

Macromedia® Flash



Começado com Flash 3

Para criar animação excitante e compelling Interativa para Web Global páginas, Flash 3 é o editor vector-gráficos invencível e animação e ferramenta do authoring. Em Flash, você pode facilmente desenhar gráficos e criam animação efetua em um arquivo dimensiona que fica comprime para fácil e rápido descarregando. Você pode some controles interativos e ações dentro suas animações sem o doing qualquer scripting.

Flash exportações comprimidas arquivos chamados Shockwave Flash movie. Você pode playr esses

movie na web facilmente. Simplesmente cria um documento de HTML que chama o Movie do Shockwave, e então o upload o documento de HTML para um servidor de web—onde qualquer browser de web equipado com o Shockwave Flash player pode playr eles. Isto player é incluído em Flash e também é disponível libera por descarregar do Site de web do Macromedia.

Requerimentos de Sistema para criar Flash 3.0 animação

O seguinte hardware e software é requerido correr o Flash 3 software e crie movie usando o software.

No Windows, o seguinte hardware e software é requerido:

- À Microsoft Windows™ 95, Windows NT4, ou mais tarde: um 486 processador ou mais rápido. Uma Intel Pentium® computador de processador é recomendado.
- Ao Windows 95, 16 MB de aleatória-acesso memória (RAM) é requerida (24 MB recomendado); para Windows Nt 4, 24 MB de RAM é requerida (32 MB

- Um CD-ROM DRIVE.
- Um 8-bit (256-color) cartão de gráficos do VGA.
- Um mouse, tablet de caneta, ou dispositivo apontador compatível.

No Macintosh®, o seguinte hardware e software é requerido:

- Um PowerPC De Macintosh Sistema que corre 7.5 ou mais tarde; 16 MB de RAM (32 MB
- Um monitor de cor.
- Um CD-ROM DRIVE.

Requerimentos de Sistema para playr movie de Flash

Para playr movie de Flash em um browser requer o seguinte hardware e software:

- Microsoft Windows 3.1, 95, NT 3.5.1 ou mais tarde; ou um 68K computador de Macintosh (PowerPC recomendado) com Sistema 7.1 ou mais tarde.
- plugin da Netscape que trabalha com a Netscape 2 ou mais tarde (Windows e Macintosh).
- Se controles do ActiveX que corre, Microsoft Internet Explorer 3 ou mais tarde (Windows 95 ou mais tarde, Windows Nt) é requerido.
- Se Edição Do Java Do Player De Flash que corre, um Java-habilitado browser é requerido.
- Flash Que Corre e o Flash Ajuda Páginas simultaneamente em um Macintosh requer até 32 MB de memória, contando com seu browser necessidades de memória.

Em adição, à melhor experiência quando usando o Flash 3 HTML Ajuda Páginas, Macromedia fortemente recomenda que você usa Netscape Navigator 4.0 ou mais alto ou Microsoft Internet Explorer 4.0 ou mais alto no Windows, e Netscape Navigator 4.0 ou mais alto no Macintosh. (Isto não está recomendando que você usa Internet Explorer para Macintosh porque o browser não pode tocar Espetáculo Me movie.) Se você usa um 3.0 browser, todo o conteúdo do movie e o Flash HTML Ajuda Páginas está ainda acessível, mas alguns recursos (tal como Pesquisa) vai não trabalho. Veja “O Flash 3 Ajuda De HTML Pages™” em página 12.

Instalando Flash 3

Siga esses passos para instalar Flash 3 em um ou outro um Windows ou computador de Macintosh.

Insera o Flash 3 CD dentro CD-ROM DRIVE DO computador.

Escolha das seguintes opções:

▸ No Windows, escolha Começo > Corrida. Pressione Folheia e escolha o arquivo Setup.exe no Flash 3 CD. Pressione OK na caixa de diálogo de Corrida para começar a instalação.

▸ No Macintosh, clique duplo o Flash 3 icone do Installer.

Siga as em-tela instruções.

Reinicie seu computador no prompt.

Guie para mídia do instructional

O Flash 3 pacote contem uma variedade de mídia para ajudar você aprende o programa rapidamente e torna-se proficiente em criar seu possui web pages—incluindo online HTML ajuda páginas que aparecem em seu browser, Mostra Me movie, Lições, um impresso livro, e um regularmente site de web atualizado.

Flash 3 Guiado Excursão e Lições

O Flash 3 Guiado Excursão e Lições são os melhores lugares para começar se você não tem muito experiência criando gráficos do vector e animando. Juntamente esses dois peças mostram você como para criar gráficos do vector básicos e animam eles com algumas de recursos a maioria dos poderosos e úteis de Flash.

A Excursão Guiada e Mostra Me movie em Flash 3 HTML Ajuda Páginas fornecem uma animado introdução para recursos chaves. Cada Espetáculo Me movie descreve um solteiro recurso. A Excursão Guiada play não menos do que o Espetáculo Me movie em seqüência. Você pode

também vê Espetáculo individual Me movie em seus tópicos de resumo respectivos.

Este icone indica que um tópico contem um movie do ShowMe:

Para correr a Excursão Guiada, escolha Ajuda > Flash Tópicos De Ajuda e pressionam Guiados Excursão.

As Lições fornecem um mãos-em tutorial para usar Flash. Lições cobrem as seguintes tópicos:

- Criando uma bandeira de web
- Animando uma bandeira de web
- Criando efeitos especiais
- Usando comportamentos de símbolo
- Produzindo o movie final

Para abrir as Lições, escolhem Ajuda > Lições.

O Flash 3 Ajuda De HTML Pages™

O Flash 3 HTML Ajuda Páginas fornecem informação compreensiva sobre todo Flash 3 recursos. Eles também aproveitam várias inovações excitantes em online documentação.

O Flash 3 Páginas De HTML fazem uso extenso de JavaScript. Certifique-se isso JavaScript é habilitado em seu browser. Se você planeja usar o recurso de Pesquisa, faz seguro que Java é habilitado também.

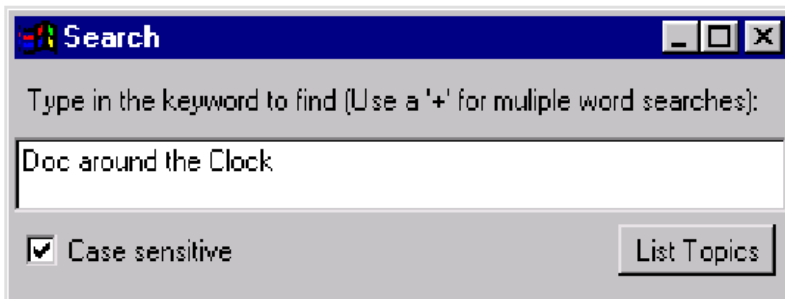
Escolha Ajuda > Flash Tópicos De Ajuda para Ajuda aberta em seu browser.

Navegue os tópicos de ajuda usando quaisquer destes recursos:

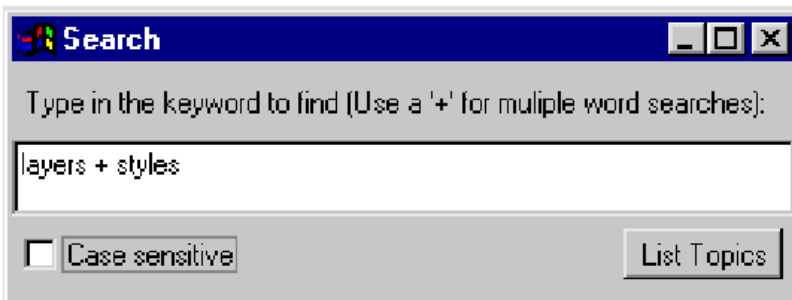
- Índices. Veja toda informação organizada por assunto. Pressione principal-nível entradas para ver o subtopics.
- Índice. Encontre termos importantes e saltam para tópicos relacionados como você pode com uns tradicional impresso índice.
- Pesquisa. Use Pesquisa para encontrar qualquer fio de character em todo texto de tópico.

Pesquisa requer

um 4.0 browser com o Java habilitado. Para pesquisar para uma frase, simplesmente o tipo a frase dentro a caixa de entrada de texto.



Para pesquisar para arquivos que contêm duas palavras-chave (por exemplo, Layers e estilo), palavra cada separada com um mais (+) sinal.



▫ Contexto elos sensíveis. Pressione o botão de Ajuda em qualquer caixa de diálogo para abrir o tópico de ajuda correspondente. Para obter ajuda em ferramentas, windows, comandos, e outros elementos de tela, pressionam o botão de Ponteiro De Ajuda e então pressiona o item você deseja aprender sobre. Este recurso está não disponível no Macintosh.



▫ Barra de Navegação. Use os botões na barra de Navegação para mover através de tópicos.



▫ Use Costas ou Transmite mover ao tópico próximo ou prévio, respectivamente, na seqüência você tem sido vendo.



▫ Use Que É Novo para ligar ao Flash 3 Desenvolvedores Centralizam site de web e display o Que É Nova página.



[Sobre este livro](#)

O Flash Usado 3 livro introduzimos você ao Flash 3 programa e contem um condensado versão de Flash 3 Ajuda, sem alguma informação de referência em programe opções.

[Flash 3 Centro De Desenvolvedores](#)

O Flash 3 Desenvolvedores Centralizam site de web é atualizado regularmente com o mais recente informação em Flash, conselho de mais dos usuários peritos, tópicos avançados, exemplos, dicas, e atualizações. Cheque o site de web frequentemente pelas notícias mais recentes em Flash 3 e como

para obter o maior fora do programa em www.macromedia.com/support/flash/whatsnew/.

Que É novo em Flash 3

Flash 3 avança animação de web com animação nova excitante efetua e melhorado facilidade-de-uso sem sacrificar performance ou aumentando tamanho de arquivo. Transparência e forma misturando efeitos fazem isto fácil para criar o compelling animações que são tão pequenas ou Flash equivalente que menor par 2 movie. Novo clipe de movie e ações de botão criam Interativa sofisticado sem o scripting. Melhorado interface projeta e funcionalidade faz Flash mais fácil para usar e mais produtivo que sempre.

Animação Sofisticada

Flash 3 melhoras de animação oferecem muitas novas capacidades para criar compelling efetua enquanto minimizando tamanho de arquivo.

Defina o grau de transparência para cores e gradients.

Desenhe algo em Flash usando cores transparentes e gradients para linhas ou enche. Aplique transparência para símbolos e agrupa e então o tween (mistura) os valores para faça símbolos murcham em ou fora. Informação de canal de alfa para importado bitmaps. Veja “Criando e editando cores sólidas” em página 66, “Criando e editando gradients” em página 68, ou “cores de símbolo do Tweening” em página 116.

Transforma formas acima do tempo sem o keyframing cada mudança.

Defina um começado e uma conclusão forma e então Flash muda a forma na forma em entre para criar uma transformação suave parecida para efeitos do morphing.

Formas do Tweening é um grande caminho para criar animação do compelling enquanto guardando arquivo

dimensione pequeno. Desde formas intermediárias são interpoladas, não há necessidade para descarregue várias imagens para mostrar uma mudança de forma. Use shape hints para mais grandes

controle de complexo ou mudanças de forma improváveis. Veja “formas do Tweening” em página 98.

Defina partes do Estágio que são visíveis. Desenhe formas em uma Layer para defina porções visíveis da Layer abaixo. Use uma Layer de máscara para criar uma ponto-leve efetue ou seletivamente revela partes de uma imagem mais grande. Veja “Usando máscaras” em página 102.

Melhorado Interativa

Flash 3 recursos do Interativa trazem um novo nível de controle e flexibilidade para Flashr movie sem o scripting complexo.

Agora tem três comportamentos: clipe de movie, botão, e gráfico. Clipes de Movie _ movie interativo que estão está estando utilizado como um objeto único dentro um Flash movie—perfeito para criar animado botões. Animações de clipe de Movie estão não controlado pelo timeline de movie principal e pode playr em uma Frame única. Gráficos estão parecido para clipes de movie, exceto eles são controlados por timeline do movie principal (somente símbolos iguais em Flash 2). Botões podem agora incluir clipes de movie—assim agora isto

fácil para criar animado botões. Que símbolo estava ligando em Flash 2 são agora chamado solicitações de símbolo. Veja “Usando Símbolos” em página 107.

Faça coisas acontecem quando um usuário pressiona um botão ou quando o movie alcança uma Frame certa. Anexe ações múltiplas para um instance de um símbolo de botão para fazer isto para e começa o movie, vai para uma URL, carrega um novo movie, ou desempenha

qualquer de várias outras funções útis. Cada instance de um símbolo pode ter seu possui propriedades e ações. Uma nova caixa de diálogo de ação deixada você designa ações múltiplas para

um botão único ou forma evento Vê “Designando ações para um botão” em página 124 ou “Designando ações para uma Frame” em página 126.

Defina nomes imutáveis para Frames. Use uma Frame rotule especificar uma Frame particular como um alvo de ação. O rótulo de Frame fica anexado à Frame e não muda se você soma ou remove Frames da movie. Some comentários ao timeline para organizar e esclarece seu trabalho. Veja “Criando Frame rotula e comentários” em página 129.

Melhorado produtividade e facilidade de uso

Para melhorar produtividade e facilidade-de-uso, Flash 3 destaca mudanças numerosas para a interface e programa funções que Flashm usuários têm solicitados:

- Inspetor mostra o tipo, tamanho, e exato coordena de qualquer elemento selecionado. Para símbolos, o Inspetor exibe o nome e tipo; para símbolos de botão, isto espetáculos anexados ações. Veja “Usando a janela do Inspetor” em página 32.
- Melhorado seleção de Frame muda a Frame corrente no Estágio quando você seleccione uma Frame no Timeline. O ponteiro de Frame corrente no Timeline move para uma Frame quando você pressiona isto.
- Melhorado seleção de objeto fornece Troca-selecionada padronizada de objetos múltiplos como uma preferência.
- Melhorado visibilidade de comando mostra todos comandos maiores no menu principal barra além de menus pop-up.
- Esquina aponta criação faz isto possível para arrastar uma esquina aponta desligado uma curva por segurando abaixo a chave de Controle.
- Tweened rotações múltiplas são possíveis com unicamente duas Frames chaves.

Criação de Modelo

Use Flash 3 para criar modelos para uso com Gerador De Flash, um scripting ambiente para criar movie de Flash com conteúdo dinâmico. Gerador Modelos identificam elementos de mídia dentro um movie de Flash que você pode controlar em o ambiente do scripting de Gerador De Flash. Use Gerador De Flash para criar movie com conteúdo dinâmico por variáveis de modelo do substituting com imagens externas e texto. Para mais informação em Gerador De Flash, vê o Centro De Desenvolvedores De Flash site de web.

Integração do Seamless com web pages

O utilitário do Aftershock incluído gera um documento de HTML que exibe seu Flash movie com todo o conjunto de opções segundo suas especificações. Você faz para tem escrito qualquer código de HTML você mesmo. Veja “Sobre Aftershock” em página 170.

Monitorando descarrega performance

O Bandwidth Profiler faz isto fácil para melhorar a performance descarregada de movie. O Bandwidth Profiler checa os conteúdos de toda Frame em um movie, analisa os conteúdos segundo a velocidade do modem especificada, e graficamente indica onde o descarregado pôde atrasa. O Bandwidth Profiler pode também simula streaming em velocidades do modem diferentes. Veja “Testando movie descarrega performance” em página 153.

