# Adobe® FLASH CS6 Grunder

#### DOCONDO

## Innehållsförteckning

Innehållsförteckning3	3
I Inledning5	,
Om Flash	)
Adobe Flash Player5	,
2 Aubotouton	
Z Ar Detsytan	
Starta riasii	)
Valkomstskarmen	,
Skapa en ny m	)
Manurad och nomnflik	)
	)
Scenen	)
1 Idsiinjen	' `
Lager	, ,
Paneler	,
Arbetsytevaxiaren	)
Bibliotek II	
VerktygspanelenII	
Panelen Egenskaper	!
Hjälpfunktionen	5
Stänga en fil och avsluta programmet	;
3 Verktyg och inställningar	ŀ
Dokumentinställningar14	ł
-	
Verktygspanelen 15	)
Verktygspanelen 15 Markeringsverktygen	
Verktygspanelen	
Verktygspanelen	
Verktygspanelen	5551
Verktygspanelen	55511
Verktygspanelen	555111
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17	5551111
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       19	5557111)
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       19	555711100
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15	
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       19	5557711000
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       19         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       19         Färg- och retuschverktyg       20	555577777
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       15         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20	555577710000
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen.       15         Omforma fritt och övertoningsomformning.       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget.       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen.       17         Avmarkera       19         Penn- och penselverktygen.       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning.       19         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20	55557777))))))
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       19         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       19         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20         Flytta scenen       21	555577777777777777777777777777777777777
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Avmarkera       19         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       15         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20         Flytta scenen       21         Flytta objekt       21	555577777777777777777777777777777777777
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20         Flytta scenen       21         Flytta objekt       21         Linje- och Fyllningsfärg       21	555577777777777777777777777
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20         Flytta scenen       21         Flytta objekt       21         Linje- och Fyllningsfärg       21         Användbara paneler och verktygsfält       22	555577777777777777777777777777777777777
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       19         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Injutta scenen       21         Flytta scenen       21         Flytta objekt       22         Linje- och Fyllningsfärg       22         Användbara paneler och verktygsfält       22         Panelerna Färg och Färgrutor       22	55557777999999999999
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       15         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20         Flytta scenen       21         Flytta objekt       22         Linje- och Fyllningsfärg       22         Användbara paneler och verktygsfält       22         Panelerna Färg och Färgrutor       22         Panelen Färg       21	
Verktygspanelen       15         Markeringsverktygen       15         Omforma fritt och övertoningsomformning       16         Verktygen 3D-rotation och 3D-förflyttning       16         Verktyget Lasso       17         Ritstiftsverktyget       17         Text- och linjeverktygen       17         Rektangel-, oval- och polygonverktygen       17         Avmarkera       15         Penn- och penselverktygen       15         Verktyget Deco       15         Verktygen Ben och Bindning       19         Färg- och retuschverktyg       20         Radera       20         Zooma       20         Flytta scenen       21         Flytta objekt       21         Linje- och Fyllningsfärg       21         Användbara paneler och verktygsfält       22         Panelerna Färg och Färgrutor       22         Paneler Färg       22         Övertoningar       22	

