

# Σχεδίαση και Τεχνολογίες Πολυμέσων

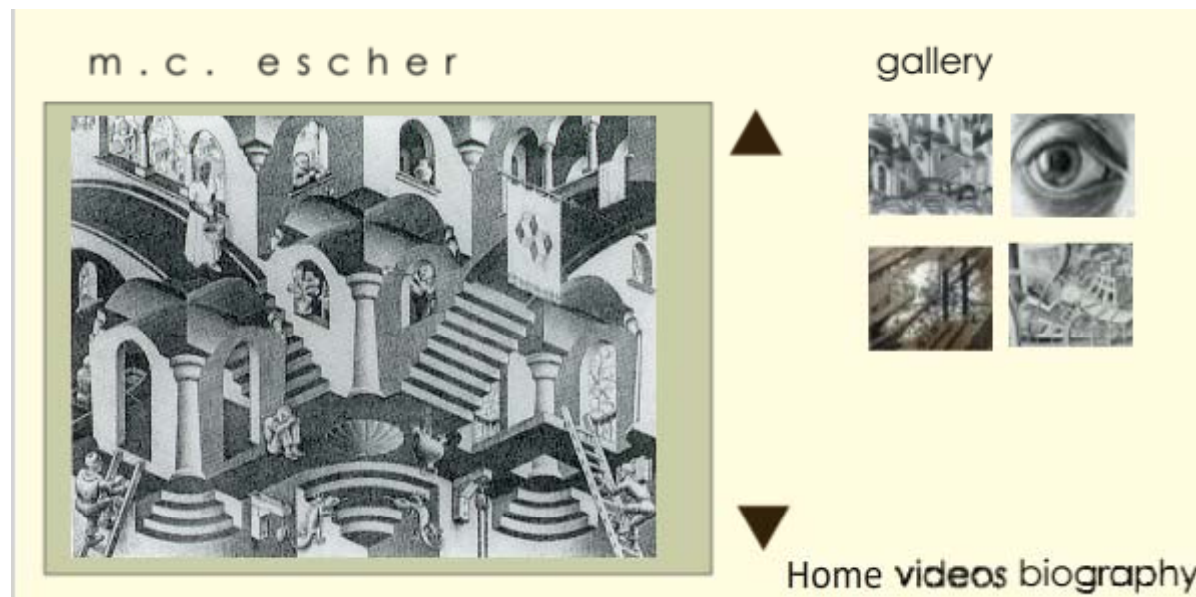
## Εργαστήριο

Δημιουργία αλληλεπίδρασης και περιβάλλοντος διεπαφής στο Flash

Διδάσκοντες: Π. Κυριακουλάκος, Σ. Κυρατζή

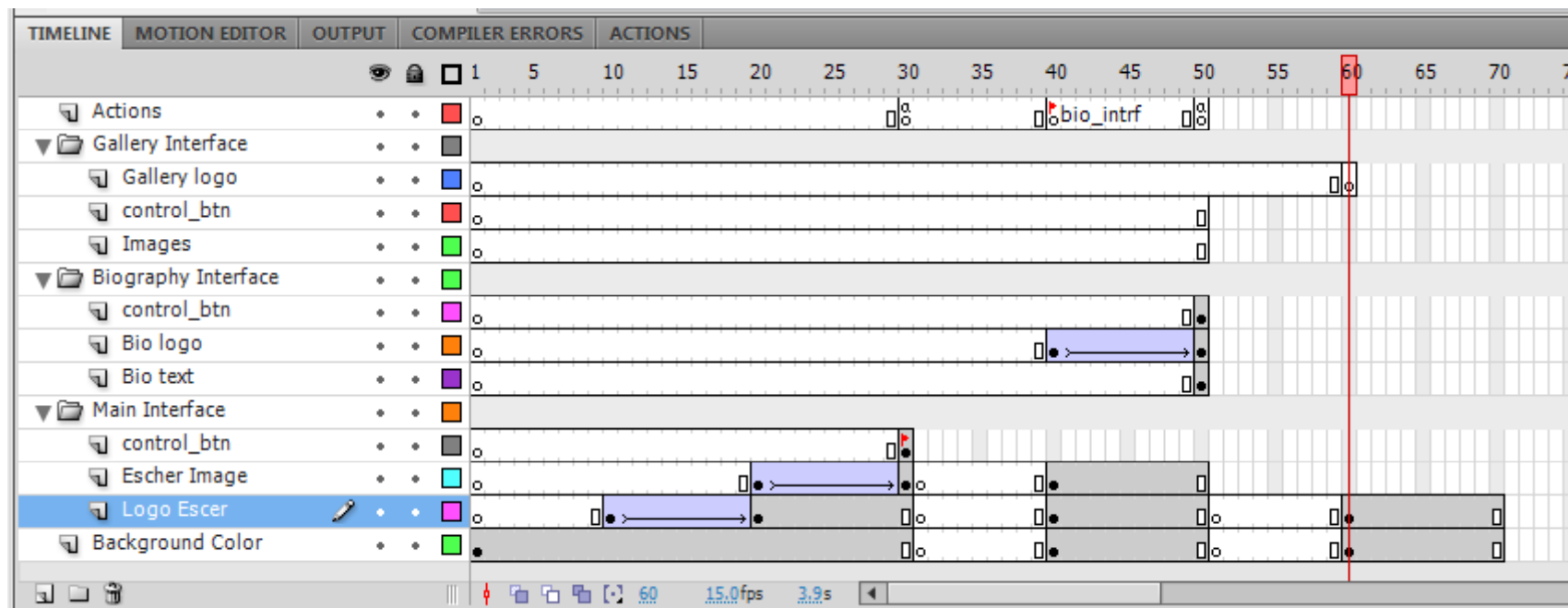
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (1/20)

- Στόχος είναι η σχεδίαση της οθόνης που φαίνεται στην εικόνα.
  - Το logo “Gallery” θα εισέρχεται με tween θέσης και διαφάνειας.
  - Οι μικρές εικόνες είναι thumbnails.
  - Τα βελιάκια επιτρέπουν την πλοήγηση στις εικόνες του Escher.



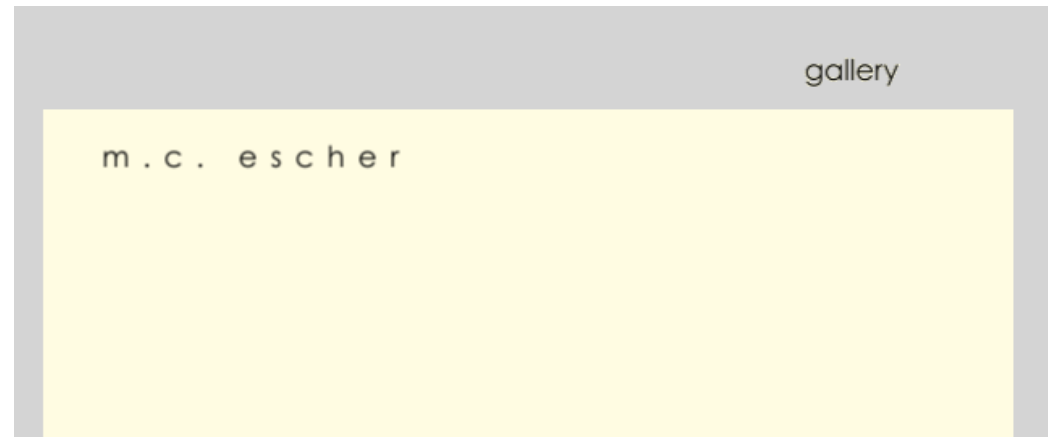
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (2/20)

- Δημιουργήστε τα Layers για το “Gallery Interface” όπως δείχνει η εικόνα.
- Εισάγετε στο layer “Gallery Logo” ένα keyframe στο frame 60.
- Επεκτείνετε τα layers “Logo Escher” και “Background” ώστε να καλύπτουν τα frames από το 60 – 70.

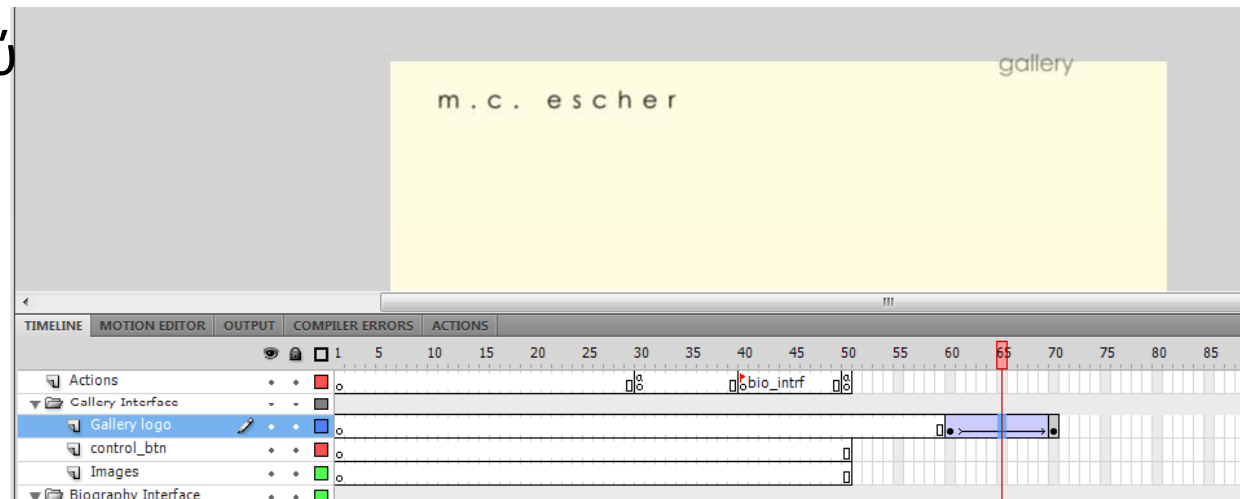


# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (3/20)

1. Εισάγετε, από το Library, στο frame 60 του layer “Gallery Logo” το movie clip “gallery” στην θέση που φαίνεται στην εικόνα αριστερά.