Outras melhoras

Flash 3 inclui recursos outros novos numerosos e melhoras:

- Apoio do PNG fornece um cruz-plataforma método de importar e exportando imagens do bitmapped com um canal de alfa, e deixado você controla as compressão e qualidade da imagem do PNG exportada.
- Melhorado À Mão Livre apoio faz À Mão Livre a melhor escolha para um companheiro de ilustração com Flash. Você pode converter imagens do CMYK para RGB em À Mão Livre com fidelidade de cor verdadeira e exporta eles como Flash movie; troca gráficos do layered entre Flash e À Mão Livre; e cola À Mão Livre gráficos dentro Flash enquanto mantendo a curva, gradient e informação de cor RGB.
- O ficado-só player faz movie de Flash que play todo por eles mesmos, sem um browser ou um controle do ActiveX. Veja “Criando um ficado-só projector” em página 158.

1

CAPÍTULO 1

Flash Basics

Flash é um editor de gráficos do vector e uma animação e ideal de ferramenta do authoring para criando animação e Interativa para web pages.

Para uma introdução animada para Flashr fundamentais, Vêem a Excursão Guiada e Movie do ShowMe no HTML DE Flash Ajuda Páginas.

(Para informação em preferências de valor para várias opções de Flash incluindo em impressão; copiando bitmaps, imagens do PICT, e gradients; o tamanho de copiado seleções; valor o número de desfaz níveis; Troca-selecionado; e o tooltip display, vê o tópico de preferências na ajuda online.)

Criando movie de Flash à web

Flash está primeiramente uma ferramenta de animação à web. Use o authoring de Flash ambiente para criar vector-baseadas animações interativas e incorporam sons. O ambiente do authoring de Flash consiste de:

- O Estágio, onde você cria e vê as Frames individuais do movie
- O Timeline, onde você define o movie acima do tempo
- Desenhando ferramentas você usa criar gráficos
- Comanda e controla manipular gráficos, controlam repetição, e de outro modo facilita movie de fabricação

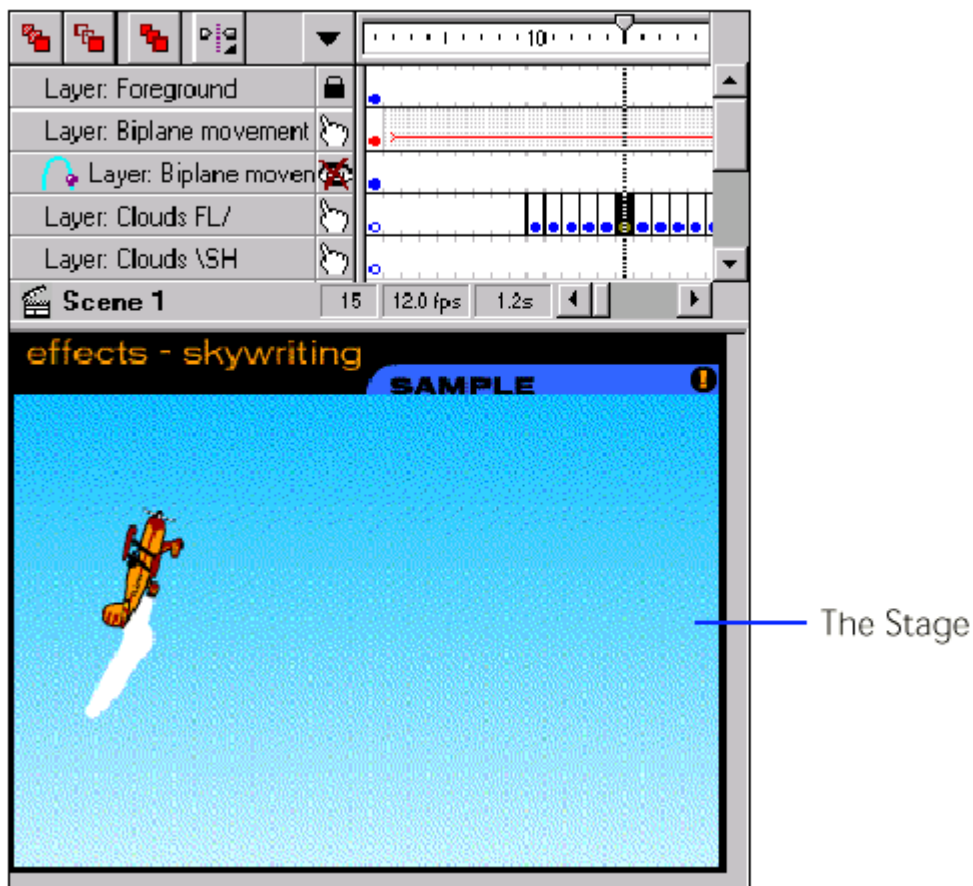
Quando você termina criando um movie, você exporta isto em um formato comprimido chamado Flash Do Shockwave. Quando você tem exportado o movie, você cria um HTML documento que exhibe o Shockwave Flash movie em um browser de web. Você pode um ou outro cria o documento de HTML você mesmo usando uma ferramenta do authoring de HTML tal

como Dreamweaver, ou usa o utilitário do Aftershock incluído com Flash para fazer isto para você. Veja “ Produção Final” em página 151.

Uma Vez você tem exportado o movie e completado o documento de HTML, você pode upload ambos arquivos para um servidor de web que tem sido configured com o MIME próprio digite reconhecer movie de Flash. (Vê “ Configuring um servidor de web ao Shockwave Flash” em página 182). Veja o movie usando qualquer browser de web equipado com o Shockwave Flash Player. O player é incluído com Flash e está também disponível como um libere descarrega do site de web do Macromedia (no <http://macromedia.com/shockwave/download/>).

Controlando o Estágio

O Estágio é que você vê quando você observa um movie de Flash.



O Estágio controla as dimensões de pixel do movie final. O tamanho de movie de default está 550 pixels por 400 pixels. O tamanho de mínimo está 18 pixels por 18 pixels; o máximo está 2880 pixels por 2880 pixels. Um movie pode conter cenas de unicamente um tamanho, e todas Frames devem ser o mesmo tamanho como a cena. Opcionalmente, você pode atribuir o Estágio dimensio para igual o número de polegadas ou pixels que cerque todos objetos na cena; ou você pode atribuir a cena dimensio à impressão de máximo área disponível. Esta área é determinada pelo papel na Pagine caixa de diálogo de Atribuição, menos as margens correntes. Para mais informação em mudar as dimensões de movie, formam tamanho, ou outro valores de movie, vêem o tópico de ajuda online na caixa de diálogo de Propriedades De Movie. Escolha Modifica > Movie. Escolha um dos seguintes opções:

- Para especificar o tamanho em pixels, entram valores em Largura e Altura.
- Para atribuir o Estágio dimensio de modo que há espaço igual cerca o conteúdo em todo lados, pressionam Conteúdos De Disputa. Para minimizar tamanho de movie, alinha todos elementos ao esquina esquerda superior da cena antes usar Conteúdos De Disputa.
- Para atribuir o Estágio dimensio ao máximo área de impressão disponível, pressiona Impressora De Disputa.

Sobre formas, grupos, e símbolos

Formas, grupos, e símbolos são os objetos visuais principais você trabalha com como você crie um movie de Flash.

Quando você usa um das ferramentas de desenho, tal como a ferramenta de lápis, você cria um elemento no Estágio.

Quando você tem criado várias formas, você pode agrupar eles juntamente para trabalhar com eles como um objeto único.

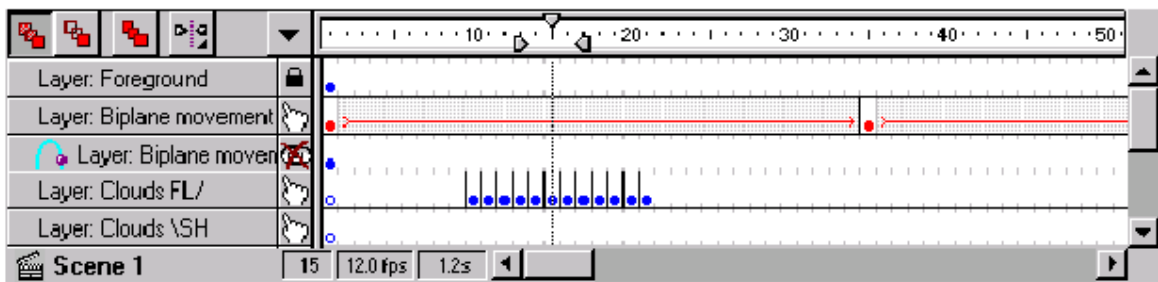
Quando você cria alguma coisa você deseja ao reuse no movie, faz isto dentro um símbolo. Flash lojas cada símbolo em um movie unicamente uma vez, apesar de quantos tempos isto é utilizado. Um símbolo pode incluir formas, grupos, e símbolos outros pares. Símbolos podem também incorporar animações e interações.

Usando o Timeline

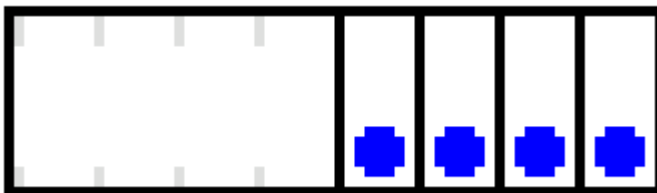
Use o Timeline para definir os conteúdos do movie acima do tempo. Os números através o topo do Timeline mostra o número de Frames. Frames representam umas aponte no tempo quando o movie pode mudar. Você define o número de Frames por segundo.

Componentes do Timeline

Componentes do Timeline incluem Frames e keyframes, Layers, a Frame e Frame Veja menus pop-up, botões de pele de Onion, e o cabeçalho do Timeline e condição display.



Os pontos nas Frames são keyframes. Keyframes estão formando onde você faz um mude para um elemento. Isto pode ser uma mudança visual gosta de movendo uma linha ou mudando um cor, ou uma mudança lógica fabricação igual uma parada de som playndo.



Forma e keyframes

As filas no Timeline corresponde para Layers. Layers ajudam você organiza diferentes separa de um movie tal como a fundo e elementos de primeiro plano. Cada animado forma, grupo, ou símbolo requer seu possui Layer. Layers



A Frame menu pop-up contém comandos para criar, apagando, e modificando Frames e keyframes. Abra a Frame menu pop-up por direita-pressionada (Windows) ou pressionando e segurando o botão de mouse em uma Frame (Macintosh).



A Frame Vê menu pop-up controla como as Frames são exibidas na tempo desnuda.



Os botões de pele de Onion controlam o display e editando de Frames múltiplas em o Estágio.



Botões de pele de Onion

Exibindo Frames e movendo formar

O cabeçalho do Timeline mostra os números de Frame da animação. O inclinado apontando flecha é o ponteiro de Frame corrente. Duas lado-apontadas flechas, pele de Onion varie markers, aparece quando skinning de Onion é ligado.

Para ir para uma nova Frame na animação, pressionar no cabeçalho do Timeline ou arrasta a ponteiro de Frame corrente à posição desejada. Para parar uma animação e desmarca quaisquer Frames selecionadas, pressionam no cabeçalho do Timeline.

Cabeçalho do Timeline



Exibindo a condição de Frame

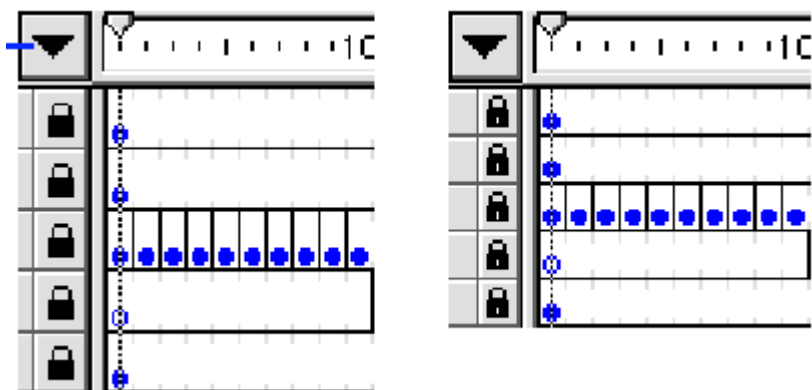
O display de condição do Timeline indica o número da Frame corrente, a corrente forme valor como conjunto usando Modifica > Movie, e o tempo passado à Frame corrente. Quando playndo uma animação, a valor de Frame real é exibida; isto pode difere do movie forma valor se o computador não pode exibir a animação rapidamente bastante.



Exibindo Frames

A Frame Vê menu pop-up no Timeline determina como Frames estão exibido.

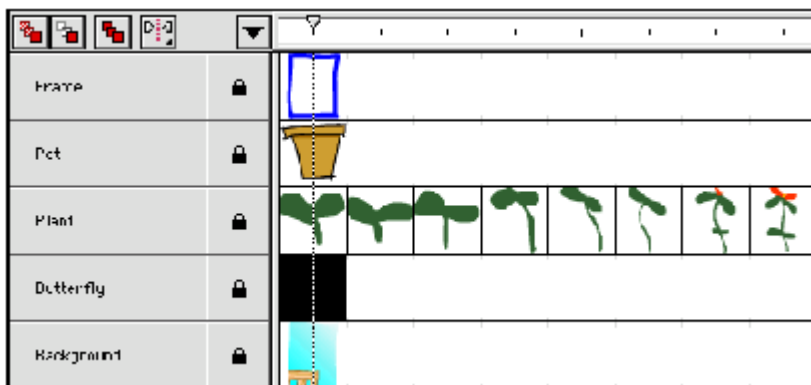
Por default, Frames aparecem como células estreitas. Mude a largura destas células por escolhendo Normal Pequeno,, Pequenino, Meio, ou Grande. Faça as filas mais curtas por escolhendo Curto.



Frame Curta e Normal vê opções

Duas opções de antecipação são disponíveis para exibir uma imagem reduzida do conteúdo de cada Frame na Layer nas Frames do Timeline. Esses thumbnails são útil como um resumo da animação, mas eles erguem espaço de tela extra.

A opção de Antecipação mostra unicamente os conteúdos de cada Frame, escalonada assim isto



ajusta a Frames do Timeline. Isto pode causar o conteúdo aparente dimensiona variar.

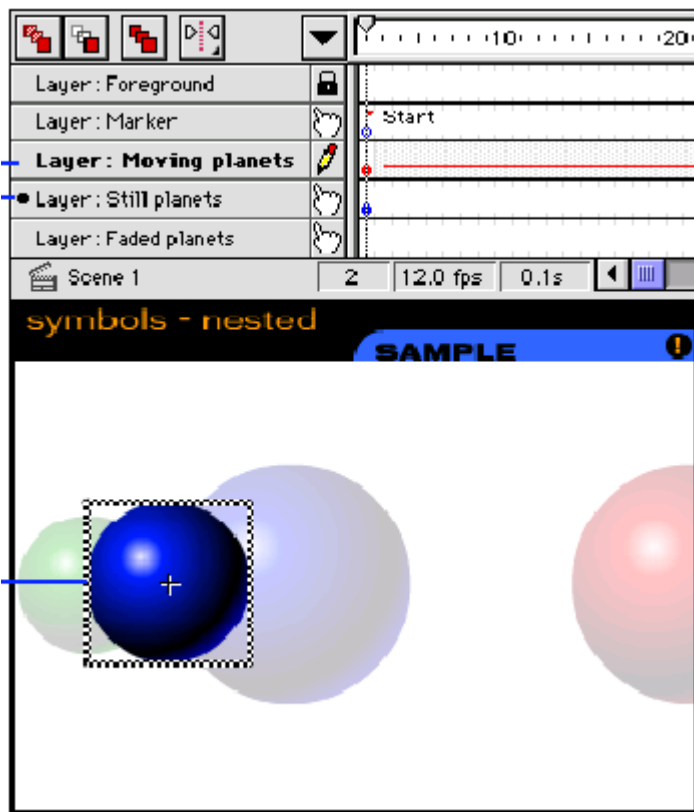
A Antecipação em opção de Contexto exhibe cada movie forma inteiramente, escalonado ajustar as Frames do Timeline. Isto é útil para para ver como elementos movem dentro seus forma acima do curso da animação, mas os elementos geralmente aparecem menor que com a opção de Antecipação.