Panelen Omforma Verktygsfältet Standard	
Verktygsfältet Standard	. 23
B11	. 23
Ritinställningar	24
Tillämpningsuppgifter	. 25
4 Symboler och bibliotek	27
Symboltyper	27
Skapa en symbol	. 28
Redigera symboler	. 29
Bibliotek i Flash	. 30
Skapa symbol från biblioteket	. 30
Ta bort mapp eller symbol från biblioteket	. 30
Delade och externa bibliotek	. 30
Hämta symboler från externa bibliotek	31
Tillämpningsuppgifter	32
5 Tidslinjen och lagerpanelen	33
Tidslinjen	33
	33
Nyckelbildruta för egenskaper	. 34
Ta bort bildrutor	. 34
Bildrutehastighet	. 34
Lager	35
Lager Arbeta med lager	35 . 36
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager	35 . 36 . 36
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper	35 36 . 36 37
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager	35 36 37 37
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager	35 36 36 37 37 . 38
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager	35 36 37 37 38 . 38
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager	35 36 37 37 . 38 . 38 . 39
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar	35 36 37 37 38 38 38 39 41
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter	35 36 37 37 37 38 38 38 39 41 42
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b>	35 36 37 37 38 38 38 39 41 42 42 43
LagerArbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt	35 36 37 37 37 37 38 38 38
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt	35 36 37 37 38 38 39 41 42 <b>43</b> 43 43
LagerArbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt	35 36 37 37 37 38 38 38 38 38 39 41 42 <b>43</b> 43 43
LagerArbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Rörelsestödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnittsgrupper Textinställningar	35 36 37 37 37 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 39 41 42 <b>43</b> 43 43 43 44
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnittsgrupper Textinställningar Formatera, justera och flytta text	35 36 37 37 37 38 38 38 38 38 38 38 39 41 42 <b>43</b> 43 43 43 44 46
LagerArbeta med lager Ärbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnittsgrupper Textinställningar Formatera, justera och flytta text Redigera och omforma text	35 36 37 37 38 38 39 41 42 <b>43</b> 43 43 43 43 44 46 46
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sommanhangsanpassa teckensnitt Teckensnittsgrupper Textinställningar Formatera, justera och flytta text Redigera och omforma text Sök och ersätt	35 36 37 37 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 37 37 37 37 37 37 37 37 38 38 38 38 37 37 38 39 41 42 43 43 43 43 43 43 44 43 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnittsgrupper Textinställningar Formatera, justera och flytta text Redigera och omforma text Sök och ersätt Stavningskontroll	35 36 37 37 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 37 37 37 37 37 38 39 41 42 43 43 43 43 43 43 43 44
Lager Arbeta med lager Ändra ordningsföljd på lager Lageregenskaper Redigera lager Stödlinjelager Maskeringslager Lagermappar Tillämpningsuppgifter <b>6 Text</b> Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt Sammanhangsanpassa teckensnitt	35 36 37 37 37 38 39 41 42 <b>43</b> 43 43 43 43 43 44 46 46 48 49 50
Lager         Arbeta med lager         Ändra ordningsföljd på lager         Lageregenskaper         Redigera lager         Stödlinjelager         Rörelsestödlinjelager         Maskeringslager         Lagermappar         Tillämpningsuppgifter         6 Text         Teckensnitt         Sammanhangsanpassa teckensnitt         Teckensnittsgrupper         Textinställningar         Formatera, justera och flytta text         Sök och ersätt         Stavningskontroll         Tillämpningsuppgift	35 36 37 37 37 38 37 38 39 41 42 43 43 43 43 44 46 46 48 49 50
Lager         Arbeta med lager         Ändra ordningsföljd på lager         Lageregenskaper         Redigera lager         Stödlinjelager         Maskeringslager         Lagermappar         Tillämpningsuppgifter         6 Text         Teckensnitt         Sammanhangsanpassa teckensnitt         Teckensnittsgrupper         Textinställningar         Formatera, justera och flytta text         Sök och ersätt         Sök och ersätt         Stavningskontroll         Tillämpningsuppgift	35 36 37 37 38 41 42 43 43 43 43 44 42 44 42 44 46 46 46 46 46 46 46 46 45 555 5555 5555 555 5555 5555 5555 555555

Skapa en rörelseinterpolering	54
Förinställda rörelser	56
Använda Förinställda rörelser	56
Interpolera längs en klassisk rörelsestödlinje	58
Forminterpolering	61
Figurtips	62
Bild-för-bild-animering	63
Lökskal	64
Använda lökskal	64
Rörelseredigeraren	66
Animera masklager	67
Animera text	68
Tillämpningsuppgifter	69

#### 8 Importera och exportera bilder .....70

Vektorbaserad grafik och bitmappsgrafik 70	)
Vektorbaserad grafik70	)
Bitmappsgrafik70	)
Filformat vid import71	
Importera Illustrator-filer72	2
Redigera importerad bild74	ł
Förbereda bilder för import75	)
Importera bitmappsbilder76	j
Importera Photoshop-bilder76	j
Importera bildsekvenser77	ł
Kapsla in animering77	l
Sprite-mallar78	3
Skapa sprite-mall78	3
Exportera sprite-mall79	)
Exportera PNG-fil80	)
Tillämpningsuppgift80	)
9 Knappar 81	
Använda befintliga knappar81	
Skapa en egen knapp82	2
Förändra utseendet vid olika knapplägen83	5
Ändra storlek på knapp84	ł
Duplicera knappsymbol 84	ł

