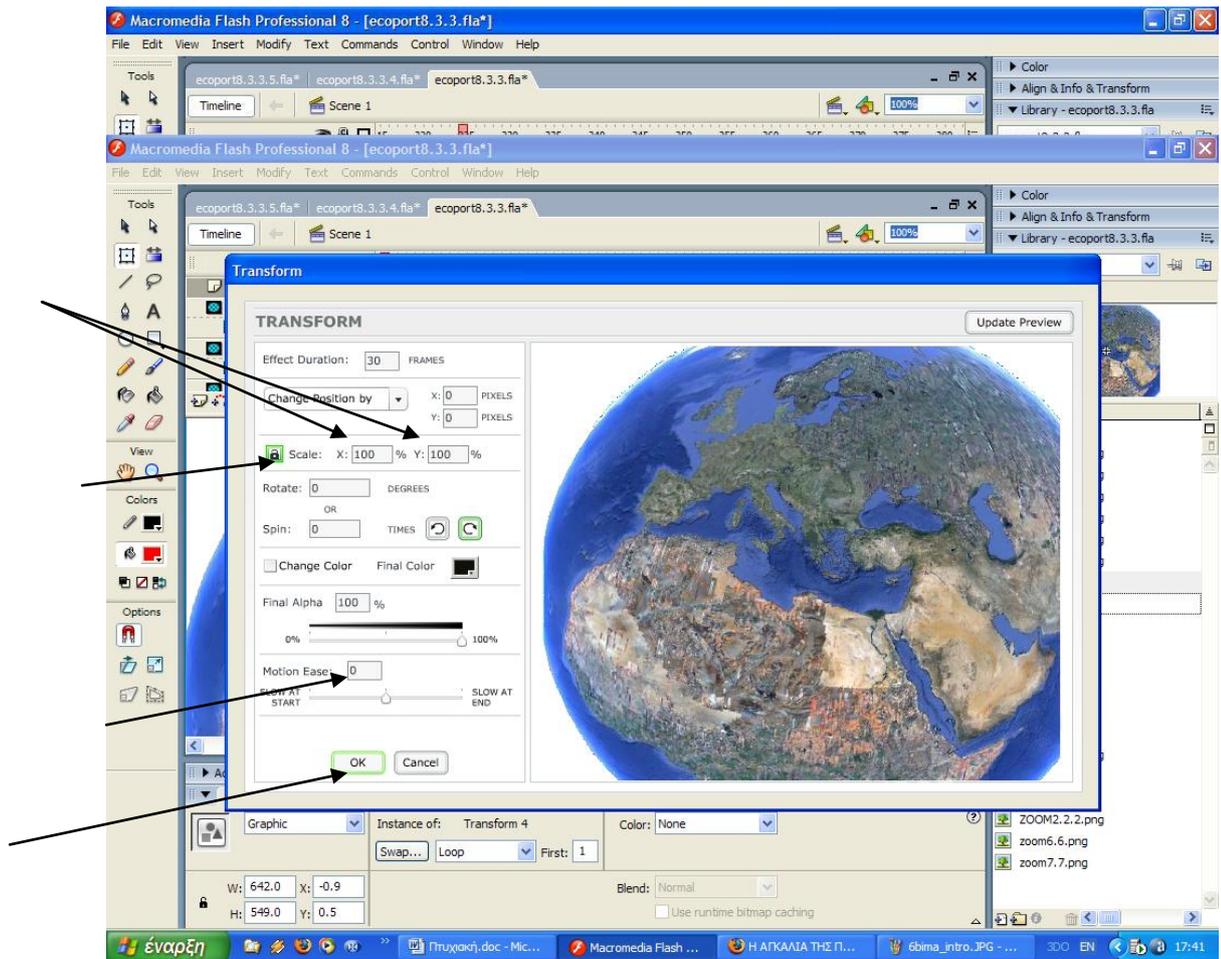
4^ο Βήμα: Τώρα γυρνάμε στην αρχική σκηνή και προσθέτουμε ένα Layer και γράφουμε στο Actions τον κώδικα όπου θα μας φορτώνει το intro πριν ξεκινήσει. Έτσι θα έχει κανονική ροή ώστε να μην έχουμε κανένα κόλλημα κατά την φόρτωσή του (δηλαδή αν ξεκινούσε και έπαιζε κατευθείαν). Ο κώδικας είναι: `bytes_loaded = Math.round(this.getBytesLoaded());`
`bytes_total = Math.round(this.getBytesTotal());`
`getPercent = bytes_loaded/bytes_total;`
`this.loadBar._width = getPercent*100;`
`this.loadText = Math.round(getPercent*100)+"%";`
`if (bytes_loaded == bytes_total) {`
`this.gotoAndPlay(3);`
`}`



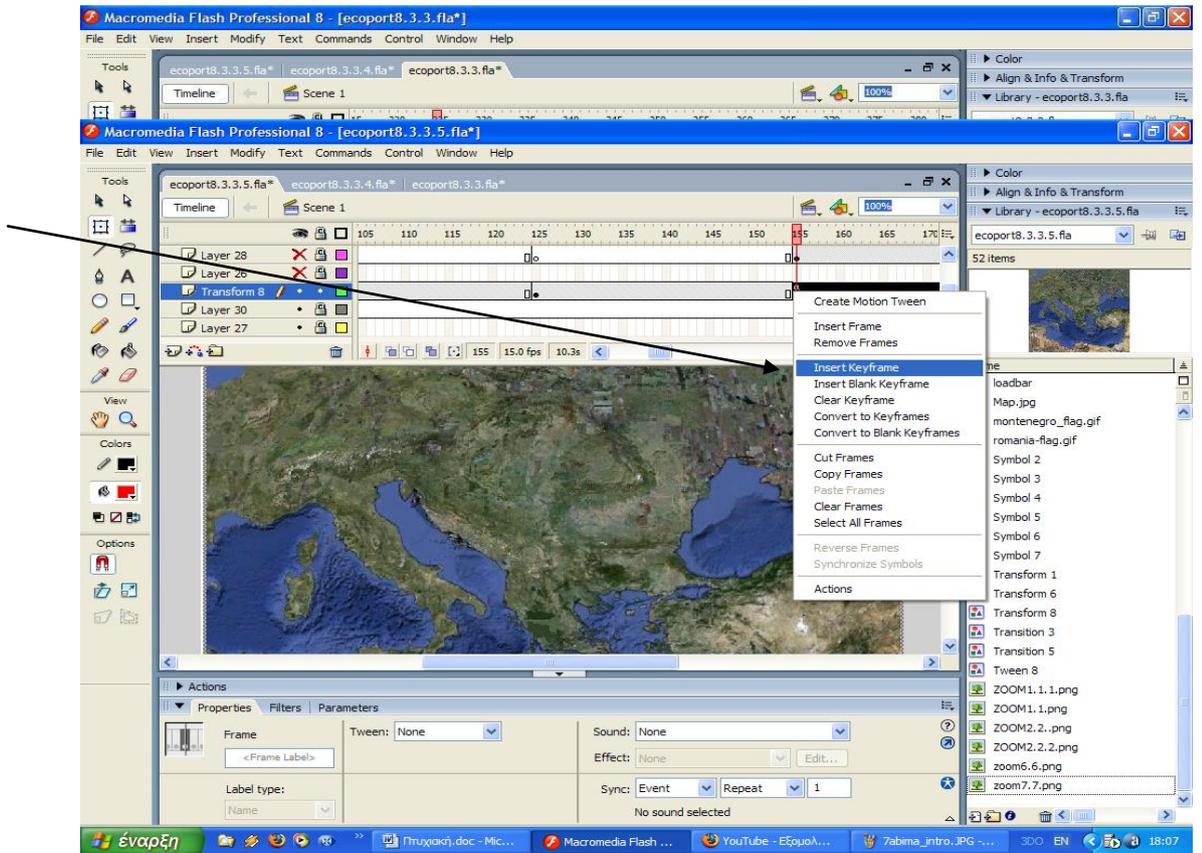
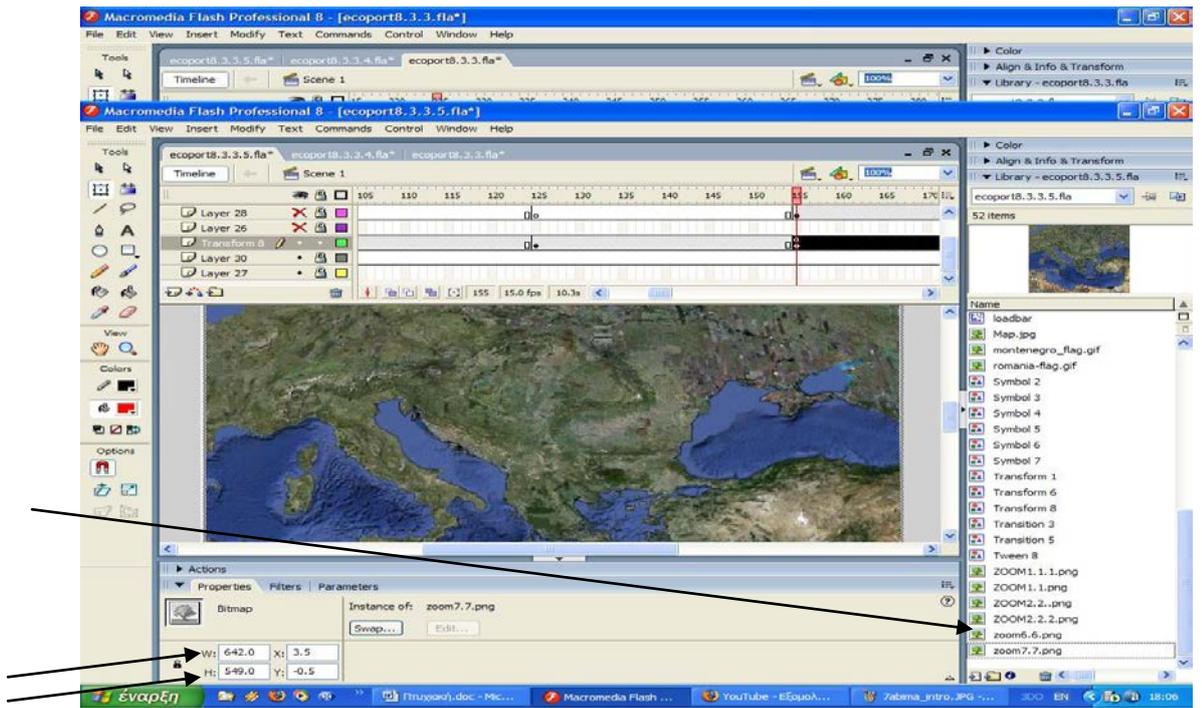
5^ο Βήμα: Αφαιρούμε και τα υπόλοιπα frames από όλα τα Layers γιατί θα τα αλλάξουμε όλα.

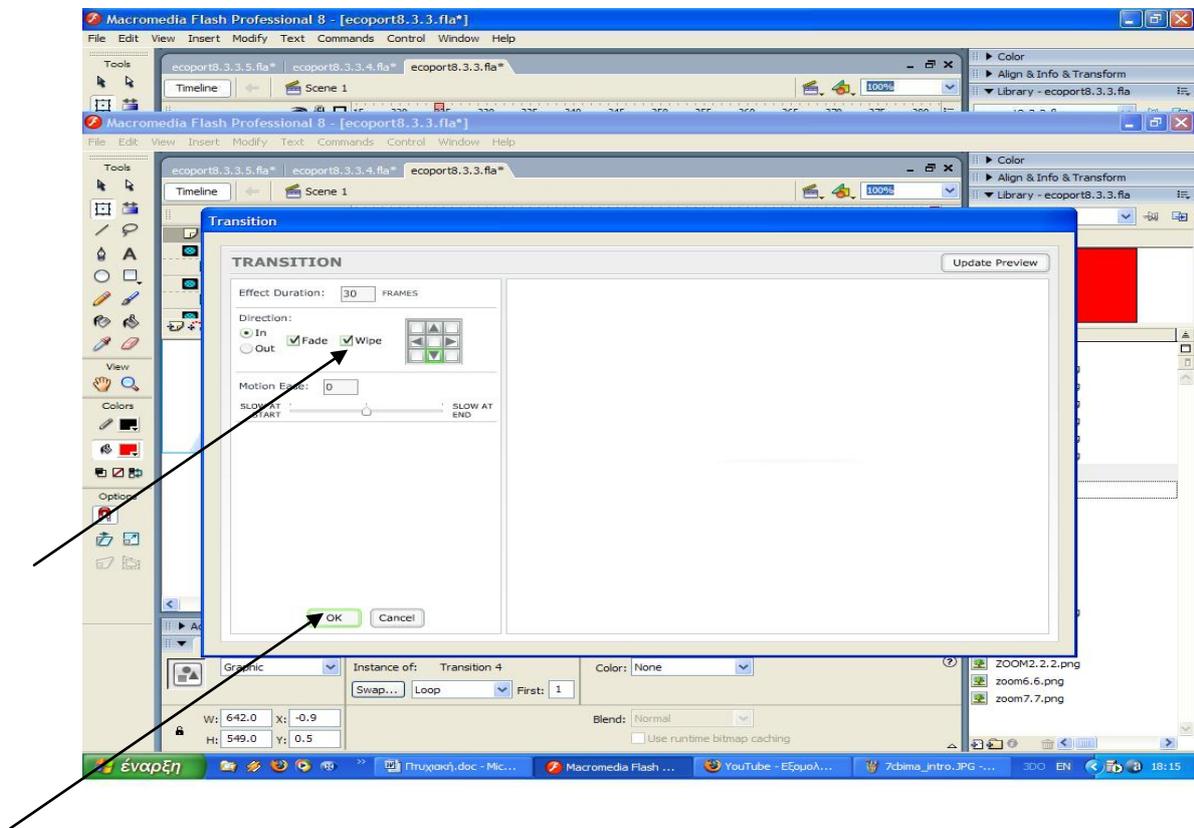
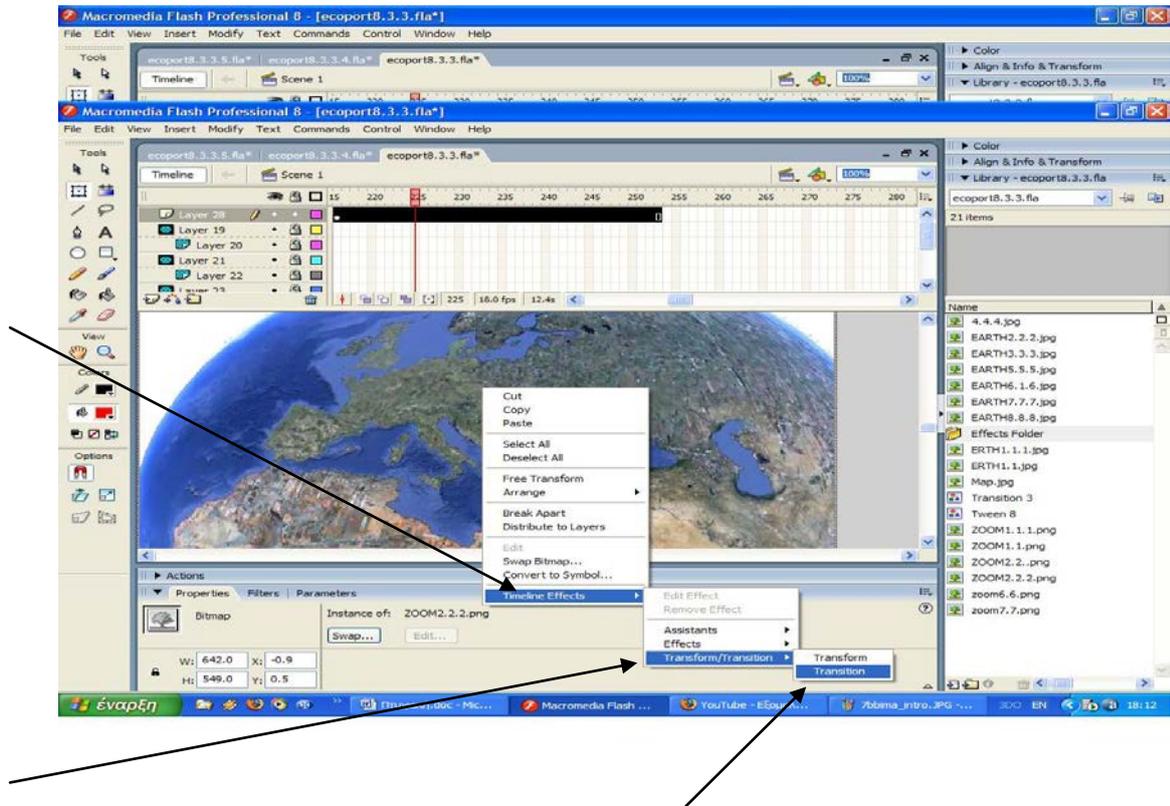
6^ο Βήμα: Τώρα στο επόμενο layer βάζουμε την φωτογραφία από το library που έχει όνομα ZOOM 2.2. και του βάζουμε τις διαστάσεις W:642 και H:549. Μετά κάνουμε δεξί κλικ → Timeline Effects → Transform/Transition → Transform. Στην συνέχεια πατάμε το Scale και βάζουμε X:200 και Y:200 και στο Motion Easy 50 και πατάμε OK. Αυτό θα εκτείνεται από 95^ο frame μέχρι το 124^ο frame.



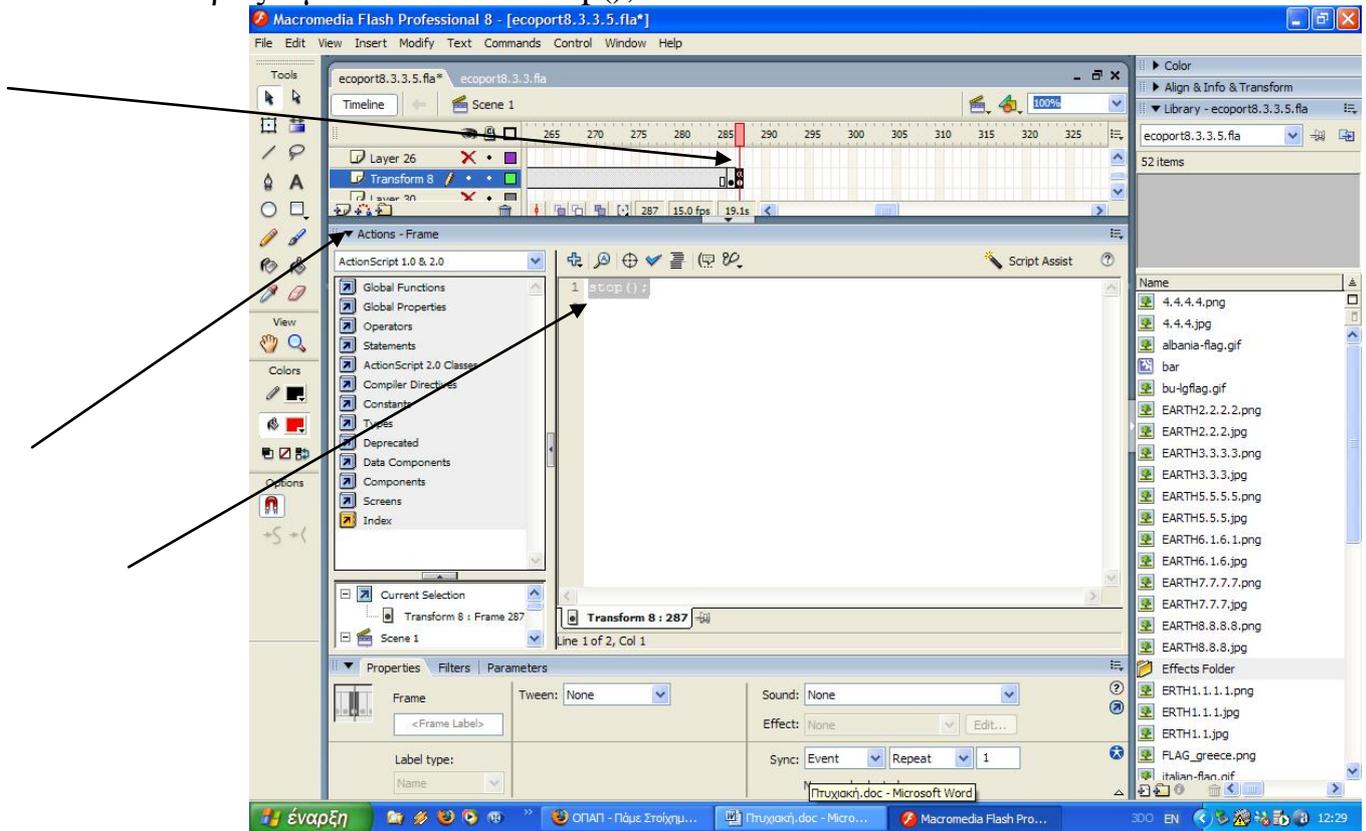


7^ο Βήμα: Τώρα θα βάλουμε στο ίδιο layer την φωτογραφία με το όνομα zoom7.7 και θα εκτείνετε από το 125^ο frame μέχρι το 287^ο frame. και του βάζουμε τις διαστάσεις W:642 και H:549. Μετά πάμε στο 154^ο frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe. Στην συνέχεια κάνουμε πάνω στην φωτογραφία δεξί κλικ → Timeline Effects → Transform / Transition → Transition και ξετσεκάρουμε το Wipe και πατάμε OK.

