

Adobe®
FLASH
CS5
GRUNDER



Innehållsförteckning

1 Inledning	5	4 Symboler och bibliotek	27
Adobe Flash Player	5	Symboltyper	27
Utbildningsmaterialet.....	5	Skapa en symbol.....	28
		Redigera symboler	29
2 Arbetsytan.....	6	Bibliotek i Flash.....	30
Starta programmet och öppna en fil.....	6	Skapa symbol från biblioteket.....	30
Starta Flash.....	6	Ta bort mapp eller symbol från biblioteket	30
Skapa en ny fil	7	Delade och externa bibliotek	30
Översikt över programfönstret	8	Hämta symboler från externa bibliotek.....	31
Menyrad och namnflik.....	8	Tillämpningsuppgifter	32
Scenen.....	8		
Tidslinjen	9	5 Tidslinjen och lagerpanelen	33
Lager	9	Tidslinjen.....	33
Paneler	10	Bildrutor och olika nyckelbildrutor	33
Arbetsytväxlaren.....	10	Nyckelbildruta för egenskaper.....	34
Bibliotek	11	Ta bort bildrutor	34
Verktygspanelen.....	11	Bildrutehastighet	34
Panelen Egenskaper	12	Lager.....	35
Hjälpfunktionen.....	13	Arbeta med lager	36
Stänga en fil och avsluta programmet	13	Ändra ordningsföljd på lager.....	36
Stänga en Flash-fil	13	Lageregenskaper	37
Avsluta programmet	13	Redigera lager.....	37
		Stödlinjelager	38
3 Verktyg och inställningar	14	Rörelsestödlinjelager.....	38
Dokumentegenskaper	14	Maskeringslager.....	39
Verktygspanelen	15	Lagermappar.....	41
Markeringsverktygen.....	15	Tillämpningsuppgifter	42
Omforma fritt och övertoningsomformning.....	16		
Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning	16	6 Text.....	43
Lasso.....	17	Teckensnitt.....	43
Ritstiftsverktyget	17	Sammanhangsanpassa teckensnitt	43
Text- och linjeverktygen	17	Textinställningar	44
Rektangel-, oval- och polygonverktygen.....	17	Formatera, justera och flytta text.....	46
Penn- och penselverktygen.....	19	Redigera och omforma text	46
Verktyget Deco.....	19	Sök och ersätt.....	48
Verktygen Ben och Bindning.....	19	Stavningskontroll	49
Färg- och retuschverktyg	19	Tillämpningsuppgift	50
Ändra färg på objekt.....	20		
Markera/Avmarkera.....	20	7 Animera	51
Ritinställningar	22	Animeringar	51
Användbara paneler och verktygsfält	24	Skapa en klassisk interpolering	52
Panelen Justera.....	24	Skapa en rörelseinterpolering.....	54
Panelerna Färg och Färgrutor	24	Förinställda rörelser	56
Panelen Omforma	25	Använda Förinställda rörelser	56
Verktygsfältet Standard	25	Interpolera längs en klassisk rörelsestödlinje	58
Tillämpningsuppgifter	25	Forminterpolering	61
		Figurtips	62

Bild-för-bild-animering	63
Löskal.....	64
Använda löskal.....	64
Ändra visning av löskal	65
Redigera flera bildrutor	66
Rörelseredigeraren	66
Animera masklager.....	67
Animera text.....	68
Tillämpningsuppgifter	69

8 Importera bilder70

Vektorbaserad grafik och bitmappgrafik	70
Vektorbaserad grafik.....	70
Bitmappgrafik.....	70
Filformat vid import.....	71
Importera Illustrator-filer.....	72
Redigera importerad bild.....	74
Kopiera och klistra in.....	74
Förbereda bilder för import.....	75
Importera bitmappbilder.....	76
Importera Photoshop-bilder	76
Importera bildsekvenser.....	77
Kapsla in animering	77
Tillämpningsuppgifter	78

9 Knappar.....79

Använda befintliga knappar	79
Skapa en egen knapp.....	81
Förändra utseendet vid olika knapplägen.....	81
Ändra storlek på knappen.....	82
Duplicera knappsymbol	82
Tillämpningsuppgifter	84