Usando Layers

Um recentemente movie de Flash criado contem uma Layer única. Some mais Layers para ajudar organize o movie e elementos separados para animação. Escolha Inserir > Layer para crie novas Layers. Cada fila no Timeline corresponde para uma Layer separada na movie corrente.

Isto é muito importante para saber que Layer você está trabalhando em. Flash soma todo novo elementos à Layer corrente. Pressione o nome de uma Layer para fazer isto a corrente Layer. Selecionando um objeto não faz Layer do objeto a Layer corrente. Quando você seleciona um objeto, Flash displays um ponto preto próximo a sua Layer.

Na gravura que segue, a Layer de Planetas Movida é a Layer corrente, par embora um objeto no Ainda Layer de Planetas é selecionada. Se você foi desenhar alguma coisa no Estágio, isto poderia seria colocar na Layer de Planetas Movida.

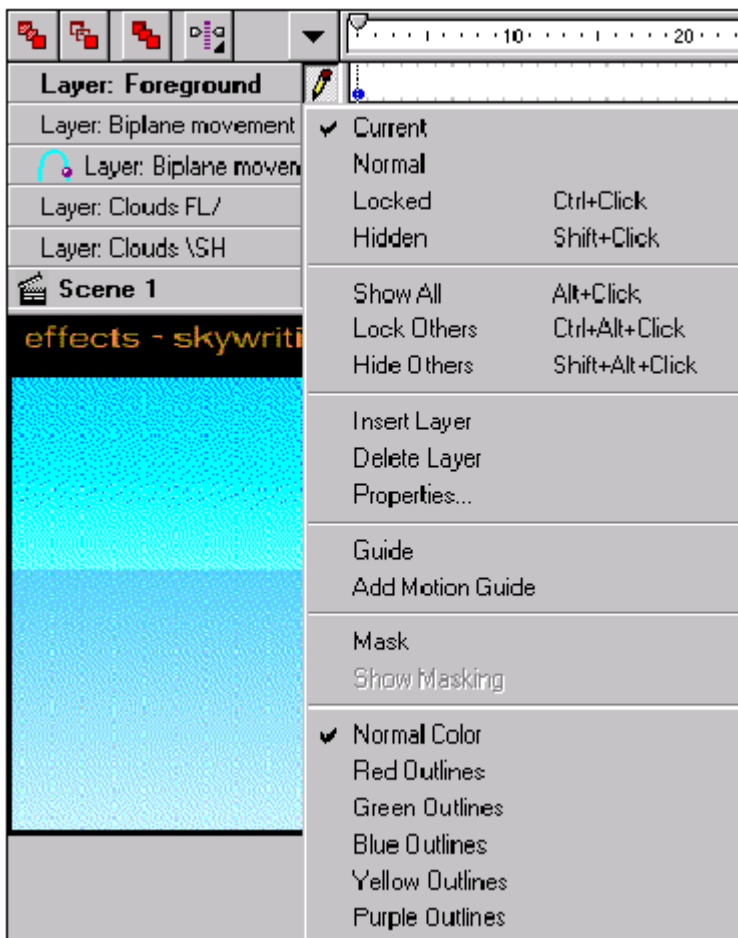


Use Layers para controlar conteúdo nos seguintes caminhos:

- Coloque elementos em Layers separadas para mudar eles mais facilmente e fazem lógicos groupings. Coloque a fundo em uma Layer e cada objeto você deseja para anime em uma Layer diferente.
 - Coloque cada elemento você deseja animar em uma Layer diferente. Flash pode unicamente tween um grupo ou símbolo em uma Layer.
 - Crie Layers de caminho de movimento para definir o caminho que uma animação do tweened deve siga. Veja “ movimento do Tweening ao longo um caminho” em página 96.
 - Crie uma Layer de máscara para definir que separa de outra Layer são visível. Veja “ Usando máscaras” em página 102.
 - Feche Layers para prevenir quaisquer mudanças acidentais uma vez você tem terminado que trabalha no conteúdo.
 - Esconda uma Layer para enfocar no conteúdo de outras Layers, ou escondem todas Layers mas um.
- Pressione o icone de Layer para abrir o menu pop-up para cada Layer. O icone de Layer muda para um lápis para indicar a Layer corrente. O icone de Layer é uma mão para Layers normais.



Use a Layer menu pop-up para criar, rename, ou muda valores à Layer corrente.



Escolha Ajuda > Lições e vêem Lição 2 para um exemplo de usar Layers. Escolha Ajuda > Amostras > FX-REFLETOR Máscara para um exemplo de usar uma Layer de máscara.

Sobre ícones de Layer

Ícones de Layer exibem informação importante sobre a condição de cada Layer.

- Um ícone de lápis indica a Layer corrente. Flash lugares todos novos objetos nos Layer corrente. A maioria do desenho e pasting afeta unicamente a Layer corrente.
- Um ícone de fechadura indica uma Layer fechada. Os conteúdos de uma Layer fechada não pode ser selecionado ou mudado. Use Fechadura para fechar uma imagem de bitmap importada dentro a fundo ou para prevenir mudanças aos elementos certos de uma cena.
- Um cruzado-fora ícone de olho indica uma Layer oculta. Layers Ocultas estão não exibido como separa da página. Use Layers ocultas para esconder Layers de guia ou ao unclutter uma cena enquanto você trabalha nos elementos na Layer corrente.
- Um ícone de mão indica uma Layer normal. Contesta em uma Layer normal pode ser editada. Escolha Normal para destrancar uma Layer fechada ou para fazer uma Layer oculta específica visível outra vez.

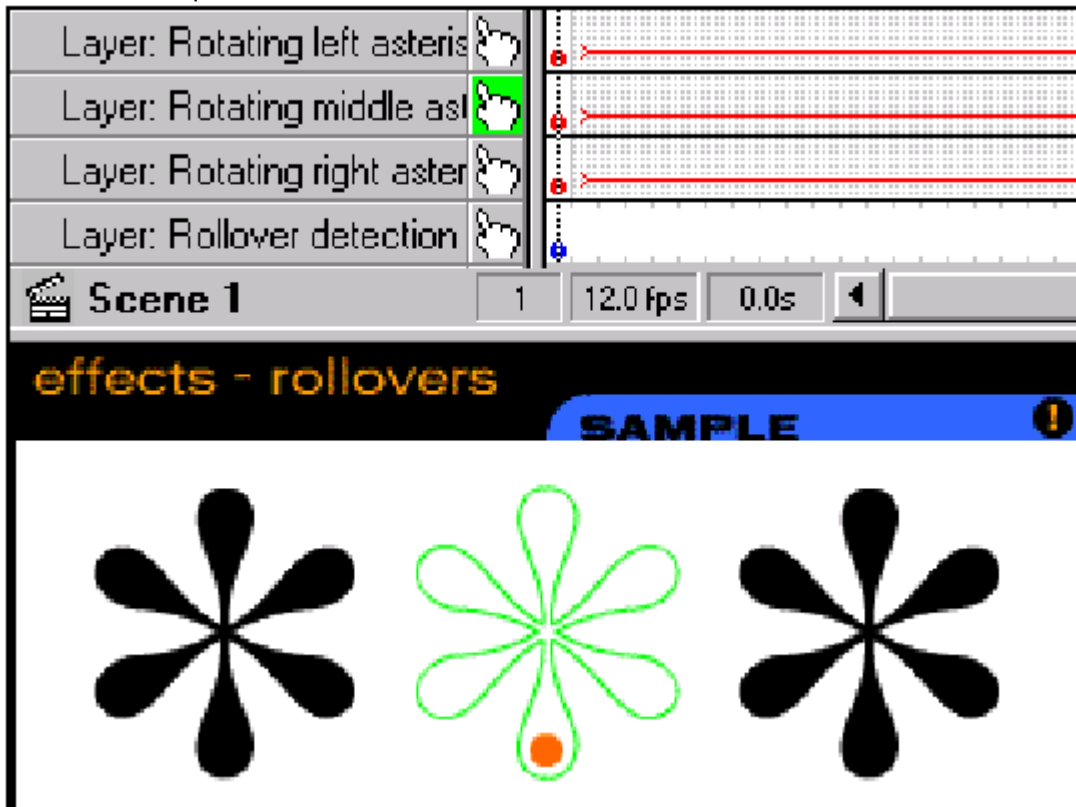
Mudando Layers

Você pode manipular elementos de gráfico em quaisquer visíveis, destrancados Layer. Se nenhuma Layer é designada como a Layer corrente, isto está não possível para desenhar, cola, ou

coloque algo no Estágio. Sempre Que uma ação produzimos um resultado inesperado, certifique-se que você está trabalhando na Layer apropriada.

Quando há mais Layers que podem ser exibidas na área do Timeline, rolando controles são disponíveis à direita do tempo de Layer desnuda. Você também pode resize o Timeline e Layers.

Para ajudar você distingue Layers para que os vários elementos de uma cena pertence, uso os contornos coloridos destacam da Layer menu pop-up. Este displays todos objetos na Layer como delinea na cor especificada; as caixas unidas de colocadas bitmap e OLE na cor especificada.



A Layer contendo a imagem meia tem um contorno verde.

Escolha Insere > Layer, ou escolhe Insere Layer da Layer menu pop-up para qualquer Layer. A nova Layer torna-se a Layer corrente.

Pressione o nome de Layer.

Clique Duplo a Layer especifica e entra um novo nome.

Escolha Apaga Layer da Layer menu pop-up para aquela Layer.

Escolha Esconde Outros da Layer menu pop-up para aquela Layer.

Escolha Todo De Espetáculo da Layer menu pop-up para qualquer Layer.

Arraste a barra separando a Layer pop-up e o Timeline.

Arraste a barra separando o Timeline da área de Estágio.

Escolha Vermelho, Amarelo, Azul, Verde, ou Contornos Roxos da Layer pop-up menu para aquela Layer.

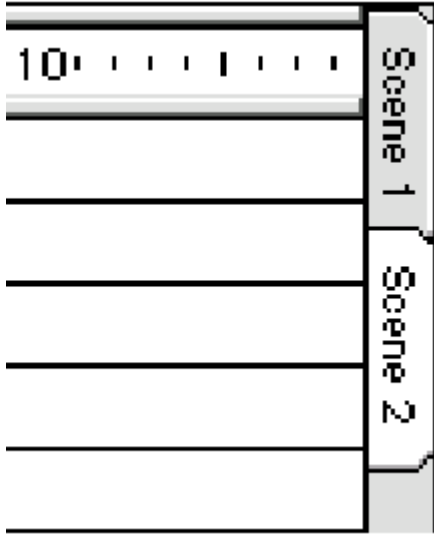
Escolha Cor Normal da Layer menu pop-up para aquela Layer.

Usando cenas

Uma cena é uma seção de um movie. Você pode dividir um movie de Flash dentro cenas para ajudar

organize seu trabalho e muda o pedido de cenas para rapidamente rearranjam um movie.

Use cena específica como alvos para ações.



Escolha Ajuda > Lições e vêem Lição 5 para ver um exemplo de uma multi-cena movie.

Escolha View > Tabulações.

Escolha View > Goto e o escolhido o nome da cena. Ou, pressiona o tabulação apropriada exibida ao longo o lado direito da janela de Flash.

Escolha Insere > Cena.

Escolha Modifica > Cena ou clique duplo o nome de Layer.

Arraste sua tabulação de cena ao limite entre duas outras tabulações.

Abra a cena você deseja apagar e escolhe Insere > Remove Cena.

Usando bibliotecas

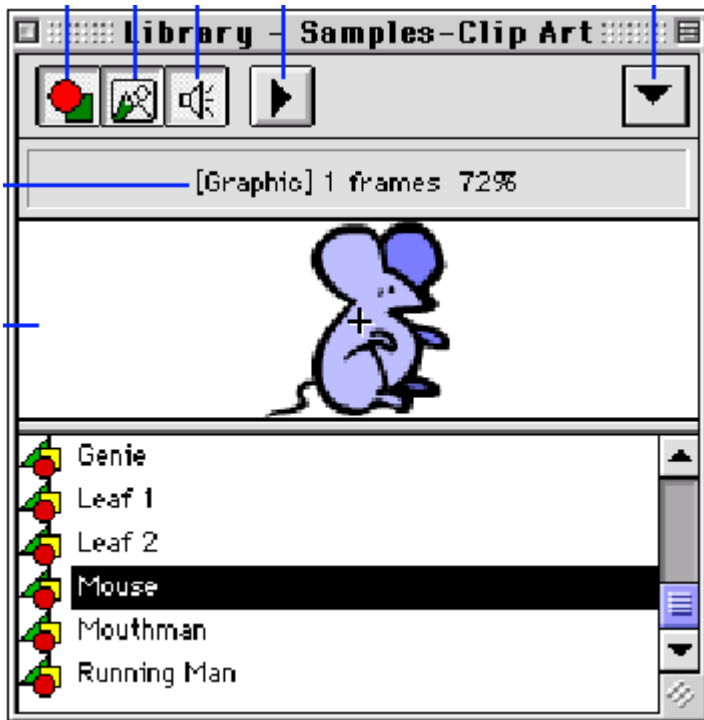
Flash inclui várias bibliotecas que você pode usar armazenar e recupera símbolos, bitmaps, e soa para um movie. Você pode usar essas bibliotecas ou personalizam eles para terno suas necessidades. Use a janela de Biblioteca para exibir a biblioteca à corrente movie. Use o menu de Bibliotecas para exibir outras bibliotecas incluídas em Flash.

Usando a janela de Biblioteca

A Biblioteca armazena todos símbolos, bitmaps, e soa ao movie corrente. Uso a Biblioteca para ver não menos do que os símbolos disponíveis em um movie, coloca um novo instance de

o símbolo no Estágio, e edita símbolos existentes. Escolha Janela > Biblioteca para abra e fecha a janela de Biblioteca ao movie corrente.

Use a Mídia Nova Seleccionada comanda na Biblioteca menu pop-up para encontrar símbolos na Biblioteca que estão não utilizados no movie. Uma Vez você tem localizado símbolos novos, você pode apagar eles para fazer o movie menor.



- Os botões de Filtrar deixados você mostra ou esconde símbolos, sons, ou bitmaps em a biblioteca.
- O botão de Play toca animação ou soa ao símbolo ou soa que está correntemente exibido na janela de Antecipação.
- A janela de Antecipação exhibe o símbolo, bitmap, ou soa onda ao item que é correntemente selecionado na lista de Biblioteca.
- Condição mostra seja a correntemente símbolo selecionado é um som, um bitmap, ou uma símbolo. Um símbolo também exhibe informação sobre quantos Frames isto tem, se o símbolo é um botão ou tem animação, e a porcentagem do zoom do antecipação. Um som exhibe informação sobre o tempo playdo (em segundos) e a quantia de memória o som usa (em kilobytes).
- Liste espetáculos os nomes de não menos do que os símbolos, sons, e bitmaps disponíveis em o movie. A seleção corrente é realçada.
Em adição, usa a Biblioteca menu pop-up para criar, edita, apaga, vê propriedades, e duplica um símbolo.
- Crie Símbolo cria um símbolo vazio e abre o novo símbolo para editar.
- Edite abre o símbolo correntemente selecionado na lista para editar.
- Apague remove o símbolo corrente.
- Cópias Duplicadas o símbolo corrente uma vez você entra um novo nome.
- Propriedades abre o Símbolo, Bitmap, ou Soa caixa de diálogo de Propriedades à símbolo corrente. Veja "Criando símbolos" em página 109, "Exportando movie com som" em página 147, ou "Trabalhando com bitmaps" em página 81.
- Mídia Nova Selecionada realça todo os símbolos na biblioteca corrente que faz não aparece no movie. Use isto para localizar e remove símbolos novos.
- Atualização refresca todo instance do símbolo corrente com quaisquer mudanças que sido
- Jogue corridas qualquer animação ou play qualquer som no símbolo corrente. Play está não disponível para bitmaps.
- Antialias liga antialiasing ao símbolo corrente. Isto está não disponível para sons.