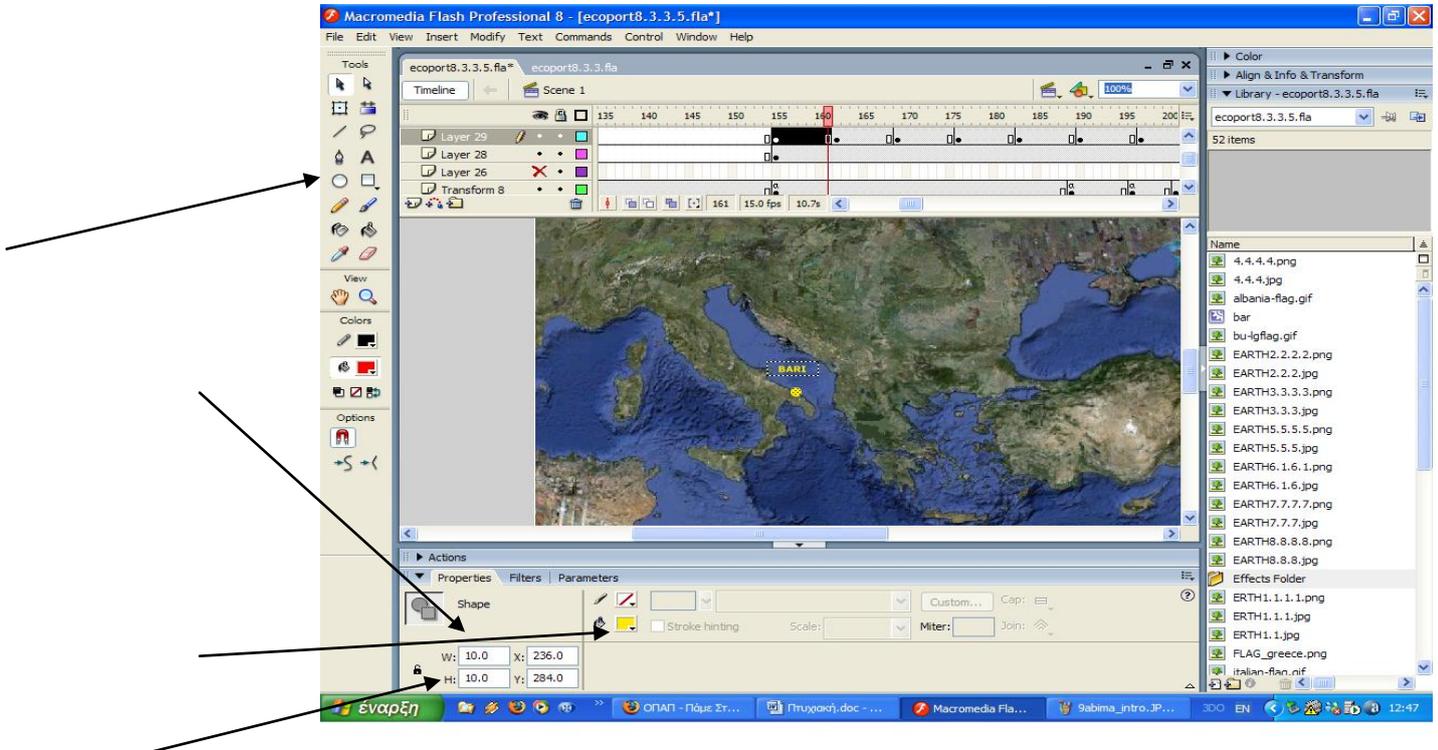
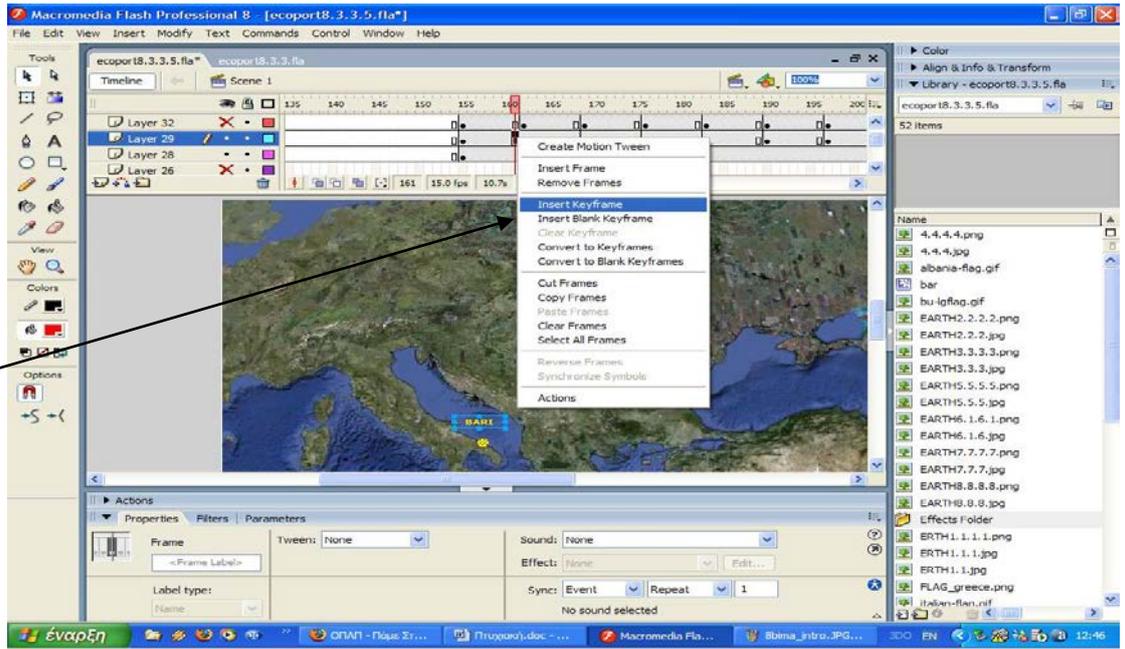


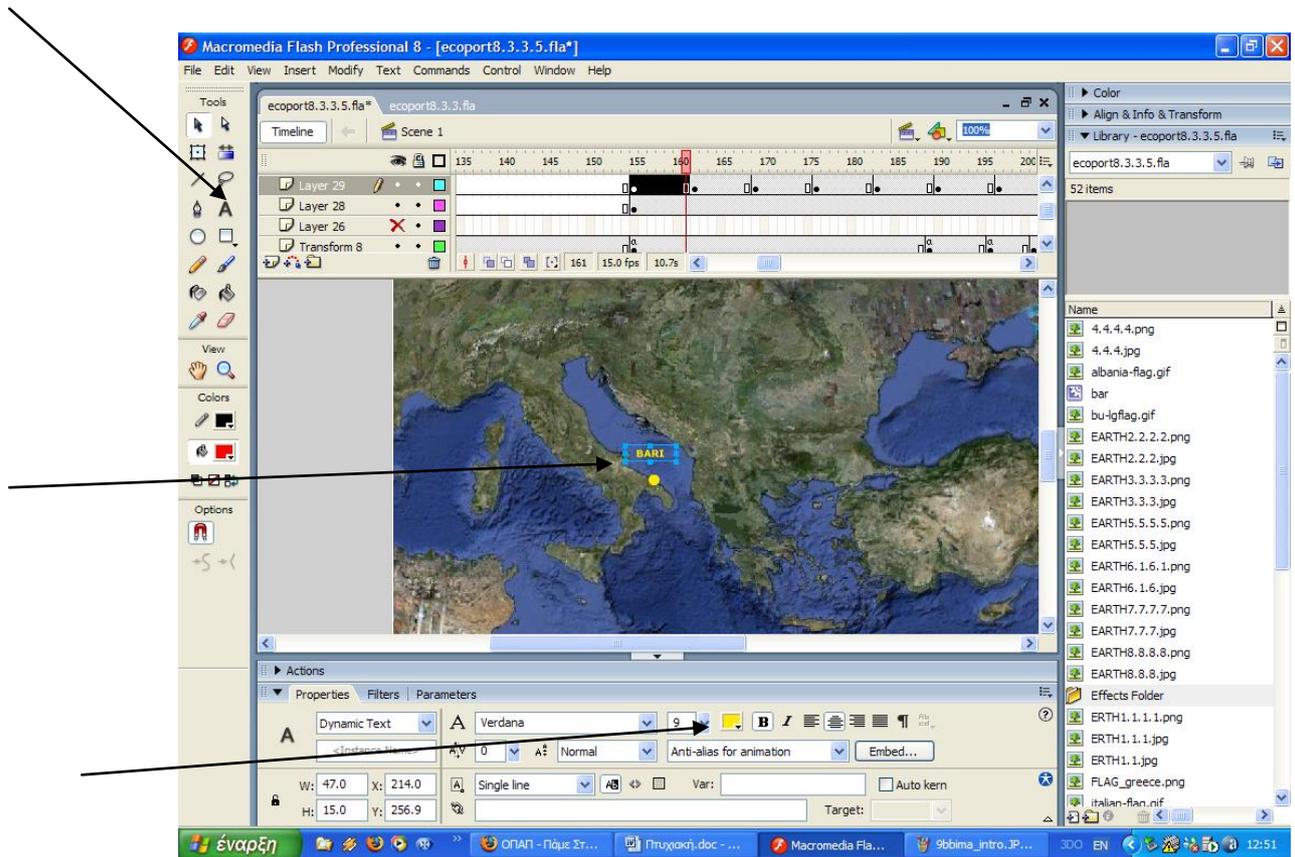


8^ο Βήμα: Στην συνέχεια πάμε στο 287^ο frame του ίδιου layer και βάζουμε στο Actions stop();.

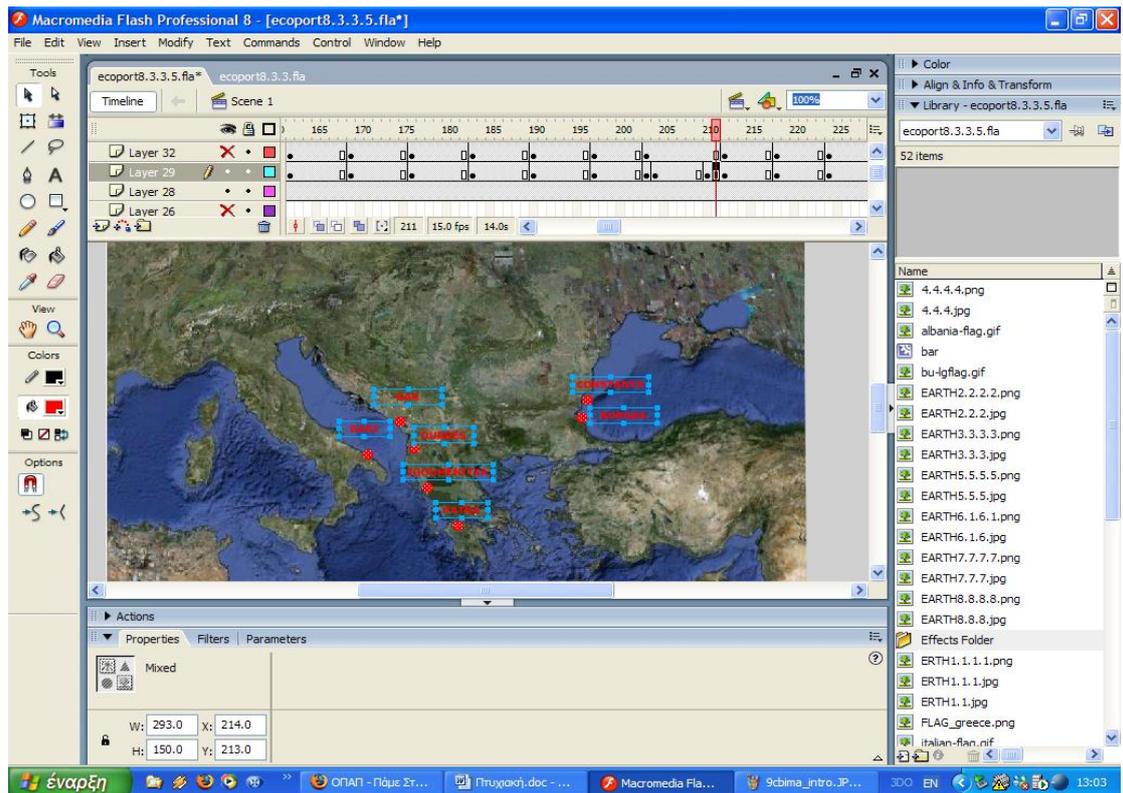


9^ο Βήμα: Τώρα το επόμενο layer θα εκτείνεται από το 155^ο frame μέχρι το 211^ο frame και θα είναι τα frames ανά 7 frame χωρισμένα με δεξί κλικ → Insert Keyframes. Στην συνέχεια με το εργαλείο Oval Tool φτιάχνουμε ένα κύκλο με διαστάσεις W:10 και H:10 και βάζουμε κίτρινο χρώμα στο Fill Color. Επίσης με το εργαλείο Text Tool γράφουμε πάνω από το κύκλο το όνομα του λιμανιού δηλαδή τώρα Bari. Καθώς επίσης το Text Fill Color θα έχει κίτρινο χρώμα.





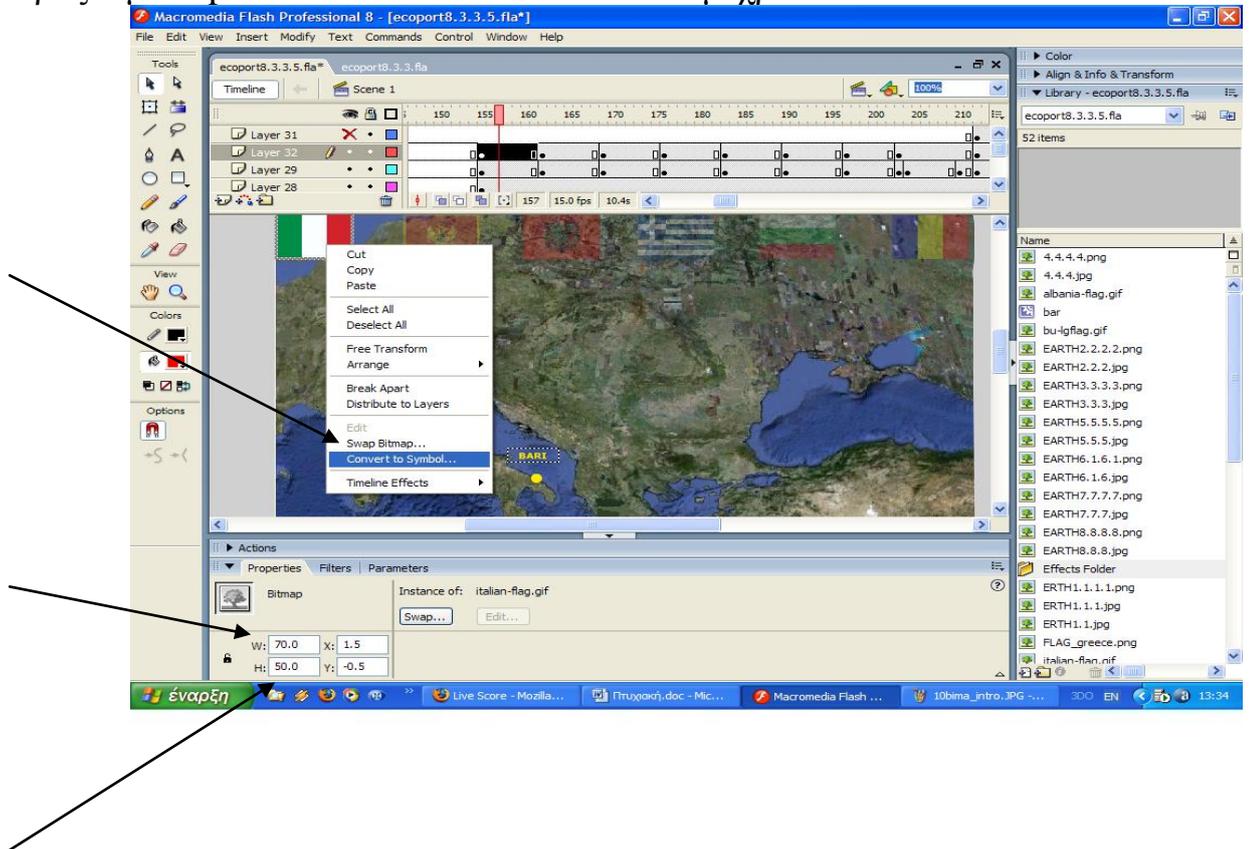
10^ο Βήμα: Στην συνέχεια του ίδιου layer πάμε στην επόμενη 7άδα frame και φτιάχνουμε με τον ίδιο τρόπο το επόμενο λιμάνι που είπαμε στο 9^ο βήμα. Αλλά τώρα το προηγούμενο λιμάνι το κάνουμε κόκκινο και στα γράμματα(Text Fill Color) και στο κύκλο (Fill Color). Με τον ίδιο τρόπο κάνουμε όλα τα λιμάνια και στην τελευταία 7άδα θα είναι όλα κόκκινα όπως φαίνονται παρακάτω. Τα λιμάνια είναι Bari, Bar, Durres, Igoumenitsa, Patra, Burgas, Constanta.

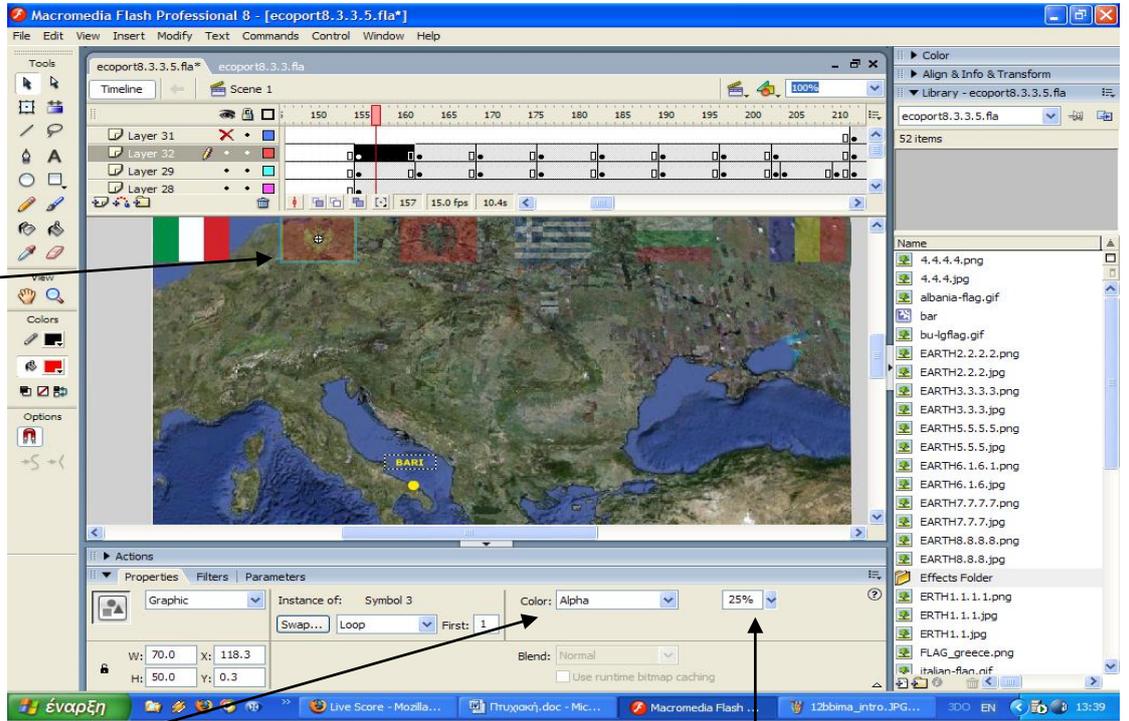
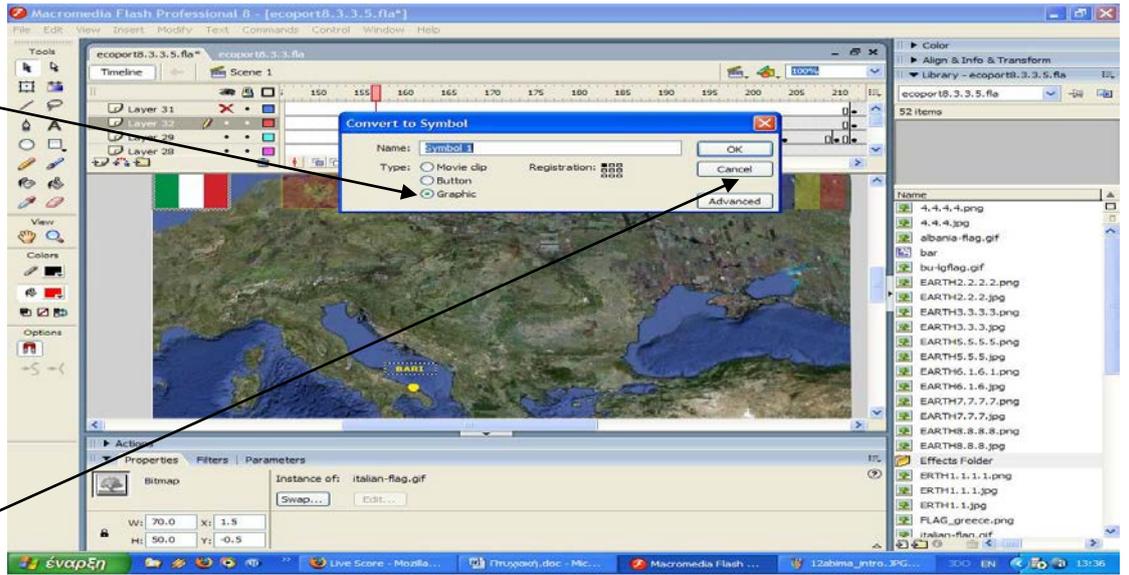


11^ο Βήμα: Στην συνέχεια του ίδιου layer από το 211^ο frame μέχρι το 287^ο frame τα χωρίζουμε ανά δάδες τα frame με δεξί κλικ → Insert Keyframe. Απλώς αφήνουμε να υπάρξουν στο τέλος 10 frame αντί για 6 frame. Τώρα πάμε στο 211^ο frame και κάνουμε με κίτρινο χρώμα το όνομα του λιμανιού Bari και τον αντίστοιχο κύκλο και το λιμάνι Bar και τον αντίστοιχο κύκλο. Δηλαδή αλλάζουμε το χρώμα από το Text Fill Color και το Fill Color όπως αλλάζαμε χρώματα στο 9^ο βήμα. Έτσι ανά δυάδες κάνουμε και τα υπόλοιπα. Δηλαδή Bari-Durres, Bari-Igoumenitsa, Igoumenitsa-Patra, Igoumenitsa-Durres, Burgas-Durres, Burgas-Igoumenitsa, Burgas-Patra, Constanta-Bar, Constanta-Burgas. Στα τελευταία 10 frame τα αφήνουμε όλα στο κόκκινο χρώμα.

12^ο Βήμα: Το επόμενο layer ξεκινάει από το 155^ο frame μέχρι το 287^ο frame. Τα frame τα χωρίζουμε όπως ακριβώς τα χωρίσαμε στο 9^ο Βήμα όπως εκτείνονται εκείνα και όπως το 11^ο Βήμα αντίστοιχα. Τώρα πάμε στο 155^ο frame και βάζουμε τις σημαίες των χωρών που θα έχουν διαστάσεις W:70 και H:50. Τις

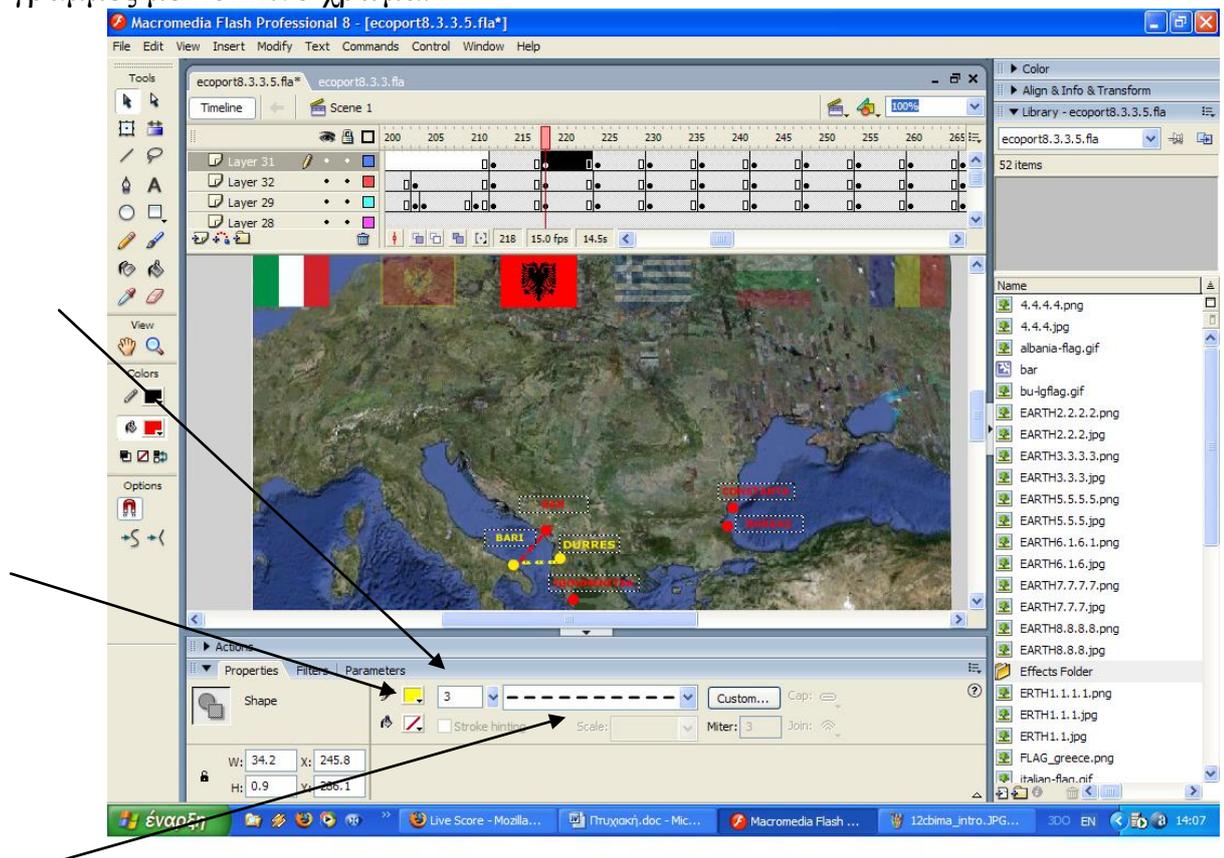
κάνουμε όλες Graphic με δεξί κλικ πάνω στην σημαία → Convert to Symbol → Type Graphic → OK. Στην συνέχεια το λιμάνι της κάθε χώρας που εμφανίζεται με κίτρινο το βάζουμε την σημαία του να φαίνεται κανονικά και τις υπόλοιπες σημαίες να αχνοφαίνονται. Για να πετύχουμε τις σημαίες που αχνοφαίνονται πάμε στο Color βάζουμε Alpha και 25%. Αυτό θα εκτείνεται μέχρι το 202^ο frame.