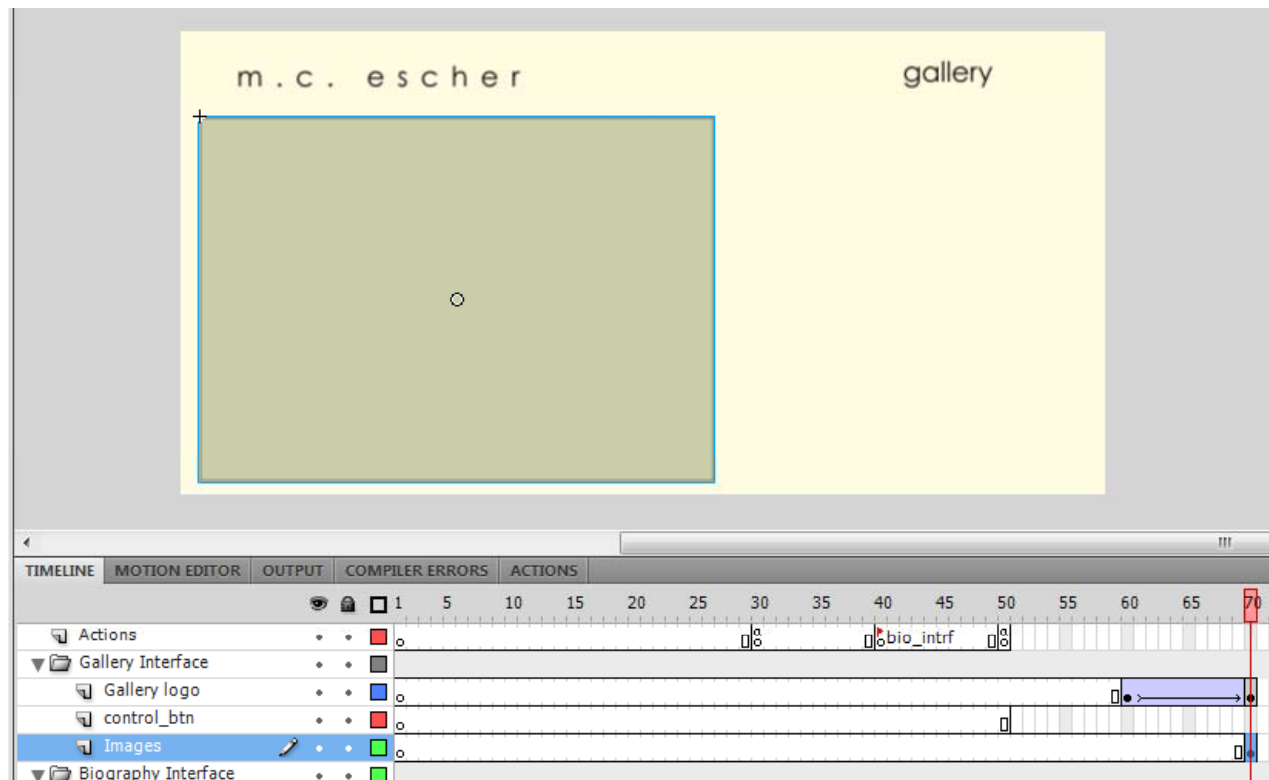


2. Δημιουργήστε μεταξύ των frames 60 – 70 ένα tween για το movie clip “gallery” με τον ίδιο τρόπο που φτιάξατε το tween για το movie clip “biography”.



# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (4/20)

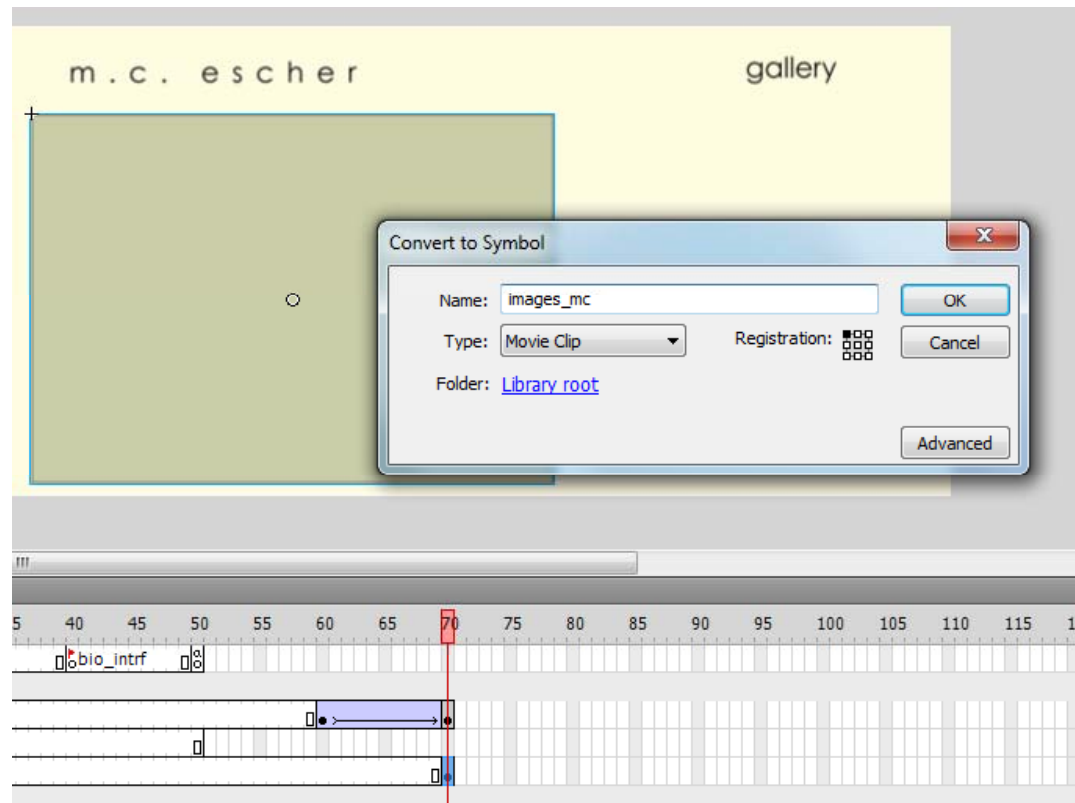
- Εισάγετε στο layer “Images” ένα keyframe στο frame 70.
- Στη συνέχεια τοποθετείστε στο frame αυτό το movie clip “image\_background”, όπως δείχνει η εικόνα.



# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (5/20)

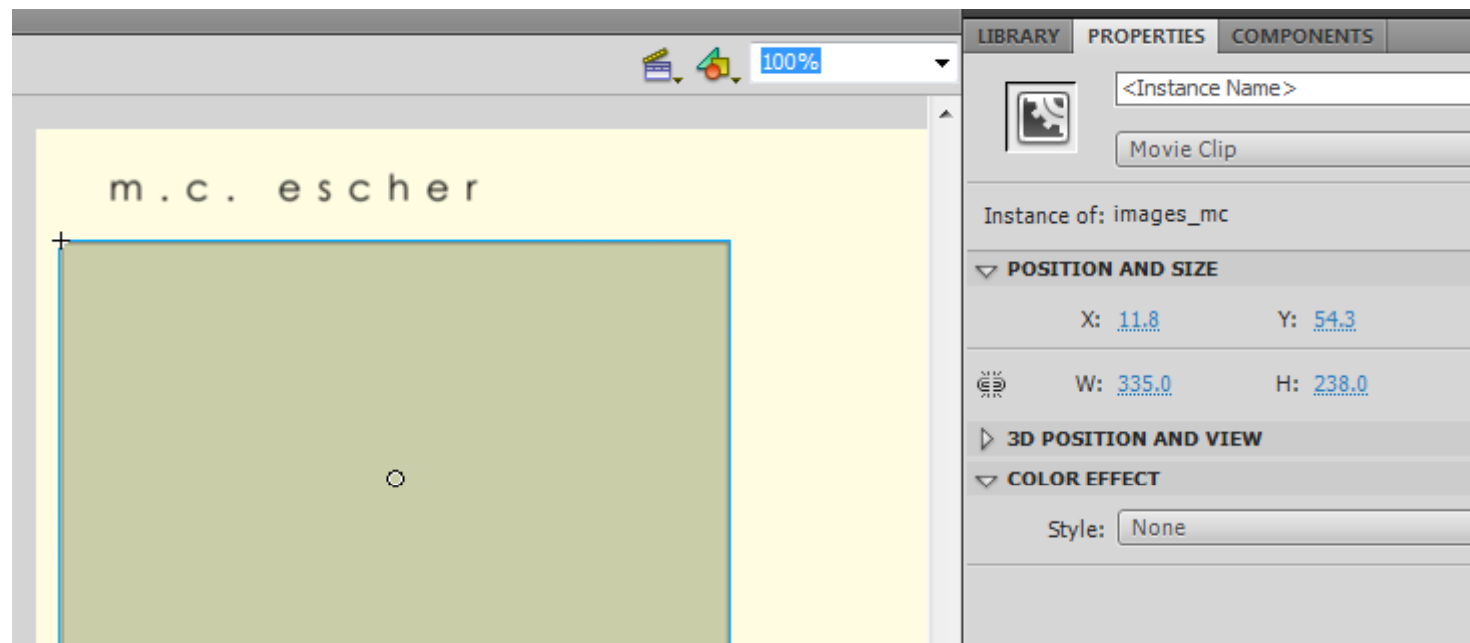
- Στην συνέχεια θα φτιάξουμε τις εικόνες και την πλοήγηση σε αυτές.