10 Interaktivitet85

Att skapa interaktivitet	85
Beteenden	85
ActionScript	85
Förbereda för interaktivitet.....	86
Tillbaka-knapp.....	90
Andra funktioner på panelen Beteenden	91
Ladda upp en bild	92
Länka till webbsida	93
Stoppa och spela upp inbäddad film.....	94
Ta bort beteende.....	95
Panelen Åtgärder.....	96
Kombinera Beteenden med Åtgärder	97
Skapa en åtgärd som startar en film	99
Ange parametrar på panelen Åtgärder	100
ActionScript 3.0.....	102
Tillämpningsuppgifter	102

11 Filter.....103

Filter i egenskapspanelen.....	103
Lägga till filter	104
Ta bort filter	104
Kopiera och klistra in filter	105
Skapa ett filterbibliotek.....	106
Tillämpningsuppgifter	107

12 Ljud 108

Använda ljud	108
Olika slags ljud i Flash.....	109
Händelseljud	110
Direktuppspelningsljud	110
Ljud för mobila enheter.....	110
Import av ljud	110
Redigera ljud.....	111
Knappar med ljud	113
Samordna ljudet med animeringen	114
Export och komprimering av ljud	114
Tillämpningsuppgifter	115

13 Mallar 116

Använda en mall.....	116
Skapa en egen mall.....	116
Device Central	117
Tillämpningsuppgift	119

14 Publicera Flash-filer på webben ...120

Inför publicering.....	120
Testa filmen innan publicering	120
Arbeta med flera dokument.....	121
Skapa mappar i biblioteket	121
Visa innehållet i alla mappar.....	122
Ta bort mapp eller symbol	122
Skapa ny symbol	122
Publiceringsinställningar.....	123
Publicera filmen	127
Maximera Flash-filmen.....	129
Exportera filmer och bilder.....	129
Exportera film.....	129
Exportera bild.....	130
Tillämpningsuppgifter	130

Kortkommandon 132

Sakregister 133

I denna bok har vi använt svensk version av Windows 7 och Flash CS5. Om du använder andra versioner kan det se lite annorlunda ut hos dig. Har du installerat programmet på Mac, skiljer det bland annat vid filhantering och tangentkombinationer.

Till boken medföljer ett antal övningsfiler som du hämtar från vår webbplats www.docendo.se:

1. Starta webbläsaren, skriv **www.docendo.se** i adressfältet och tryck på **Retur**.
2. Skriv artikelnumret, **3075**, i sökrutan och klicka på **Sök**.
3. Klicka på titeln **Flash CS5 Grunder**.
4. Klicka på filen **3075.zip** högst upp på sidan.
5. Klicka på **Spara** för att spara filen på din dator.
6. Välj var du vill spara filen, exempelvis på skrivbordet, och klicka på **Spara**.
7. När filen har hämtats stänger du dialogrutan och avslutar webbläsaren.
8. Om du har valt att spara filen på skrivbordet visas den som en ikon med namnet **3075**. Dubbelklicka på ikonen för att packa upp filerna till lämplig mapp på din hårddisk.

Copyright © Docendo AB

Detta verk är skyddat av upphovsrättslagen. Kopiering, utöver lärares rätt att kopiera för undervisningsbruk enligt BONUS-avtal är förbjuden. BONUS-avtal tecknas mellan upphovsrättsorganisationer och huvudman för utbildningsanordnare, exempelvis kommuner/universitet.

Våra böcker och tillhörande produkter är noggrant kontrollerade, men det är ändå möjligt att fel kan förekomma. Vi tar gärna emot förbättringsförslag.

Produkt- och producentnamnen som används i boken är ägarens varumärken eller registrerade varumärken.

Tryckeri: Fälth & Hässler, Sverige 2010
Första upplagan, första tryckningen

ISBN: 978-91-7207-923-6
Artikelnummer: 3075

Författare: Christian Sjögreen

Omslag: Malina Andrén

1 Inledning

Med Flash kan du skapa filmer som kan bestå av objekt, rörelser, länkar, text och script. Filmer som du skapar med programmet är interaktiv vektorgrafik och animeringar. Du skapar en film i Flash antingen genom att rita själv eller genom att importera objekt som du sedan ordnar på scenen som är namnet på den huvudsakliga arbetsytan i Flash. Sedan kombinerar du objekten med effekter och till exempel kod som samverkar med tidslinjen och fungerar som filmens motor. När ditt dokument är färdigt kan du exportera det till en Flash Player-film förknäad med ett HTML-dokument och föra över det till en webbserver.