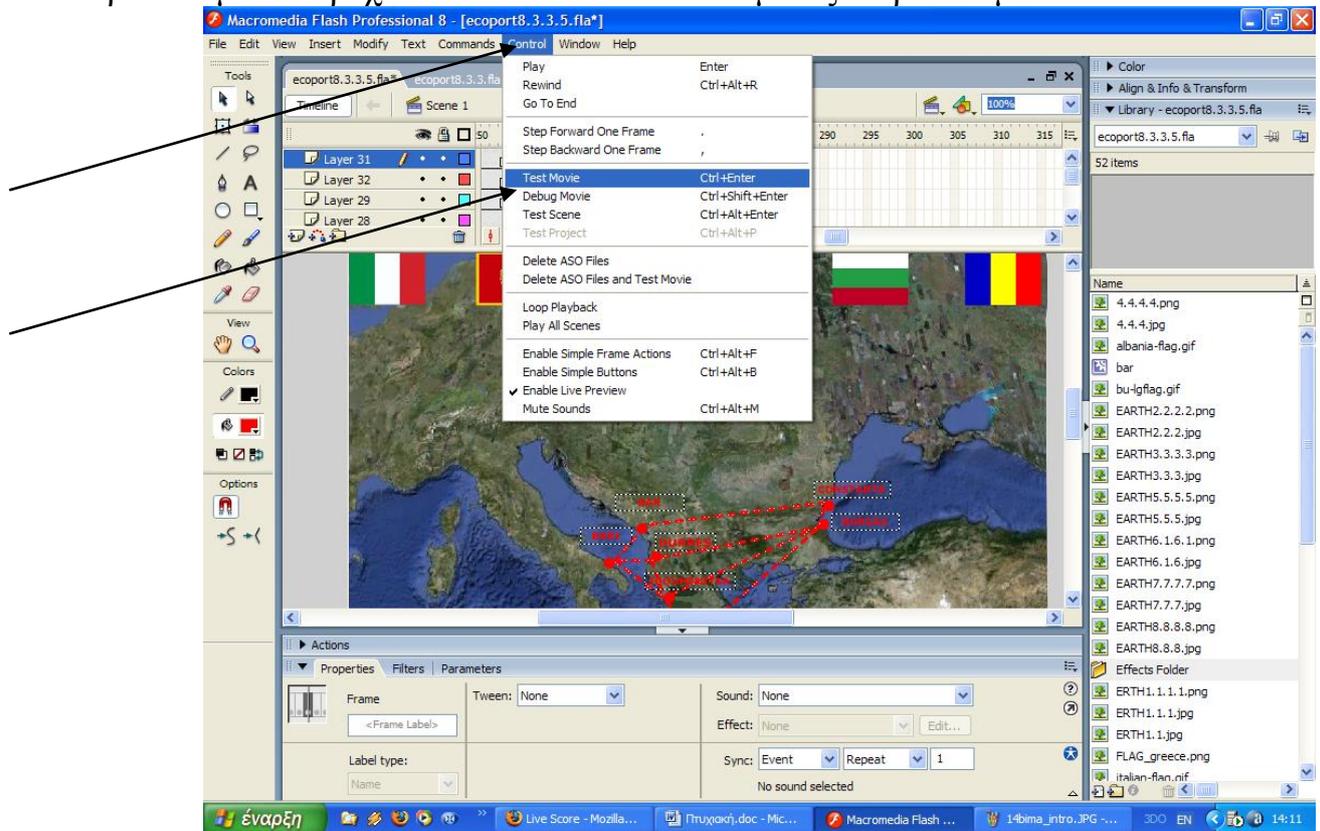


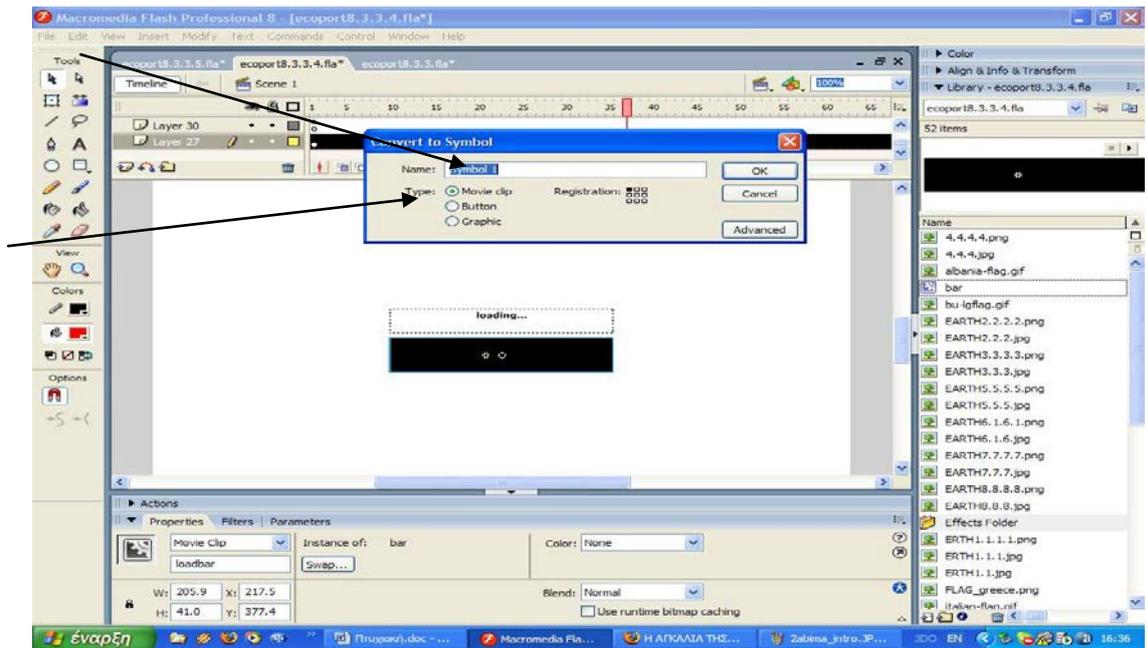
13^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 203^ο frame όπου θα φαίνονται κανονικά όλες οι σημαίες μέχρι το 210^ο frame. Μετά θα φαίνονται μόνο οι σημαίες που των 2 χωρών που θα έχουν κίτρινο χρώμα μέχρι το 277^ο frame και μετά μέχρι το τέλος θα φαίνονται όλες οι σημαίες κανονικά. Όλα αυτά θα γίνονται πειράζοντας μόνο το Color Alpha για τις σημαίες.

14^ο Βήμα: Στο επόμενο layer πάμε στο 211^ο frame και μέχρι το 276^ο layer το χωρίζω ανά βάδες και στο τέλος αφήνω 10 frame δηλαδή θα φτάνει μέχρι το 287^ο frame. Τώρα με το εργαλείο Line Tool φτιάχνουμε τις διαδρομές ανάμεσα στα λιμάνια που έχουν κίτρινο χρώμα και βάζουμε στην γραμμή κίτρινο χρώμα (Stroke Color). Επίσης στο Stroke Style βάζουμε διακεκομμένες γραμμές και πάχος της γραμμής Stroke Height 3. Όταν πάμε στα επόμενα λιμάνια να συνδέσουμε την προηγούμενη γραμμή την κάνουμε κόκκινη (Stroke Color). Στα τελευταία 10 frame κάνουμε όλες τις γραμμές με κόκκινο χρώμα.

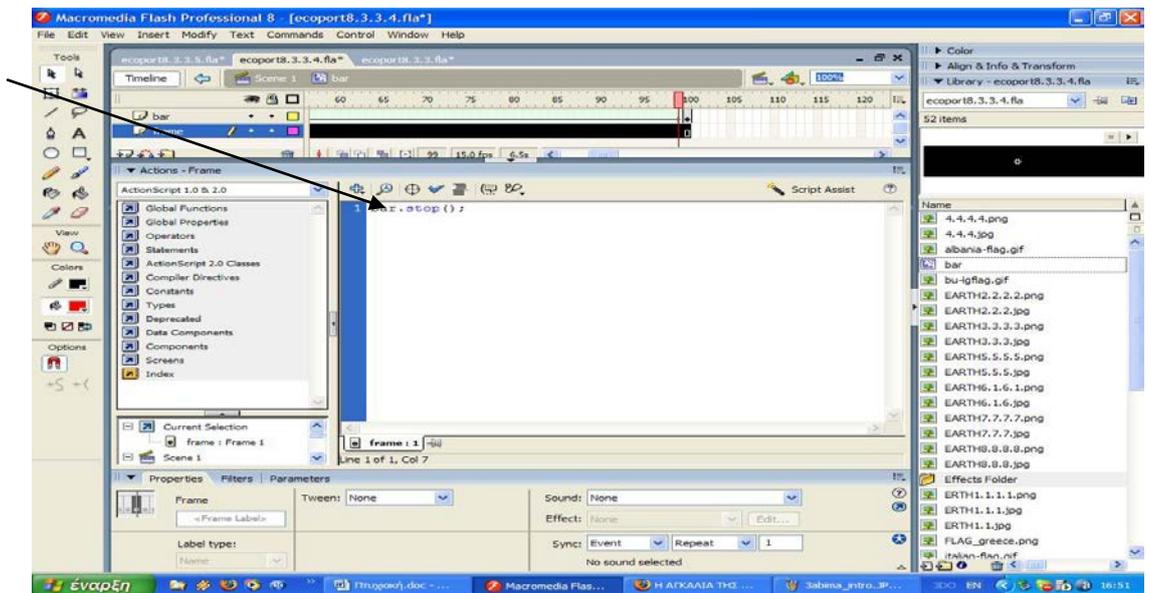
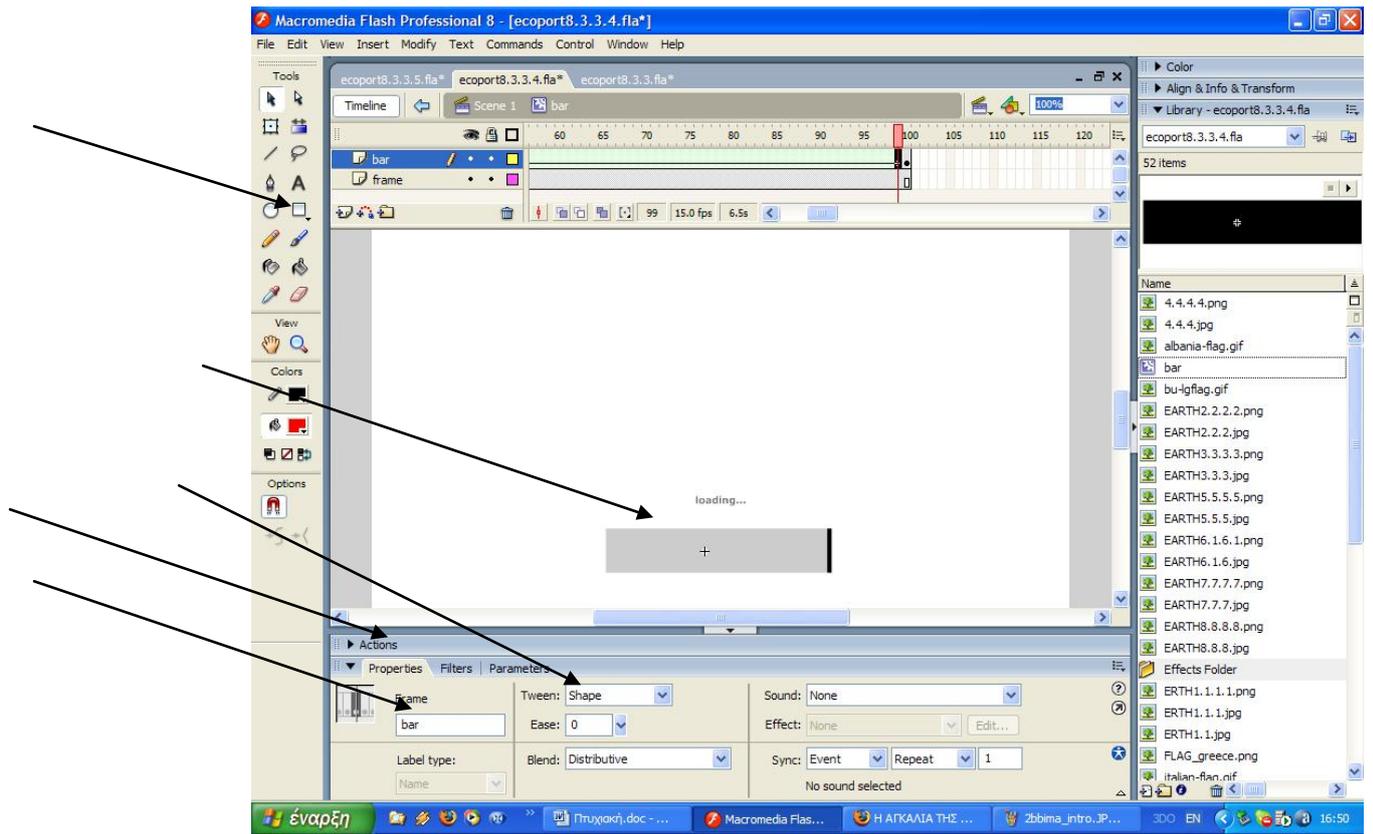


15^ο Βήμα: Το έργο μας έχει ολοκληρωθεί. Τώρα για να διαπιστώσουμε ότι παίζει σωστά πάμε **Control**→**Test Movie** και βλέπουμε ότι τρέχει κανονικά το intro που μόλις διορθώσαμε.





2^ο Βήμα: Τώρα κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο ορθογώνιο και φτιάχνουμε ένα άλλο ορθογώνιο παραλληλόγραμμο πάνω στο προηγούμενο που να έχει διαφορετικό χρώμα από το προηγούμενο. Θα εκτείνετε μέχρι το 99^ο Frame. Τώρα θα πάμε στο Tween και θα βάλουμε Shape και στο Frame label θα δώσουμε όνομα bar. Μετά θα προσθέσουμε ένα καινούριο frame και θα βάλουμε στο Actions `bar.stop()`;

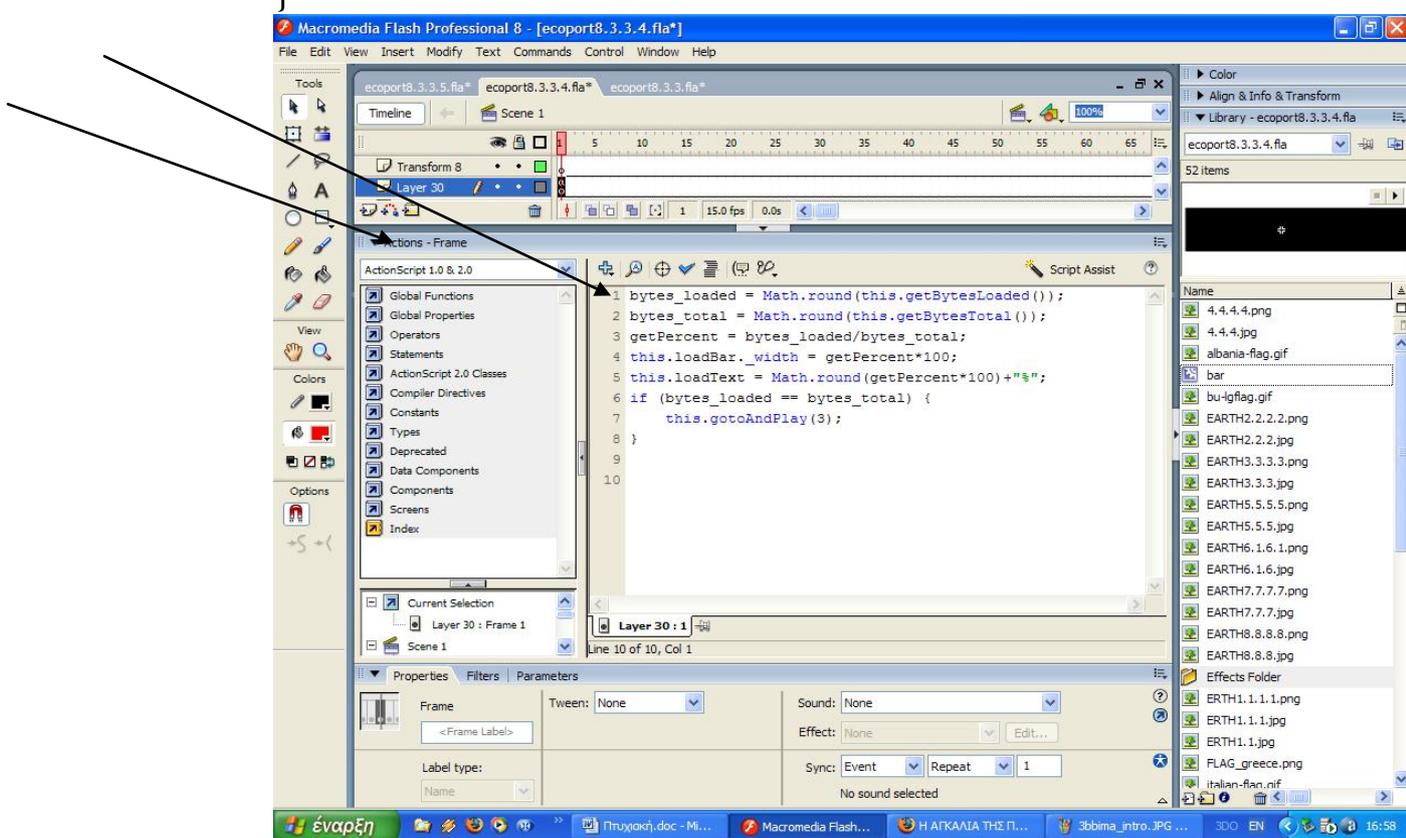


3^ο Βήμα: Τώρα γυρνάμε στην αρχική σκηνή και προσθέτουμε ένα Layer και γράφουμε στο Actions τον κώδικα όπου θα μας φορτώνει το intro πριν ξεκινήσει. Έτσι θα έχει κανονική ροή ώστε να μην έχουμε κανένα κόλλημα κατά την φόρτωσή του (δηλαδή αν ξεκινούσε και έπαιζε κατευθείαν). Ο κώδικας είναι:

```

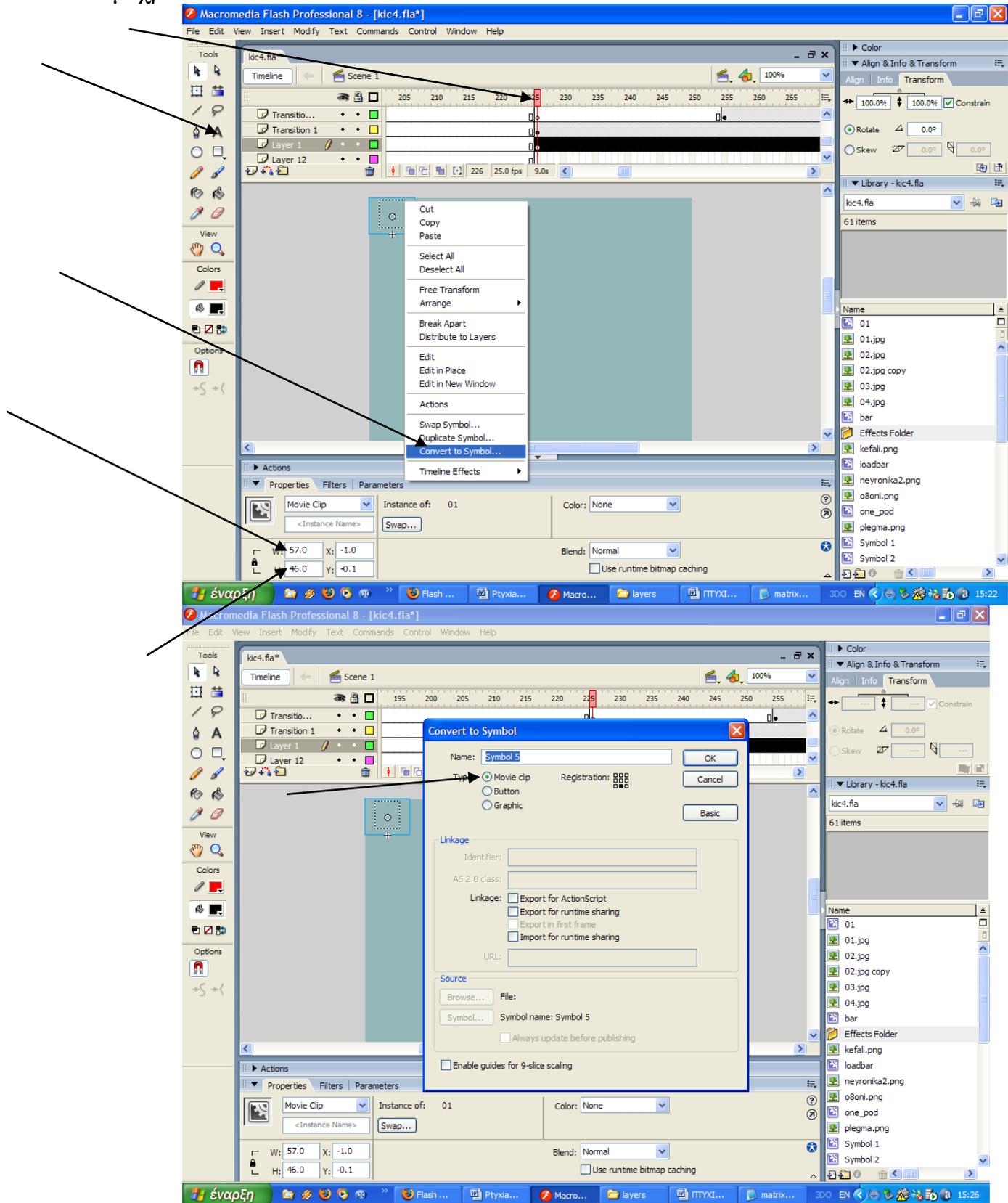
bytes_loaded = Math.round(this.getBytesLoaded());
bytes_total = Math.round(this.getBytesTotal());
getPercent = bytes_loaded/bytes_total;
this.loadBar._width = getPercent*100;
this.loadText = Math.round(getPercent*100)+"%";
if (bytes_loaded == bytes_total) {
    this.gotoAndPlay(3);
}

```

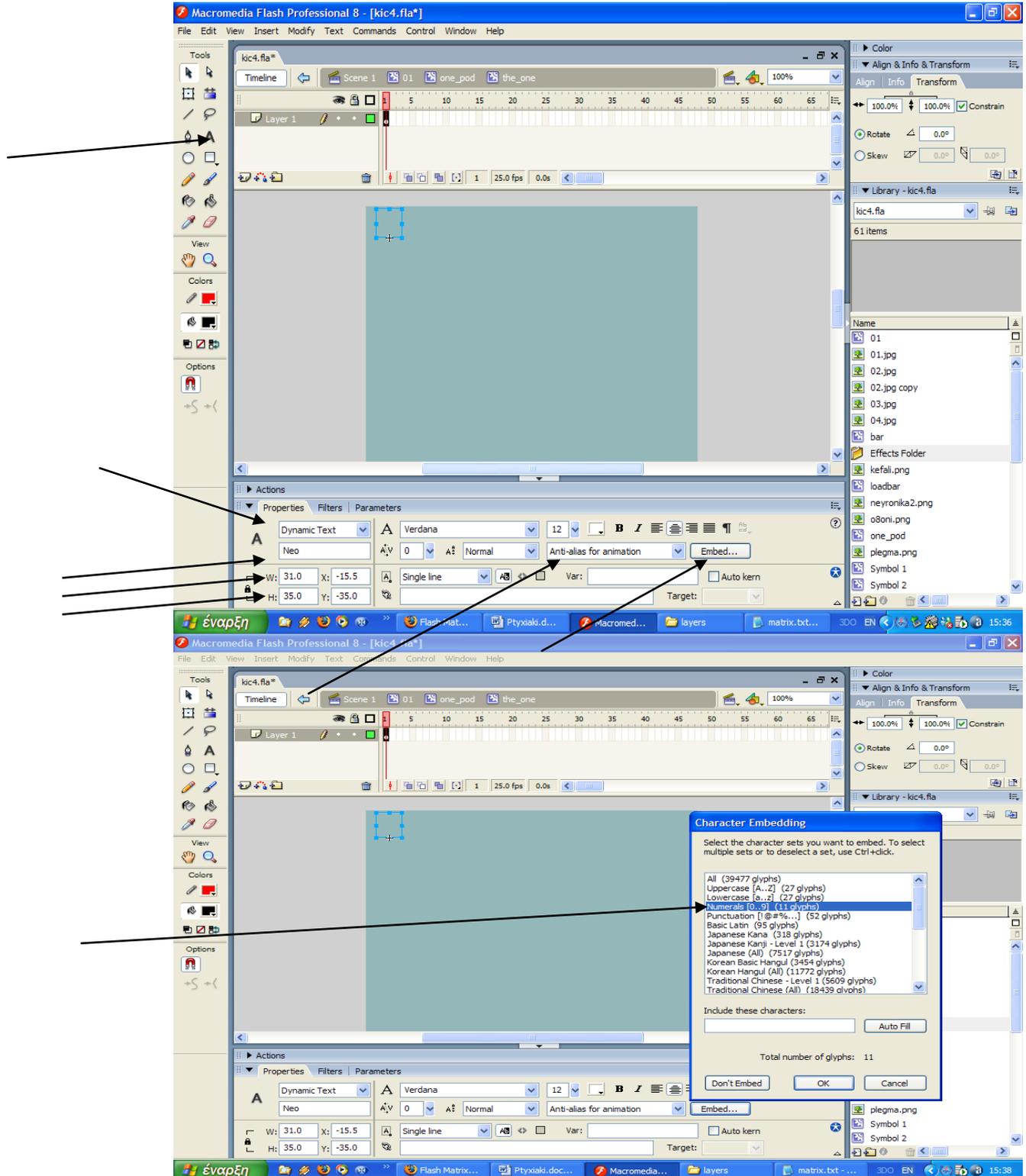


4^ο Βήμα: Τώρα δημιουργούμε ένα καινούριο layer Insert Layers. Επιλέγουμε το εργαλείο Text Tool και φτιάχνουμε ένα τετράγωνο με διαστάσεις W: 57 και H: 46. Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο τετράγωνο → Convert to