1. Αρχικά πηγαίνετε το ποντίκι στο frame 70 στο Layer “Images”.
2. Επιλέξτε, με το ποντίκι, το movie clip “image\_background” που βρίσκεται στη σκηνή, κάντε δεξί κλικ και “Convert to Symbol”.
3. Προσδιορίστε το “Name” και το “Type” όπως φαίνονται στην εικόνα.



# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (6/20)

- Μόλις δημιουργήσατε ένα νέο movie clip, το “images\_mc” μέσα στο οποίο θα τοποθετήσετε τις εικόνες και θα σχεδιάσετε την πλοήγηση σε αυτές.
- Αν επιλέξετε στο frame 70, του layer “Images” το αντικείμενο που βρίσκεται στη σκηνή, στην καρτέλα Properties πρέπει να γράφει “Instance of: images\_mc”.

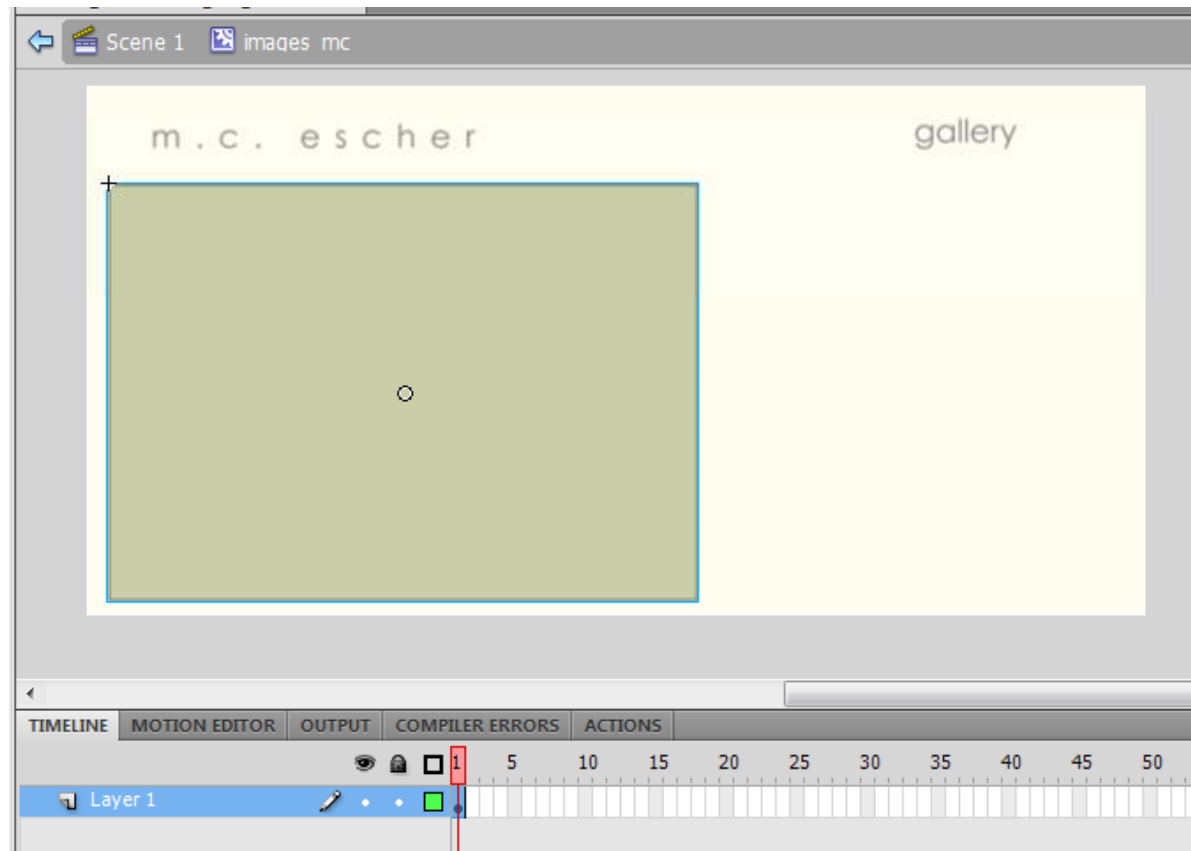


# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (7/20)

- Επιλέξτε το movie clip “images\_mc”, στη σκηνή, και κάντε διπλό κλικ πάνω του.

Θα μεταφερθείτε μέσα σε αυτό και θα βλέπετε το timeline του “image\_mc” και τα αντικείμενα που περιέχονται σε αυτό.

Αυτή τη στιγμή το image\_mc περιέχει μόνο το movie\_clip “image\_background”.

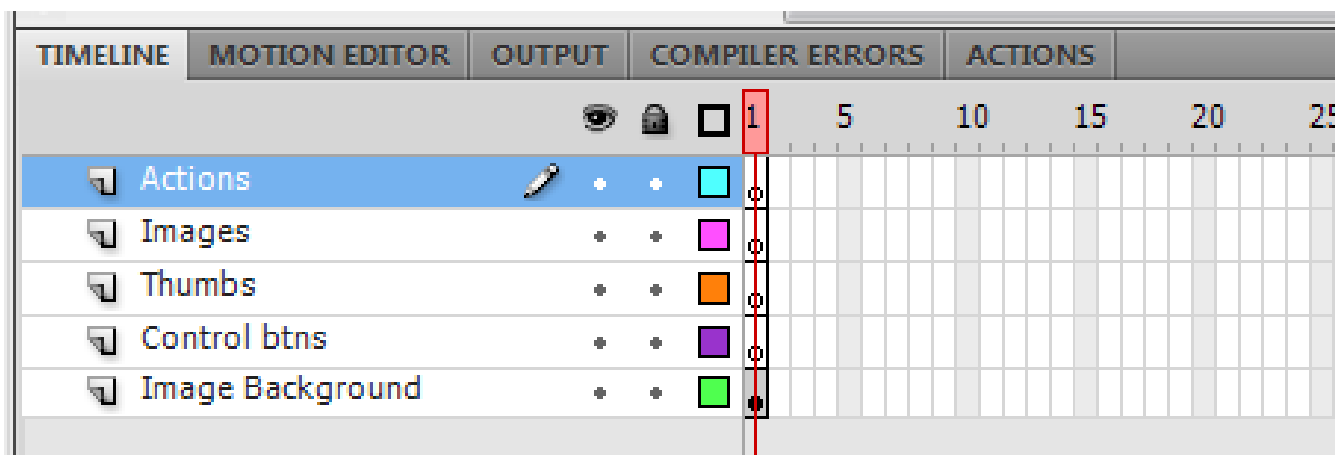


Πάνω αριστερά δείχνει ότι βρίσκεστε στο timeline του images\_mc που είναι μέσα στο κεντρικό timeline.



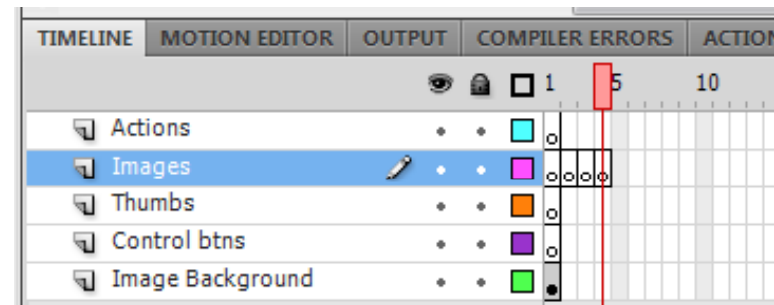
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (8/20)

- Στο timeline του movie clip “images\_mc”:
  - Αλλάξτε το όνομα του layer που υπάρχει σε “Image Background” (σημ. είναι το Layer που περιέχει ήδη το movie clip “image\_background”)
  - Φτιάξτε τα υπόλοιπα layers που φαίνονται στην εικόνα.