Adobe Flash Player

För att kunna se en Flash-film i webbläsaren måste du ha programmet Flash Player installerat. Antingen följer det med webbläsaren eller så kan du ladda ner det från www.adobe.se. De senaste versionerna av till exempel Internet Explorer eller Firefox brukar vara uppdaterade med Flash-spelare. Om du behöver den senaste versionen av Flash Player för att ta del av innehållet på en webbsida brukar det anges på webbsidan, ofta med länkar så att du kan ladda ner programmet direkt.

Utbildningsmaterialet

Flash framstår i början som ett komplicerat program med många inställningar och funktioner. Att du sitter med den här boken framför dig innebär att du antagit utmaningen att lära dig programmet trots allt. När du arbetar med detta kursmaterial kan det ibland uppstå situationer där utseendet på din skärm inte stämmer överens med utseendet i boken. Det kan bero på att minsta förändring av inställningarna kan få stora konsekvenser. För att få nytta av boken behöver du ha viss datorvana, tålamod, noggrannhet och en vilja att själv utforska programmetts möjligheter.

2 Arbetsytan

Starta programmet och öppna en fil

Starta Flash

1. Starta Flash genom att klicka (eller dubbelklicka) på programmets ikon på skrivbordet eller gå via **Start**-menyn, **Alla program** och klicka på **Adobe Flash CS5** i listan som visas.



Välkomstkärmen

När Flash CS5 startas för första gången visas en ruta som kallas **Välkomstkärm**. Den fungerar som en samlingsplats bland annat för genvägar till vanliga aktiviteter och filer som du har använt tidigare.

Under Skapa från mall hittar du färdigutformade projekt, och under Skapa ny skapar du en ny Flash-fil.

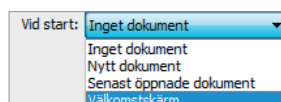


Här hittar du olika introduktionsavsnitt till centrala delar i programmet. Länkarna leder till webbsidor på Adobes hemsida.

Genom att klicka på Öppna kan du öppna tidigare sparade filer. De senast använda filerna ligger också här som genvägar. (Är det första gången som Flash CS5 används syns inga genvägar.)

Klicka här om du inte vill visa välkomstkärmen i fortsättningen.

Du kan välja att inte visa välkomstkärmen i fortsättningen genom att avaktiverat den via rutan längst ned till vänster, se ovan. Du aktiverar den igen via **Redigera**, **Inställningar** och **Allmänt** där du väljer **Välkomstkärm** efter **Vid start**, se höger.



Skapa en ny fil

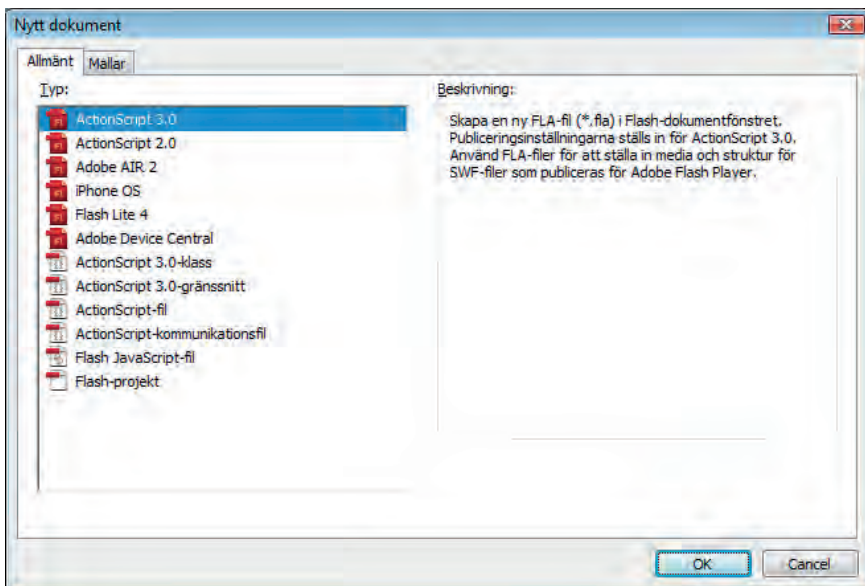
Innan du kan sätta igång att arbeta med programmet ska du skapa en ny Flash-fil. Det finns olika sätt att skapa en ny fil i Flash. Du kan antingen använda välkomstkärmen som visas när du startar Flash. Du kan också skapa ett nytt dokument via **Arkiv, Nytt** eller använda kortkommandot **Ctrl + N**.