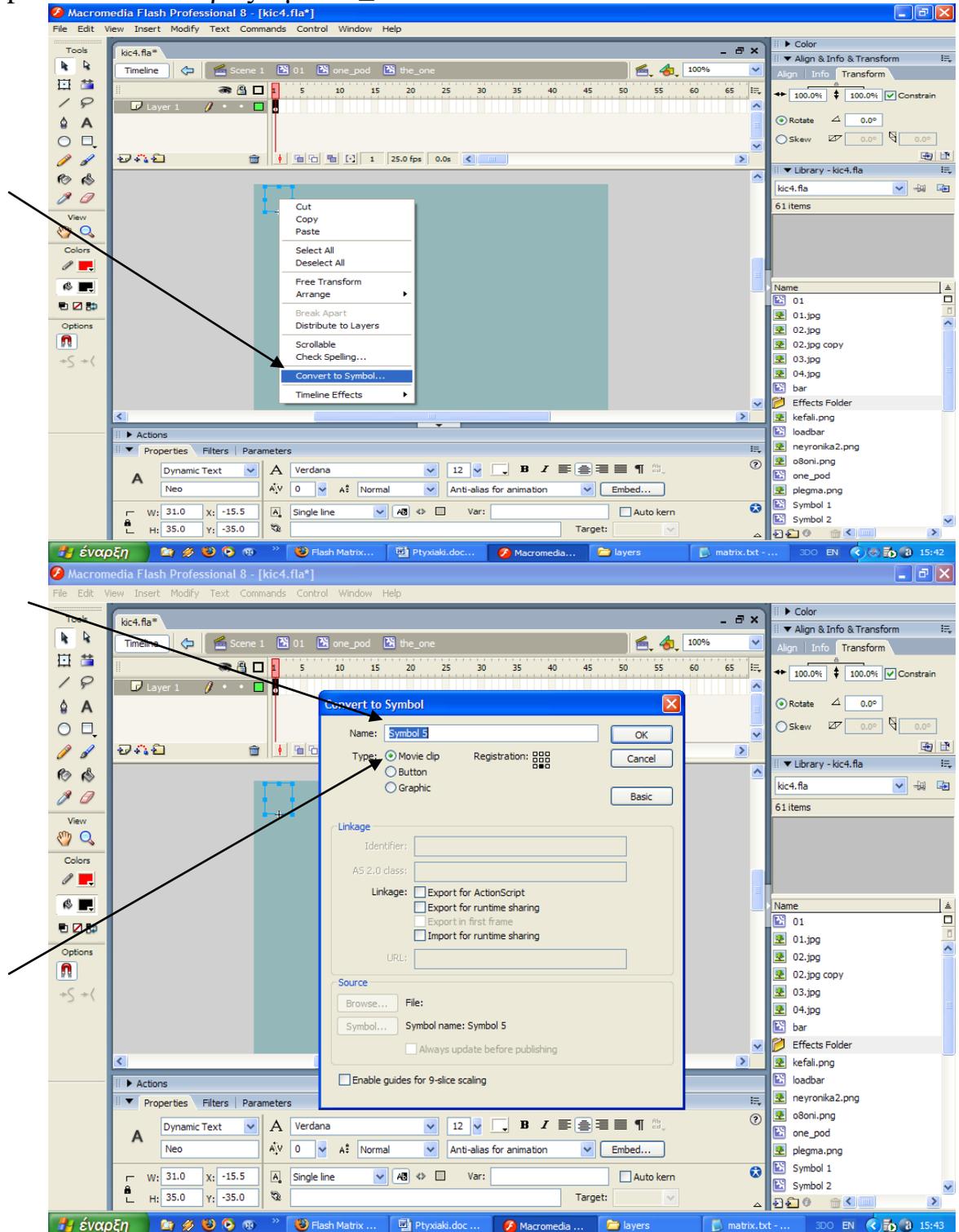
Symbol... → Movie Clip. Αυτό θα εκτείνεται από το 226 frame μέχρι το 528 frame.



5^ο Βήμα: Τώρα κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο τετράγωνο. Στην συνέχεια δημιουργούμε ένα άλλο τετράγωνο με διαστάσεις W: 31 και H: 35 με την βοήθεια του εργαλείου Text Tool. Το Text Type το κάνουμε Dynamic Text, στο font rendering method βάζουμε Anti-alias for animation και κάνουμε κλικ στο Embed... και επιλέγουμε numerals. Στο Instance name βάζουμε Neo.

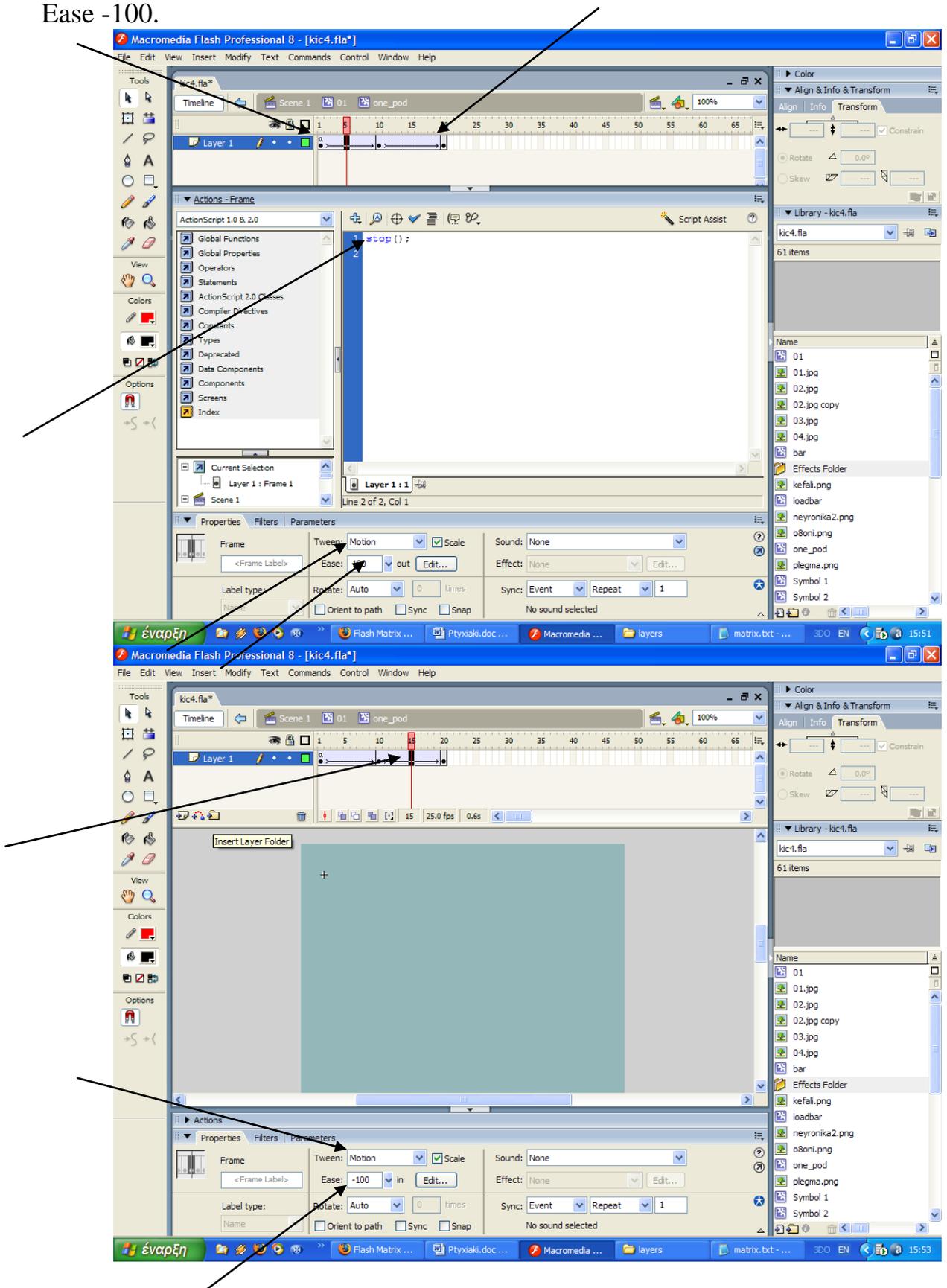


6^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο τετράγωνο και πατάμε Convert to Symbol... επιλέγουμε Movie Clip και στο Name βάζουμε the_one.

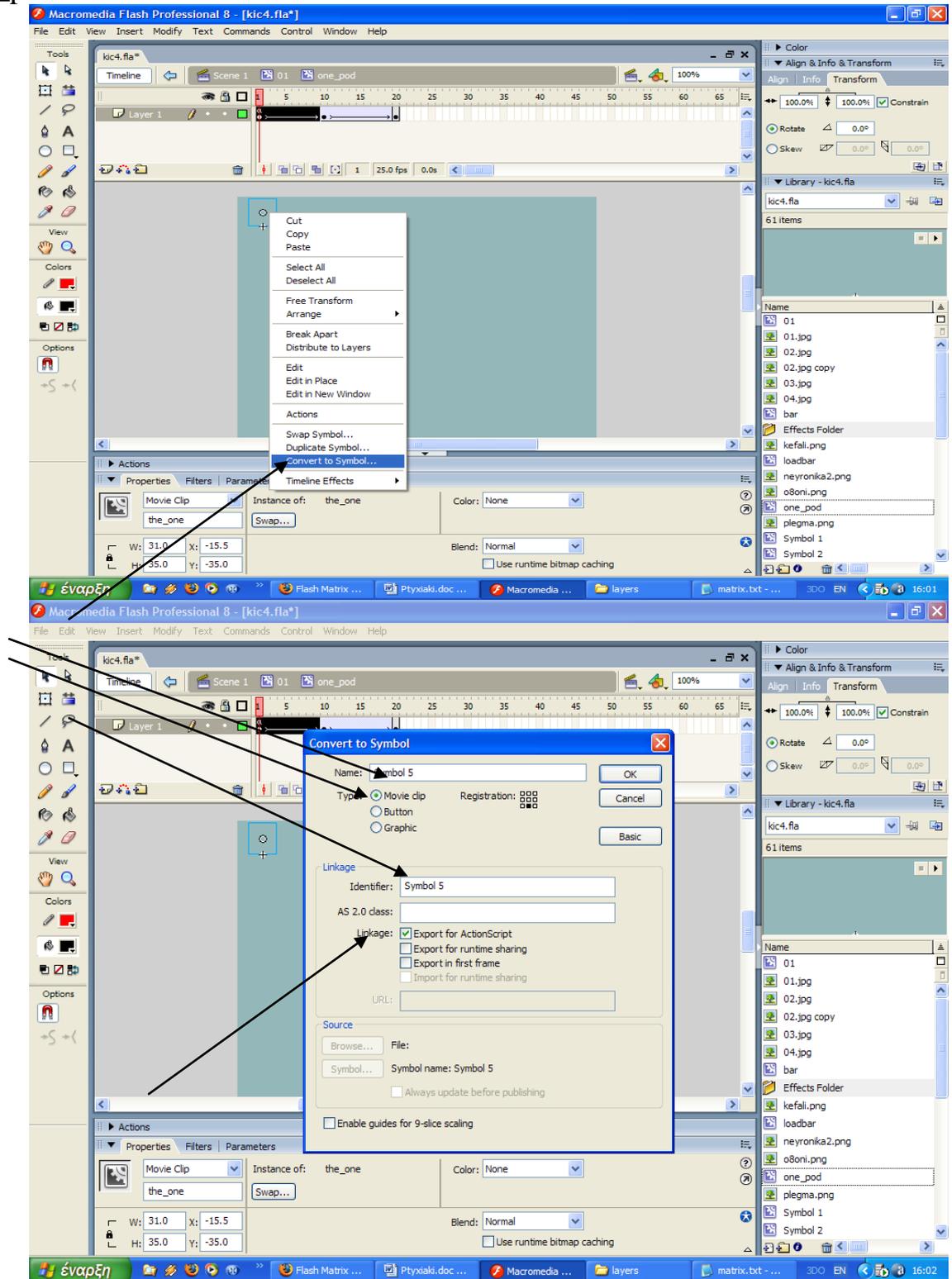


7^ο Βήμα: Τώρα βάζω Instance Name το the_one. Πάω και επιλέγω στην Timeline από το 1^ο frame μέχρι το 20^ο frame και

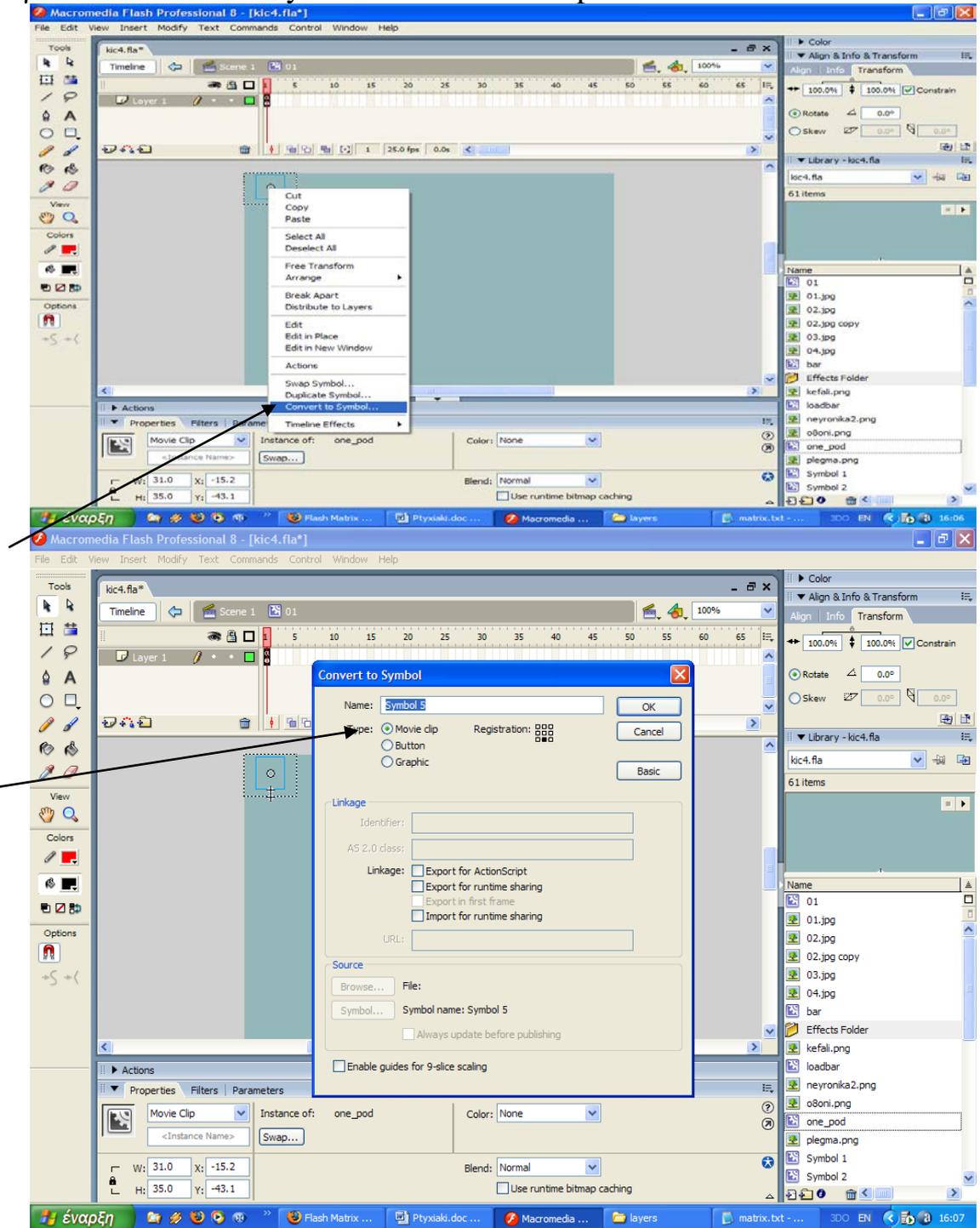
κάνω Insert frame. Στην συνέχεια επιλέγω το 5^ο frame και στο Tween βάζω Motion και Ease 100 και στο Actions βάζω stop();. Επίσης επιλέγω το 15^ο frame και στο Tween βάζω Motion και στο Ease -100.



8^ο Βήμα: Τώρα κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο τετράγωνο και πατάμε Convert to Symbol... επιλέγουμε movie clip και βάζουμε όνομα one_pod καθώς επίσης και στο Linkage επιλέγουμε Export for Actionscript και στο Identifier βάζουμε one_pod.



9^ο Βήμα: Τώρα κάνουμε πάλι δεξί κλικ πάνω στο τετράγωνο → Convert to Symbol... → Movie Clip.



10^ο Βήμα: Τώρα πάμε στην Actions και γράφουμε τον παρακάτω κώδικα ώστε να δημιουργήσουμε σαν background να πέφτει το 01 σε στυλ matrix.

```
// -----
```

```

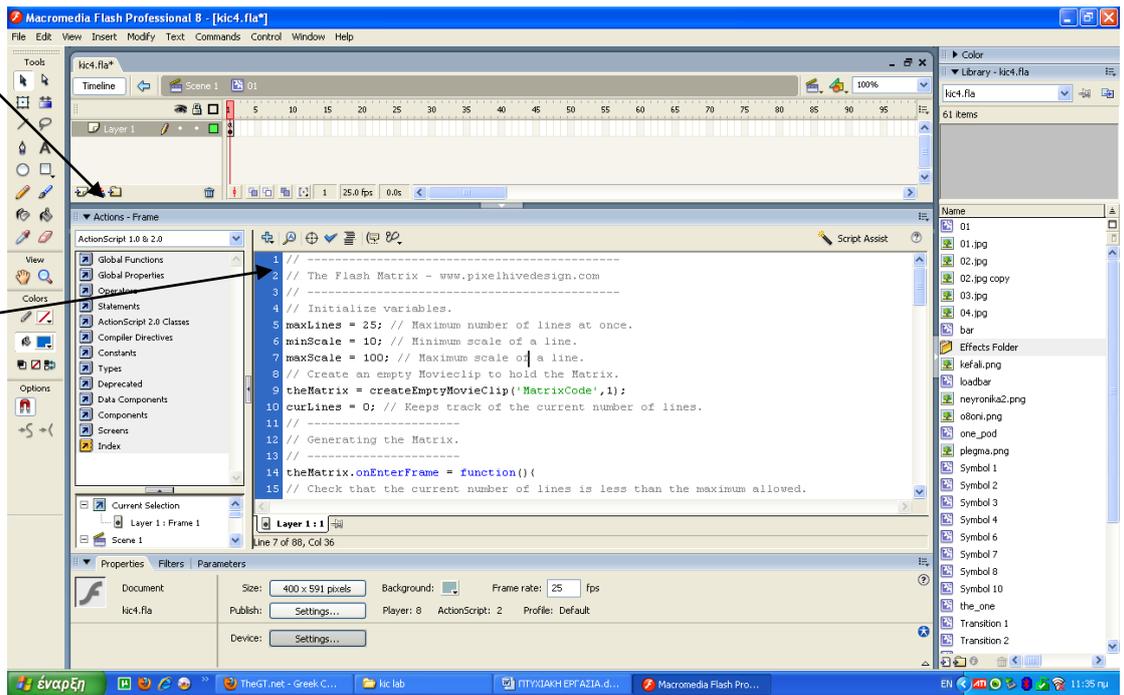
// The Flash Matrix - www.pixelhivedesign.com
// -----
// Initialize variables.
maxLines = 25; // Maximum number of lines at once.
minScale = 10; // Minimum scale of a line.
maxScale = 100; // Maximum scale of a line.
// Create an empty Movieclip to hold the Matrix.
theMatrix = createEmptyMovieClip('MatrixCode',1);
curLines = 0; // Keeps track of the current number of lines.
// -----
// Generating the Matrix.
// -----
theMatrix.onEnterFrame = function(){
// Check that the current number of lines is less than the maximum
allowed.
if(intLines <= maxLines){
curLines++; // Increment the number of lines.
// Create a new line.
codeLine = this.createEmptyMovieClip('codeLine',curLines);
// Generate a random scale for the line.
// This simulates lines at different distances.
var ranScale = Math.round(Math.random() * (maxScale-minScale)) +
minScale;
codeLine._xscale = codeLine._yscale = ranScale;
// Position the line at a random X location.
codeLine._x = Math.random() * Stage.width;
// Determine line speed based on the distance.
codeLine.speed = (codeLine._xscale)/10;
// -----
// Creating a line of multiple pods (characters)
// -----
codeLine.myCodes = []; // Array to store individual pods.
numPods = 0; // Number of pods.
while(codeLine._height < Stage.height){
numPods++; // Increment the number of pods.
// Attach a single pod to the line of code.
pod = codeLine.attachMovie('one_pod','pod'+numPods,numPods);
codeLine.myCodes.push(pod); // store pod.
// Position pod above the last one (vertical lines)
pod._y -= (pod._height+2) * numPods;
// Choose a random Matrix character.
// Character Codes for lower case letters are between 0 & 1
pod.the_one.Neo.text = int(Math.round(Math.random() * 1) + 0);
}
// -----
// Initialize the white pulse.
// -----
// Store pod position to start at.
codeLine.ind = 0;
// Store delay between pulses.