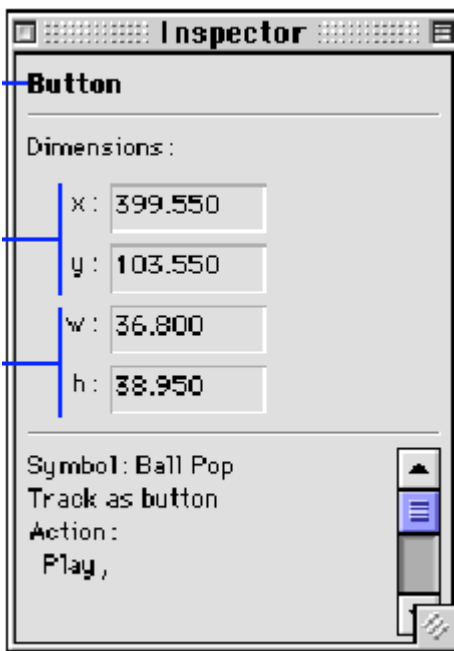
Usando o menu de Bibliotecas

Para armazenar ou recuperar outras bibliotecas incluídas em Flash, usa o menu de Bibliotecas. O Menu de Bibliotecas exibe o botão e bibliotecas de animação incluídas com Flash. Esses incluem: Botões, Gráficos, Movieclips, e Sons. Bibliotecas de Amostra de Flash 2 estão no interior de pasta de Coisas o Flash 3 pasta de aplicação. Você pode também somar seu possui símbolos ao menu de Bibliotecas por colocar um Flash arquivo em a pasta de Símbolos na pasta de Flash.

Usando a janela do Inspetor

Use a janela do Inspetor para ver e muda informação importante sobre objetos selecionados. Os displays do inspetor:

- O tipo de objeto (forma, símbolo, e assim em).
- A localização exata do parente de esquina esquerdo principal à esquina esquerda principal da Estágio na unidade de medida especificada em Propriedades De Movie.
- A largura e altura na unidade corrente de medida especificada em Propriedades De Movie.
- O nome de símbolo, valores, e ações (se aplicáveis).



Entre novos valores na localização ou dimensiona campos para mover ou resize um objeto selecionado.

Se você seleciona objetos múltiplos, a localização e dimensiona campos exibem valores para um retângulo cercado todo os objetos selecionados.

Importando mídia

Flash reconhece uma variedade de formatos de arquivo, ambos bitmap e vector-baseado. Flash importa bitmaps, seqüências de imagens, e gráficos do vector como segue:

- Bitmaps (examinados fotografias, arquivos do BMP) são importados como um objeto único em a Layer corrente.
- Qualquer seqüência de imagens (por exemplo, um PICT e seqüência do BMP) é importada

como Frames sucessivas da Layer corrente.

▫ Vector-baseadas imagens de À Mão Livre ou Ilustrador Da Adobe e arquivos do WMF estão importado como um grupo na Layer corrente. (Vê “ Importando À Mão Livre arquivos” em página 34 e “ Importando arquivos do Ilustrador Da Adobe” em página 35.)

Flash pode também importar arquivos de som no AIFF e formato do WAV. Veja “ Importando sons” em página 142. Para informação em formatos de arquivo específicos, vêem “ Escolhendo uma

importe formato de arquivo” em página 34.

Escolha Arquivo > Importa.

Arquivo > Importa está não disponível se não há Layer corrente.

No padrão importa caixa de diálogo que aparece, localiza e abre o desejado arquivo.

Se um arquivo importado tem Layers múltiplas, novas Layers puderam sejam criadas em Flash. Seja

seguro o Timeline é visível quando importando um arquivo com Layers múltiplas.

Se você está importando um arquivo com um nome que termina com um número, e há arquivos adicionais na seqüência depois que arquiva na mesma pasta, no prompt para importar a seqüência de arquivos: pressione Sim para importar não menos do que esses arquivos, ou pressionam nenhuns

para importar unicamente o arquivo especificado.

Aqui são exemplos de arquivo especifica que pode estar utilizado como uma seqüência:

Frame001.gif Frame002.gif Frame003.gif

Pássaro 1 Pássaro 2 Pássaro 3

Walk-001.ai Walk-002.ai Walk-003.ai

[Escolhendo um formato de arquivo importado](#)

Use a seguinte tabela para determinar que imagem importa tipos de arquivo são reconhecidos pela plataforma você está trabalhando em.

File type	Extension	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (version 6.0 or lower). See "Importing Adobe Illustrator files" on page 35.	.eps	✓	✓
AutoCAD DXF. See "Importing AutoCAD DXF files" on page 35.	.dxf	✓	✓
Bitmap	.bmp	✓	
Enhanced Metafile	.emf	✓	
FutureSplash Player	.spl	✓	✓
GIF and animated GIF	.gif	✓	✓
JPEG	.jpg	✓	✓
PICT	.pct, .pic		✓
PNG	.png	✓	✓
Shockwave Flash	.swf	✓	✓
Windows Metafile	.wmf	✓	

Importando À Mão Livre arquivos

À Mão Livre é a melhor escolha para criar gráficos do vector para importam dentro Flash. À Mão Livre exporta imagens do layered que são reconhecidas por Flash. Você pode trocar RGB ou gráficos do CMYK entre À Mão Livre 8 e Flash 3. Para converter o CMYK imagens para RGB com boa fidelidade de cor, importa a imagem dentro À Mão Livre e então exportação isto como um movie de Flash usando o Convertido Colore para opção RGB em À Mão Livre preferências. Veja o À Mão Livre Desenhistas Centralizam no Macromedia site de web para mais informação (em www.macromedia.com/support/freehand/).

Importando arquivos do Ilustrador Da Adobe

Flash apoios importando e exportando Ilustrator Da Adobe 88, 3.0, 5.0, e 6.0 formatos. Para informação em exportar arquivos do Ilustrador, vêem " Ilustrador Da Adobe" em página 161.

Importando arquivos do AutoCAD DXF

Flash apoios o AutoCAD DXF formata na liberação 10 versão.

Arquivos do DXF não suportam as fontes de sistema padronizadas. Flash tentativas para fontes de mapa apropriadamente, mas os resultados podem ser imprevisito, particularmente pelo alinhamento de texto.

Desde o formato do DXF não suporta sólido enche, enchido áreas são exportadas como

delineia unicamente. Para esta razão o formato do DXF é a maioria do apropriado para linha desenhos, tal como pavimentam planos e mapas.

Você pode importar dois-dimensional DXF arquiva dentro Flash. Flash não suporta três-dimensional arquivos do DXF.

Flash não suporta escalonando em um arquivo do DXF. Todo importado arquivos do DXF produzi 12-

polegada por 12-inch movie que você pode escalonar com Modifica > Transforma > Escala. Também,

Flash apoios unicamente arquivos do DXF DE ASCII. Se seus arquivos do DXF são binário, converte eles

para ASCII antes importar dentro Flash.

Controlando repetição de movie

Use comandos no menu de Controle, botões no Controlador, ou teclado comanda controlar repetição de movie.

Faz um do seguinte:

- Escolha Controle > Play.
- Escolha Janela > Controlador e pressiona Play.



- Imprensa Entra. A seqüência de animação play na janela de Movie na Frame valha você especificou ao movie.

Use o Passo Transmite e Anda Para Trás botões no Controlador, ou escolha aqueles comandos do menu de Controle para andar através das Frames de a animação. Você pode também pressionar o < e > chaves no teclado.

Escolha Controle > Repetição De Laço.

Escolha Controle > Play Todas Cenas.

Escolha Controle > Sons Do Mute.

Testando movie

Embora Flash pode playr movie no ambiente do authoring, alguma animação e funções interativas não trabalham a menos que o movie é exportado em sua final formato. Usando comandos no menu de Controle, você pode exportar o movie corrente como um Shockwave Flash movie e imediatamente toca movie em uma nova janela.

Você pode também usar esta janela para testar descarregando performance. Veja “Testando movie descarrega performance” em página 153.

Escolha Controle > Testa Movie ou Controle > Testa Cena.

Flash exportações o movie corrente como um Shockwave Flash movie, abre isto em um novo teste janela e play isto exatamente o mesmo caminho como o Shockwave plugin ou X Ativo controle pode. Todas funções interativas e animação trabalha propriamente. Para mais sobre que funções interativas trabalham no ambiente do authoring, vê “Testando Interativa” em página 139.

Enquanto vendo um movie na janela de teste, comanda no menu de Controle desempenhe suas funções usuais.

Teste Movie e Testa Cena exporta para arquivos do SWF reais, não arquivos temporários. O SWF

arquivos são um criado na mesma localização como o arquivo do FLA. Você pode copiar esses arquivos para um servidor de web ao invés de usar o comando de Movie De Exportação. Quando Flash exportações com Movie De Teste ou Testa Cena, isto usa valores de exportação você defina com Controle > Valores. A caixa de diálogo de Valores contem as mesmas opções como o Shockwave De Exportação Flash caixa de diálogo. Veja “Exportando Flash Do Shockwave movie à web” em página 155.

Imprimindo arquivos de Flash

Flash fornece muitos da mesma impressão destaca como outra manipulação de imagem e página-layout aplicações. Você pode usar esses recursos para imprimir imagens de Flash únicas ou para imprimir Frames de uma seqüência de animação.

Valor até imprime

Use a caixa de diálogo de Impressão para especificar a série de cenas ou forma você deseja imprimir, assim como o número de cópias. No Windows, a caixa de diálogo de Atribuição De Página especifica tamanho de papel, orientação, e várias opções de impressão—incluindo valores de margem e seja todas Frames estão imprimir para cada página. No Macintosh, essas opções são divididas entre a Atribuição De Página e as caixas de diálogo de Margens De Impressão. Veja o tópico de ajuda online para mais informação nestas opções. A Impressão e as caixas de diálogo de Atribuição De Página são padrão dentro um ou outro operando sistema e seu aparecimento conta com o motorista de impressora selecionado.

Imprima antecipação

Você pode examinar o aparecimento das páginas impressas, sem realmente impressão eles. Isto está particularmente útil para checar valores de margem e paginam tiling e para conservar papel. Para antecipação como seu arquivo imprimirá, escolha Arquivo > Imprime Antecipação.

Imprima opções

Um número de opções de impressão ajudam você prepara cenas de Flash para impressão.

- Imprima opções de Layout controlam a colocação de movie forma em impresso páginas. O usual posicionando de movie forma em folhas de impressora coloca a esquerda superiora esquina da Frame na esquina esquerda superiora da área de impressão, apesar de Frame um ou outro dimensiona ou tamanho de papel.
- Opções De Tamanho especificam o tamanho impresso de Frames de Flash. O Tamanho Real e Apto

Em Uma opções de Página no Layout menu pop-up especifica aquelas Frames estão ser impresso individualmente, usando um ou mais folhas por Frame. Se Encaixa Em Uma página está escolhido, cada Frame de Flash é recuada ou alargada assim isto enche a área de impressão de um folha de impressora.

- Opções do Storyboard imprimem várias Frames em uma página em um layout do storyboard. Escolha um dos opções do Storyboard do Layout menu pop-up para imprimir reduzido versões das imagens de Frame, ou thumbnails, em filas na impressora

folhas. A escalonada destes thumbnails conta com o número de Frames especificado por fila (em Frames através).

Produzindo separações de cor

Flash não pode produzir quatro-cor separações diretamente. Você primeiro deve exportar um EPS arquivo. Muitos página-layout e programas de ilustração podem gerar separações de cor de um arquivo do EPS. Escolha EPS 3.0 como seu formato de exportação, e segue o instruções providas de sua ilustração ou página-layout aplicação para importar o arquivo e produzimos separações de cor.

Resolvendo problemas de impressão

Se você experimenta problemas imprimindo um movie de Flash em sua impressora de Postscript, um

das áreas enchidas em seu desenho pode ser também complexo. (Isto é mais comum com Nível De Postscript mais velho 1 impressoras.) Há duas soluções para este problema:

▸ Escolha Desabilita Postscript na caixa de diálogo de Margens De Impressão (Macintosh) ou em a caixa de diálogo de Opções (Windows), e tenta impressão outra vez. Isto pode lento abaixo imprimindo consideravelmente, mas isto deveria resolver o problema.

▸ Simplifique seu desenho. Imprimindo problemas são tipicamente causados por uns grandes únicos

área de cor com bordas complexas. Você pode resolver este problema por dividir o área complexa dentro várias áreas mais simples. Use Modifica > Curvas > Otimize para reduzamos a complexidade de tais áreas.

Layout na impressora

Desde um movie pode estar menor ou mais grande que um folha único de papel de impressora, Flash arranja isto para encaixar em páginas de impressora. Dentro o margens você especifica.

Para informação no comando de Atribuição De Página (Windows), Imprime Margens comando (Macintosh), e Imprime comando de Antecipação, vê os tópicos de ajuda online. Escolha Modifica > Movie e entra novos valores no campo de Dimensões.

Escolha Arquivo > Pagina Atribuição (Windows) ou Arquivo > Imprime Margens (Macintosh). Escolha Arquivo > Imprime Antecipação.

Escolha Arquivo > Pagina Atribuição (Windows) ou Arquivo > Imprime Margens (Macintosh) e então escolhe Encaixa Em Uma Página.

Flash reduzimos o tamanho impresso de sua cena para encaixar em uma página de impressora única.

Escolha Arquivo > Imprime Antecipação.

Faz um do seguinte:

▸ Escolha Arquivo > Pagina Atribuição e atribui as opções de margem de Centro para encaixar a cena.

▸ Escolha Arquivo > Pagina Atribuição e escolhe Encaixa Em Uma Página do Layout menu pop-up. Flash alarga o tamanho impresso de sua cena de modo que isto enche uma página de impressora.

Escolha Arquivo > Imprime Antecipação.

Cheque posição de sua cena e dimensiona e repete passo 1 se você necessita para faça adaptações.

Escolha Arquivo > Pagina Atribuição e entra um novo valor no campo de texto de Escala.

Escolha Arquivo > Imprime Antecipação.

Cheque posição de sua cena e dimensiona e repete passo 1 se você necessita para faça adaptações.

Desabilita saída de Postscript quando imprimindo para um Postscript

impressora. Por default, esta caixa não é ligada. Selecione isto unicamente se você tem problemas imprimindo para uma impressora de Postscript. Imprimindo para uma impressora de Postscript pode estar muita mais lento quando Postscript De Flash é desabilitado.

Vendo o Estágio

Veja o Estágio inteiro na tela, ou uma área particular de seu desenho em alto ampliação, por mudar o nível de ampliação. A ampliação de máximo conte com a resolução de seu monitor e o tamanho de movie.