### Tillämpningsuppgift 86 IO Interaktivitet 87

Att skapa interaktivitet	87
ActionScript	87
Beteenden	88
Uppspelning	88
Förbereda för interaktivitet	88
Infoga ett externt filmklipp	90
Tillbaka-knapp	92
Andra funktioner på panelen Beteenden	
Ladda upp en bild	
Länka till webbsida	95
Stoppa och spela upp inbäddad film	
Ta bort beteende	97

Panelen Åtgärder	98
Kombinera Beteenden med Åtgärder	99
Skapa en åtgärd som startar en film	101
Ange parametrar på panelen Åtgärder	102
Flash till HTML5	104
Tillämpningsuppgift	104
II Filter	105
Filter i egenskapspanelen	105
Lägga till filter	106
Ta bort filter	106
Skapa ett filterbibliotek	108
Tillämpningsuppgifter	109
I2 Liud	110
Använda liud	110
Olika slags liud i Flash	
Händelseliud	112
Direktuppspelningsliud	112
Ljud för mobila enheter	112
, Import av ljud	112
Redigera ljud	113
Ljudbibliotek	115
Knappar med ljud	115
Samordna ljud med animeringen	116
Export och komprimering av ljud	116
Tillämpningsuppgift	117
Använda ljud	117
13 Mallar och simuleringar	118
Använda en mall	118
Skapa en egen mall	118
Simulering av mobilinnehåll för AIR	119
l4 Publicera Elash-filer på webben	123
Inför publicering	123
Testa filmen innan publicering	123
Arbeta med flera dokument	124
Skapa mappar i biblioteket	124
Visa innehållet i alla mappar	125
Ta bort mapp eller symbol	125
Skapa ny symbol	125
Publiceringsinställningar	126
Flash	127
HTML	129
Publicera film	131
Maximera Flash-film	132
Exportera filmer och bilder	132
Exportera film	133
Exportera bild	133
Tillämpningsuppgifter	134
Kortkommandon	136
C 1	137

# 10 Interaktivitet

I det här kapitlet får du lära dig att skapa interaktivitet i programmet. Interaktivitet innebär att en användare kan styra en film till exempel genom att klicka på knappar som får filmens objekt att bete sig på olika sätt. Du ska bland annat skapa en film som öppnas när du klickar på en startknapp.

När vi talar om begreppet interaktivitet är det bra att känna till att den interaktivitet vi vill uppnå i Flash styrs av ett skriftspråk, där instruktioner i kodform är grunden. I början av kapitlet kommer du få den information som du behöver för att klara dess övningar.

#### Att skapa interaktivitet

Du skapar interaktivitet på olika sätt i Flash. En *åtgärd* är en samling instruktioner som startar när en viss händelse inträffar. När användaren klickar på en knapp (*händelse*) kan exempelvis fågelkvitter (*åtgärd*) höras i filmen. Du använder panelerna **Beteenden** och **Åtgärder** för att ange åtgärder för en specifik knapp eller bildruta. En del åtgärder kräver mycket lite programmeringserfarenhet som med skriftspråken ActionScript 1.0 och 2.0. Andra åtgärder kräver mer gedigna kunskaper i programmering, vilket är fallet med ActionScript 3.0. Det gör att vi uteslutande kommer att ha ActionScript 2.0 som utgångsläge för våra övningar.

#### ActionScript

ActionScript är som redan nämnts ett skriptspråk i Flash och som används för att lägga till interaktivitet i filmer.

Skript kommer från engelskans script som bland annat betyder manus och skrivtecken.

Vill du bara göra en animering så behövs inte ActionScript (AS) men däremot när du tänker skapa någon form av interaktivitet. Det kan handla om knappar som exempelvis ska ändra utseende vid ett klick eller öppna en länk, funktioner som ska räkna, objekt som ska dyka upp eller försvinna. Skript passar också väldigt bra till moment som ofta repeteras eller till processer som berör flera olika filer. Med AS får du tillgång till olika åtgärder, operatorer och objekt som du sätter samman till skript som i sin tur talar om för filmen vad som ska göras.

Animeringar som görs med AS får oftast mindre filstorlek vilket är mycket fördelaktigt när de ska användas på till exempel webben.