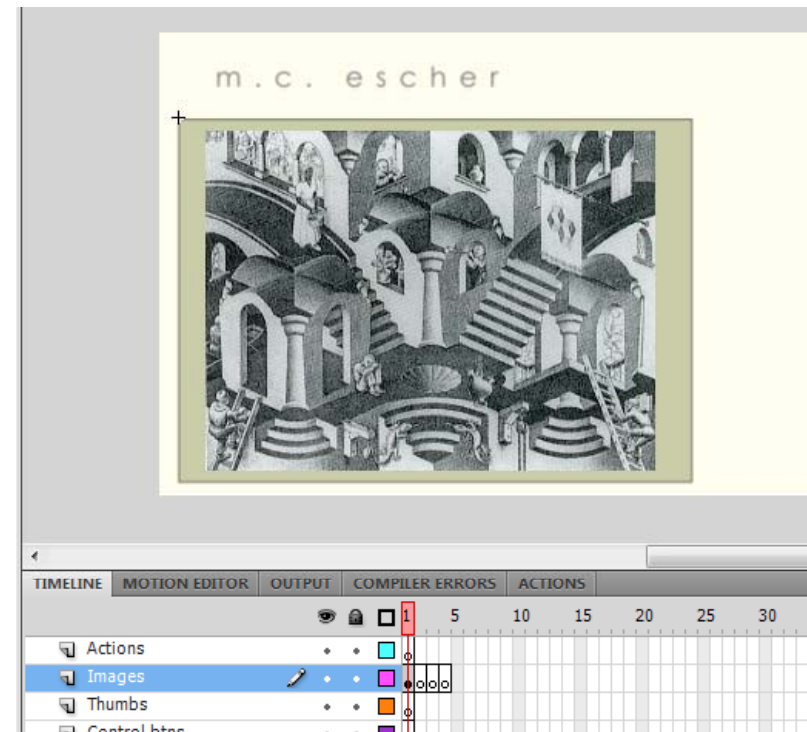
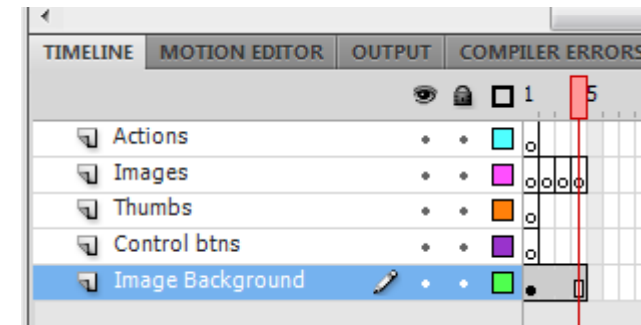
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (9/20)

- Στόχος ενός image gallery είναι το κουμπί πλοήγησης να μας οδηγεί κάθε φορά στην επόμενη ή στην προηγούμενη εικόνα.
- Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει κάθε εικόνα, που θέλετε να συμμετέχει στο Image gallery, να βρίσκεται σε δικό της Keyframe στο timeline.
- Στο συγκεκριμένο παράδειγμα έχουμε 4 εικόνες άρα χρειαζόμαστε 4 keyframes:
  - Επιλέξτε το Layer “Images”.
  - Εισάγετε 3 νέα keyframes, όπως δείχνει η εικόνα. Τα keyframes αυτά είναι ακόμη άδεια. Θα γεμίσουν όταν τοποθετήσετε την εικόνα που αντιστοιχεί σε κάθε keyframe.



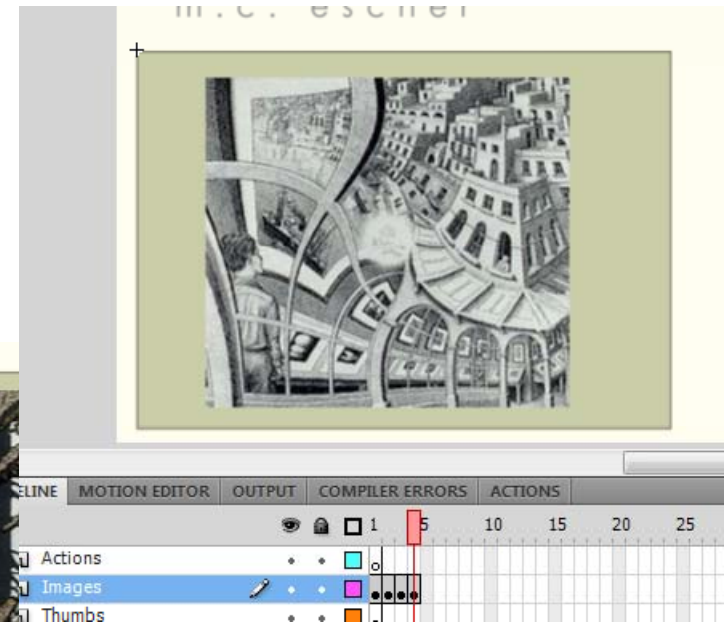
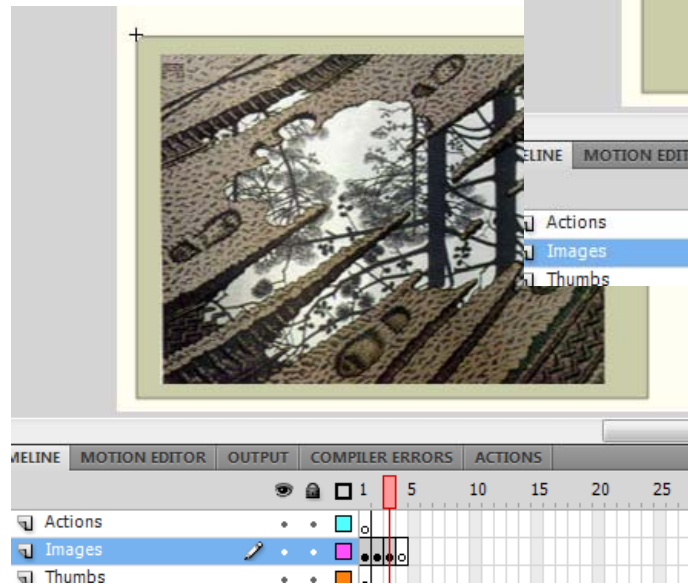
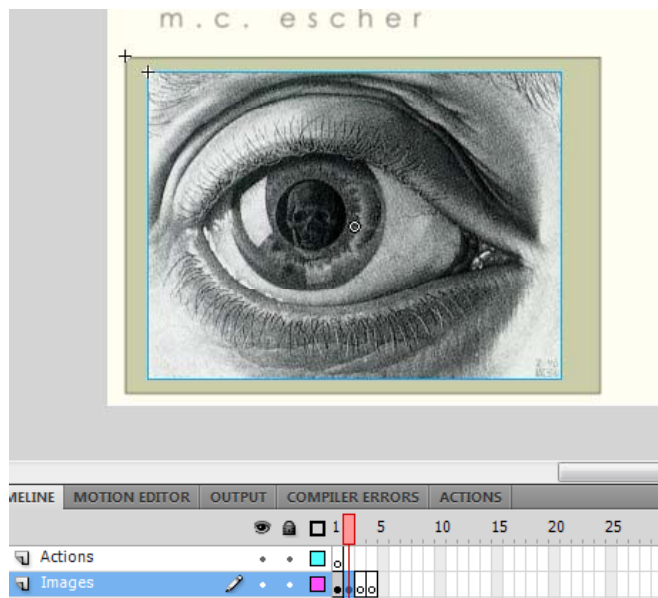
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (10/20)

- Επειδή θέλετε η εικόνα του Image Background να βρίσκεται πίσω από κάθε φωτογραφία του gallery, επεκτείνετε το Layer “Image Background” μέχρι το frame 4.
- Στην συνέχεια θα τοποθετήσετε μία εικόνα σε κάθε keyframe.
  - Επιλέξτε το keyframe 1
  - Τοποθετήστε στη σκηνή το movie clip “img\_1” που βρίσκεται στο Library.



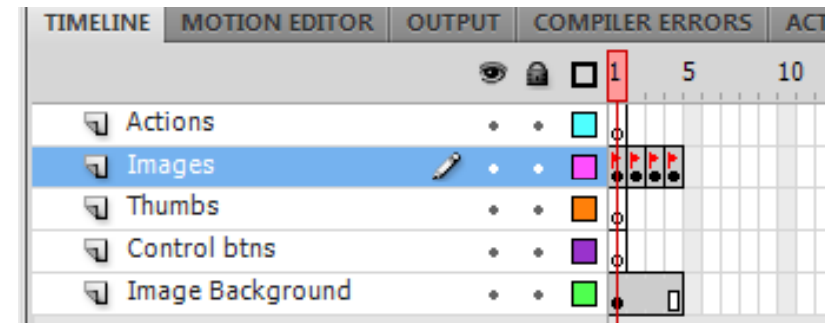
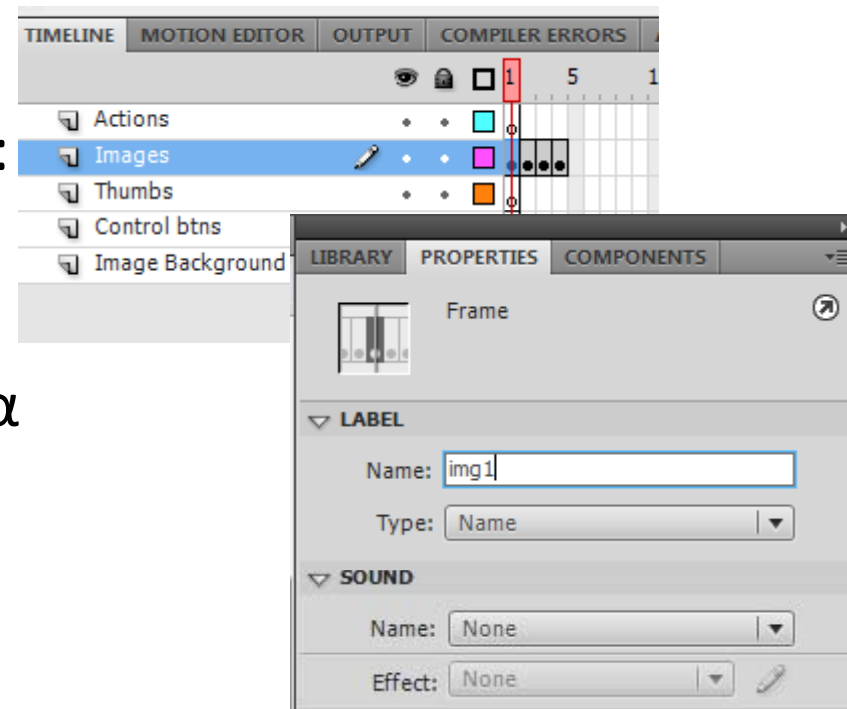
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (11/20)