Zooming

Use essas técnicas para ampliar ou reduzi sua View do estágio:

▸ Ao zoom em em um elemento certo, seleciona a ferramenta do magnifier no desenho barra de ferramentas e pressiona o elemento. Use o Zoom Controla menu pop-up ou o ferramenta do magnifier ao zoom em ou fora em áreas particulares do Estágio. Para mudar o ferramenta do magnifier entre o zooming em ou fora, usa o Aumento ou Decréscimo modificadores ou seguram abaixo as Notas Agudas (Windows) ou Controle (Macintosh) chave.



▸ Ao zoom em em uma área específica de seu desenho, arrasta um retângulo com o ferramenta do magnifier. Flash conjuntos a ampliação nivela de modo que o retângulo especificado enche a janela.

▸ hoose uma porcentagem do Zoom Controla menu pop-up. Porcentagens mais grandes que 100% zoom em.



Usando comandos de View

Use comandos no menu de View para ajustar sua View do Estágio.

Atribui o zoom nivela para 100% de modo que seu desenho aparece como feche como possível para tamanho real. Isto é o mesmo como usando o zoom controla no barra de ferramentas. (Contando Com seu monitor e cartão de vídeo, 1 polegada na tela pode não igual 1 polegada nos Rules de Flash.)

Atribui o zoom nivela exibir os conteúdos da Frame corrente. Se o cena está esvaziando, a cena inteira é exibida.

Atribui o zoom nivela exibir a cena inteira.

Faz a área de trabalho que circunda a Frame de seu movie visível.

A área de trabalho é mostrada como uma área cinza leve. Use a Área De Trabalho comanda quando

você necessita trabalhar com partes de seu desenho que estão parcialmente ou completamente fora de

a cena. Por Exemplo, para ter um pássaro voa sobre a tela, você pode inicialmente

posicione o pássaro desligado-tela na área de trabalho. Para ver a a maioria da Área De Trabalho e Estágio, escolha View > Trabalha Área e View > Mostra Todo.

Grades e Rules

A Grade comanda espetáculos ou esconde a grade de desenho em todas cenas. Isto é o mesmo como voltando Grade De Espetáculo em na caixa de Propriedades De Movie, acessada por escolher

Modifique > Movie. Você pode atribuir espaçamento de grade por escolher Modifica > Movie e entrando um valor dentro a caixa de Espaçamento De Grade.

Rules podem aparecer ao longo o topo e lados esquerdos do movie. Quando Rules estão exibido, e você move um elemento dentro a cena, linhas indicando o elemento dimensões aparecem nos Rules.

Escolha View > Rules.

Escolha Modifica > Movie e escolhe as unidades preferidas: Polegadas, Decimal De Polegadas, Pontos, Centímetros, Milímetros, ou Pixeis.

Apesar Do correntemente unidades escolhidas, você pode entrar valores numéricos em quaisquer caixa de diálogo em qualquer das unidades de medição reconhecidas. Simplesmente inclue o abreviação apropriada com o valor entrado (por exemplo, 0.25" ou 10 pt).

Acelerando o display

Para acelerar o display, você pode usar comandos no menu de View para desligar qualidade do rendering destaca que requer computação extra e lenta abaixo movie.

Exibe unicamente os contornos das formas em sua cena e todas linhas aparecem como linhas magras. Isto faz isto mais fácil ao reshape seus elementos de gráfico e para exibir cenas complexas mais rápidas.

Desligue anti-aliasing e exibe todo as cores e estilos de linha de seu desenho. Isto é o a maioria do modo comum em que para trabalhar.

Ligue anti-aliasing para linhas, formas, e bitmaps. Isto exibe formas e linhas de modo que suas margens aparecem mais suaves na tela. Este modo desenha mais lentamente que modo Rápido. Anti-aliasing trabalhos melhores em cartões de vídeo que fornecem

milhares (16-bit) ou milhões (24-bit) de cores. Em 16- ou 256-color modo, preto linhas são suaves, mas cores puderam olhar melhor em modo Rápido. Também, nota isso Antialias tem muito efeito pequeno em um preto-e-branco display.

Flash faz não anti-apelido texto ou bitmaps neste modo, assim esses elementos puderam apareça algo rude. Se você tem esses elementos em seu desenho, você deve guarde eles no topo do pedido empilhado.

Smooths as margens de qualquer texto. Este comando trabalha melhor com grande fonte dimensiona e pode estar lenta com quantias grandes de texto.

Arranjando barras de ferramentas

No Windows, a barra de ferramentas de Flash um ou outro pode ser docked à margem do Flash janela, ou isto pode boiar acima a janela. Mova uma barra de ferramentas por arrastar em qualquer parte

na fundo ou barra de título (se isto está boiando). Arraste a barra de ferramentas à margem da Flash janela para cais isto; pressione a chave de Controle enquanto arrastando a barra de ferramentas para uma

margem de janela para prevenir o docking. A barra de ferramentas automaticamente muda para uma

layout horizontal quando docked ao topo ou fundo da tela e para um vertical

layout quando docked à esquerda ou margem direita da tela. Clique Duplo o título barra de uma barra de ferramentas boiada para mudar entre layout vertical e horizontal. No Macintosh, as ferramentas de desenho estão sempre uma janela separada. Você pode mover a janela em qualquer parte em-tela e abre ou fecha a janela de Barra De Ferramentas por escolhendo Janela > Barra De Ferramentas. Vire Tooltips em ou desligado por escolher Arquivo > Preferências.

Usando a barra de ferramentas Padronizada (Windows)

A barra de ferramentas Padronizada fornece acesso rápido para comandos comuns e funções. Para abrir a caixa de diálogo de Barras De Ferramentas, escolha Windows > Barra De Ferramentas. Use as opções para esconda, exhibe ou muda o icone dimensiona da barra de ferramentas ou para virar o Tooltips em ou desligado. Com O Tooltips em, você pode descobrir que ação um botão desempenha por posicionar o ponteiro acima do botão para exibir seu rótulo do Tooltips.

Comando de Barra De Ferramentas (Windows)

O comando de Barra De Ferramentas abre a caixa de diálogo de Barras De Ferramentas. Use as opções nas caixa de diálogo para esconder ou exhibe barras de ferramentas ou para mudar o olhar de barras de ferramentas de Flash.

Controla seja as barras de ferramentas são visíveis em Flash.

Exibe a Barra De Ferramentas Padronizada. Esta barra de ferramentas contem atalhos para menu padronizado e Impressão.

Exibe a Barra De Ferramentas De Desenho. Esta barra de ferramentas contem não menos do que o Flash desenhando ferramentas e seus modificadores.

Exibe a barra de Condição. A barra de Condição exhibe informação sobre comanda e botões e sobre o estado dos Bonés Fecham e Num Fecha chaves.

Exibe o Controlador como separa da barra de ferramentas Padronizada.

Exibe botões de barra de ferramentas mais grandes. Se seu monitor tem um mais alto resolução, você pôde deseja usar os botões mais grandes.

Displays coloridos botões. Vire esta opção desligado se você tem uma preto-e-branco monitor e deseja exibir os botões com mais contraste.

Exibe o Tooltips rotula quando o ponteiro de mouse pausa acima de um

botão de barra de ferramentas. Vire esta opção desligado se você não deseja ver o Tooltips.

2

CAPÍTULO 2

Desenho

Use Flash desenhando ferramentas para criar imagens para seu movie. Importe Macromedia À Mão Livre, Ilustrador Da Adobe, e outros vector-baseados gráficos, assim como imagens do bitmapped do Photoshop Da Adobe e outras fontes.

Desenhando em Flash é fácil uma vez você compreende uns conceitos básicos poucos tal como usando

as ferramentas, selecionando, conectando, e segmenting. Para uma introdução animada para Flashr recursos de desenho, vêem o movie do ShowMe De Desenho no HTML DE Flash Ajude Páginas.

Selecione as várias ferramentas e seus modificadores na barra de ferramentas de desenho. Contando Com

a ferramenta selecionada, o aparecimento das mudanças de barra de ferramentas, e botões de modificador e

menus pop-up aparecem na metade abaixada da barra de ferramentas. Esses modificadores de ferramenta definem

como a ferramenta selecionada opera. Por Exemplo, quando a ferramenta de lápis é selecionada, você

e você pode especificar

seja as linhas estão estar automaticamente suaves ou endireitadas.



Desenhando linhas e escovam afagos

Use o lápis e escova ferramentas para criar linhas e escovam afagos. Uma linha é um solteiro

elemento. Um afago de escova é uma área enchida com um contorno.



Uma linha criada com a ferramenta de lápis, e um afago de escova criado com a ferramenta de escova

Quando você desenha linhas, Flash pode suavizar as curvas, fazer eles dentro linhas retas com esquinas, ou deixam eles exatamente como você desenhou eles. Você controla este comportamento

com o Modo De Lápis opções de menu pop-up. Você pode também usar Ferramenta De Lápis modificadores para especificar a largura, estilo, e cor da linha. Veja “ Usando o lápis ferramenta” em página 44.

Quando você faz afagos de escova você pode especificar o tamanho e forma da escova, como bem como a cor ou gradient do enchido. A ferramenta de escova pode também pintar atrás ou elementos existentes interiores, ou unicamente nos elementos selecionados. Veja “ Usando a ferramenta de escova” em página 46.

Usando a ferramenta de lápis

A ferramenta de lápis desenha linhas e formas, somente gostam de um lápis real.

Como você desenha, Flash endireita linhas e curvas do smooths. Flash reconhece formas geométricas básicas automaticamente, mas você pode também usar os modificadores para criar formas certas. Em adição, você pode manualmente linhas do reshape em qualquer tempo. Linhas têm três atributos:

cor, espessura, e estilo.

Use os modificadores de Ferramenta De Lápis para controlar o aparecimento de linhas. Você pode escolher

Linha Colore exibir a Cor menu pop-up e seleciona uma cor de sua lista; ou

pressione o botão de Palheta De Cor para abrir a janela de Cores para criar uma nova cor.

Também escolhe esses modificadores: “ Modo De Lápis menu pop-up” em página 45, “ Linha Espessura” em página 45, e “ Estilo De Linha” em página 46.

[Modo De Lápis menu pop-up](#)

Este menu processos as linhas você desenha.



- Endireite desempenha linha e forma reconhecimento. Isto inclui conectando linhas separadas, endireitando linhas, curvas do smoothing, e reconhecendo formas.
- Suave desabilita linha endireitando e forma reconhecimento de modo que você pode desenhar encurvado linhas; curvas estão ainda suaves ligeiramente e linhas que terminam perto outras ainda são unido.
- Linhas de folhas de Tinta somente como você desenhou eles; linhas estão não suaves, endireitadas, ou unido.
- Oval desenha um oval perfeito ou círculo. Arraste diagonalmente do ponto de começo do diâmetro estado oval para seu ponto de fim.
- Retângulo desenha um retângulo preciso.
- Linha desenha linhas retas por arrastar de um ponto começado para um ponto de fim.

Espeçura De Linha

Este modificador de Ferramenta De Lápis abre a Espeçura De Linha menu pop-up. A linha espeçura pode variar de um traço até 10 pontos. Para designar uma espeçura de linha de costume, seleciona a opção de Costume para abrir a Linha Caixa de diálogo de Valores. A a maioria da espeçura de linha de costume recente aparece. Entre um novo espeçura de linha.

Estilo De Linha

Este modificador de Ferramenta De Lápis especifica o tipo da linha para seja desenhada. Escolha um de os estilos de linha disponíveis, ou escolhem Costume para mudar opções. No Estilo De Linha caixa de diálogo, escolhe um estilo de linha do Tipo menu pop-up. Cada tipo de linha tem opções diferentes. Escolha dos seguintes tipos de linha:

- Sólido cria uma linha do unbroken.
- Tracejado cria uma linha sólida com intervalos pares. Você pode controlar o espaçamento de intervalo.
- Marcado Pontos cria ate mesmamente pontos circulares espaçados ao longo a linha.
- Ragged cria uma mão rude desenhada olhar. Experimente com opções diferentes para controlar o roughness da linha. Linhas do Ragged usualmente olham melhores com Afiadas Esquinas selecionadas no Costume menu pop-up.
- Stippled cria uma linha com muitos pontos do uneven, para uns vagos, rudes consideram o margens de elementos.
- Hatched cria uma linha com muitos muitos pequenos segmentos de linha. Esses pode variar

de um muito modelo par, preciso para um aparecimento muito rude-olhado, aleatório.

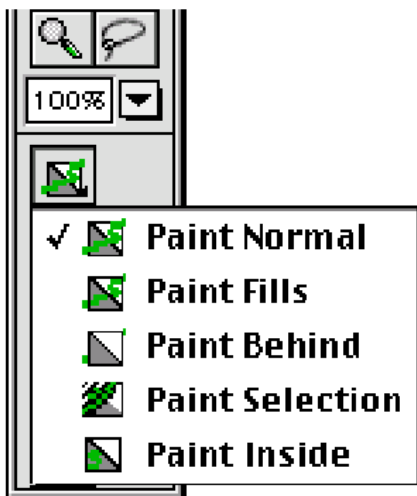
Usando a ferramenta de escova

A ferramenta de escova desenha escova-iguais afagos e enche áreas com cores sólidas, gradients, ou enche criado de bitmaps. Além De criando afagos de escova normais, usam os Escove modificadores de Ferramenta para pintar em caminhos diferentes. Por Exemplo, você pode pintar atrás elementos existentes, ou unicamente em correntemente áreas enchidas. Você pode escolher de várias escova forma e tamanhos.

Use os modificadores de Ferramenta De Escova para controlar afagos de escova, como segue:

- Encha Cor abre a Cor menu pop-up para selecionar uma cor de pintura. Pressione o corora botão ou escolhe Windows > Colore criar uma nova cor. Pintando com branco está não o mesmo como apagando. Você está criando um item enchido com branco que é
- Escove Tamanho controla o tamanho da dica da escova. Combine tamanho e forma valores para criar uma variedade de costume escova dicas.
- Escove Forma controla a forma da dica da escova. Combine tamanho e forme valores para criar uma variedade de costume escova dicas.
- Modificador De Pressão liga o pressão-sensível controle da dica de escova e disponível unicamente se uma caneta e pressão-sensível tablet é é anexado para sua computador. Veja “ Usando uma caneta e pressão-sensível tablet” em página 51.

[Escove Modo](#)



Este menu pop-up afagos são aplicados ao desenho.

Pintura Normal é melhor para a maioria do desenho, mas os outros modos são efeitos especiais útis.

- Pinte Normal saca contra topo de quaisquer linhas ou enche no canvas.
- Pintura Enche capas qualquer enchidos no canvas mas o untouched de linhas de folhas.
- Unicamente em áreas vazias do canvas.
- Pinte Seleção enche no canvas.
- Pinte pinturas Interiores unicamente a área enchida onde você começou um afago de escova e nunca pinta acima de linhas. Este trabalhos muito gostado de uns inteligentes colorindo livro, em que você nunca pode pintar exterior as linhas. Se você começa pintura de um ponto vazio,

o afago não afeta qualquer existido enchido áreas.

Fechadura Enche

Este modificador de Ferramenta De Escova fecha o tamanho, ângulo, e origem do gradient corrente ou enche à cena. Todo subseqüentemente gradients aplicado ou enche aparece ser um continuação da fechada enche ou gradient. Quando você usa a ferramenta de conta-gotas para escolher para cima um enchido ou gradient da cena, a Fechadura Enche botão é automaticamente habilitado. Você pode então rapidamente estende uma área enchida. Se você deseja encher uma área com um novo tamanho, ângulo, ou origem, desliga Fechadura Enche.

Segmentos de linha do Reshaping

Flash não tem trata para linhas do reshaping. Ao Invés, você arrasta em qualquer ponto em uma linha usando a ferramenta de flecha. O cursor muda indicar que reshaping isto pode desempenhe na linha ou enche.