#### Beteenden

Funktionen *Beteenden* som är tillgänglig för ActionScript 2.0 och tidigare versioner, kan vara rätt användbar för dem som är ovana vid programmering. Beteenden hjälper dig att infoga interaktioner utan att du själv behöver skriva någon ActionScriptkod. Genom att markera ett objekt, till exempel en knapp, kan du tilldela ett objekt en interaktion med en enkel musklickning. Panelen Beteenden för ActionScript 2.0 består av färdiga, men begränsade, skriptuppsättningar. Det kan vara bra att känna till att Beteenden inte stöds av ActionScript 3.0.

#### Uppspelning

De senaste versionerna av Flash Player stöder både ActionScript 2.0 och 3.0. Därmed kan du som ovan Flash-användare spela upp dina filmer i de senaste versionerna av Flash Player även om du fortsätter använda beteende- och åtgärdspanelerna i ActionScript 2.0.

#### Förbereda för interaktivitet

Nu ska du pröva att arbeta med ActionScript 2.0 och beteendepanelen.

- Skapa en ny fil med Action Script 2.0 valt. Spara den med namnet Terrarium. Välj Action Script 2.0 i dialogrutan Nytt dokument. Du kan också växla filformat när du har egenskapspanelen framme, se bilden till höger.
- Öka storleken på scenen till 640 × 480 pixlar. Använd reglagen (under Egenskaper i egenskapspanelen, se bilden till höger) för att ställa in rätt B och H-värden.
- **3.** Döp det befintliga lagret till **Bakgrund**.

Egenskaper	*≣					
EL	Dokument					
Fl Terrarium.fla						
	A .					
Profil: Standard Publiceringsinställningar						
Mål: Flash Player 11.4 🛛 🔻						
Skript:	Skript: ActionScript 2.0 🛛 🗸					
	ActionScript 1.0					
	ActionScript 2.0					
	✓ ActionScript 3.0					

	ER			
BPS:	24,00			
Storlek:	640	x	<b>4416</b> рх	۹.
Scen:			Scenens höjd	
	ORIK			
Log	]g		Rensa	

- 4. Skapa ett nytt lager. Gå till Arkiv, Importera och klicka på Importera till scenen. Välj övningsbilden Ormbunke. Ändra även dens storlek till 640 × 480 pixlar. Det gör du genom att markera den och sedan ändra B- och H-värdena direkt i egenskapspanelen. Döp lagret till Ormbunke bakgrund.
- 5. Infoga ett nytt lager och döp det till **Textbakgrund**. Rita upp en rektangulär yta, 640 × 112 pixlar, vit fyllnadsfärg och ingen linjefärg. Placera den som i bilden nedan.
- 6. Infoga ytterligare ett lager och döp det till **Text**. På scenen skriver du in texten: Välkommen till **Terrariet**!
- 7. Använd egenskapspanelen för att ställa in teckensnitt, punktstorlek och textfärg.
- 8. Infoga ett nytt lager och döp det till Ikoner.
- 9. Importera sedan bilderna spindel\_ikon, orm\_ikon samt groda\_ikon till biblioteket.
- **10.** Dra ut en förekomst av varje bild och placera dem på scenen enligt bilden nedan. Ändra varje förekomst så att de har samma storlek som bilden med spindeln, det vill säga 160 × 106 pixlar.



- 11. Gör om förekomsterna till knappsymboler. Spara sedan filen men stäng den inte, du ska arbeta vidare med den.
- 12. Avsluta med att skapa ett nytt lager som du döper till Fot. Importera bilden Fot. Förstora och placera den som i bilden ovan.

#### Infoga ett externt filmklipp

Nu ska du börja använda dig av den enkla interaktivitet som Flash erbjuder för ActionScript 2.0 och tidigare versioner.

1. Skapa ett nytt lager i filen Terrarium som du döper till Platshållare.

Konvertera till symbol

Ma

Ava

Namn: Platshållare

I den ruta som du nu ska rita kommer externa filmklipp att visas när någon av ikonerna aktiveras.

2. Rita upp en ruta med måtten 260 pixlar B och 330 pixlar H. Placera rutan till vänster om de tre knapparna på scenen. Det är viktigt att både fyllnings- och

linjefärg är 100 % genomskinliga. Det gör du genom att nollställa värdena vid Alfa, via Färg i egenskapspanelen.

3. Gör om rektangeln till en filmklippssymbol med registreringspunkten i det övre vänstra hörnet. Döp symbolen till **Platshållare**.

När du skapar en "film i filmen" måste du använda dig av filmklipp.