```

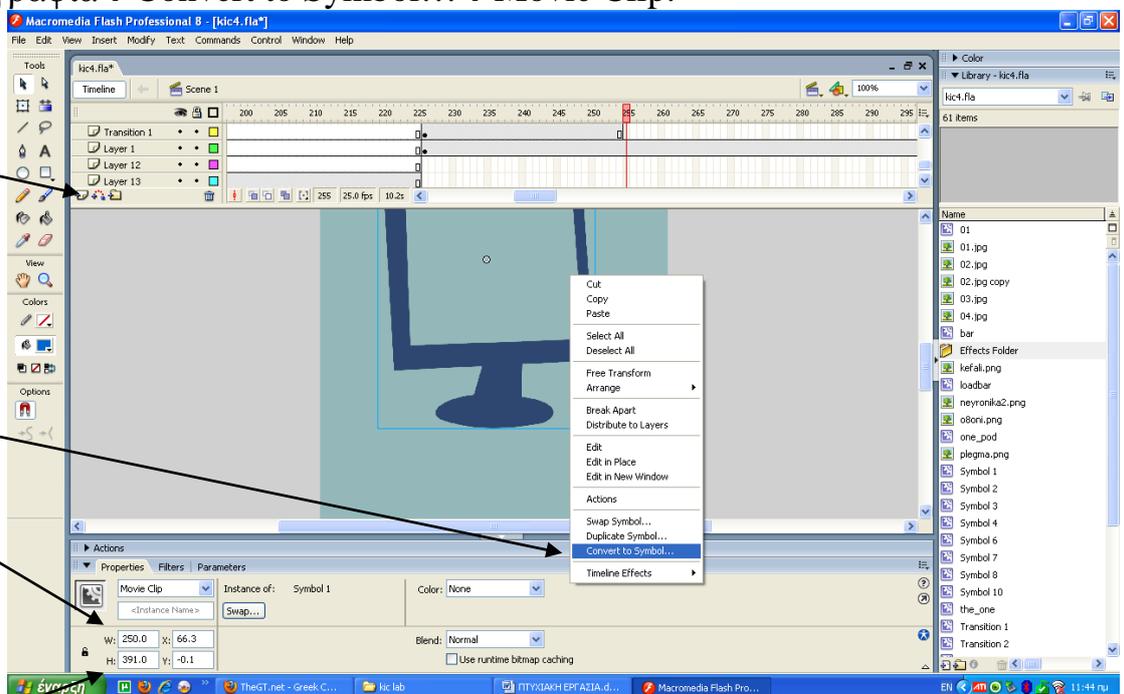
```

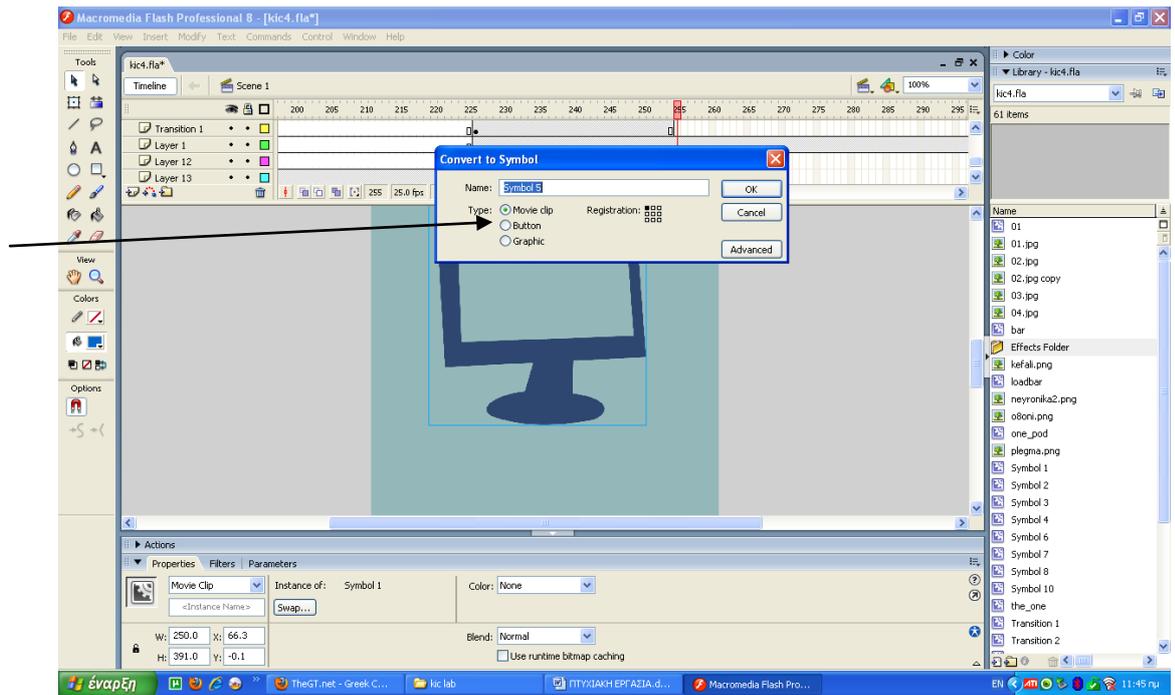
codeLine.delay = codeLines.myCodes.length;
// -----
// Animating each line of code.
// -----
codeLine.onEnterFrame = function(){
// -----
// Vertical animation of the line.
// -----
// Every frame make the line move down by it's speed.
this._y += this.speed;
// Check if the line of code has animated off the Stage
if(this._y - this._height >= Stage.height) {
// Yes, so allow an additional line to be generated.
maxLines++;
// Remove this line and free memory.
this.removeMovieClip();
}
// -----
// Animating the white pulse.
// -----
// Get next pod to affect.
this.curCode = this.myCodes[this.ind];
// If the pod is not currently animating, start its animation.
if(this.curCode._currentframe == 1) this.curCode.play();
// Check if we have reached the end of the line.
if(this.ind < this.myCodes.length and this.delay != 0){
// No, then move on to next character.
this.ind++;
// Decrease the delay before next pulse.
this.delay--;
} else {
// Yes, then reset the character position.
this.ind = 0;
// Reset the delay before next pulse.
this.delay = this.myCodes.length;
}
}
}
}
}

```

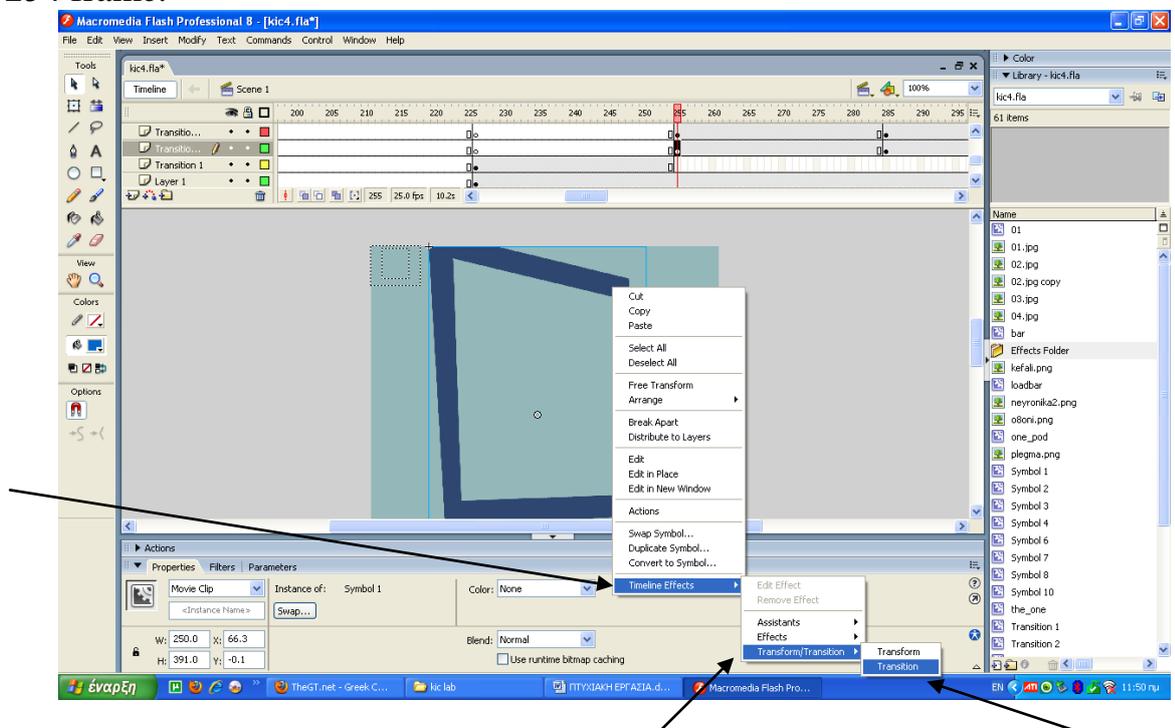


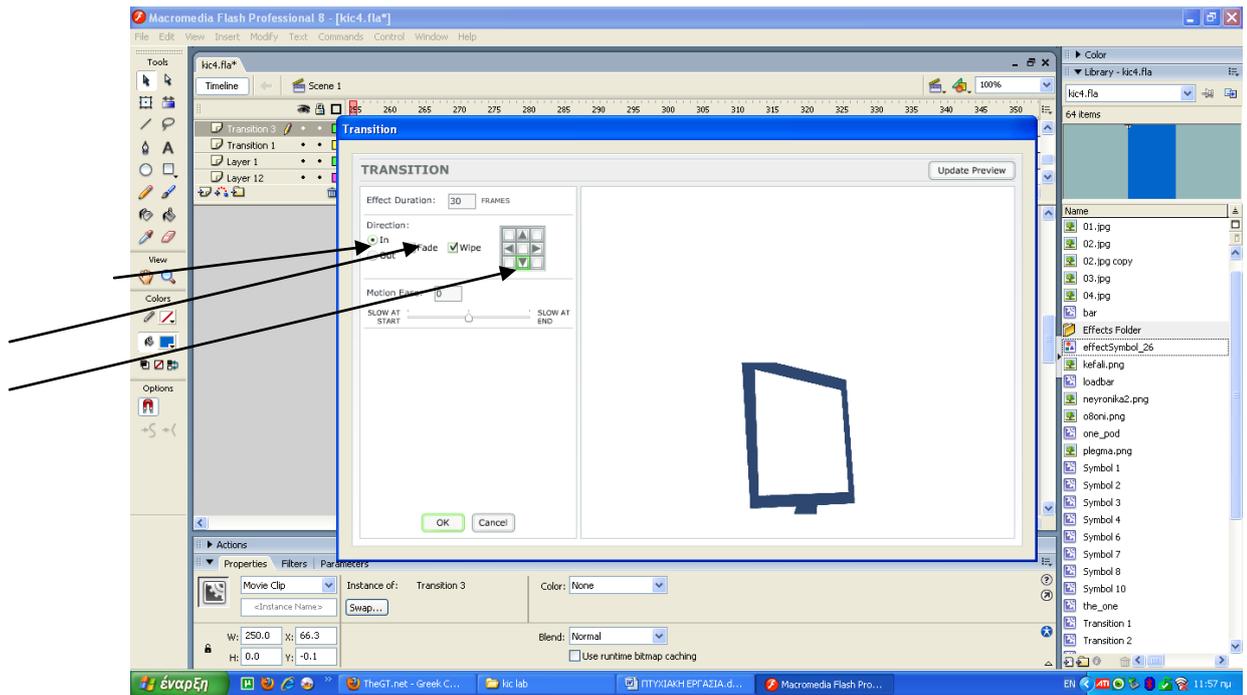
11^ο Βήμα: Τώρα γυρνάμε στο scene. Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία της οθόνης στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:250 και H:391. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



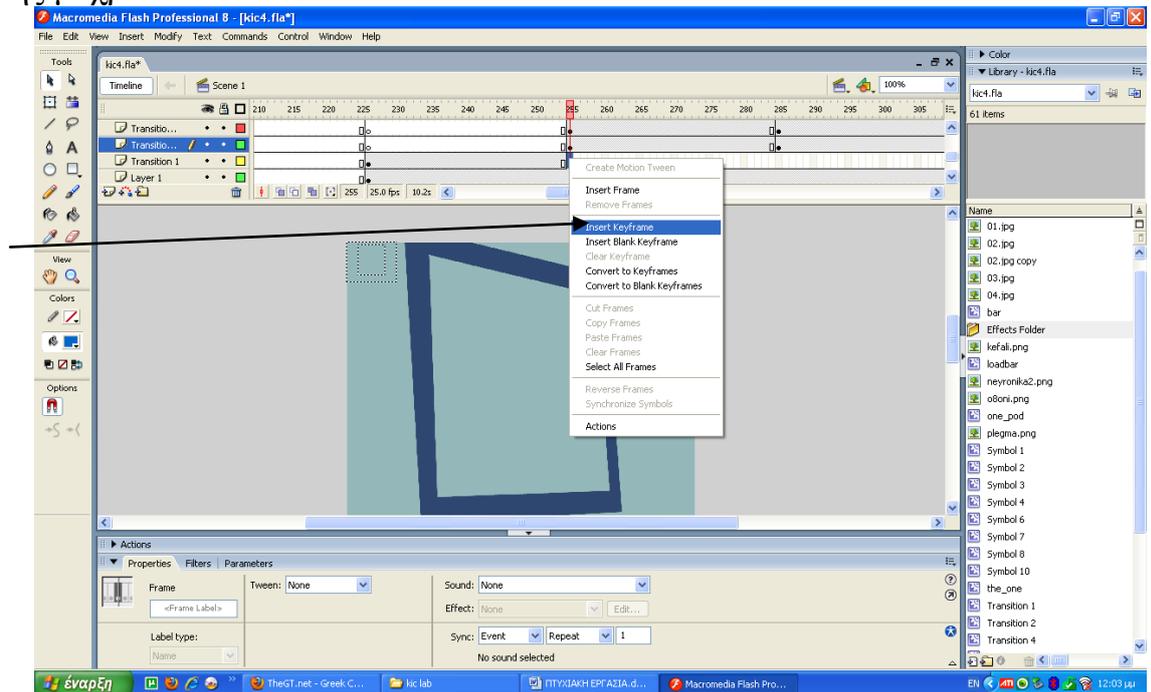


12^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → TimelineEffects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει κάτω. Αυτό θα εκτίnete από το 225 frame μέχρι το 254 frame.

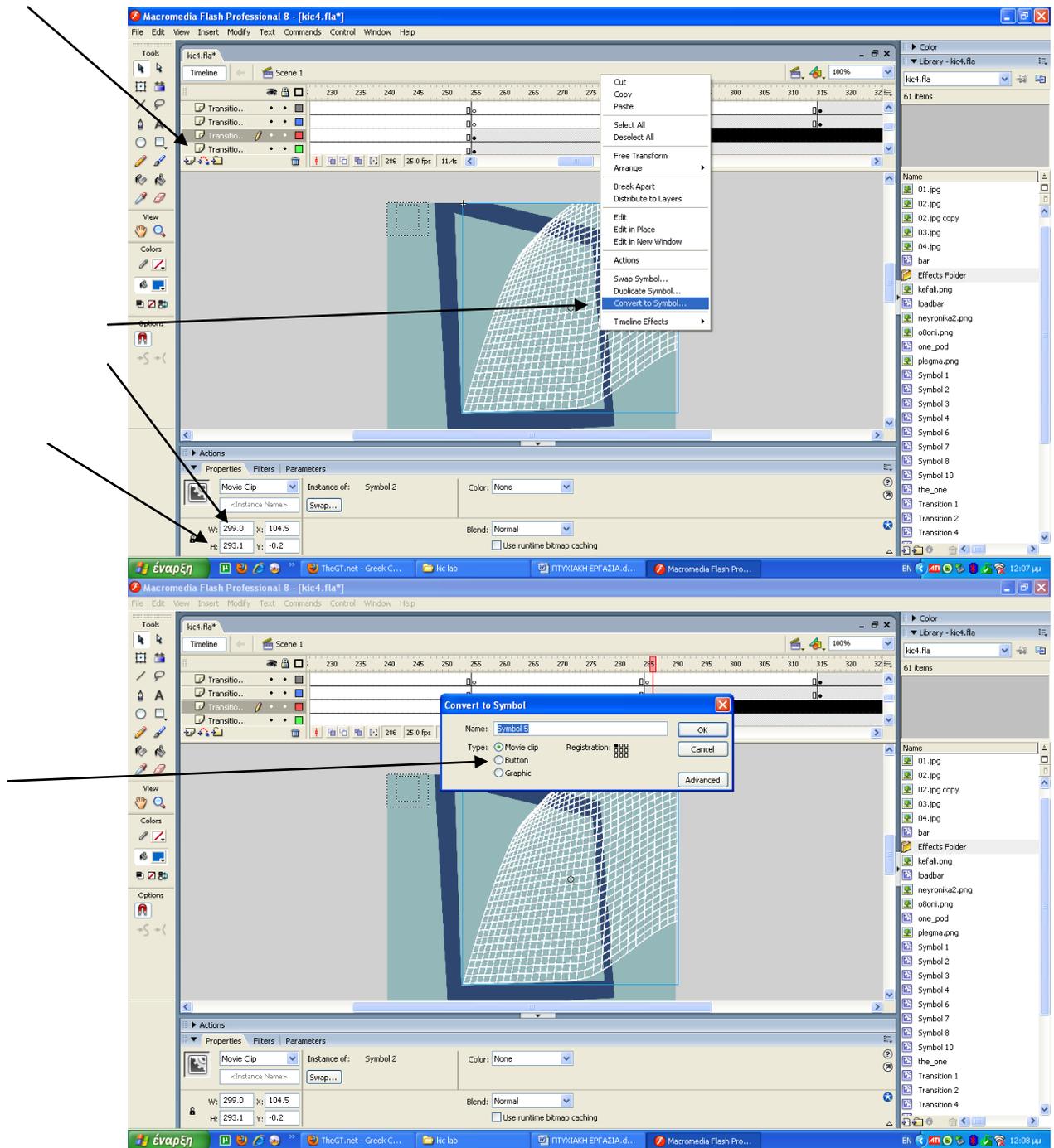




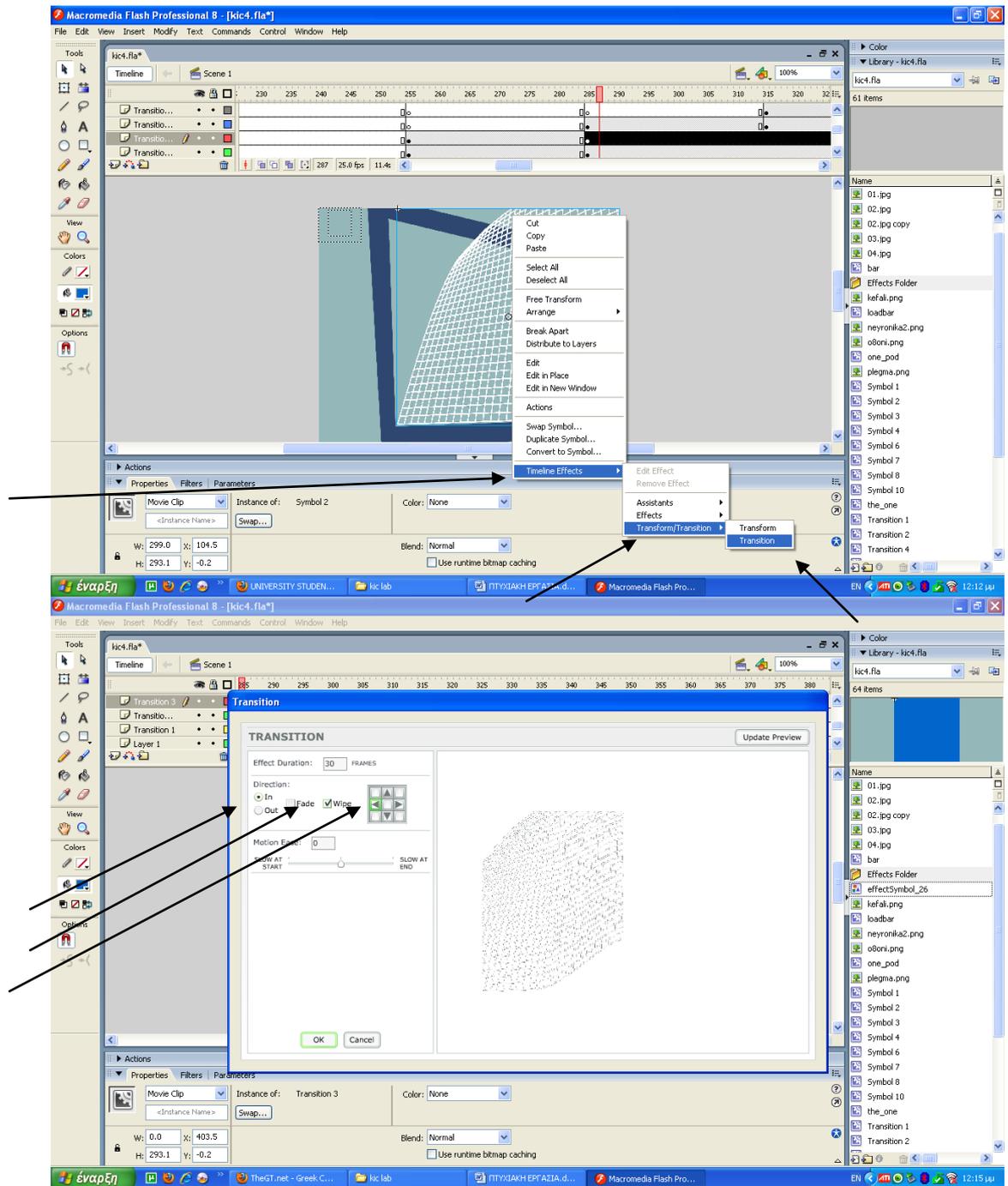
13^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 255 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία της οθόνης μέχρι το 528 frame.



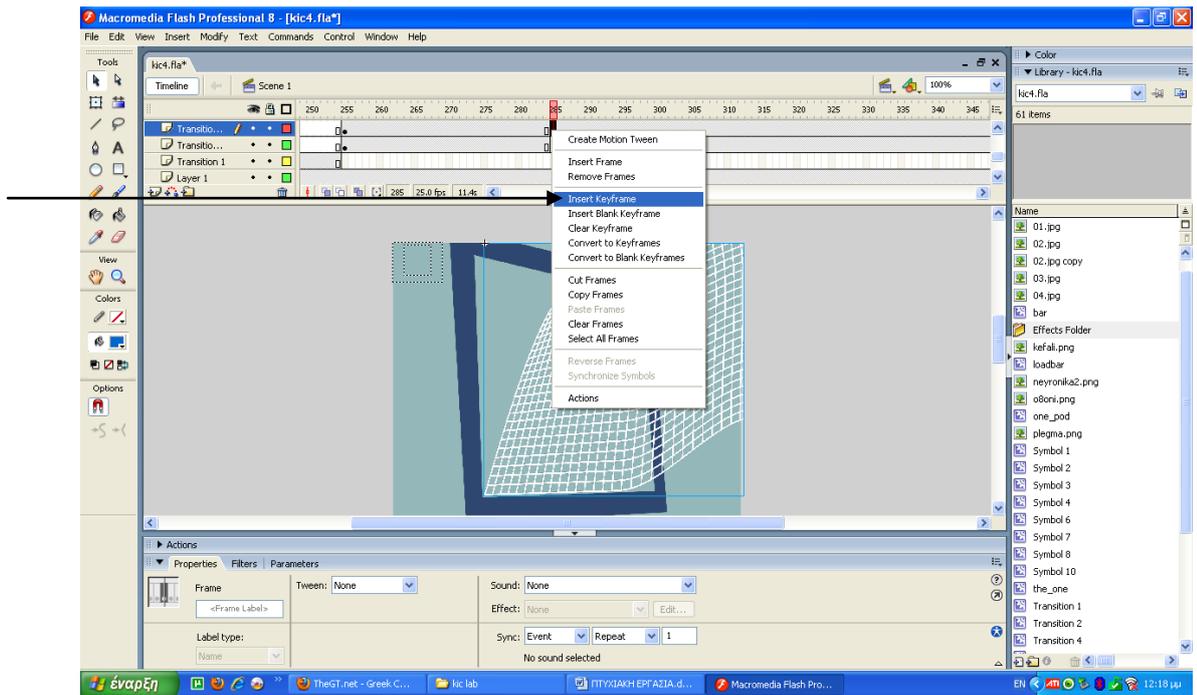
14^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία του πλέγματος στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:299 και H:293. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



15^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → TimelineEffects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει αριστερά. Αυτό θα εκτίnete από το 255 frame μέχρι το 284 frame.