- Ακολουθήστε την ίδια διαδικασία για να τοποθετήσετε στο layer “Images” στο
  - Keyframe 2 το movie clip “img\_2”
  - Keyframe 3 το movie clip “img\_3”
  - Keyframe 4 το movie clip “img\_4”



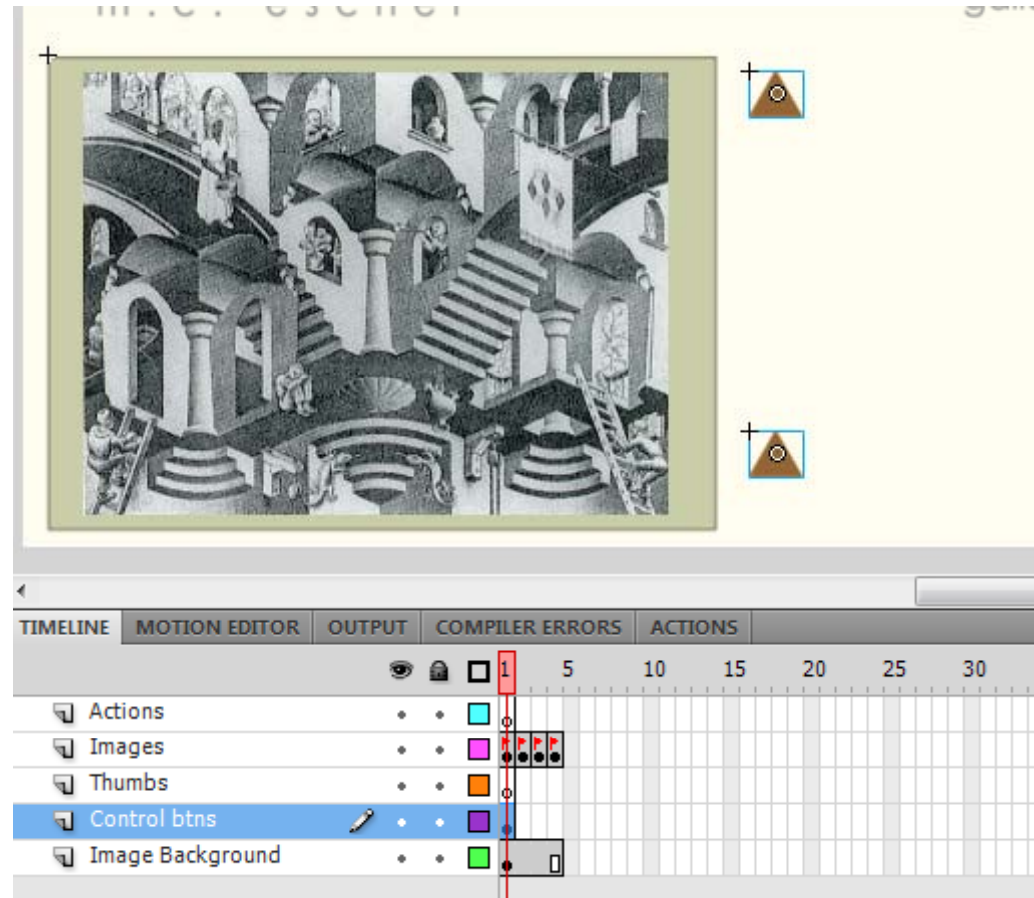
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (12/20)

- Επιλέξτε το keyframe 1 στο Layer “Images”, και στην καρτέλα Properties δώστε στο πεδίο Name: img1.
- Επαναλάβετε την διαδικασία και για τα υπόλοιπα Keyframes του layer “Images” δίνοντας αντίστοιχα τα ονόματα: img2, img3, img4.
- Μετά από αυτή τη διαδικασία σε κάθε keyframe πρέπει να εμφανίζεται μία κόκκινη σημαία.



# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (13/20)

- Στη συνέχεια θα φτιάξετε τα κουμπιά πλοήγησης από εικόνα σε εικόνα.
  1. Επιλέξτε το frame 1 στο Layer “control btns”.
  2. Επιλέξτε από το Library και εισάγετε στη σκηνή δύο φορές το movie clip “next\_up”, όπως φαίνεται στην εικόνα.

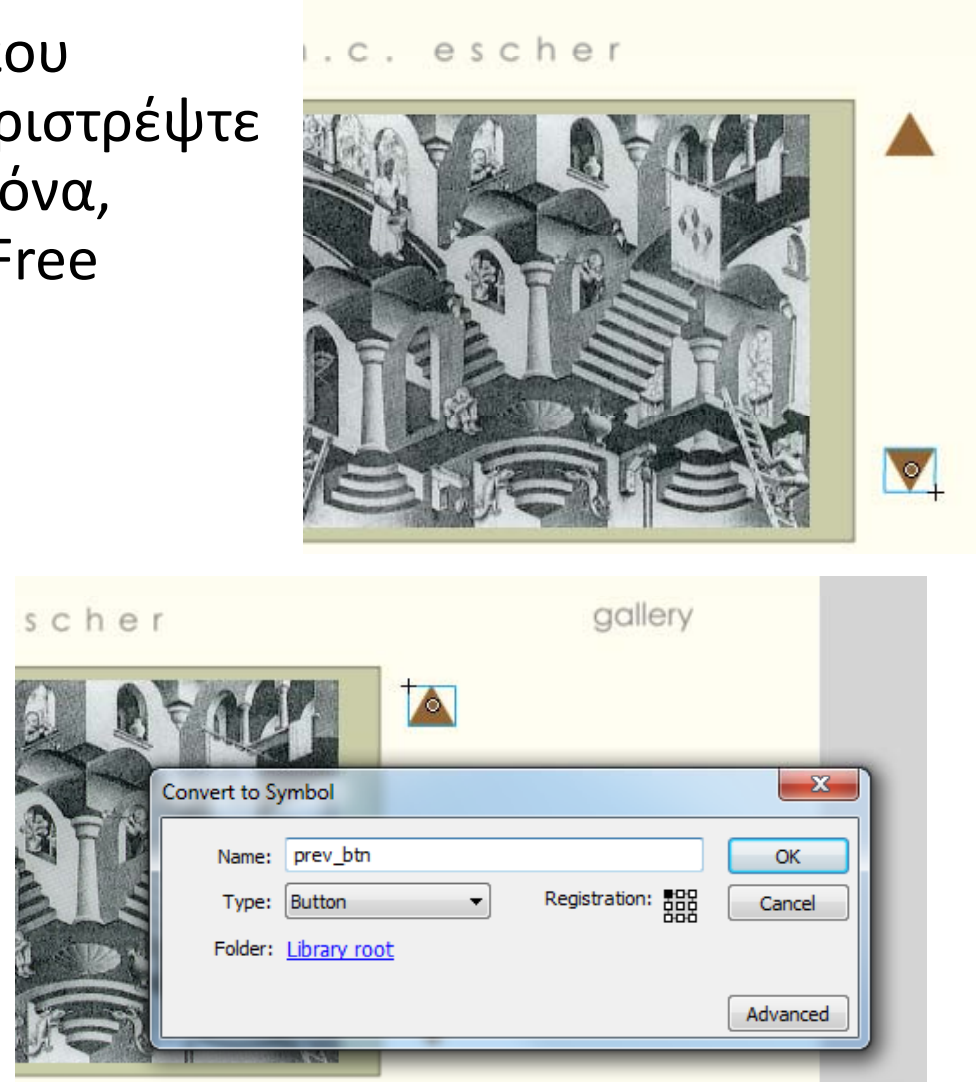


# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (14/20)

- Επιλέξτε, στη σκηνή, το βελάκι που βρίσκεται κάτω αριστερά και περιστρέψτε το όπως φαίνεται στην πάνω εικόνα, χρησιμοποιώντας το εργαλείο “Free Transform Tool”.