- Markera symbolen spindel\_ikon på scenen och öppna sedan menyn Fönster och ta fram panelen Beteenden (eller använd kortkommandot Skift + F3).
- Klicka på pilen vid plustecknet och välj alternativet Filmklipp, följt av Läs in externt filmklipp.
- 6. Klicka på ordet **Platshållare** under **root** i dialogrutan som visas.

Genom att välja Platshållare anger du att filmen ska öppnas i den ruta du drog upp.



OK

yp: Filmklipp   🔻	Registrering:	Avbryt
pp: Biblioteksrot		
ncerat 🕨		
Beteenden The spindel Data	x » = = •	
Filmklipp	Fly	tta längst fram
Inbäddad video	▶ Gå	till och spela upp från bildruta eller etikett
Ljud	▶ Gå	till och stoppa vid bildruta eller etikett
Media	▶ Lä	in externt filmklipp
Projektor	► Läs	s in grafik
Webb	► Slu	ta dra filmklipp
	Ta	bort filmklipp

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Läs in externt filmklipp	
Ange URL-adressen till den SV	VF-fil som ska läsas in:
Markera ett filmklipp eller ange this	en nivå du vill läsa in SWF-filen till:
_root	*
(Platshallare)	
4	4
Relativ	Absolut
	OK Avbryt

- 7. Klicka på knappen **Byt namn** i dialogrutan om den visas.
- Skriv Platshållare i dialogrutan Instansnamn och klicka på OK.

Du ska nu infoga sökvägen till det filmklipp som ska infogas i din platshållare.

- **9.** Gå via filhanteraren till mappen där du förvarar övningsfilerna.
- **10.** Högerklicka på filen **Spindel** och välj **Egenskaper**.
- **11.** Kopiera sökvägen som visas efter **Plats** i dialogrutan **Egenskaper**.
- Gå tillbaka till Flash-filen som du arbetar i och klistra in sökvägen i fältet under Ange URLadressen till den SWF-fil som ska läsas in tillsammans med \Spindel.swf i slutet. Var noga med det sista, alltså filen och filändelsen (.swf).
- 13. Klicka på OK. Spara filen.
- 14. Testa filmen genom att trycka Ctrl + Retur. Klicka på spindelknappen.

En faktaruta öppnas på ytan till vänster om knapparna. En bild på en Flash-film skapas automatiskt när du väljer att testa filmen. Filmen får tillägget .swf och sparas i samma mapp som Flash-filen (.fla-filen) som filmen baseras på. Det är själva .swffilen som visas på exempelvis internet.



1	Läs in externt filmklipp
	Ange URL-adressen till den SWF-fil som ska läsas in:
	sgard\Desktop\Flash\Flash CS6\lstockphoto\Spindel.sw <sup>1</sup>

Internet Explore

42.1 kB (43 123 byte)

Storlek på disk: 44.0 kB (45.056 byte)

C:\Users\klundsgard\Desktop\Flash\Flash CS6\ls

Ändra...

Öppnas med:

Plats:

Storlek

I dialogrutan som öppnas när du högerklickar på en fil och väljer Egenskaper, visas sökvägen till filen i rutan Plats. Du kan markera och kopiera sökvägen för att sedan klistra in den på annan plats.

#### Komplicerat med sökvägar?

Om du placerar alla filer som ska användas (alltså både Flash-filen du arbetar med och de olika övningsfilerna) i samma mapp behöver du inte ange någon sökväg. Då räcker det att du skriver namnet på filen (och filtillägget), i det här fallet Spindel.swf).

**15.** Stäng .swf-filmen. Länka nu på egen hand de resterande två ikonerna på samma sätt. Låt **Orm\_ikon** visa filen **Orm** och **Groda\_ikon** visa **Groda**.

#### Tillbaka-knapp

Nu är det dags att skapa en knapp så att du kan ta dig tillbaka till själva huvudfilmen, som i övningen kallas **index**.

- 1. Kontrollera att du arbetar i filen **Terrarium**.
- 2. Skapa ett nytt lager och döp det till Tillbakaknappen.
- Öppna knappbiblioteket (Fönster, Delade bibliotek, Buttons). Dubbelklicka på ikonen vid buttons oval. Infoga en förekomst av oval gold på scenen till höger om knappen med grodan, se bilden till höger.
- 4. Ge knappen namnet Tillbaka genom att öppna knappens redigeringsläge och ange ny text. Obs, se till att vara i rätt lager. Aktivera Kantutjämna för läsbarhet samt ändra stilen till Bold.