1. Kontrollera att Flash är startat och klicka på **Arkiv, Nytt**.

Nu öppnas dialogrutan **Nytt dokument**.
I dialogrutan finns liknande valmöjligheter som på välkomstkärmen.

Om du markerar ett filformat i dialogrutan Nytt dokument visas en förklaring av filformatet i rutan under Beskrivning.

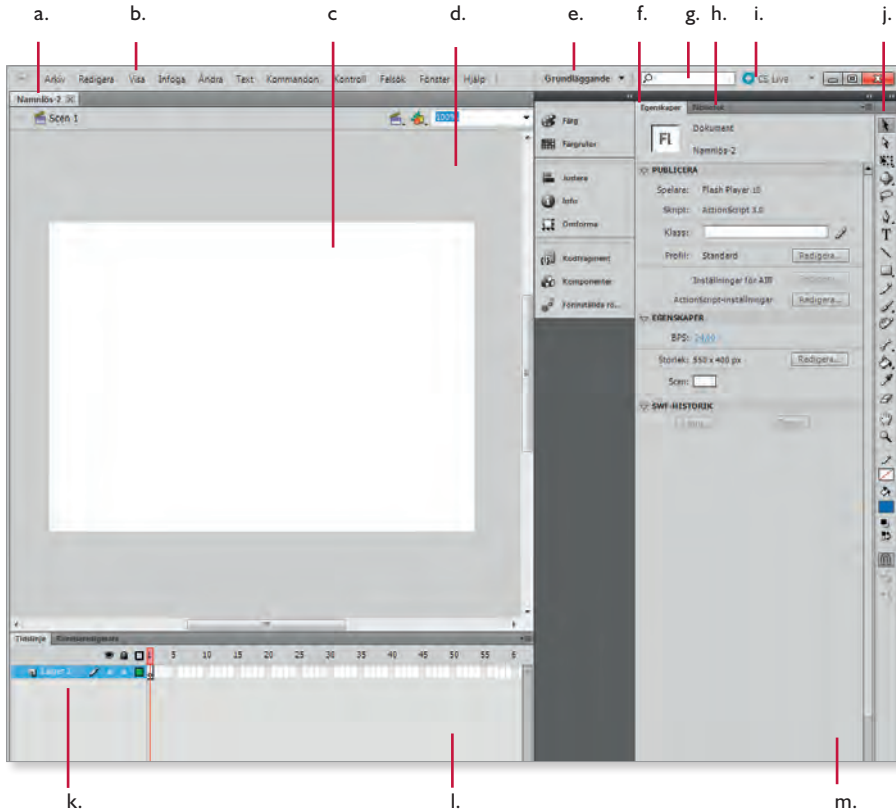
Du kan välja mellan filformat som **ActionScript 3.0** vilket är standard i Flash CS5 eller **ActionScript 2.0**. Du kan också välja ett helt annat format eller ett Flash-projekt. Valet av filformat beror på vad du vill göra.



Filformat	Filändelse	Användning
ActionScript 3 eller 2	.fla	För filer som ska visas i Adobe Flash Player.
ActionScript 3.0-klass/ActionScript-fil	.as	Extern fil för scriptspråket som styr händelser.
Flash JavaScript-fil	.jsfl	Extern fil för Java-anpassat scriptspråk.
Flash-Projekt	.flp	En projektfil som samlar relaterade Flashfiler.

2. Markera **ActionScript 3.0** och klicka på **OK**.

Översikt över programfönstret



a. Namnflik, b. Menyrad, c. Scen, d. Monteringsbord/klippbord, e. Arbetsyteväljaren, f. Panelen Egenskaper, g. Sökruta, h. fliken Bibliotek, i. CS Live, j. Verktygspanelen k. Lager, l. Panelen Tidslinje, m. Paneldockan.