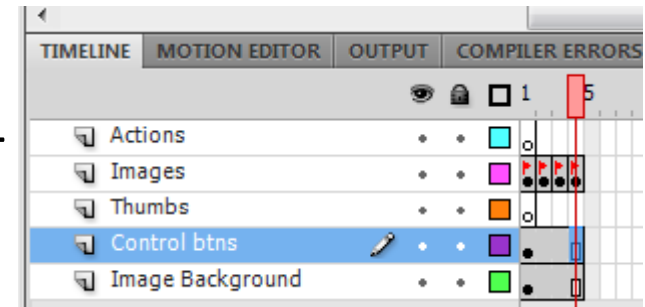
Στη συνέχεια επιλέξτε το movie clip “next\_up” που δείχνει η κάτω εικόνα και μετατρέψτε το σε κουμπί. Δώστε στο κουμπί το όνομα “prev\_btn”.

Ακουλήθηστε την ίδια διαδικασία και για το άλλο βελάκι, στο οποίο θα δώσετε το όνομα “next\_btn”.

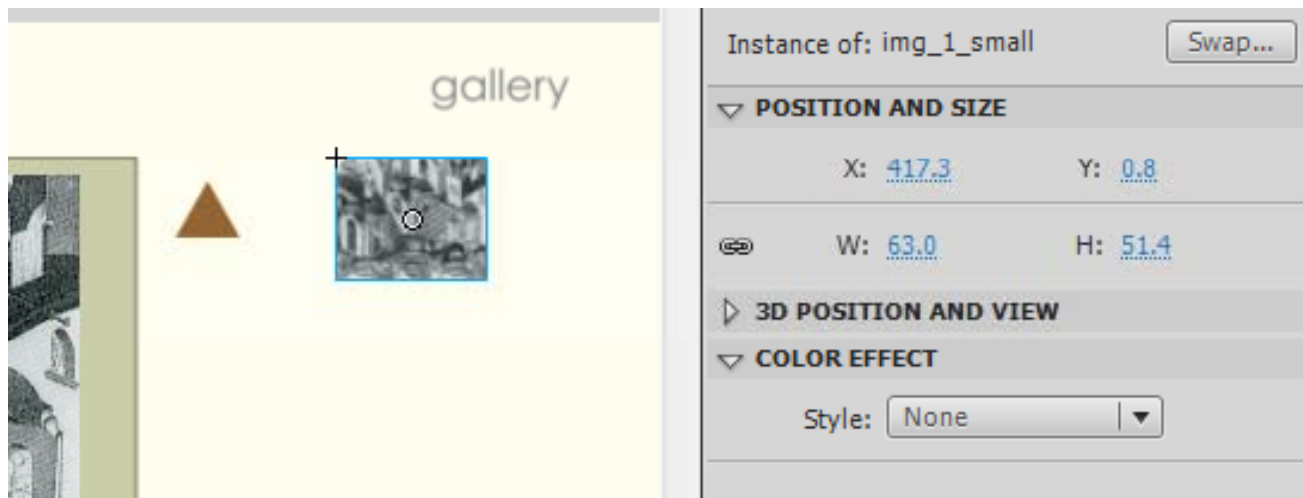


# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (15/20)

- Επεκτείνετε στο layer “Control bthns” τα frames μέχρι το frame 4 (επιλέγεται το frame 4 και με δεξί κλικ κάνετε “Insert frame”).



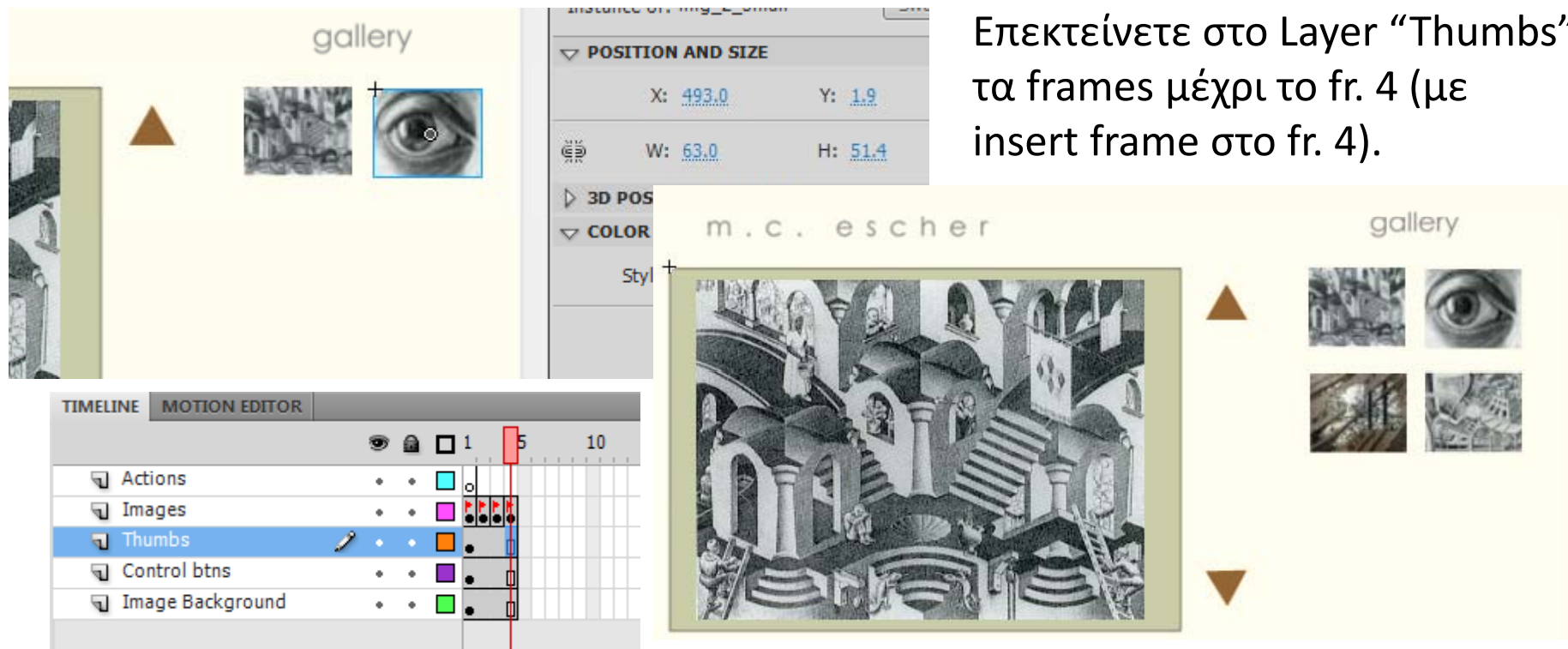
Στη συνέχεια θα πρέπει να εισάγετε τις εικόνες που θα αποτελούν τα thumbnails. Επιλέξτε το frame 1 στο layer “Thumbs”. Εισάγετε στη σκηνή το movie clip “img\_1\_small”, όπως δείχνει η εικόνα, στην θέση και με τις διαστάσεις που υποδεικνύονται στην καρτέλα Properties.





# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (16/20)

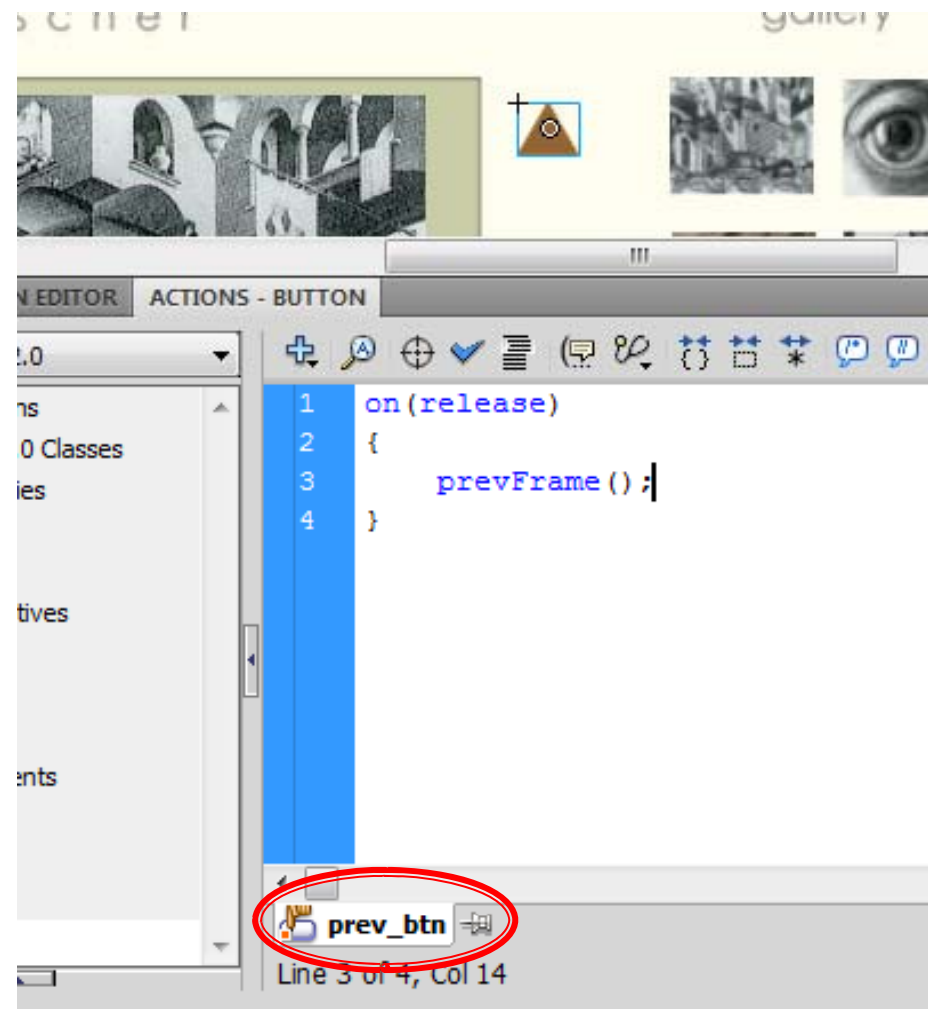
- Στο ίδιο layer, στο frame 1 εισάγετε διαδοχικά τα movie clips “img\_2\_small”, “img\_3\_small” και “img\_4\_small”. Η αριστερή εικόνα δείχνει τη θέση του mc “img\_2\_small”, τα άλλα δύο mc είναι στοιχισμένα με τα πρώτα και έχουν την ίδια διάσταση με αυτά.