5. Växla tillbaka till scenen. Testa filmen (Ctrl + Retur). Stäng den sedan men låt filen vara öppen.

Du ska för ett ögonblick lämna dokumentet **Terrarium** och i stället arbeta med **index** innan du kan länka Tillbaka-knappen.

- 6. Öppna övningsfilen Index (Arkiv, Öppna). Markera knappen Terrariet och använd interaktionen Läs in externt filmklipp (via Filmklipp) i beteendepanelen.
- 7. Länka därefter knappen till filmen **Terrarium.swf**. Kom ihåg vilken mapp filen ligger i och glöm inte att lägga till **\Terrarium.swf** i slutet. Fyll i sökväg. Alternativet **root** ska vara markerat. Klicka på **OK**.
- 8. Testa filmen Index.fla för att generera .swf-filen med samma namn. Spara och stäng den sedan.
- **9.** Växla till dokumentet **Terrarium**. Markera **Tillbaka**-knappen och länka den till **Index.swf** via **Filmklipp**, **Läs in externt filmklipp**. Den här gången ska du markera alternativet **root**.

Infoga sökvägen till filen, glöm inte att lägga till \Index.swf i slutet.

**10.** Generera filmen och stäng den. Spara och stäng dokumentet. Samtliga dokument och filmer ska nu vara stängda.

Nu bör du alltså ha länkat knappen **Terrariet** i **Index** till filmen **Terrarium**. I den har du skapat ikoner som, genom att du klickar på dem, öppnar faktarutor om olika djur. Dessa faktarutor öppnas i den platshållare du har skapat (i stället för i ett eget fönster).

I filmen **Terrarium** har du också skapat en knapp som länkar tillbaka till huvudfilmen som i den här övningen kallas **Index**.

 Öppna filmen Index.swf. Gå via filhanteraren och dubbelklicka på filen så öppnas den i din webbläsare. Testa knappen Terrarium och se till att den länkar till rätt film (faktaruta). Pröva sedan om de olika knapparna i filmen Terrarium.swf fungerar. Avsluta med att gå tillbaka med knappen Tillbaka. Stäng sedan filmen.

Det är lätt hänt att missa någonting när man länkar mellan olika filmer (se till att du inte har markerat **Platshållare** när du skulle ha markerat **root** eller tvärtom). Var alltid noga med att ange hela sökvägen och glöm inte att också ange filtillägget .swf i länkrutan under **Ange URL-adressen till den SWF-fil som ska läsas in**. Passar platshållaren? Om du får problem, kan du ändra måtten på den. Har någon bakgrund försvunnit? Kolla så att du inte mixtrat med lagren när du skapade filmerna. Tänk också på att testa Flash-filen för varje ny förändring du gör för att på så sätt generera en .swf-fil med de nya ändringarna.

#### Andra funktioner på panelen Beteenden

Det finns en hel del andra användbara åtgärder som du kommer åt via panelen **Beteenden**, till exempel hur du laddar upp en film eller en jpg-bild till valt ställe i din film. Principen för att applicera dessa åtgärder är densamma som för den du just prövat. De alternativ som påverkar inställningar för filmen hittar du via **Filmklipp** i beteendepanelen.



#### Angående beteendepanelen

Tänk på att beteendepanelen bara är tillgänglig för ActionScript 2.0 eller tidigare. Om du försöker använda beteendepanelen (Fönster, Beteenden) i en ActionScript 3.0-fil, visas en varningsruta.

I rutan ges dock möjligheten att, via knappen Publiceringsinställningar och fliken Flash, ändra ActionScript från version 3.0 till 2.0.

Andra kategorier på panelen Beteenden berör videoslingor i filmen, ljuduppspelning, hur du länkar till externa webbsidor och liknande. Gå gärna in i panelen och testa olika funktioner.

#### Ladda upp en bild

Nu ska du ladda upp en jpg-bild med hjälp av panelen Beteenden.