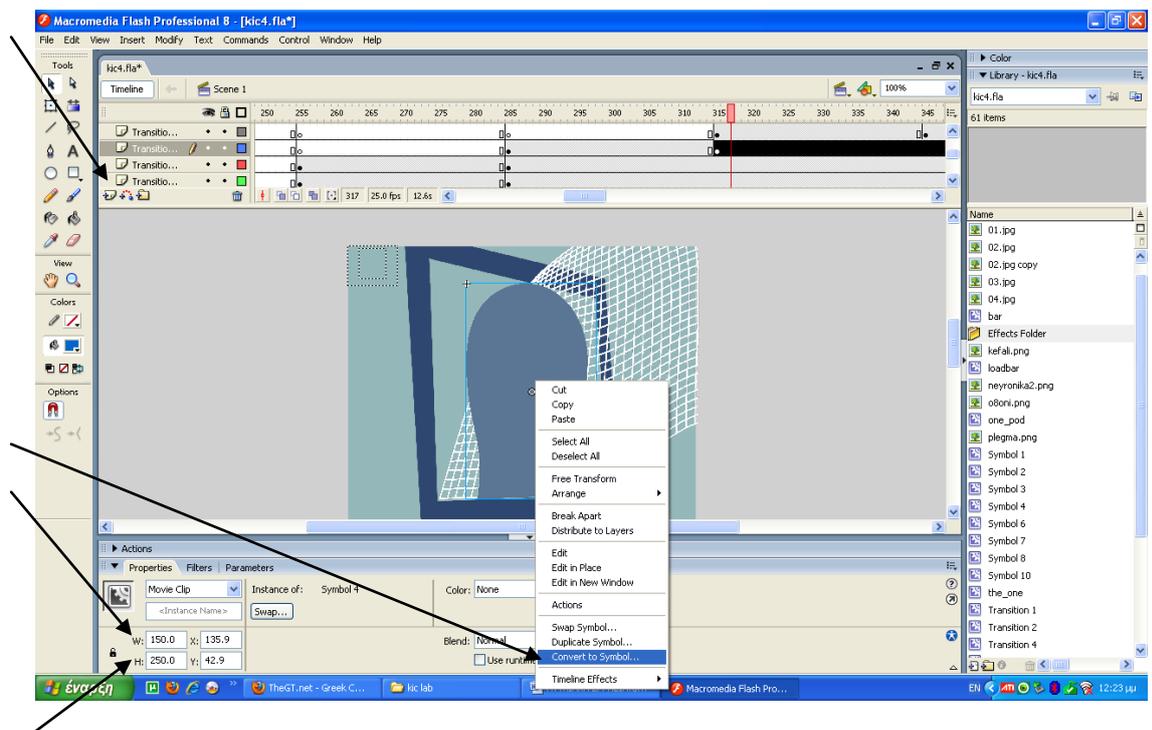


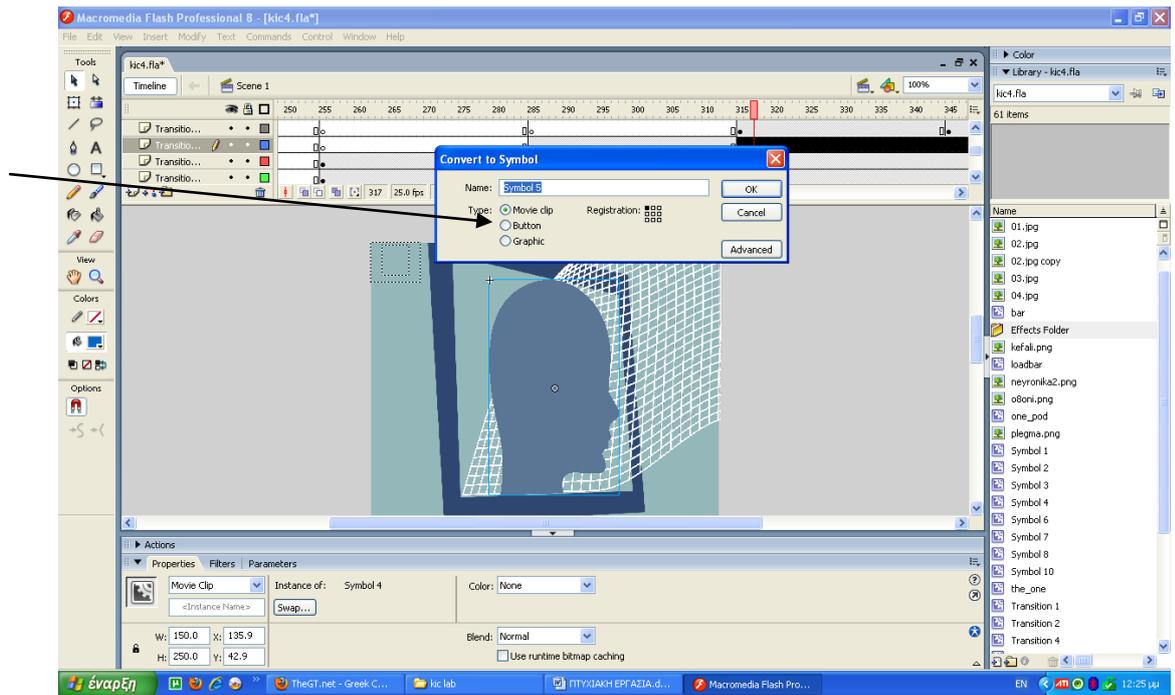
16^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 285 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του πλέγματος μέχρι το 528 frame.



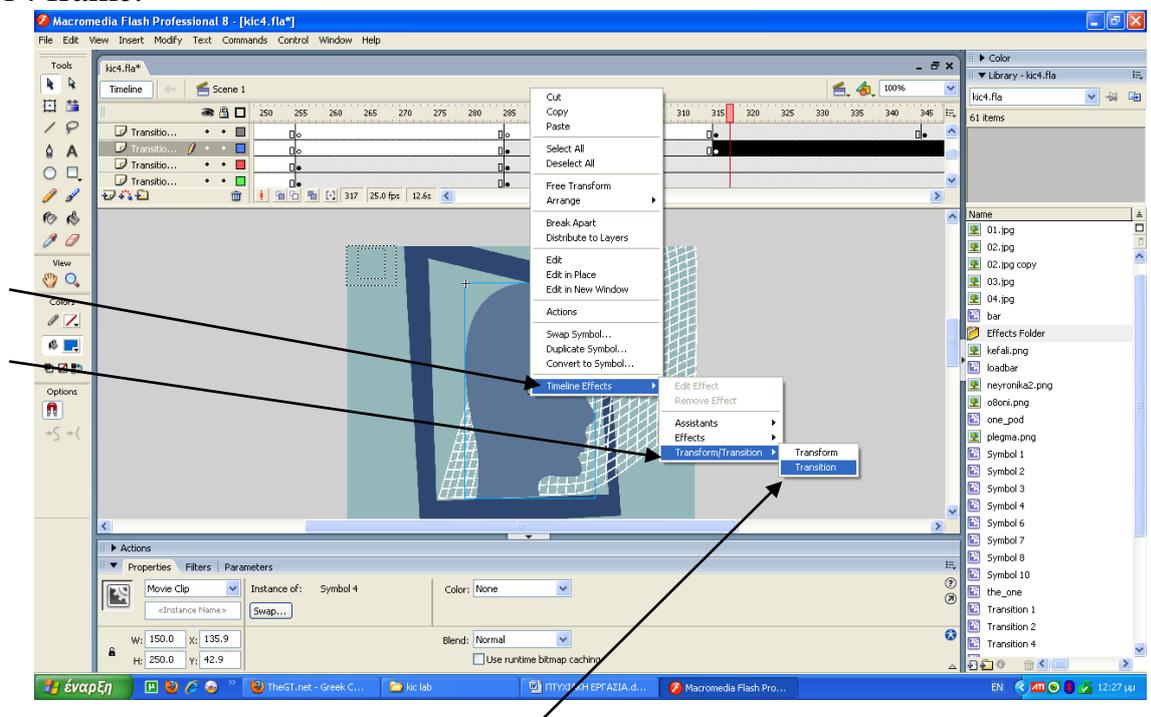
17^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer.

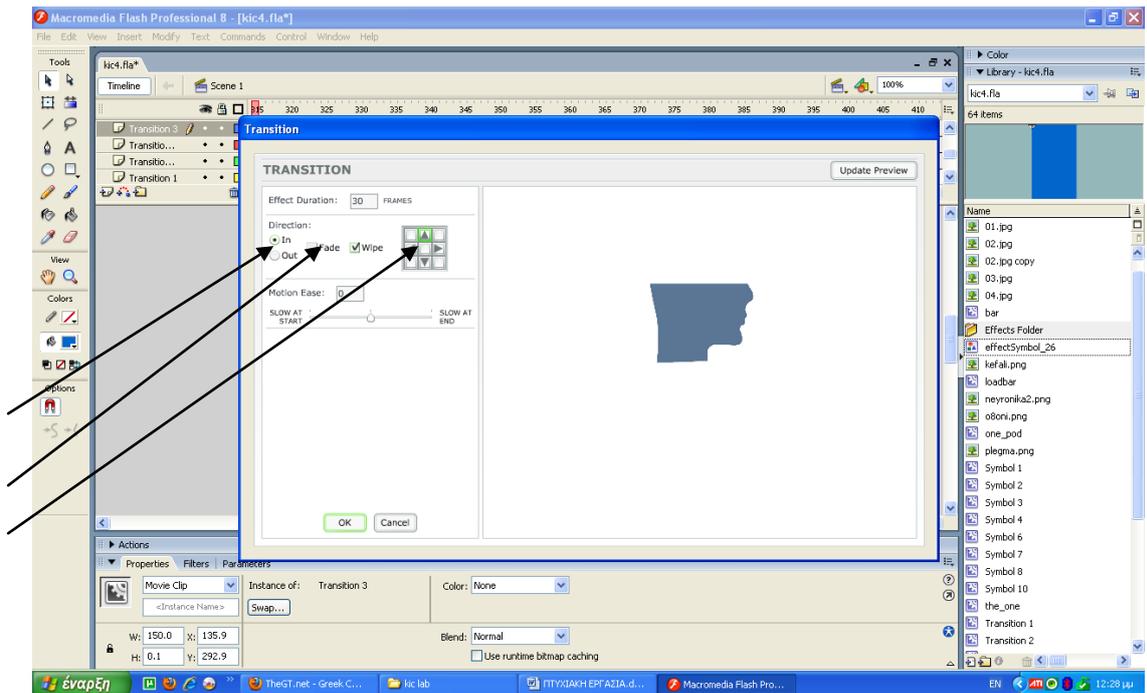
Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία του κεφαλιού στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:150 και H:250. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



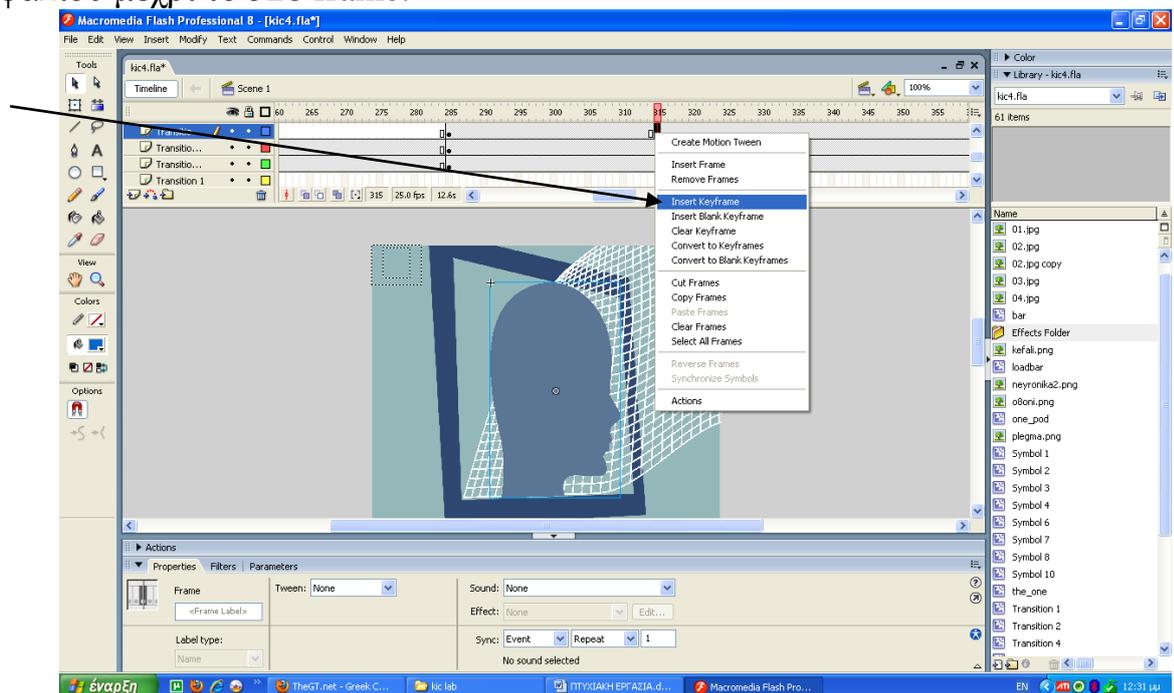


18^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → Timeline Effects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει πάνω. Αυτό θα εκτίnete από το 285 frame μέχρι το 314 frame.

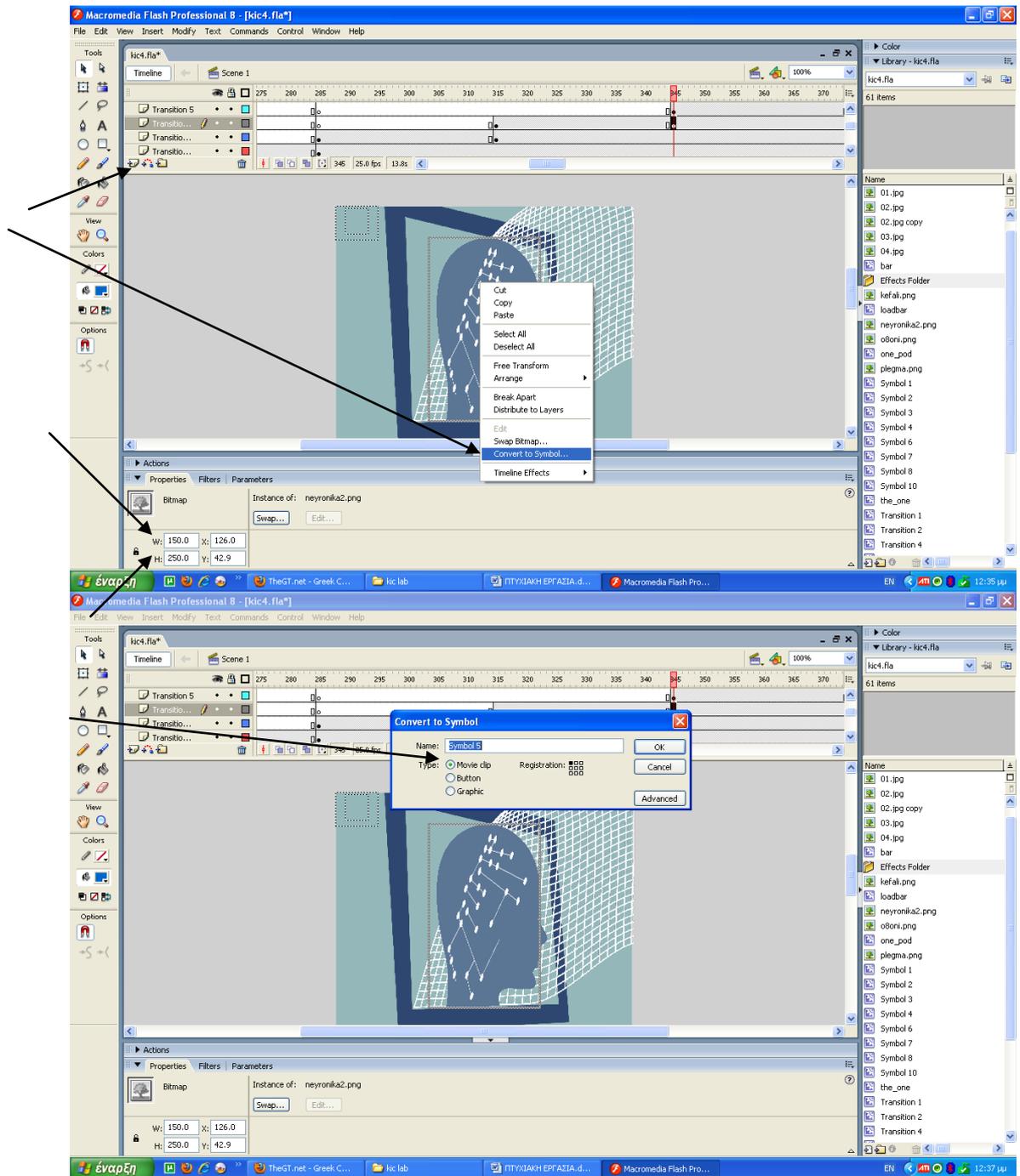




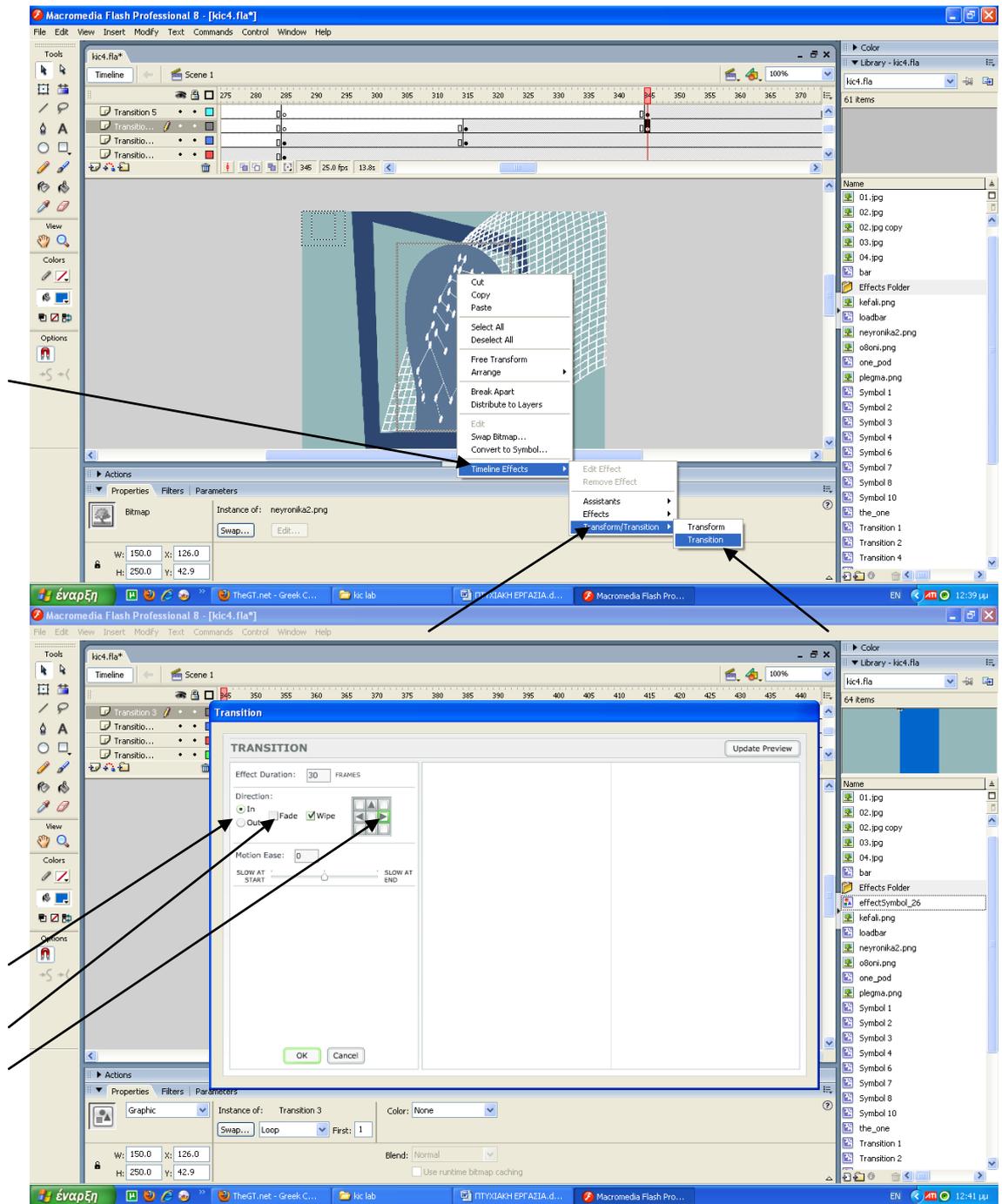
19^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 315 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του κεφαλιού μέχρι το 528 frame.



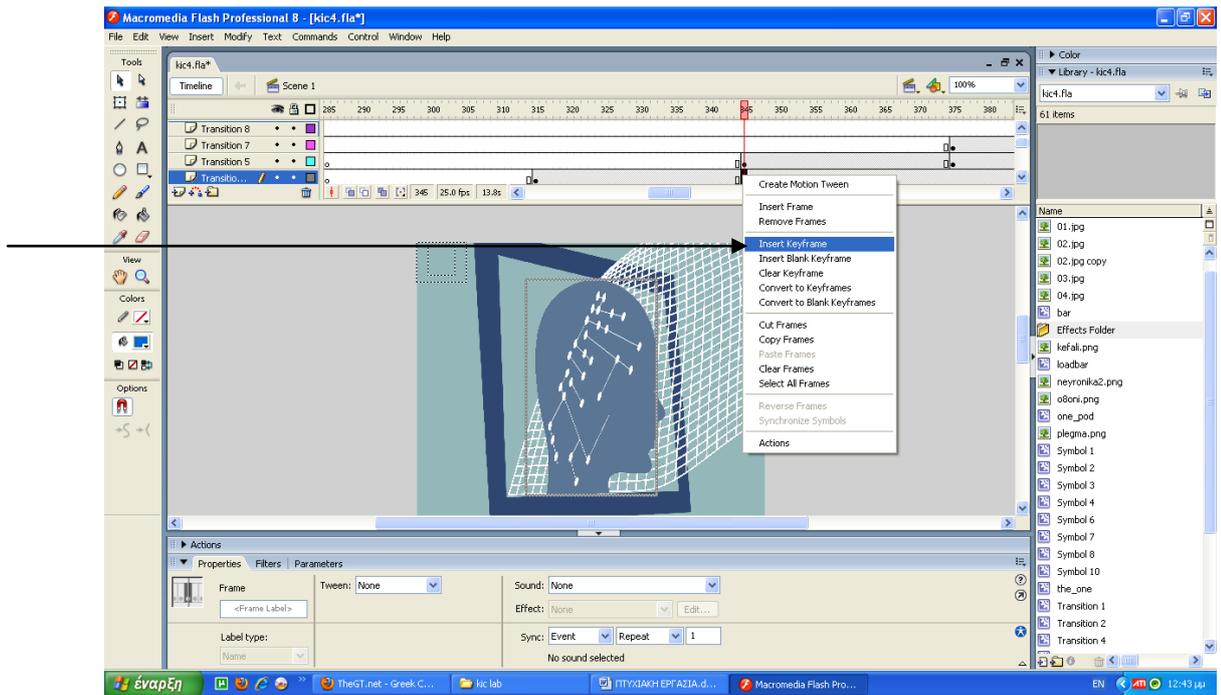
20^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία του νευρικού δικτύου στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:150 και H:250. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



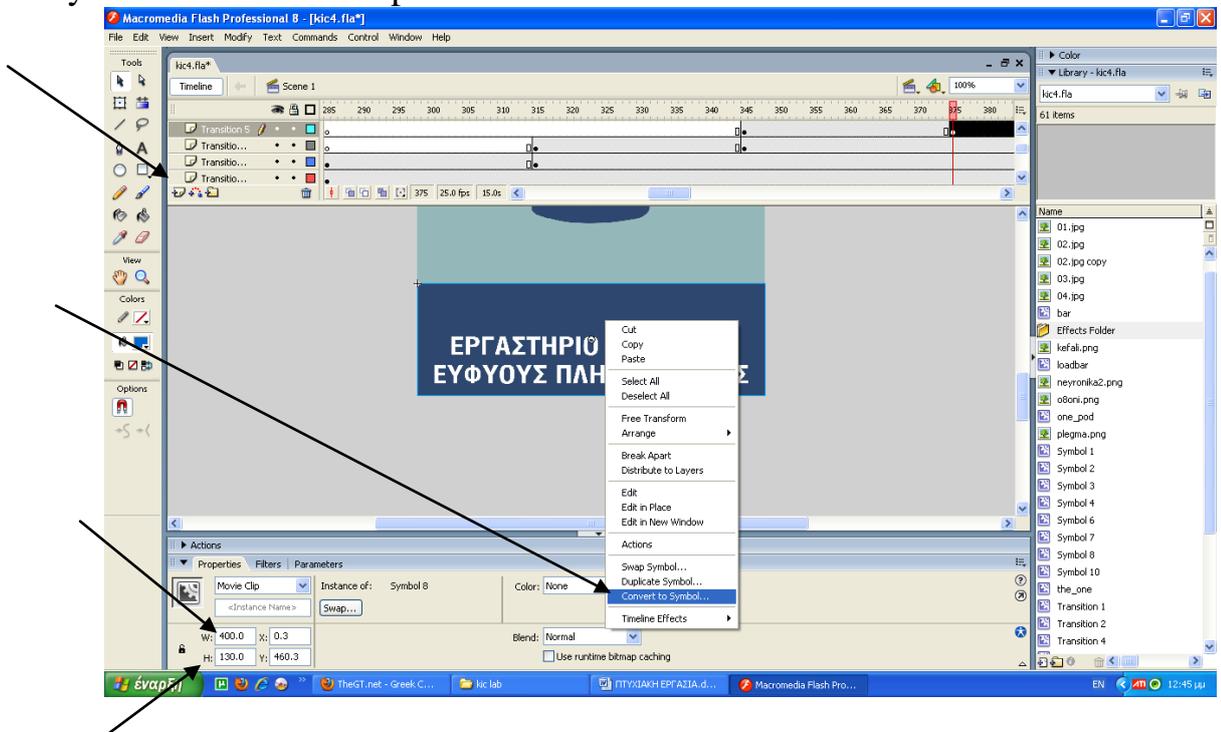
21^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → TimelineEffects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει δεξιά. Αυτό θα εκτίnete από το 315 frame μέχρι το 344 frame.