Depois existência desenhada com uma escova do slanted, separa do desenho é duplicado, o contorno do reshaped de cabelo, e outro afago somado.

Selecione a ferramenta de flecha na barra de ferramentas de Desenho.

Reshape a linha:

- Arraste de qualquer ponto no segmento ao reshape isto.
- Controle-arrastada uma linha para criar um novo ponto de esquina.

Flash ajusta a curva do segmento de linha para acomodar a nova posição de o ponto movido. Se o ponto movido é um ponto de fim, você pode alongar ou encurta a linha.



Se o ponto movido é uma esquina, os segmentos de linha formando a esquina permaneça reto como eles tornam-se mais curtos ou mais longos.

Se você está tendo reshaping de dificuldade uma linha complexa, você pode suave isto para remover

algum de seus detalhes, fazendo reshaping mais fácil. Aumentando a ampliação pode também faça reshaping preciso mais e mais fácil; veja " curvas do Optimizing" em página 50 ou

“Vendo o Estágio” em página 39.

Uso agrupando aos elementos que você não deseja mudar separadamente; veja “Criando e editando grupos” em página 73.

Também usa o Suave e Endireita modificadores da ferramenta de flecha para manualmente soma ou remove esquinas de curvas; veja “Usando a ferramenta de lápis” em página 44

Reshaping escova afagos

Para propósitos do reshaping, escovam afagos podem ser pensados de como existência cercada por uns

delineie de zero espessura. Reshape esses contornos somente como você pode linhas. O preenchido

a área cercada é ajustada apropriadamente. Se você gosta de, você pode aplicar linha atribui escovar afago delineia com a ferramenta de garrafa de tinta.

Zooming em pode fazer reshaping preciso mais fácil, enquanto agrupando pintado áreas previne reshaping inadvertido e segmentation. Algumas áreas de afago de escova estão mais fácil ao reshape se você vê eles como delineia com não enche cor. Escolha View > Delineia exibir enche como contornos.

Selecione a ferramenta de flecha e puxa os pontos do contorno ao reshape isto.

Controle-arrastada uma linha para criar um novo ponto de esquina.

Para remover partes do contorno, seleciona a ferramenta de apagador.



O contorno assume forma da ferramenta de apagador nos lugares você apaga.

Um afago de escova em View Normal e Delineia View

Endireitando e linhas do smoothing

Você pode endireitar ou curvas suaves e linhas como você cria eles e depois eles são desenhado.

Use o modificador Endireitado da ferramenta de flecha ou escolhe Modifica > Curvas >

Endireite fazer pequenas adaptações endireitadas para linhas e encurva você

já tem desenhado. Endireitando tem nenhum efeito em já segmentos retos.

Você pode também usar a técnica endireitada para fazer Flash reconhece formas. Flash faz geometricamente círculos quaisquer perfeitos, ovais, retângulos, quadrados, triângulos, e arcos você desenhou com opções de reconhecimento de forma desligadas. Forma que estão



tocando, e assim conectado para outros elementos, não são reconhecidos.

Forme reconhecimento vira as formas principais dentro as formas fundas.

Smoothing amacia curvas e reduzimos bumps ou outras variações em uma curva direção global. Smoothing também reduzimos o número de segmentos em uma curva.

Entretanto, smoothing é parente e tem nenhum efeito em segmentos retos. Smoothing particularmente útil quando você está tendo reshaping de dificuldade um número de muito segmentos de linha curtos. Selecionando todo os segmentos e smoothing eles reduzimos o número de segmentos, produzindo uma curva mais suave que é mais fácil ao reshape.

Repetido aplicação de smoothing ou endireitando faz cada segmento mais reto ou suave, ou segmento cada reto esteve originalmente.

Selecione a ferramenta de flecha e pressione o modificador Suave, ou escolha Modifique > Curvas > Suaves.

Selecione a ferramenta de flecha e pressione o modificador Endireitado, ou escolha Modifique > Curvas > Endireitam.

Selecione a ferramenta de flecha e pressione o modificador Endireitado, ou escolha Modifique > Curvas > Endireitam.

Curvas do Optimizing

Outro caminho para curvas suaves está ao optimize eles. Isto refina encurvado linhas e encha contornos por reduzir o número de curvas utilizadas para definir esses elementos. Encurve redução também reduzimos o tamanho do movie de Flash e o tamanho de exportado Shockwave Flash arquivos do Player. Como com o modificador Suave ou comando, você pode aplique optimization aos mesmos elementos tempos múltiplos.

Selecione os elementos desenhados para ser o optimized e escolha Modifique > Curvas > Optimize.

No Optimize Encurva caixa de diálogo, usa o slider para especificar o grau de smoothing.

Os resultados exatos contam com as curvas selecionadas. Geralmente, optimizing produzimos curvas menas, com semelhança menos ao contorno original.

Atribua as opções adicionais:

▸ Ligue Uso Passagens Múltiplas para repetir o smoothing processa até não além disso optimization pode ser efetuado; isto é o mesmo como repeatedly escolhendo Optimize com os mesmos elementos selecionados.

▸ Ligue Mensagem De Totais De Espetáculo para exibir uma caixa alerta que indica a extensão do optimization quando smoothing está completando.

Usando uma caneta e pressão-sensível tablet

Todas ferramentas de Flash trabalham com uma caneta e pressão-sensível tablet.

Selecione a ferramenta de escova.

Se você tem uma caneta e pressão-sensível tablet, um botão de pressão aparece como um dos modificadores de ferramenta.

Pressione o botão de modo de Pressão De Uso próximo aos modos de Escova menu pop-up para ligue e desligado sensibilidade de pressão.

A espessura de seu afago de escova varia de pequenino (com pressão pequena) para o tamanho de máximo selecionado (com pressão pesada). Se o botão não é selecionado, a Escova isto faz com um mouse.

Usando o Assistente

O Arquivo > comando Assistente abre a caixa de diálogo Assistente. Use as opções em esta caixa de diálogo para especificar tolerâncias ao smoothing de linha, forma e linha reconhecimento, e Snap para opções.

Cada opção pode estar desligado ou em e cada tido um conjunto de tolerâncias. O mais estrito valores estão aproximadamente metade como tolerante como os valores normais, enquanto os valores tolerantes estão aproximadamente duas vezes como normais como tolerantes. Ligue uma opção

por selecionar um valor de tolerância. Valores de Tolerância são parente, contando com os resolução de sua tela de computador e a ampliação corrente da cena. Como com desenho no general, zooming em fornece controle melhor.

O fim de uma existência de linha desenhada deve ser para um linha de grade antes o endpoint snaps à grade. As opções estão Desligado, Devem ser Feche, Normal, Pode estar Distante, e Sempre Snap.

O fim de uma existência de linha desenhada deve ser para um segmento de linha existente antes o endpoint snaps ao mais próximo aponta no outro linha. As opções disponíveis estão Desligado, Devem são Fechar, Normais, e Podem estar Distantes.

Este valor também controla reconhecimento de linha vertical e horizontal: que está, como quase vertical ou horizontal uma linha deve é desenhar antes Flash faz isto exatamente vertical ou horizontal.

Especifica a quantia de smoothing aplicado encurvar linhas desenhadas com a ferramenta de lápis quando o Modo De Lápis está atribuindo Endireitar ou Suave. (curvas Mais Suaves são mais fáceis ao reshape, enquanto curvas mais rudes casam mais estreitamente

os afagos de linha originais.) As seleções estão Desligado, Normais, Rudes, e Suaves.

Define como quase reto um segmento de linha deve é desenhar antes Flash reconhece isto e faz isto perfeitamente reto. As seleções estão Desligado, Estritas, Normal, e Tolerante.

Se Reconhece linhas está Desligado enquanto você desenha, você pode desempenhar reconhecimento de linha

mais tarde por selecionar um ou mais segmentos de linha e escolhendo o Modifique > Curvas > Endireitam.

Controla como precisamente você deve desenhar círculos, ovais, quadrados, retângulos, e 90° e 180° arcos para eles para sejam reconhecidos como formas geométricas e redrawn com exatidão. As opções estão Desligado, Normais, Estritas, e Tolerantes.

Se Reconhece formas está Desligado enquanto você desenha, você pode desempenhar reconhecimento de forma

mais tarde por selecionar um ou mais formas (por exemplo, conectadas segmentos de linha) e escolhendo Modifica > Curvas > Endireitam.

Para um item o ponteiro deve ser antes Flash

reconhece o item. As opções são Normais, Estritas, e Tolerantes.

Selecionando elementos de gráfico

Flash tem vários recursos de seleção, assim como conexão e segmentation recursos, que aplicam aos elementos selecionados.

A ferramenta de flecha é a ferramenta de seleção principal. Selecione a ferramenta de flecha no Desenho

barra de ferramentas ou por pressionar a Uma chave. Temporariamente muda à ferramenta de flecha de qualquer

outra ferramenta por pressionar o Controle (Windows) ou Comando (Macintosh) chave.

Aplicações a maioria das de gráfico Iguais, pressionam um elemento com a ferramenta de flecha para selecionar isto.

Diferente De a maioria das aplicações de gráfico, como você pressiona outros elementos eles são contribuídos

a seleção. Você pode mudar um valor de preferência para fazer Troca-pressionado selecionado elementos múltiplos; veja o tópico de preferências em ajuda online.

Aqui são algumas outras técnicas úteis para selecionar:

- Para todo selecionado desenhado elementos conectados para um elemento, clique duplo com o ferramenta de flecha.

- Para todo selecionado os elementos em uma área retangular, arrasta uma caixa (marquise) cerca elementos com a ferramenta de flecha. Símbolos, grupos, e objetos de texto devem ser completamente cercado selecionar.

- Para itens selecionados em uma grátis-formulário área de seleção, define a área de seleção com os

ferramenta do lasso. Quando isto está terminado um elemento selecionado, a ferramenta do lasso torna-se uma flecha

que você pode usar mover o elemento.

▸ Para fazer marquite múltiplo ou seleções de ferramenta do lasso, pressionam Troca enquanto você lasso ou marquite-selecionado.

▸ Para selecionar tudo em toda Layer da cena, escolhe Edita > Todo Selecionado, ou pressione Controle-um (Windows) ou Comando-um (Macintosh). Todo Selecionado faz objetos selecionados em fechados Layer.

▸ Para desmarcar tudo em toda Layer, escolhe Edita > Desmarca Todo, ou imprensa Controle-troca-um (Windows) ou Comando-troca-um (Macintosh).

▸ Para prevenir um grupo ou símbolo de existência selecionada e accidentally mudado, seleccione isto e escolhe Modifica > Arranja > Fechadura. Escolha Modifica > Arranja > Destranque Todo para destrancar todo fechado grupos e símbolos.

Pintura Selecionada aparece textured; linhas selecionadas são exibidas como mais espessas, textured

linhas; grupos, símbolos, e objetos de texto são cercados no textured unindo caixas.

Elementos Selecionados fazem não segmento ou apaga algo até você desmarca eles. Se você desmarque um elemento desenhado que tem sido andado topo de outro desenhado elemento na mesma Layer, a área que é coberta pelo elemento desmarcado é repostado, e segmentation pode ocorrer. Veja “Movendo elementos de gráfico” em página 55.

Usando a ferramenta de flecha

A ferramenta de flecha seleciona, reshapes, e move elementos no Estágio. Enquanto o ferramenta de flecha é ativa, os seguintes modificadores são disponíveis:

▸ Snap vira snapping em ou desligado. Veja “Snapping” em página 56.

▸ Suave simplifica curvas selecionadas. Veja “Endireitando e linhas do smoothing” em página 49.

▸ Endireite faz segmentos de linha selecionados menos encurvados. Veja “Endireitando e linhas do smoothing” em página 49.

▸ Rode colocado o objeto selecionado em roda modo. Veja “Virando e rodando” em página 59.

▸ Escala colocada o objeto selecionado em modo de escala. Veja “Escalonando” em página 60.

Usando a ferramenta do lasso

A ferramenta do lasso porções do desenho. Porque você pode defina uma área de qualquer forma, a ferramenta do lasso fornece mais controle que arrastando uma

retângulo de seleção com a ferramenta de flecha.

Para área qualquer selecionada, arrasta um laço cerca a área. Termine o laço aproximadamente onde

você começou, ou deixou Flash automaticamente fecha o laço com uma linha reta.

Normalmente, a seleção corrente é desmarcada quando uma nova seleção é feita, mas se você pressiona a chave de Troca quando usando a ferramenta do lasso, a área cercada pelo laço está

contribuído a seleção corrente. Use modificador do Wand De Mágica Da ferramenta do lasso para selecionado

colora áreas de um bitmap que tem estado quebrado à parte. Veja “Trabalhando com bitmaps” em página 81.

Movendo elementos de gráfico

Para mover todos elementos exceto linhas, arrastam eles com a ferramenta de flecha. Pressione selecionar um

linha antes mover; arrastando um reshapes de linha isto. Se itens múltiplos são selecionados e você move um, todo os elementos movem.

Use as chaves de flecha no teclado ao nudge elementos selecionados 1 pixel nas

indicado direção. Pressione Troca-flecha chave ao nudge um elemento por 8 pixels. Use o Inspector para mover objetos selecionados para localizações exatas. Entre valores aos localização da esquina esquerda principal do objeto. As unidades estão começando Propriedades



De Movie

e são parente à esquina esquerda principal do Estágio.

Quando você move um selecionado enche em topo de outro enche e desmarca, a porção debaixo é repostado por qualquer que está em topo. Este comportamento é parecido para que de programas de pintura tradicionais. Em Flash, entretanto, as formas que entrecortam estão também conectado e elementos múltiplos, ou segmentos, são criados.

Para ilustrar isto, desenha uma linha através de uma pintura enche. Como você pôde espera, a linha

divide o enchido, produzindo duas áreas de pintura com não além disso relação para mutuamente.

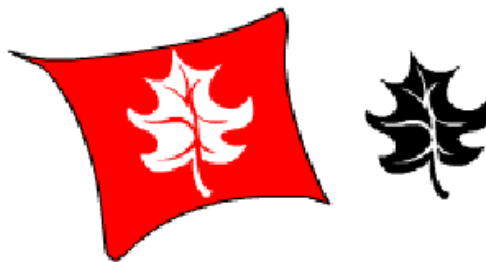
Em Flash, a linha si mesmo está também segmented por sua conexão com a pintura, resultando em três segmentos de linha, como mostrados nesta ilustração. Você pode selecionar, move,

e reshape cada segmento individualmente.

Um enchido; o enchido com uma linha desenhada através de isto; e as duas formas e três segmentos de linha

criado por conexão e segmentation

Conexão e segmentation pode servir os mesmos propósitos de projeto como unem e corte destaca em outros programas. Forma da mesma cor une mutuamente. Forma de segmento de cores diferente mutuamente. Use esses recursos para criar máscaras, cutouts, e outras imagens negativas. Por Exemplo, o cutout de folha na esquerda foi feita por movendo a imagem de folha do ungrouped sobre a forma vermelha, desmarcando a folha, e então mover a folha embora da forma vermelha.



Agrupando formas previne conexão e segmentation. Veja “Criando e editando grupos” em página 73.

Snapping

O snapping destaca ajudas você desenha por automaticamente alinhando elementos com mutuamente e com a grade de cena. Se o modificador do Snap está em, uma pequena argola preta

aparece sob o ponteiro quando você arrasta um elemento. Flash displays uns mais pesados circule quando dois pontos podem ser precisamente alinhados e snapped.