Menyrad och namnflik

Högst upp i programfönstret finns menyraden. Menyerna indikerar vilken typ av kommandon som finns på dem.

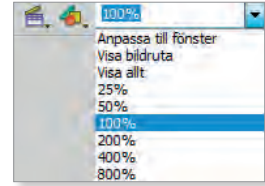
Under menyraden visas namnlistan för den Flash-fil som du arbetar med för tillfället. Du kan även stänga en fil genom att klicka på stängkrysset i namnlistan.



Scenen

Det är på scenen som du utför arbetet med att arrangera, redigera och animera bilder och grafik som sedan ska visas i Flash Player. Du redigerar grafik på scenen genom att antingen rita direkt på scenen i programmet eller importera grafik från andra program. Det du ser på scenen representerar en "filmsekvens" eller en så kallad *bildruta*. Flash delar in filmsekvenser i bildrutor på en tidslinje som i standardläget är dockad längst ner i programfönstret.

För att underlätta redigeringen på scenen kan du via menyn **Visa** ta fram linjaler, stöddlinjer och rutnät på scenen. För att zooma in eller ut ändrar du scenens förstoringsnivå via rullningslistan till vänster ovanför scenen och väljer visningsläge eller zoomnivå i procent. Du kan även zooma med verktyget **Zooma** eller via **Visa**-menyn.

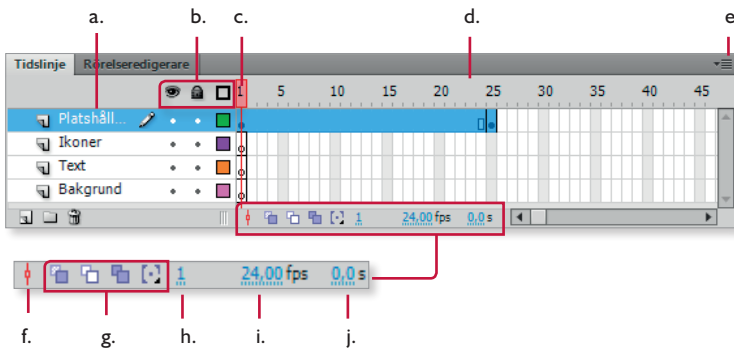


Tidslinjen

På tidslinjen placerar, ordnar och styr du bildrutor och den följd som de ska spelas upp på scenen. Du använder *spelhuvudet* för att visa och spela upp ett bildruteintervall. När ett bildruteintervall spelas upp flyttas spelhuvudet över tidslinjen i en hastighet som mäts i bildpunkter per sekund och förkortas *fps* (engelskans *frames per second*). Du styr spelhuvudet antingen genom att klicka och dra det över tidslinjen eller genom att välja något av alternativen i **Kontroll**-menyn.

Om tidslinjen inte visas tar du fram den igen via **Fönster, Tidslinje**. Obs! Bry dig inte om Rörelseredigeraren för tillfället. Den kommer att behandlas senare i materialet.

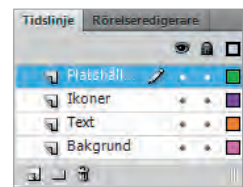
I standardläget är tidslinjen dockad längst ner i programfönstret. Du kan flytta, docka eller göra tidslinjen till en flytande panel genom att klicka och dra den från nuvarande dockning. På tidslinjen finns också en lagerpanel med ytterligare möjligheter att styra hur bildrutor ska visas.



a. Lager, b. Visa/dölj, Lås och Kontrolläge för lager, c. Spelhuvud d. Sidhuvud på tidslinjen, e. Panelmenyn, f. Knappen Bläddra till spelhuvud, g. Löskalksknappar, h. Visar aktuell bildruta, i. Visar bildrutehastigheten, j. Visar förfluten (uppspelad) tid.

Lager

I tidslinjen sammanställer du animeringar och anger vid vilken tidpunkt något ska ske. Till vänster om tidslinjen samlar du de olika elementen (bilder, musik och film-
snuttar) som ingår i en animering, i olika lager.