- 1. Skapa en ny fil för ActionScript 2.0. Spara filen med valfritt namn.
- 2. Låt scenen ha storleken 550 × 400 pixlar. Låt bakgrunden vara vit.
- **3.** Döp det befintliga lagret till **Text**. Välj textverktyget och använd 20 punkters Verdana i valfri färg för texten. Skriv följande: **Djurlänksgalleri**.
- Placera texten centrerad i överkant på scenen. Använd panelen Justera (Fönster, Justera) Aktivera knappen Justera mot scen och klicka på Vågrät mittenjustering i panelen. Avmarkera sedan Justera mot scenen.
- Infoga ett nytt lager med namnet Knappar. Infoga en valfri knapp. Döp knappen till Känguru. Se bilden nedan till höger.
- 6. Återgå till scenen och infoga ytterligare ett lager och döp det till **Platshållare**.
- 7. Rita en platshållare under knappen med rektangelverktyget. Linjefärg och fyllningsfärg ska vara samma som scenens (vit). Justera platshållaren under knappen i mitten av scenen.



Djurlänksgalleri	
0	

**8.** Gör platshållaren till en filmklippsymbol som du döper till **Platshållare**. Placera registreringspunkten i övre vänstra hörnet.



- **9.** Gör som du gjort i tidigare övningar för att markera filen **kangaroo2\_big** och kopiera rätt sökväg.
- **10.** Markera knappen. Öppna panelen **Beteenden** och välj alternativen **Filmklipp, Läs in grafik**.
- 11. När du markerar Platshållare i dialogrutan Läs in grafik dyker dialogrutan Byt namn? upp. I den ska du klicka på Byt namn. Skriv sedan Platshållare i det tomma fältet i dialogrutan Instansnamn. Klicka på OK.

12. Länka till bilden genom att skriva in hela sökvägen och lägga till Vkangaroo2\_big.jpg i slutet *eller*, om bilden är sparad i samma mapp som filen du arbetar med, bara skriva in bildens namn och filtillägget (kangaroo2\_big.jpg). Obs! Mellan big och .jpg finns ett asterisktecken. Ta bort det.

Om du har angett en felaktig sökväg, kan du ändra den genom att markera och dubbelklicka på åtgärden i beteendepanelen. Då öppnas dialogrutan på nytt så att du kan ändra sökvägen.

in grafik	ill den JPC fil som ska lässe in:	
Kangaroo2_big.jpg	iii den Jr Ghi som ska lasas in.	
Markera det filmklipp : this	som du vill läsa in grafiken till:	
root		*
😐 🌇 (Platshål	lare)	
•		۳. ۲
Relativ	Absolut	
	OK Av	bryt
		-

- **13.** Testa filmen. Bildfilen **kangaroo2\_big.jpg** öppnas när du klickar på knappen. Om inte, gå tillbaka och kontrollera att du angett rätt sökväg.
- 14. Lägg till fler knappar och bilder efter egen smak. Spara och stäng.

#### Länka till webbsida

Nu ska du testa att länka en knapp till en webbsida.

- 1. Skapa en ny fil för ActionScript 2.0.
- 2. Skapa ett textlager och skriv in texten Välkommen till vår hemsida! Gör om texten till en knappsymbol som du döper till Text.
- 3. Via panelen Beteenden väljer du Webb, Gå till webbsida.
- 4. I fältet URL anger du en fullständig webbadress till den webbsidan som du vill länka till, i detta fall http://www.docendo.se.
- Efter Öppna i väljer du hur webbsidan ska visas när den öppnas, i detta fall "\_self". Klicka sedan på OK.
- **6.** Testa filmen. Klicka på texten när muspekaren förvandlas till en hand.

Gå till URL-adress
UBI . http://www.docendo.se
Oppna i: "_self"
OK Avbryt

Webbplatsen www.docendo.se bör öppnas i din webbläsare när du klickar på texten i .swf-filen. Stäng dokumentet utan att spara.



Flash är ett program för att skapa animeringar, film, interaktivitet och webbsidor. Med bokens hjälp lotsas du igenom programmets olika användningsområden. Den beskriver hur du kan arbeta med symboler, bibliotek, lager, mallar och hur du skapar interaktiva knappar. Du kommer att få förståelse för skillnaden mellan vektor- och bitmappsgrafik, lära dig att rita och importera objekt, använda effekter samt arbeta med ljud. Du kommer också få pröva att publicera en Flash-fil på webben. Eftersom det här är en grundbok har vi valt övningar som inte kräver några förkunskaper i programmering. 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 docendo.se.



DOCONDO