Επεκτείνετε στο Layer “Thumbs” τα frames μέχρι το fr. 4 (με insert frame στο fr. 4).

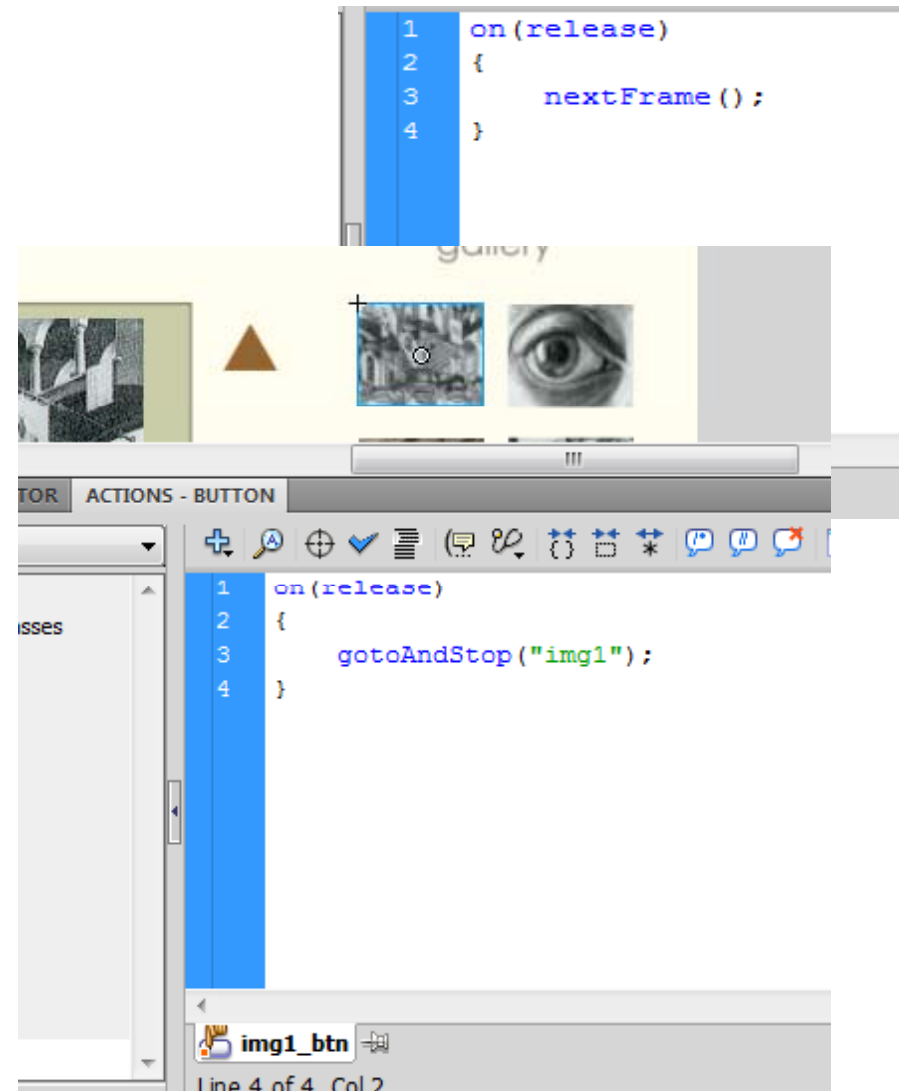
# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (17/20)

- Στο σημείο αυτό η οθόνη για την πλοήγηση στις εικόνες του Escher είναι έτοιμη και μένει να γραφούν τα κατάλληλα actions πλοήγησης:
  - Πηγαίνετε στο frame 1 του Layer “Control btns”, και επιλέξτε στην σκηνή μόνο το κουμπί “prev\_btn”.
  - Ανοίξτε το panel “Actions” (δεξί κουμπί → Actions).
  - Επιβεβαιώστε ότι το κουμπί είναι επιλεγμένο στη σκηνή και ότι κάτω αριστερά στο παράθυρο του Actions εμφανίζεται το σύμβολο και το όνομα του κουμπιού.
  - Γράψτε τα παρακάτω Actions όπως φαίνονται στην διπλανή εικόνα.



# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (18/20)

- Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και για το κουμπί “next\_btn” και γράψτε το action που δείχνει η πάνω εικόνα.
- Στη συνέχεια επιλέξτε στην σκηνή το movie clip “img1\_small”, μετατρέψτε το σε κουμπί (δεξί κλικ → convert to symbol (: όνομα=img1\_btn)) και γράψτε στο κουμπί το action που φαίνεται στην κάτω εικόνα.



# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (19/20)

- Επαναλάβετε την διαδικασία και για τα υπόλοιπα movie clips στο Layer “Thumbs”. Αντίστοιχα, σε κάθε ένα κουμπί θα γράψετε τα παρακάτω actions.

```
on(release)
```

```
{
```

```
  gotoAndStop("img2");
```

```
}
```

```
on(release)
```

```
{
```

```
  gotoAndStop("img3");
```

```
}
```

```
on(release)
```

```
{
```

```
  gotoAndStop("img4");
```

```
}
```

- Στη συνέχεια επιλέξτε το Keyframe 1 στο Layer “Actions”, ανοίξτε το panel “Actions” και γράψτε:

- `stop();`

# Σχεδίαση Βασικής Οθόνης “Gallery” (20/20)

- Η σχεδίαση του image gallery έχει ολοκληρωθεί. Τώρα πρέπει να προσθέσετε στην οθόνη του “Gallery” τα κουμπιά πλοήγησης “Biography”, “Home” και “Video”.
  - Γυρίστε στο κεντρικό timeline πατώντας το scene που βρίσκεται πάνω αριστερά στην επιφάνεια εργασίας σας.
  - Εισάγετε ένα Keyframe στο frame 70 του Layer “Control\_btns” το οποίο βρίσκεται στον φάκελο “Gallery Interface”.
  - Επιλέξτε το Layer αυτό και εισάγετε από το Library, το κουμπί “Home\_btn”, “Bio\_btn”, και “videos\_btn”, στο σημείο που δείχνει η εικόνα.

Η οθόνη του “Gallery” πρέπει να δείχνει όπως αυτή της εικόνας.



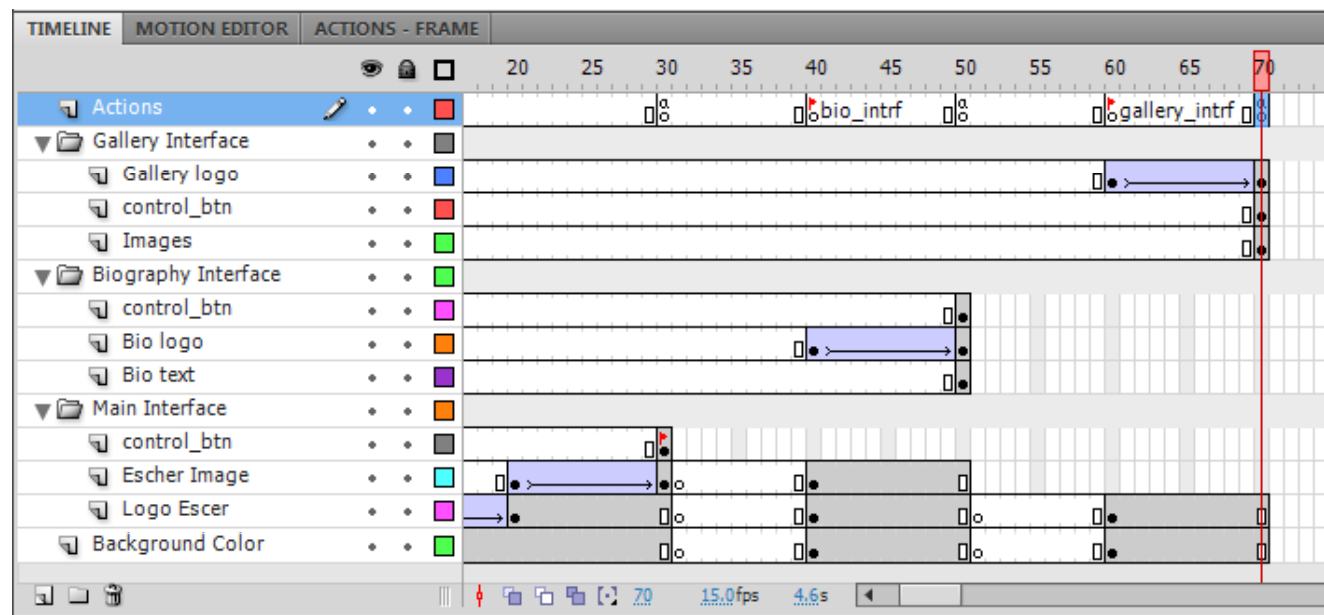
# Σχεδίαση Διάδρασης (1/4)