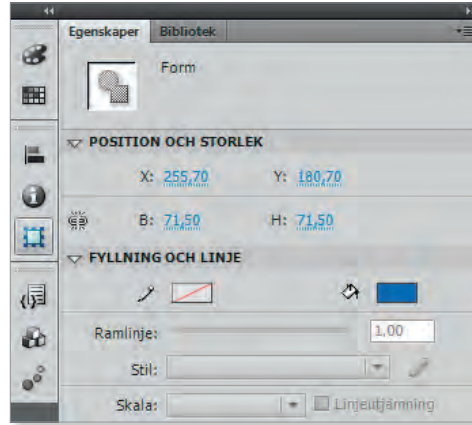
Lagerpanelen


Lager i Flash fungerar, förenklat, ungefär som delar i en vanlig spelfilm, där ett lager innehåller scenografi, ett annat musik och där några lager består av skådespelare. Slutresultatet, filmen, beror på innehållet i de olika lagren samt hur de används och kombineras. Du placerar objekt i olika lager för att du ska kunna redigera dem separat utan att samtidigt påverka andra objekt. Det kan också underlätta att namnge varje lager.

Paneler

En panel i Flash är en ”yta” som innehåller kommandon och inställningar för de objekt som du arbetar med på scenen. Tidslinjen är exempel på en sådan panel. Det finns ett stort antal paneler i Flash och dessa öppnas via menyn **Fönster**.

I paneldockan till höger finns paneler som Egenskaper och Bibliotek. Det är även möjligt att docka fler paneler till paneldockan och minimera dessa som visas i bilden till höger.

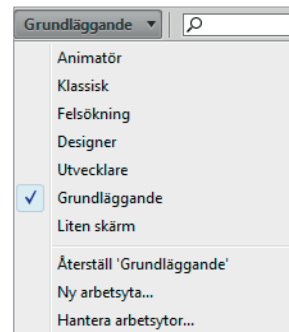


Via panelerna visar, ordnar och förändrar du objekt färger, text, förekomster, bildrutor och scener. För att docka en panel, till en annan, drar du in den i en befintlig paneldocka och släpper den precis på kanten. En blå lodrät linje markerar var du kan docka en ny panel till en befintlig paneldocka. Det går även att minimera paneler till ikoner med pilen högst upp till höger i paneldockan, där kan du även välja alternativet **Utöka paneler:** 

Vill du dölja alla paneler på arbetsytan använder du F4, samma tangent gäller för att visa alla paneler.

Arbetsyteväxlaren

Med den så kallade *arbetsyteväxlaren* anpassar du snabbt arbetsytan ändamålsenligt. Arbetsyteväxlaren finns till höger i menyraden och innehåller ett flertal förinställda paneluppsättningar, avvägda för olika arbetsområden i Flash. Den förvalda arbetsytan i programmet heter **Grundläggande**. Om du väljer **Ny arbetsyta** i arbetsyteväxlaren kan du skapa och spara din egen arbetsyta med de paneler och de verktyg som bäst passar ditt sätt att arbeta.



FLASH CS5

GRUNDER

Flash är ett program för att skapa animeringar, film, interaktivitet och webbsidor. Med bokens hjälp lotsas du igenom programmets olika användningsområden och du arbetar med symboler, bibliotek, lager och mallar. I boken lär du dig också skillnaderna mellan vektor- och bitmapps-grafik, hur du skapar knappar samt hur du publicerar en Flash-fil på webben. Du kommer också att få förståelse för hur du ritar och importerar objekt, använder effekter samt arbetar med ljud. Boken kan användas för både pc och Mac.

I boken varvas teoridelar med steg för steg-beskrivningar som är lätta att följa. I tillämpningsuppgifterna får du arbeta självständigt och pröva dina nyvunna kunskaper. Övningsfilerna till boken laddar du ner utan kostnad från vår webbplats www.docendo.se.

Vår serie På rätt kurs är grund- och fördjupningsböcker där du genom att följa instruktioner lär dig viktiga funktioner i programmen. Teoridelar och övningar är sammanvävda och böckerna fungerar både för lärarledd undervisning och självstudier.

DOCENDO

ISBN 978-91-7207-923-6



9 789172 079236