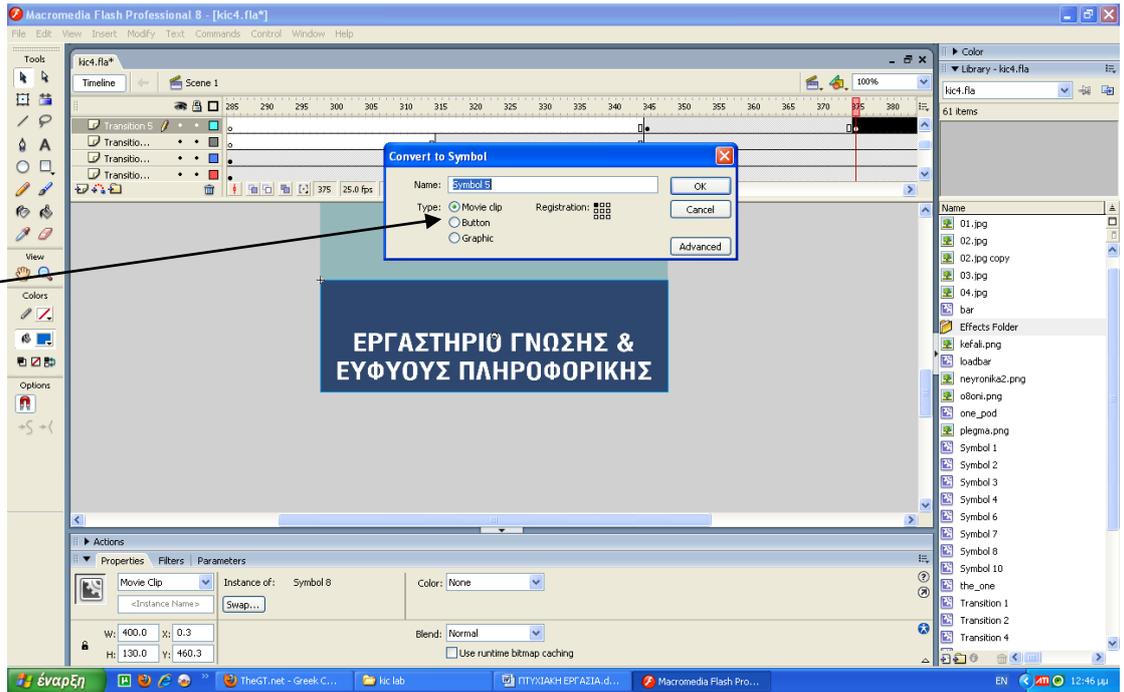


22^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 345 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του νευρικού μέχρι το 528 frame.

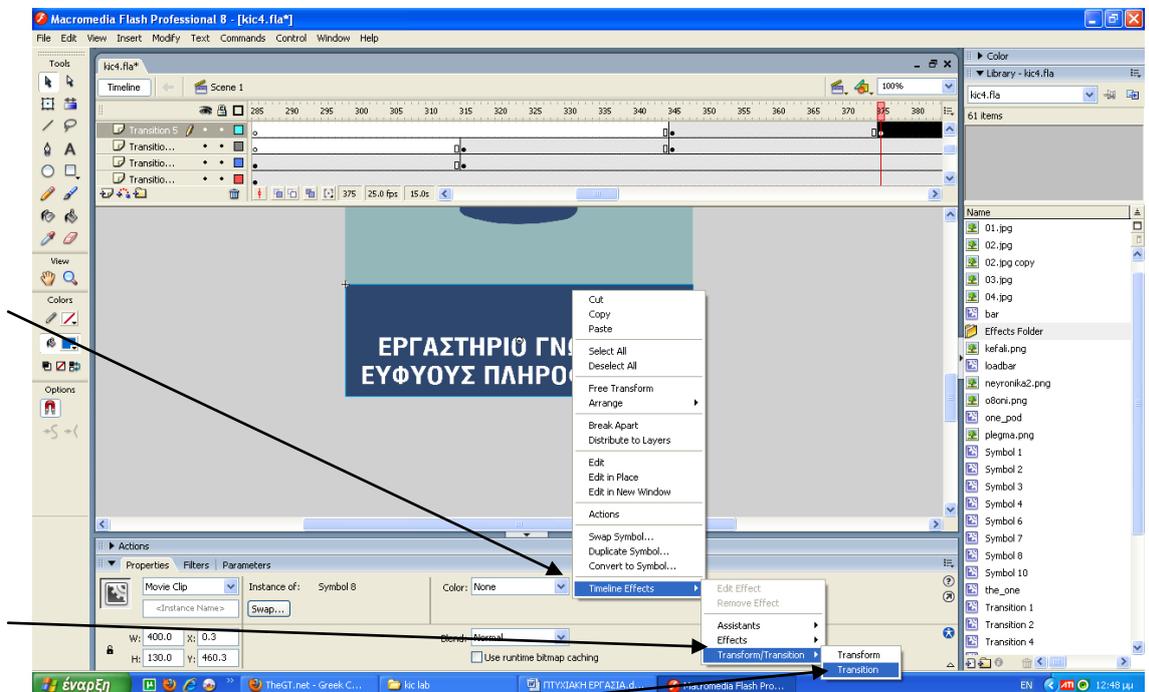


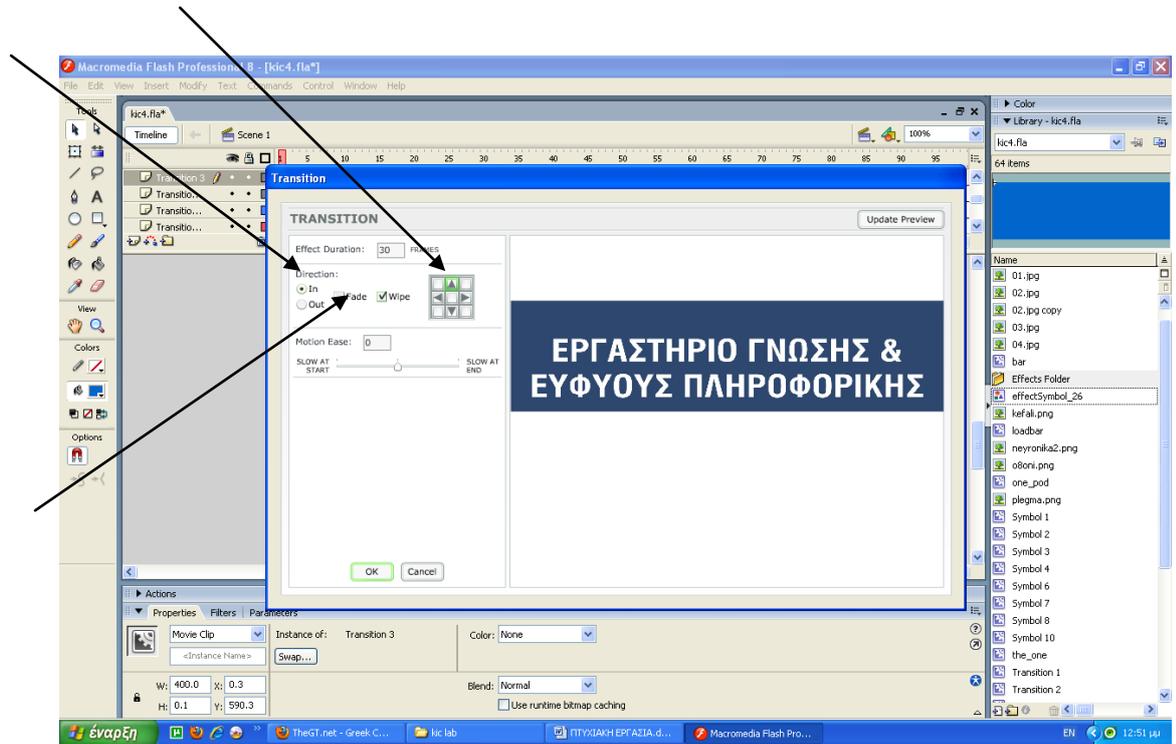
23^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία του ελληνικού logo στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:400 και H:130. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



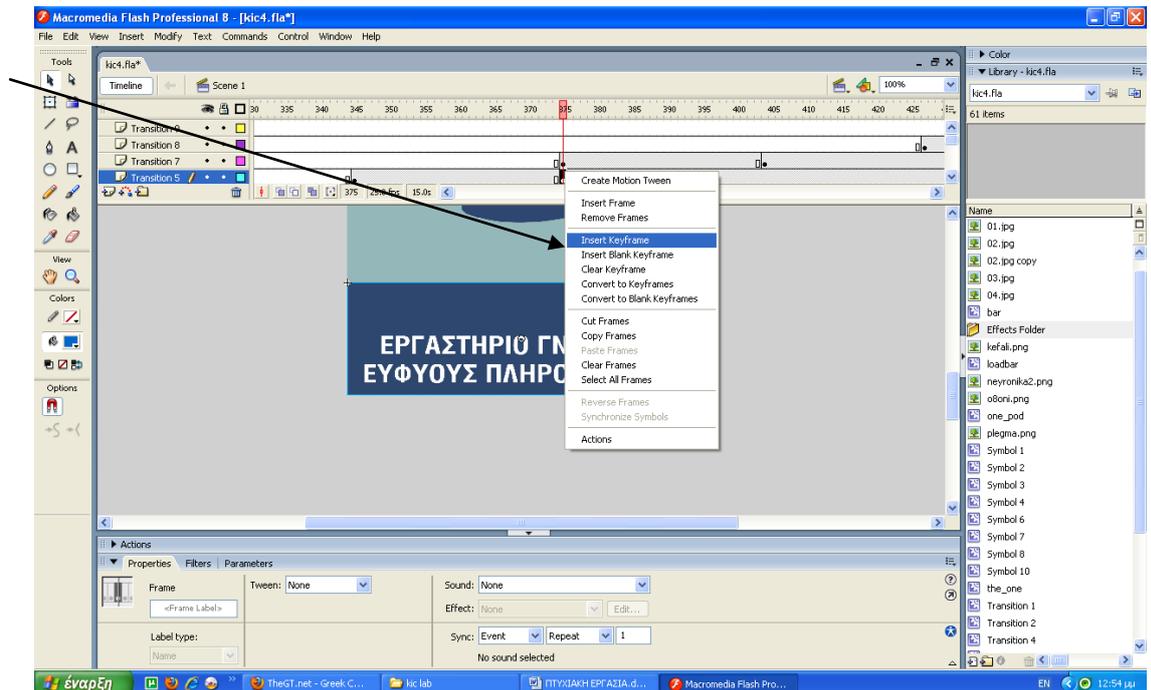


24^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → TimelineEffects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει πάνω. Αυτό θα εκτίnete από το 345 frame μέχρι το 374 frame.

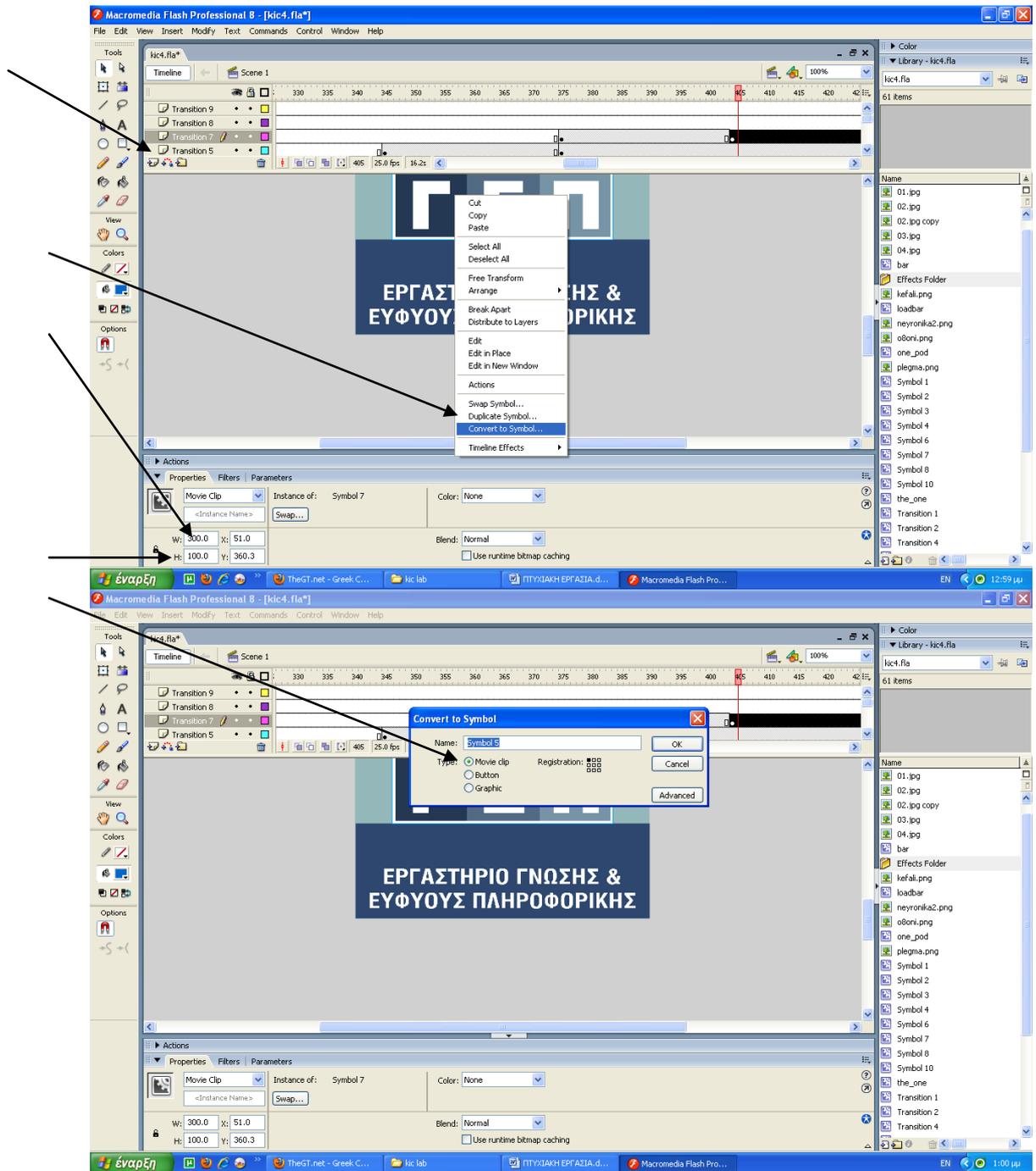




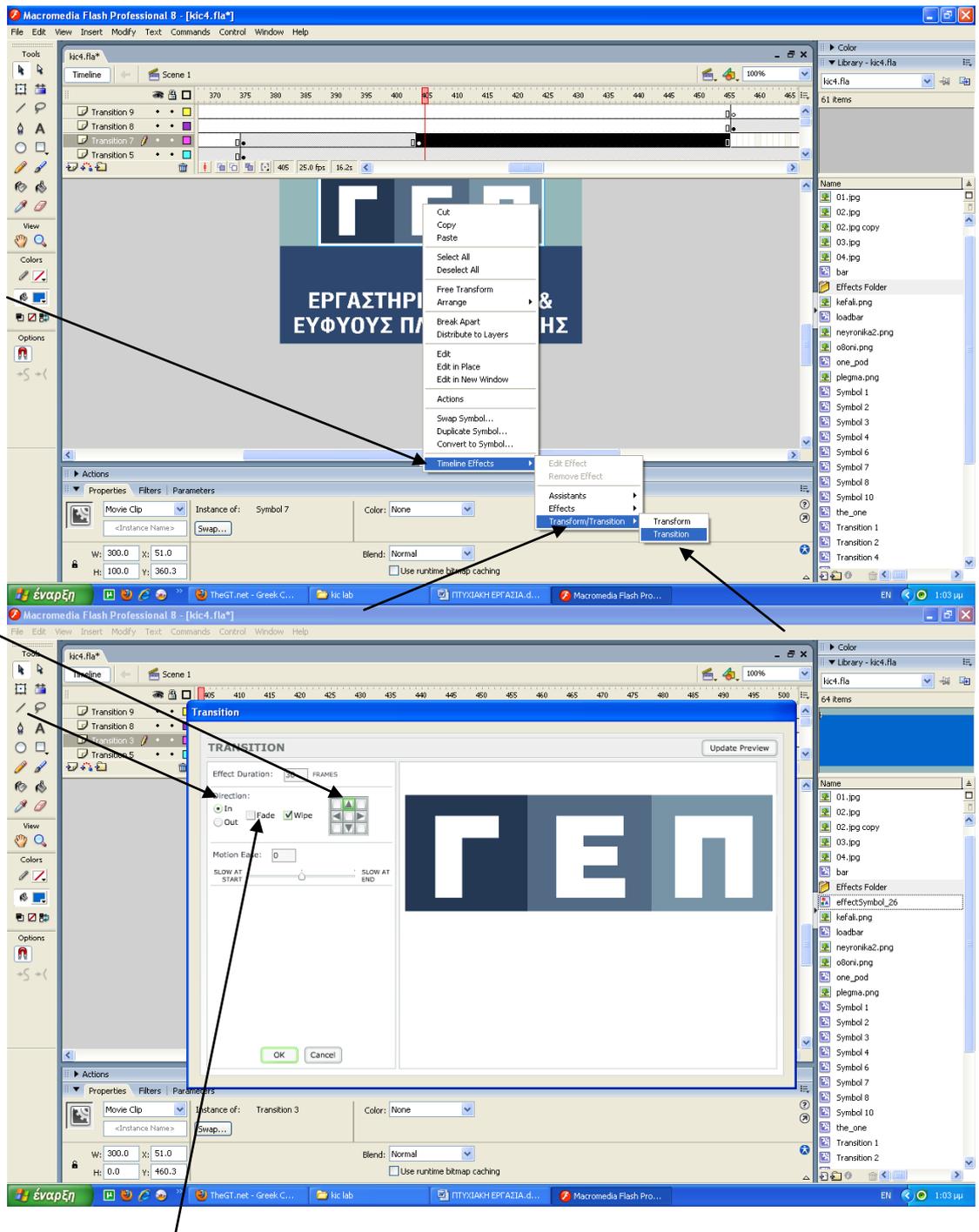
25^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 375 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του logo μέχρι το 528 frame.



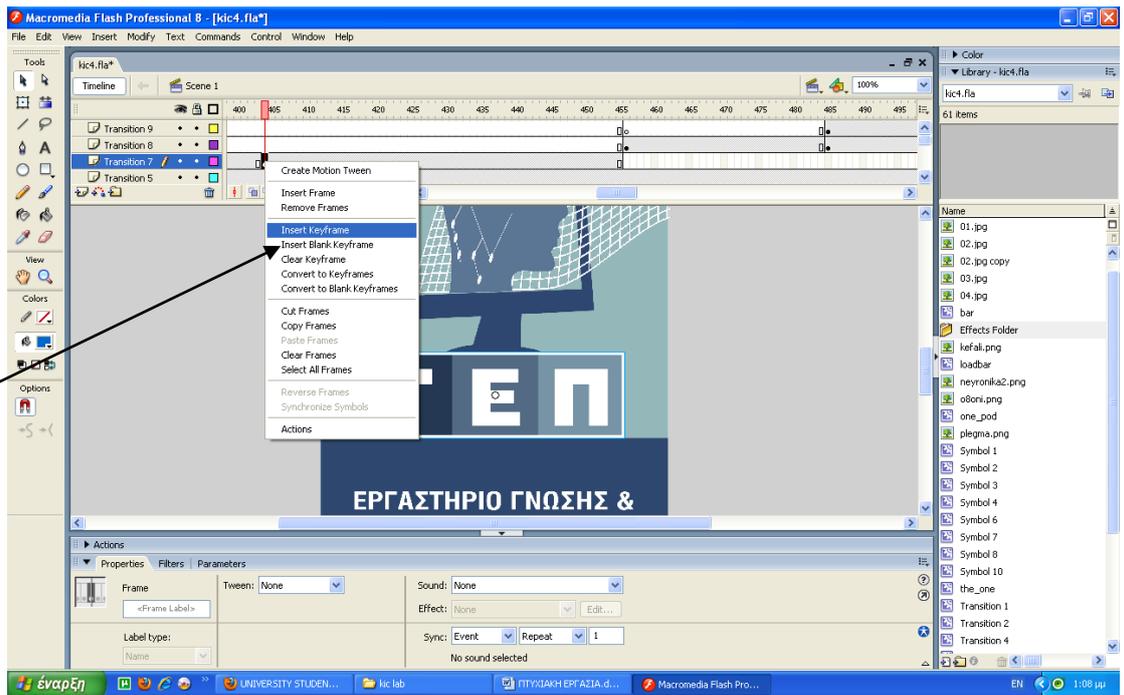
26^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία του με τα 3 ελληνικά γράμματα στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:300 και H:100. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



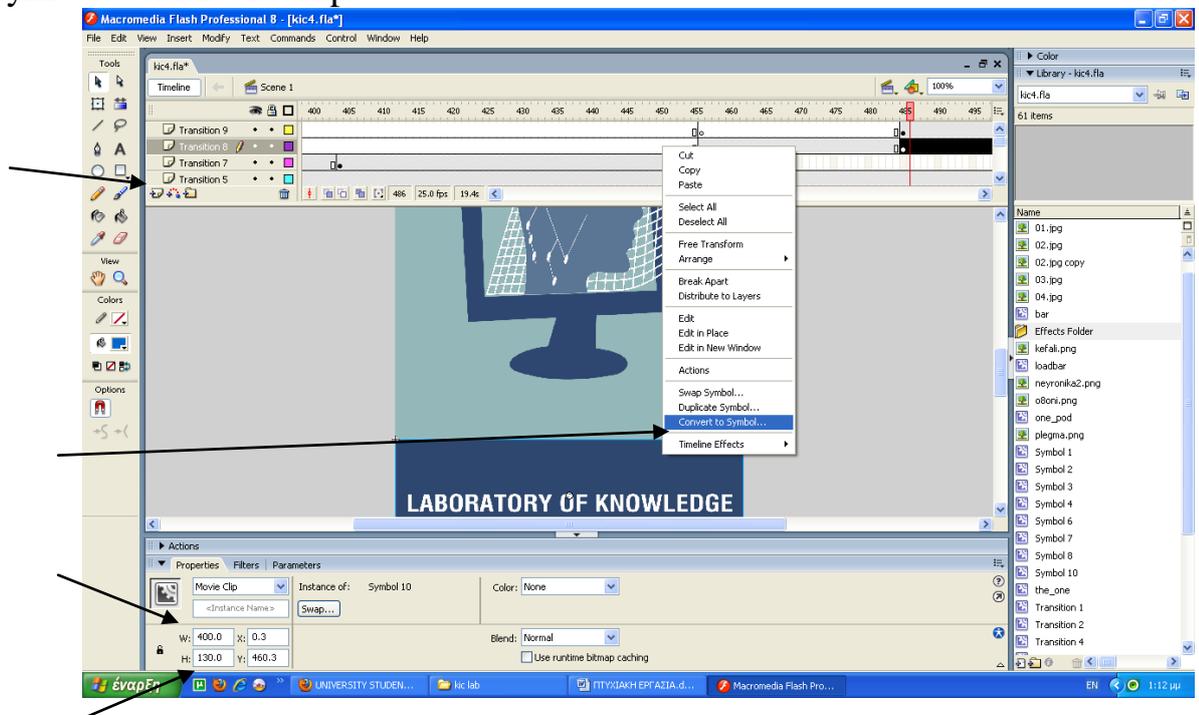
27^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → TimelineEffects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει πάνω. Αυτό θα εκτίnete από το 375 frame μέχρι το 404 frame.