- Τώρα θα εισάγετε τα κατάλληλα actions για να μετακινήστε από την κεντρική οθόνη στην οθόνη Gallery, από την οθόνη Gallery στην οθόνη Biography και αντίστροφα.
  - Επιλέξτε το frame 60 στο Layer “Actions” του κεντρικού timeline και εισάγετε ένα Keyframe.
  - Στην καρτέλα “Properties” δώστε στο Keyframe το όνομα “gallery\_intrf”.

Εισάγετε στο Layer “Actions” στο frame 70 ένα Keyframe.

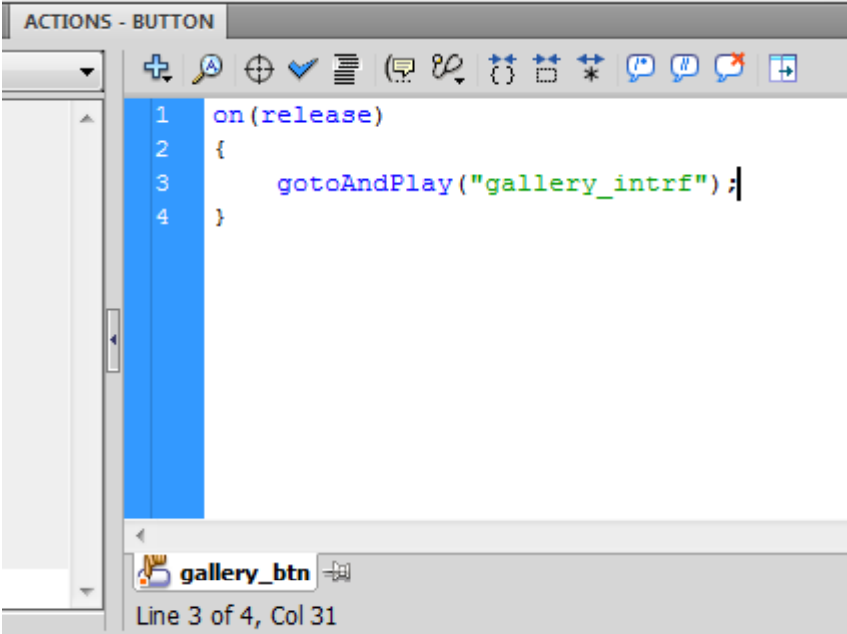
Με επιλεγμένο το Keyframe 70 ανοίξτε την καρτέλα Actions και γράψτε: `stop();`

Το timeline πρέπει να δείχνει όπως αυτό της εικόνας.



# Σχεδίαση Διάδρασης (2/4)

- Στο Layer “Control\_btns” του φακέλου “Main Interface” επιλέξτε το keyframe 30.
- Στην αντίστοιχη σκηνή επιλέξτε μόνο το αντικείμενο gallery, το οποίο πρέπει να είναι κουμπί.
- Με επιλεγμένο το αντικείμενο gallery ανοίξτε την καρτέλα Actions και γράψτε τα actions που φαίνονται στην εικόνα:
  - Προσοχή κάτω αριστερά στην καρτέλα να γράφει “gallery\_btn”.



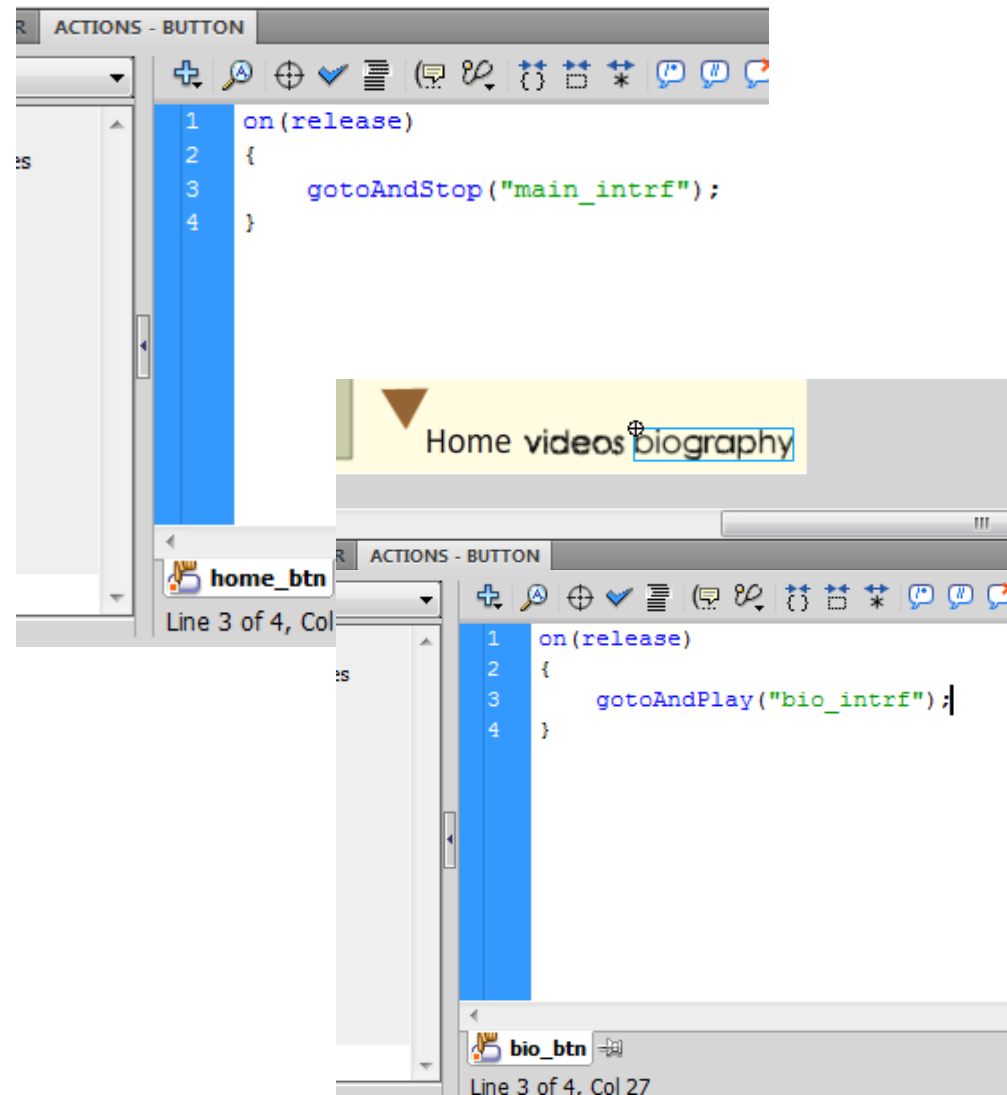
```
ACTIONS - BUTTON
1 on (release)
2 {
3     gotoAndPlay("gallery_intrf");
4 }
```

gallery\_btn  
Line 3 of 4, Col 31

Γράψτε το ίδιο action στο κουμπί gallery που βρίσκεται στην οθόνη του “Biography”.

# Σχεδίαση Διάδρασης (3/4)

- Επιλέξτε στο Layer “Control\_btns” του φακέλου “Gallery Interface” το keyframe 70.
- Στην αντίστοιχη σκηνή επιλέξτε μόνο το αντικείμενο “Home”, το οποίο είναι κουμπί.
- Γράψτε στην καρτέλα Actions για το κουμπί Home το action που φαίνεται στην πάνω εικόνα.
- Παραμένοντας στην ίδια σκηνή (οθόνη) επιλέξτε, στη συνέχεια, το κουμπί bio\_btn (αντικείμενο “biography”) και εισάγετε το action που φαίνεται στην κάτω εικόνα.





# Σχεδίαση Διάδρασης (4/4)

- Πλέον μπορείτε να πλοηγηθείτε από:
  - Την οθόνη “Main interface” στην οθόνη “Gallery” και “Biography” και αντίστροφα.
  - Την οθόνη “Biography” στην οθόνη “Gallery” και αντίστροφα.
- Στην οθόνη “Gallery” μπορείτε να πλοηγηθείτε με τα αντίστοιχα κουμπιά “prev\_btn” και “next\_btn” στις φωτογραφίες του Escher.
- Στην οθόνη “Gallery” μπορείτε να δείτε τις φωτογραφίες του Escher πατώντας πάνω στις μικρές εικόνες (thumbnails).