Faz um do seguinte:

- Pressione o modificador do Snap na barra de ferramentas de Desenho. Isto é visível quando a flecha ferramenta é selecionada.
- Escolha View > Snap. O comando é cheado quando Snap é ligado.
- Se Snap é desligado e o modificador do Snap está não Troca-arrastado, ativo o elemento. Escolha Arquivo > Assistente e escolhe Snap para Grade do menu pop-up. Comece arrastando de uma esquina ou centraliza ponto.

Copiando linha e enche atributos

Copie linha e enche atributos—espessura, cor, gradient, e assim em—para um existente segmento de linha ou enche usando a garrafa de tinta, conta-gotas, e pinta ferramentas de balde.

Cópia

atribui dos elementos existentes com a ferramenta de conta-gotas, então aplica eles para outro elementos com o balde de pintura ou ferramentas de garrafa de tinta.

Para copiar atributos de um elemento existente, seleciona a ferramenta de conta-gotas e pressiona

em uma linha existente ou enche que tem os atributos você deseja.

Quando você pressiona uma linha com a ferramenta de conta-gotas, a ferramenta automaticamente muda para

a ferramenta de garrafa de tinta. Quando você pressiona uma área enchida com a ferramenta de conta-gotas, a ferramenta

automaticamente muda à ferramenta de balde de pintura. Pressione a linha ou enche contorno área para que você deseja designar os atributos.

Escolha outra linha e enche atributos dos menus pop-up no modificador área da barra de ferramentas de Desenho.

Pressione a linha ou enche você deseja designar os atributos para.

O ponto quente da garrafa de tinta ou pinta ferramenta de balde está na funda da tinta ou pinta corrente.

Usando a ferramenta de garrafa de tinta

A ferramenta de garrafa de tinta muda a cor, espessura e estilo de linhas existentes. Pressione qualquer linha em seu desenho com a ferramenta para aplicar os valores correntes à linha. Se você pressiona uma linha selecionada, todas linhas selecionadas são mudadas. Veja “Copiando linha e enche atributos” em página 57.

Maior dos modificadores à ferramenta de garrafa de tinta são os mesmos como aqueles ao lápis ferramenta; veja “Usando a ferramenta de lápis” em página 44.

Usando a ferramenta de balde de pintura

A ferramenta de balde de pintura enche cercada áreas com uma nova cor ou gradient. Pressione em

a área você deseja encher. Use este método para encher áreas vazias e para mudar o cor de existir enche. Se você pressiona um selecionado enche, não menos do que o selecionado enche são mudado

à nova cor. Veja “Copiando linha e enche atributos” em página 57.

Use os modificadores de Balde De Pintura para especificar como o enchido é aplicado.

Modificadores incluem:

- Encha Cor abre a Cor menu pop-up. Pressione uma cor para selecionar isto. Para criar um nova cor, pressiona o botão de Palheta De Cor e cria a cor nas Cores janela.
- Tamanho De Intervalo abre um menu pop-up com opções que especificam como intervalos estão ser tratado. Escolha uma opção perto para tem Flashda automaticamente enchida os intervalos. Escolha Faz Não Intervalos Pertos se você deseja fechar os intervalos você mesmo. Isto pode ser mais rápido para desenhos complexos.
- Fechadura Enche fechaduras o tamanho, pesca e centraliza do gradient corrente ou enche à

canvas. Todo subseqüentemente gradients aplicado ou enche aparece ser uma continuação do gradient fechado ou enche. Quando você seleciona a ferramenta de conta-gotas para escolher para cima o

desejado enche do movie, Fechadura Enche é ligada automaticamente. Se você deseja para aplique um novo gradient, volta fechando desligado.

▸ Transforme Enche ajusta o tamanho, pesca e centraliza de um gradient ou enche. Quando o ferramenta é selecionada, o balde de pintura torna-se uma flecha do reshape. Pressione um existente

gradient ou enche exibir um conjunto de cabos de adaptação. Se um ou mais do cabos estão desligado a cena, escolha View > Trabalha Área.

Usando a ferramenta de conta-gotas

A ferramenta de conta-gotas e informação de estilo de modo que você pode desenhar com isto, ou aplica isto para outras partes do desenho. Veja “Copiando linha e enche atributos” em página 57.

Quando você pressiona uma área com a ferramenta de conta-gotas, a cor e estilo à ferramenta que

criado aquela área são mudada à cor e estilo você pressionou.

Quando você Troca-pressionada uma área com a ferramenta de conta-gotas, a cor e estilo você escolha mudança a cor e estilo ao lápis, garrafa de tinta, e Ferramentas De Texto. Veja “Copiando linha e enche atributos” em página 57.

Virando e rodando

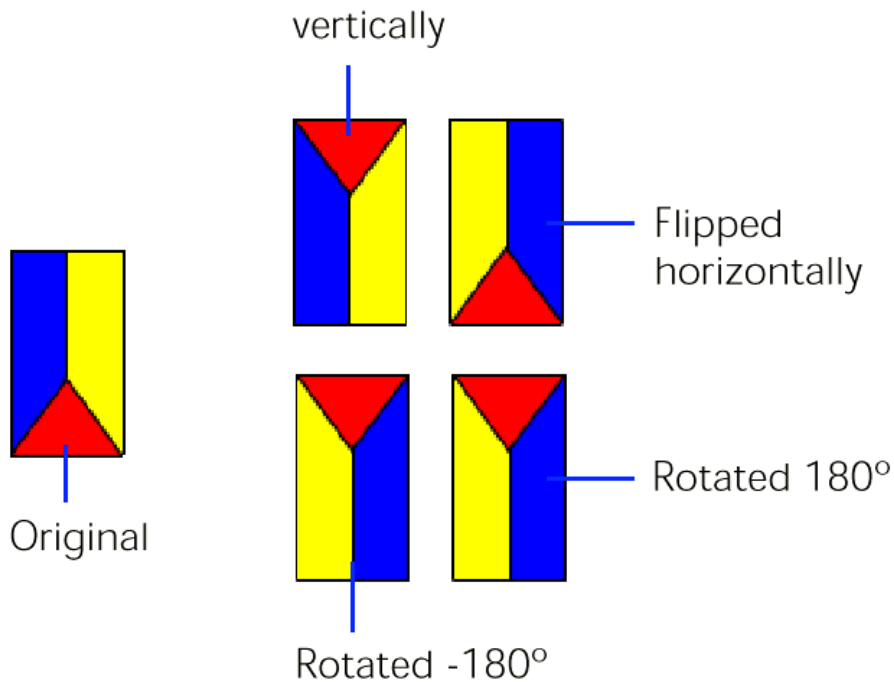
Você pode virar, roda, ou escalona solteiro ou elementos múltiplos. Há vários diferente caminhos para rodar os elementos selecionados. Se você escolhe uma técnica de rotação grátis, você pode também skew ou elementos de ponto de vista enquanto rodando eles.

Escolha Modifica > Transforma > Vira Vertical ou Vira Horizontal.

Escolha Modifica > Transforma > Roda Esquerda.

Escolha Modifica > Transforma > Roda Direita.

Escolha Modifica > Transforma > Escalona e Roda, e entra um valor de rotação entre -360° e 360°.



Faz um do seguinte:

- Escolha Modifica > Transforma > Roda, e arrasta um dos cabos de esquina que aparece.
- Escolha a ferramenta de flecha e então pressiona o modificador Rodado; arraste um do esquina trata que aparece.
Faz um do seguinte:
 - Escolha Modifica > Transforma > Roda e cabos que aparece.
 - Selecione a ferramenta de flecha e então pressiona o modificador Rodado; arraste um do centro trata que aparece.

Escalonando

Uso escalonando aumentar ou decresce tamanho de um elemento proporcionalmente, ou para esticar isto

verticalmente ou horizontalmente. Escalonando toma lugar do centro da caixa de seleção ambos horizontalmente e verticalmente pela porcentagem especificada. Para mudar o ponto cerca que um grupo ou escalas de símbolo, editam a posição de seu ponto de centro. Veja “Editando ponto de centro de um grupo” em página 74.

Escolha Modifica > Transforma > Escalona e Roda, e entra um valor de escala entre 10 e 1000.

Faz um do seguinte:

- Escolha Modifica > Transforma > Escala, e arrasta um dos cabos de esquina que aparece.
 - Escolha a ferramenta de flecha e então escolhe o modificador de Escala. Arraste um do esquina trata que aparece.
Faz um do seguinte:
 - Escolha Modifica > Transforma > Escalona e cabos que aparece.
 - Selecione a ferramenta de flecha e então pressiona o modificador de Escala; arraste os cabos de centro que aparece.
- Arraste o cabo através o elemento enquanto escalonando isto.

Alinhando objetos

Modifique > Alinha pode fazer fila dois ou mais itens selecionados em uma cena. Alinhe pode resize

elementos de modo que suas dimensões verticais ou horizontais são as mesmas. Resized elementos mudam casar as dimensões do item selecionado maior. Alinhe pode também distribue elementos assim seus centros, ou sua esquerda ou bordas principais, estão ate mesmamente

espaçado. Use opções de alinhamento individualmente ou em combinação. O Alinhado para

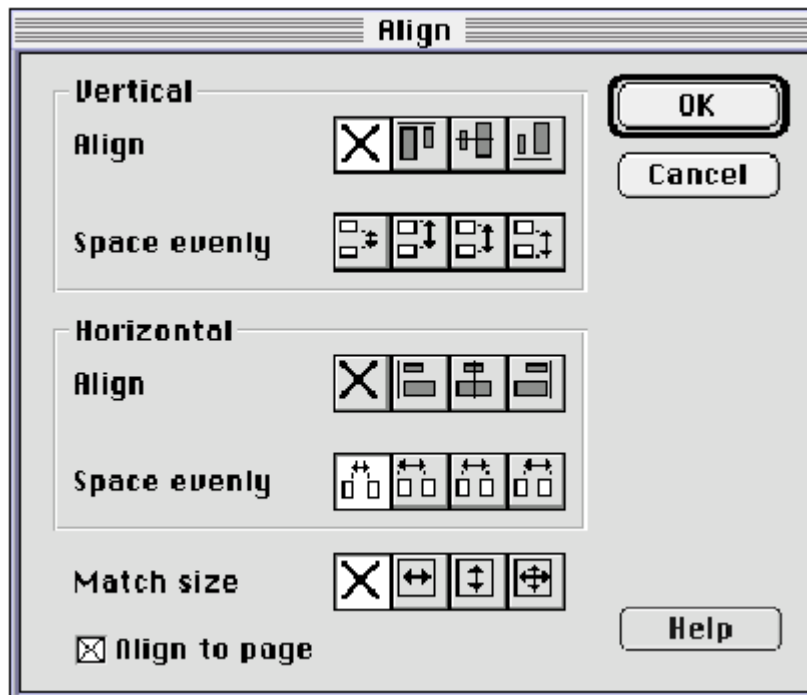
Paginar opção alinha elementos para mutuamente e ao Estágio em um passo.

Quando alinhando vários objetos, Flash alinha eles às margens ou centralizam dos retângulo que cerca todo os objetos. Isto não importa em que pede você seleciona os objetos.

Objetos alinhados ao objeto principal

Para controle de máximo, agrupa itens para guardar os elementos separam e editable depois

alinhamento.



Se algum ou não menos do que os itens selecionados são conectados ou estão fechando juntamente,

os resultados de resizing, alinhamento, e distribuição pode ser imprevisto. Elementos que sobrepõe depois resizing, alinhamento, ou distribuição são segmented ou unido. Veja "Criando e editando grupos" em página 73.

Selecione os elementos para alinhar.

Escolha Modifica > Alinha.

Escolha opções na caixa de diálogo Alinhada e pressiona OK.

Apagando

Apagando com a ferramenta de apagador remove linhas e pintura, muito gosta de um apagador faz. Você pode personalizar a ferramenta de apagador para apagar unicamente linhas, unicamente pintura, ou unicamente um

área única de pintura. A ferramenta de apagador pode estar um ou outro arredonda ou quadrado, e tem um de

cinco tamanhos. Escolha o tamanho desejado e forma do modificador de Ferramenta De Apagador menu pop-up.

Clique Duplo a ferramenta de apagador na barra de ferramentas de desenho.

Quando a ferramenta de apagador é selecionada, o modificador de ferramenta de torneira é disponível na

desenhando barra de ferramentas.

Selecione a ferramenta de apagador e então pressiona o modificador de Ferramenta De Torneira.

Apague a linha ou enche:

▸ Pressione a linha ou enchida área você deseja apagar.

▸ Pressione um item desenhado que é selecionado. Elementos do ungrouped Selecionados são apagados.

Grupos Selecionados, símbolos, ou blocos de texto não são apagados.

[Usando a ferramenta de apagador](#)

A ferramenta de apagador apaga linhas e enche. Personalize isto para apagar somente linhas, somente enche, somente o selecionado enche, ou somente o enchido em que você começa apagando. Use a Ferramenta De Apagador modificadores para um selecionado de cinco tamanhos, ou para atribuir a forma de apagador, como segue:

- O modificador de Torneira apaga um segmento de linha completo ou área de enche. Selecione o ferramenta de apagador e então pressiona o modificador de Torneira. Pressione o item para seja removido. Se você pressiona uma linha selecionada ou enche, todas linhas selecionadas ou enche são apagadas.
- O Apagador Forma modificador define o tamanho e forma do apagador. O apagador

Opções de ferramenta de apagador de Valor

O Modo De Apagador menu pop-up controla como a ferramenta de apagador apaga no desenho. Essas opções são muitas parecidas às opções de Modo De Escova.

- Normal apaga ambas linhas e enche como isto passa acima de eles.
- Apague Enche; linhas existentes não são afetadas.
- Apague Linhas apaga unicamente linhas; áreas de enchem não são afetadas pelos afagos de apagador.
- Apague Selecionado Enche apaga unicamente o correntemente selecionado enche e não afeta linhas, selecionadas ou não.
- Apague Interior apaga unicamente a área de enche em que você começa o afago de apagador. (Se você começa apagando de um ponto vazio, vontade de nada seja apagada.) Linhas estão não afetado pelo apagador neste modo.

Incisivo, apagando, copiando, e elementos do pasting

Você pode cortar, apaga, cópia, e cola elementos em Flash em muito o mesmo caminho como você mata qualquer desenhado ou pinta programa.

Elementos copiados à Área Comum são antialiased, assim eles olham como bons em outro aplicações como eles matam Flash. Isto está particularmente útil para Frames que incluem uma imagem de bitmap, gradients, efeitos de canal de alfa (transparência), ou uma Layer de máscara.

Corte ou copiado elementos podem estar passados para outras cenas ou Layers, no mesmo movie ou em movie diferente. Há duas escolhas do pasting: Cole em Lugar, que cola na localização relativa, e Cola, que cola no centro do Estágio.

Gráficos passados de outro movie ou programas são colocados na Frame corrente de a Layer corrente. Como um elemento de gráfico é passado dentro uma cena de Flash conta com o tipo de elemento isto está, sua fonte, e as preferências você tem atribuído como segue:

- Texto de um editor de texto torna-se um objeto de texto único.
 - Vector-baseados gráficos de qualquer programa de desenho torna-se um grupo que pode ser ungrouped e editado elemento qualquer outro de Flash igual.
 - Bitmaps tornam-se um solteiro agrupado objeto somente gosta de importado bitmaps. Escolha Modifique > Traça Bitmap para converter um bitmap para um vector-baseado gráfico.
 - Imprensa Apaga ou Backspace.
 - Escolha Edita > Limpa.
 - Escolha Edita > Corte.
 - Controle-arrastado (Windows) ou Opção-arrastado (Macintosh) elementos de um janela para outra.
 - Escolha Edita > Duplica.
 - Escolha Edita > Cópia.
- Corte ou copia os elementos.