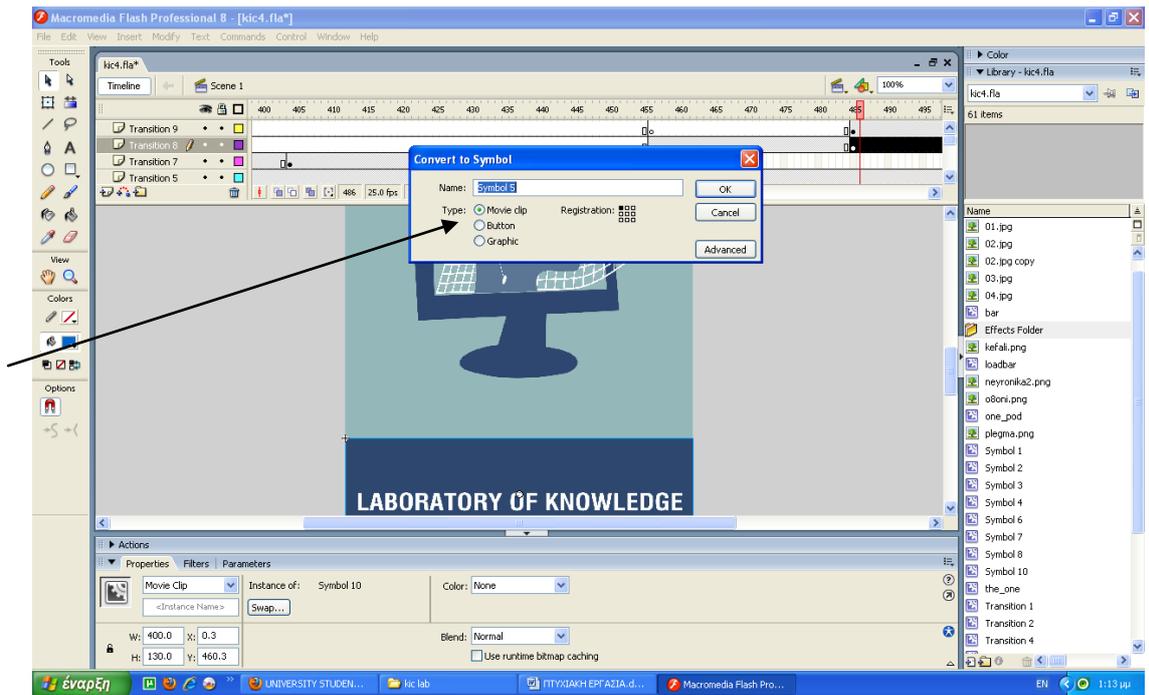


28^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 405 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του logo μέχρι το 455 frame.

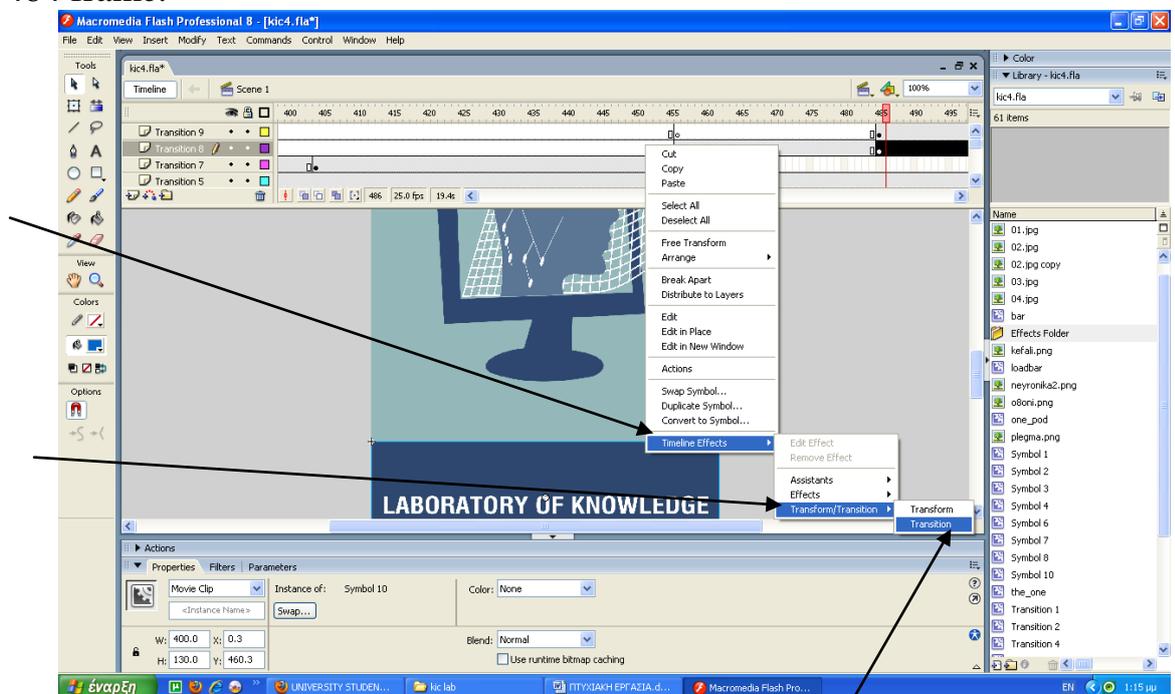


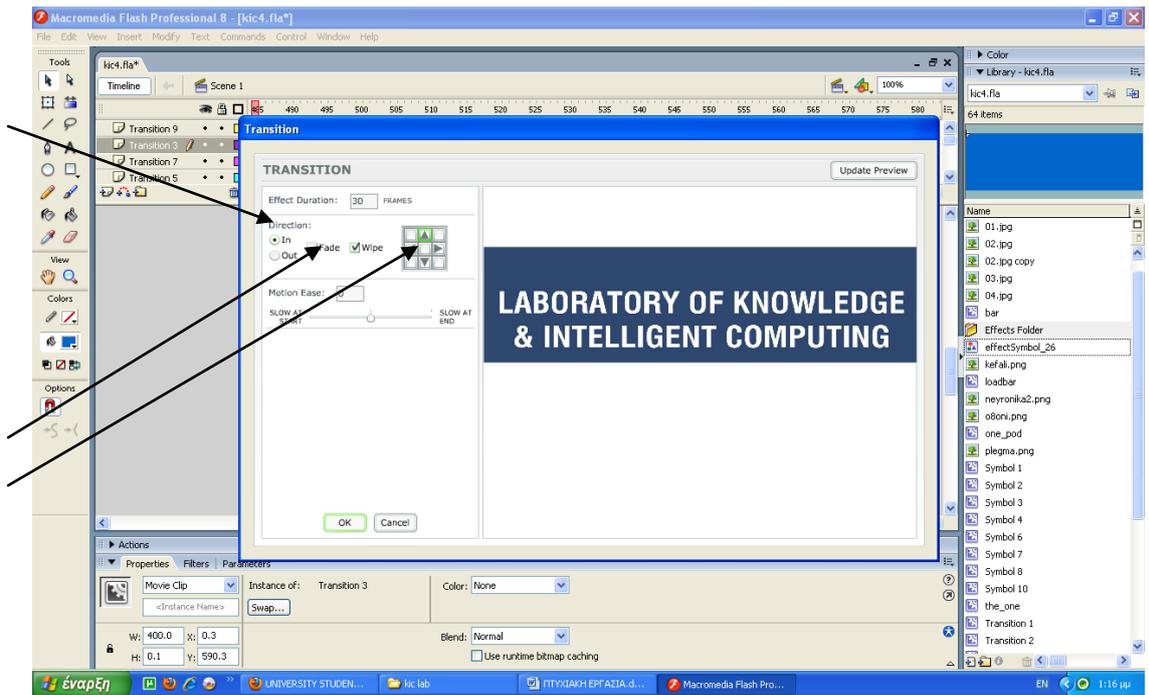
29^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία με το αγγλικό logo στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:400 και H:130. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



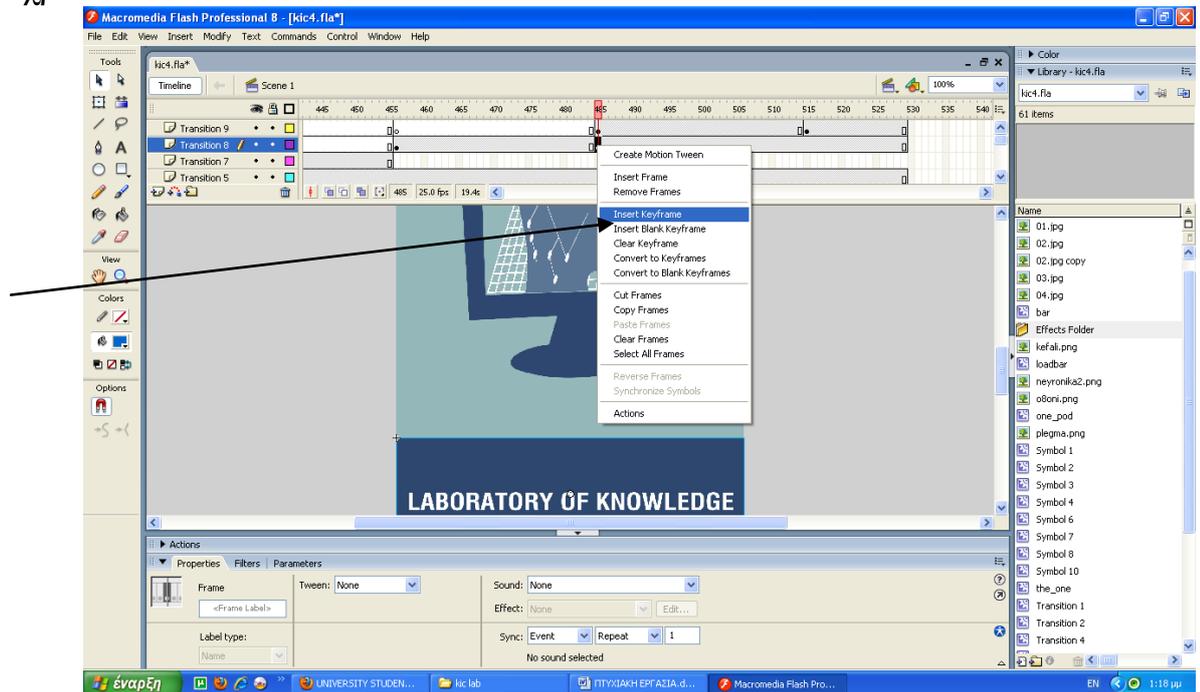


30^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → Timeline Effects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει πάνω. Αυτό θα εκτίnete από το 455 frame μέχρι το 484 frame.

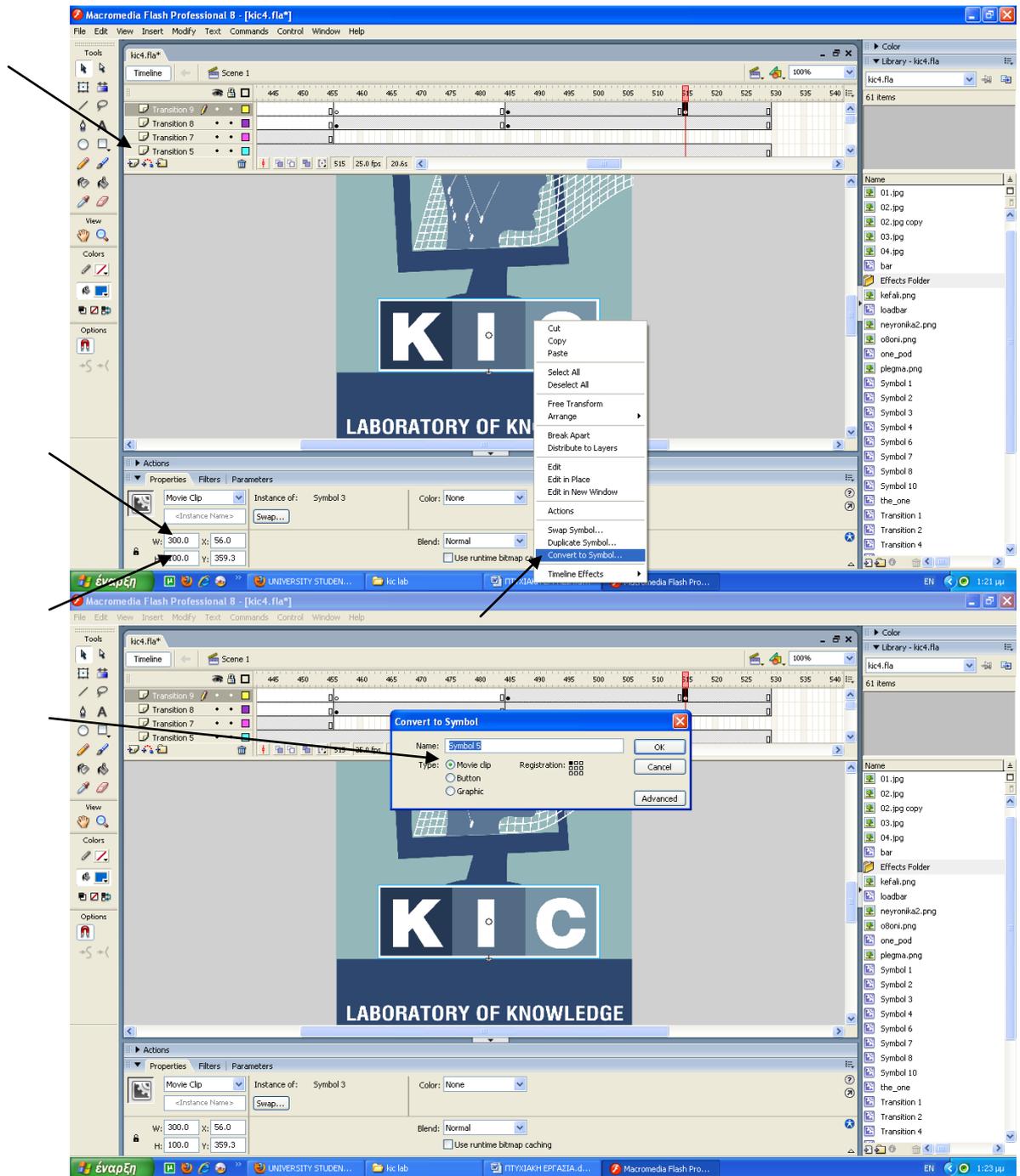




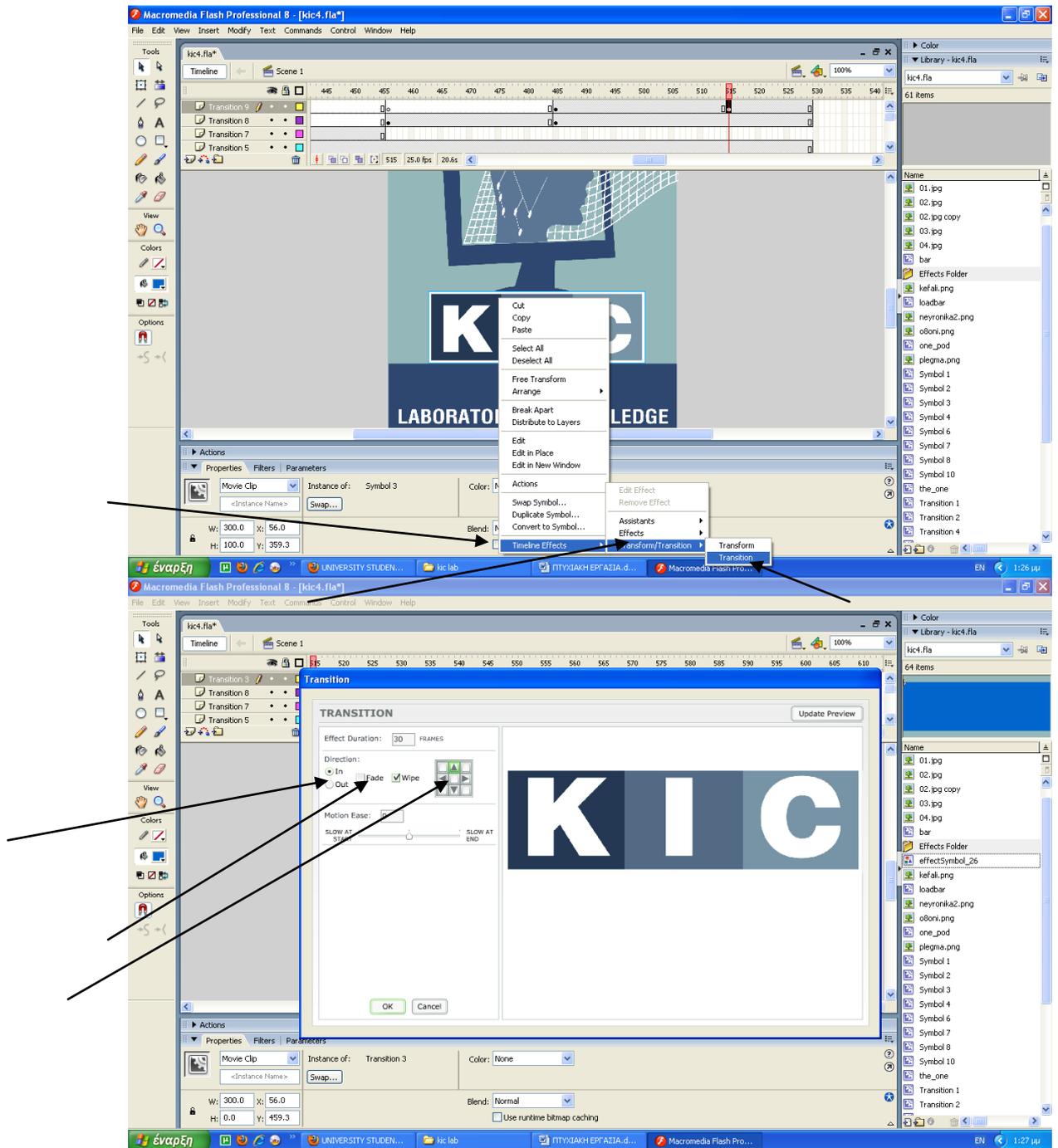
31^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 485 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του logo μέχρι το 528 frame.



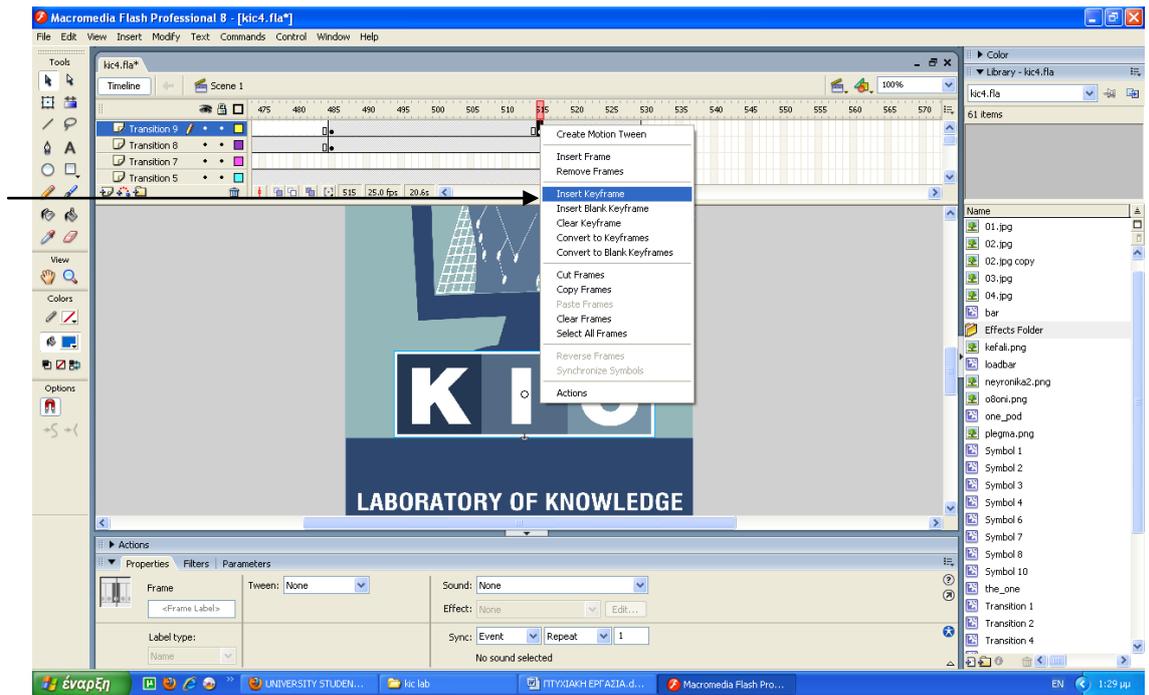
32^ο Βήμα: Βάζουμε ένα καινούριο layer Insert layer. Πηγαίνουμε στο library και σέρνουμε την φωτογραφία με τα 3 αγγλικά γράμματα στο scene και βάζουμε διαστάσεις W:300 και H:100. Μετά κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία → Convert to Symbol... → Movie Clip.



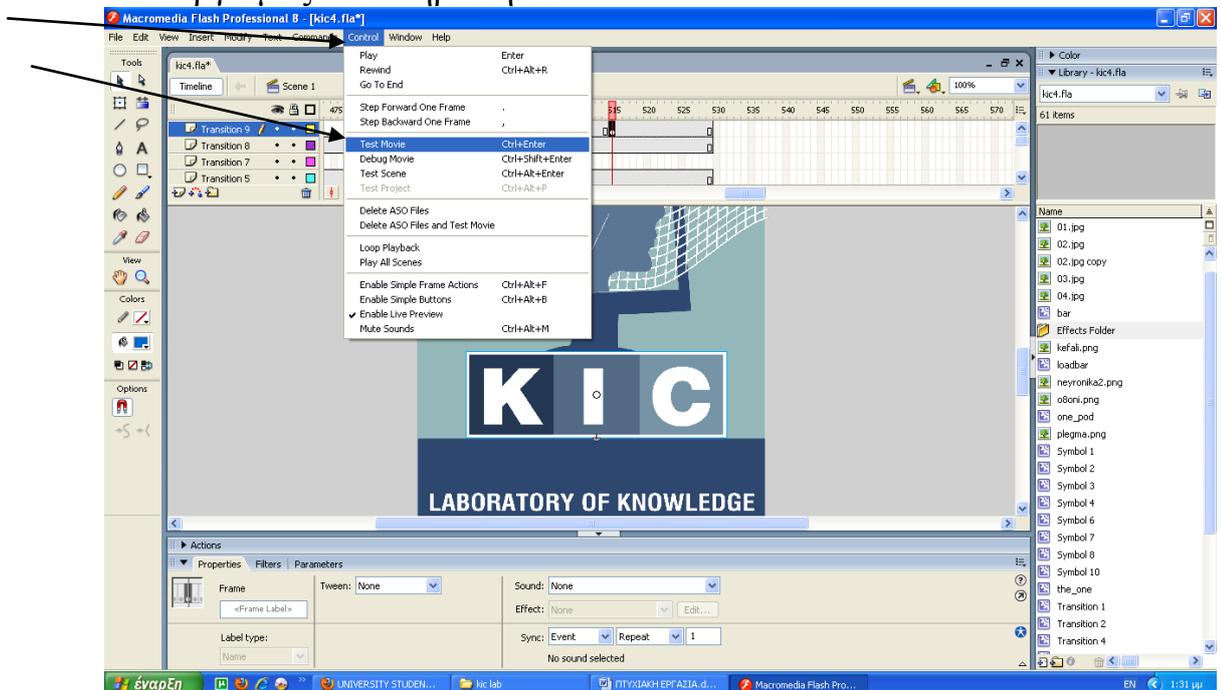
33^ο Βήμα: Στην συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στην φωτογραφία → TimelineEffects → Transform/Transition → Transition . Μετά στο Direction επιλέγουμε In, ξετσεκάρουμε το fade και το βελάκι να δείχνει πάνω. Αυτό θα εκτίnete από το 485 frame μέχρι το 514 frame.



34^ο Βήμα: Τώρα πάμε στο 515 frame και κάνουμε δεξί κλικ → Insert Keyframe και βάζουμε την φωτογραφία του αγγλικού logo μέχρι το 528 frame.



35^ο Βήμα: Για να δούμε τώρα αν δουλεύει σωστά το intro μας πάμε Control→Test Movie και βλέπουμε ότι τρέχει σωστά. Το έργο μας ολοκληρώθηκε.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε αυτή την εργασία είδαμε πως μπορούμε με το macromedia flash να δημιουργήσουμε από intro μέχρι οτιδήποτε πρόσθετο που έχουμε στο νου μας και θέλουμε να βάλουμε πάνω σε ένα site για να το κάνουμε πιο όμορφο και εντυπωσιακό. Καθώς και το πόσο σημαντική είναι η λειτουργία της ActionScript για την καλύτερη παρουσίαση κάποιου έργου.

Επίσης το σημαντικότερο απ' όλα είναι ότι τα flash που δημιουργούμε δεν μπορούν να <<κλαπούν>> είναι το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του macromedia flash.

Τέλος αυτά που δημιουργήσαμε μπορείτε να τα βρείτε να λειτουργούν στο www.aeiplous.org (εντός ολίγου θα λειτουργήσει) και στο www.ecoport8.eu (ήδη λειτουργεί) καθώς και στο www.kic.teleinfom.teiep.gr (εντός ολίγου θα λειτουργήσει).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Οδηγός του Flash 5 Εκδότης: Μ.Γκιούρδας
- <http://livedocs.adobe.com/flash/9.0/UsingFlash/>
- <http://mc.gunet.gr/dipl/dipl.html>
- Macromedia Flash flash tutorial 8
- Macromedia Flash learning Action Script 2.0 in flash 8
- Macromedia Flash getting started with flash 8