Para prevenir repondo copiado elementos, mudam para uma Layer diferente.

Escolha Edita > Cola em Lugar.

Os elementos aparecem no mesmo espaço relativo. Isto está especialmente útil para elementos do pasting que necessitam aparecer no mesmo lugar em Layers diferentes ou cenas.

Corte ou copia os elementos.

Escolha Edita > Cola.

Os elementos são passados ao centro da cena.

Usando o comando Especial Colado (Windows)

O comando Especial Colado cola ou embute os conteúdos de Área Comum em um especificado formato. Isto também pode criar um elo para informação em outro movie. O Cole caixa de diálogo Especial contem as seguintes opções:

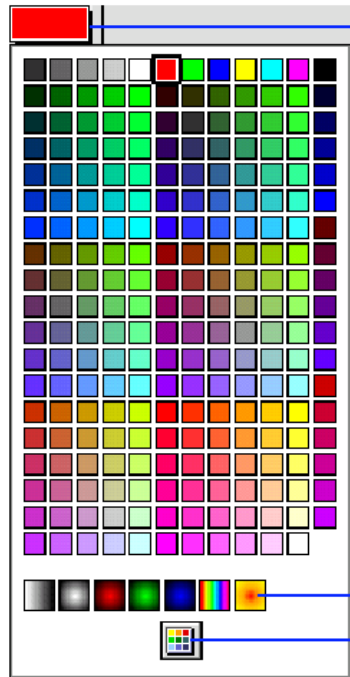
- Fonte exhibe o nome dos dados de fonte e sua localização.
 - Cole insere os conteúdos de Área Comum dentro seu desenho.
 - Cole Elo insere os conteúdos de Área Comum dentro seu desenho e cria um elo à aplicação de fonte de modo que os itens passados são atualizados automaticamente.
 - Como define o tipo de informação você deseja colar. Escolha Objeto para colar um objeto e a informação necessitada editar o objeto. O nome do objeto conta com a aplicação que criada isto. O objeto pode mais tarde ser convertido para um editável Flash desenho usando Modifica > Quebra À Parte. Escolha Gravura (Meta Arquivo) para colar uma imagem que Flash convertidos para um formulário que
- é Escolha Texto (ASCII) para colar texto não formatado.
Escolha Texto (Nativo) para colar texto com formatar informação. Escolha Flash Desenhando colar uma porção de um desenho de Flash.
- Exiba Como Icone exhibe o elo como um icone em seu desenho.
 - Resultado descreve o resultado da operação de seleção.
 - Mude Icone abre a caixa de diálogo de Icone De Mudança. Use as opções neste diálogo caixa para escolher um icone diferente. Esta opção é disponível unicamente se o Display Como Caixa de Icone é ligada.

Usando a janela de Cores

A janela de Cores deixada você muda as cores de sólidas enche e gradients. Use o Colore janela para mudar as cores na palheta e especifica o alfa, ou grau de transparência. A cor ou gradient à ferramenta corrente é exibida em valores daquela ferramenta. Quando você primeiro Flash aberto, a tabela de cores na Cor pop-up menu na barra de ferramentas de desenho representa as cores disponíveis no movie. (O default colore em Flash aparece nondithered em a maioria das telas e aparecem corretamente em a maioria dos browsers de web.)

Criando e editando cores sólidas

Um movie de Flash pode ter mais cores que aparecem na janela de Cores. O número de cores em um movie é limitado unicamente por seu sistema (256, milhares, ou milhões).



Pressione o botão de janela de Cores no fundo da Cor menu pop-up ou escolha Janela > Cores.

Pressione a tabulação Sólida para exibir o painel para mudar cores sólidas.

Selecione a cor na palheta você deseja mudar.

Mude a cor nos seguintes caminhos:

- Para atribuir o hue, tint, e Flash, arrasta o crosshair no espaço de cor para defina o hue e move o slider à direita da barra do hue para atribuir o tint e Flash.
- Para definir o grau de transparência à cor, usa o slider de Alfa ou entra uma porcentagem na caixa de Alfa, de 0 para transparência completa, para 99 para alguma transparência (100 é opaca). Cores Sólidas com transparência aparece com uma grade mostrando através da cor.
- Para definir uma cor numericamente, entra R, G, ou valores do B na apropriada caixas de texto.

Quando você tem terminado mudando valores de cor, fazem um do seguinte:

- Para repor o correntemente cor selecionada com uma recentemente cor definida, pressione Mudança.
- Para somar um recentemente cor definida ao fim da tabela de cor, pressiona Nova.
- Para apagar o correntemente célula de cor selecionada da tabela de cor, pressiona Apaga.
- Para preparar o movie para uso em um browser, liga Cores Sólidas para casar o cor selecionada no espaço de cor ao closest colore da palheta de 216 web cores seguras.

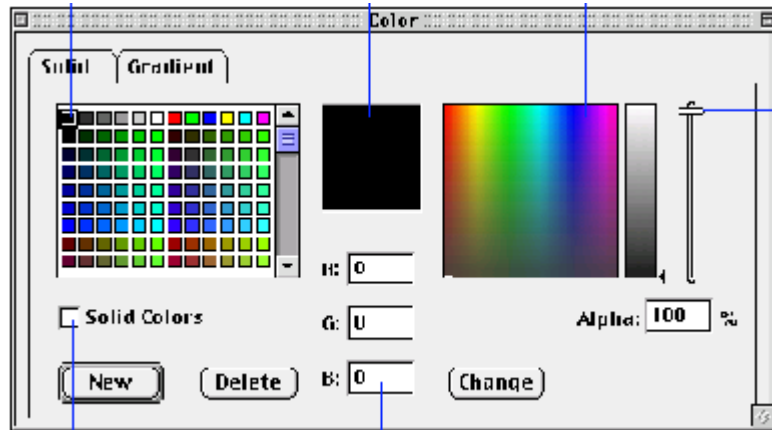
Para ver um exemplo de cores utilizadas para criar um efeito de sombra de gota transparente, escolha Ajuda > Amostras > FX-GOTA Sombra. Para uma lição em usar alfa (transparência) valores, escolhem Ajuda > Lições e vêem Lição 3.

[Criando e editando gradients](#)

Use a janela de Cores para criar e edita gradients. A tabulação do Gradient na Colore janela exibe não menos do que o gradients daqui a pouco disponível para Flashr.

Um gradient é uma transição misturada entre dois ou mais cores, até 16. O transição pode estar em bandas linearas, ou círculos do concentric. Qualquer cor em um gradient pode

também inclui um grau de transparência.



Pressione o botão de janela de Cores no fundo da Cor menu pop-up ou escolha Janela > Cores.

Pressione a tabulação do Gradient.

Selecione um gradient para usar como um começo em criar um novo um.

Escolha Linear ou Radial do Tipo menu pop-up.

Selecione um ponteiro de cor para mudar e move isto para um ponto acima o Gradient Barra de Definição para determinar onde colore transições ocorrem.

Colora ponteiros definem onde colore mudança em um gradient. Some um ponteiro ao barra de definição do gradient por arrastar isto do ponteiro bem; remova um ponteiro por arrastar isto desligado a barra em qualquer direção.

Use a várias cor controla e o slider de Alfa para escolher uma cor sólida para o ponteiro de cor selecionado e atribui o grau de transparência, de 0 para transparência completa para 99 para alguma transparência. Veja "Criando e editando cores sólidas" em página 66.

Cada cor em um gradient pode ter seu possui valor de Alfa.

Selecione e escolha valores para ponteiros de cor adicionais.

Pressione Mudança para repor a correntemente gradient selecionado com o recentemente definido gradient. Pressione Novo para somar isto recentemente definido enche ao gradients na tabela de cor.

Para apagar o correntemente célula do gradient selecionada da tabela, pressiona Apaga.

Fechando e reshaping gradients e enche

Uso fechando e reshaping gradients e enche criar uma variedade de interessante efetua com o gradients e bitmapped enche.

Quando um gradient ou enche é fechado, afagos feitos com a ferramenta de escova e enche aplicado com a ferramenta de balde de pintura descobre mais e mais do mesmo gradient ou enche, ao invés de aplicar isto separadamente para cada forma. Tipicamente, gradient- e enchido-fechado são utilizados para estender uma área enchida ou bitmap depois copiando isto com a

ferramenta de conta-gotas.

O superior e abaixo caixas são enchidas com o mesmo gradient fechado.

Use o Transformado Enche modificador para alterar-se o aparecimento de qualquer gradient aplicado ou

encha. Quando primeiro aplicado, um gradient ou enche é centralizado dentro a área pintada, e está

um ou outro perfeitamente circular ou horizontalmente lineara. Com o Transformado Enche ferramenta, você

Escolha Modifica > Transforma > Remove Cores para remover enche e cores do gradient de uma forma.

Selecione a escova ou pinta ferramentas de balde e escolhem um gradient ou bitmap como enche. Para usar um bitmap como enche, quebra o bitmap à parte e usa a ferramenta de conta-gotas para selecione um bitmap antes selecionar a escova ou pinta ferramentas de balde. Veja “ Usando bitmaps como enchem” em página 83.

Pressione a Fechadura Enche modificador.

Encha as áreas onde você deseja colocar o centro do primeiro enchido, e então move para outras áreas.

Flash enche as áreas com o selecionado enche e coloca o centro do preenchido o área você enche primeiro.

Escolha a ferramenta de balde de pintura.

Pressione o Transformado Enche modificador.

Pressione uma área enchida com um gradient ou enche.

Quando você seleciona um gradient ou enche para editar, seu ponto de centro aparece e seu unindo caixa é exibida com editar cabos. Quando o cursor está terminado qualquer um destes cabos, isto muda indicar a função do cabo.

Reshape o gradient ou preenche os seguintes caminhos:

- Ao reposition o centro aponta do gradient ou enche, arrasta o ponto de centro.
- Para mudar a largura de um gradient ou enche, arrasta o quadrado trata no lado de a caixa unida ou círculo.
- Para mudar a altura de um gradient linear ou um enchido, arrasta o quadrado trata na fundo da caixa unida.
- Para rodar o gradient ou enche, arrasta a rotação circulara trata na esquina de um gradient linear ou um enchido. Você pode também arrastar o cabo o mais baixo no unido circule de um gradient circular ou um enchido.
- Para escalonar um gradient linear ou um enchido, arrasta o quadrado trata na esquina abaixada de a caixa unida.
- Para mudar o raio de um gradient circular, arrasta o cabo circular meio em o círculo unido.
- Ao skew ou ponto de vista um enchido dentro a forma, arrasta um dos cabos circulares no topo ou lado direito da caixa unida.
- Ao tile um interior de bitmap uma forma, escalona o enchido.

Selecione um ungrouped enchido forma.

Escolha Modifica > Transforma > Remove Cores.

Flash remove todo colorido enche áreas. Todo nonblack enche torna-se branco. Preto

permanece branco e preto permanece branco.

3

CAPÍTULO 3

Usando Grupos, Texto, e Bitmaps

Grupos, texto, e bitmaps têm várias semelhanças em Flash. Flash cabos cada de eles como um objeto único compreendido de elementos do discrete.

▸ Um grupo é uma coleção de elementos você tem agrupado juntamente. Você pode selecionado e move um grupo como um objeto único. Em grupo editando modo, você pode editar elementos individuais dentro o grupo.

▸ Texto é muito parecido para um grupo. Você pode selecionar e move isto gosta de um objeto único,

ou edita o texto. Você pode também quebrar isto à parte e converte isto para um gráfico para criar efeitos raros.

▸ Bitmaps estão também objetos únicos que podem ser quebrados para cima dentro os elementos do discrete.

Uma Vez você destrói um bitmap, você pode converter isto para um grupo de gráficos do vector.

Criando e editando grupos

Agrupe elementos para manipular eles como um objeto único. Por Exemplo, depois criando um desenho tal como uma árvore ou flor, agrupa os elementos assim você pode facilmente selecionar e

move o desenho, ou usa isto em animação do tweened. Flash símbolos de convites, texto blocos, importados bitmaps, e OLE contesta muito o mesmo como agrupado elementos.

Você pode editar grupos sem o ungrouping eles.

Selecione os objetos no Estágio você deseja agrupar.

Você pode formas selecionadas, outros grupos, símbolos, texto, e assim em.

Escolha Modifica > Grupo, ou pressiona Controle-g (Windows) ou Comando-g (Macintosh).

Escolha Edita > Edita Selecionado, ou clique duplo o grupo com a ferramenta de flecha.

Tudo na página que não está separando do grupo é obscurecido, indicando isto é inacessível.

Edite qualquer elemento dentro o grupo separadamente.

Escolha Edita > Edita Todo, ou Clique Duplo um ponto vazio na página com o ferramenta de flecha.

Flash restaura o grupo para sua condição como uma entidade única e você pode trabalhar com outros elementos no Estágio.

Selecione o grupo e escolha Modifica > Arranja > Fechadura. Escolha

Modifique > Arranja > Destranca Todo para destrancar todo fechado grupos e símbolos.

Editando ponto de centro de um grupo

Todos grupos, símbolos, blocos de texto, bitmaps, e objetos de OLE têm um ponto de centro utilizado para posicionar. Flash posições um objeto segundo os coordenados de suas centralize ponto.



Selecione o grupo.

Escolha Modifica > Transforma > Edita Centro.

Um crosshair representando o ponto de centro é realçado ou delineado.

Arraste o crosshair realçado para uma nova localização.

Pressione em qualquer outra parte na página para desmarcar o crosshair.

Empilhando pedido de grupos

Grupos têm um pedido empilhado dentro uma Layer única baseada no pedido em que eles foram criado. Em topo de elementos do ungrouped. Símbolos, blocos de texto, imagens do bitmapped, e objetos de OLE são os mesmos como agrupa em como eles são empilhado. O grupo você somou maior recentemente à Layer é uppermost em a pilha.

Note aquelas Layers também afetam o pedido empilhado. Tudo em Layer 1 aparece em topo de tudo em Layer 2, e assim em. Para mudar o pedido de Layers, arrastam o Layer especifica no Timeline para uma nova posição. Veja “Usando Layers” em página 25.

▸ Escolha Modifica > Arranja > Resolve Frente ou Envia Retornar Para move o grupo ao topo ou fundo do pedido empilhado.

▸ Escolha Modifica > Arranja > Move Na Frente ou Move Atrás para mover o grupo para cima ou abaixo uma posição no pedido empilhado.

Se mais que um grupo é selecionado, eles entram frente de ou atrás todo unselected grupos, enquanto mantendo seu parente de pedido para mutuamente.

Faz um do seguinte:

▸ Faça o elemento desenhado um grupo ou símbolo.

▸ Mova o grupo para uma Layer abaixo o um contendo o elementos do ungrouped.

E objetos

O Modificado > Quebra À Parte comando separa grupos, blocos de texto, símbolos, bitmaps, e OLE contesta dentro os elementos do ungrouped editable. Isto significativamente reduzimos o arquivo dimensiona de importado gráficos.

Entretanto, não inteiramente reversível, e afeta objetos como segue:

▸ Severs elo de um instance de símbolo para seu símbolo do mestre.

▸ Descarta quase a Frame corrente em um símbolo animado.

▸ Converte um bitmap para um enchido.

▸ Converte caracteres de texto para delinear.

▸ Severs em elo de objeto de OLE para sua aplicação de fonte.

O comando do Ungroup separa agrupado elementos dentro componentes do discrete. Isto não quebra à parte texto, bitmaps, ou símbolos. Isto volta agrupou elementos ao mesmo estado eles. Isto não converte texto para delinear. Uso isto quando você deseja para símbolos do ungroup sem quebrar seu elo para seu original símbolos.

Criando texto

Use a ferramenta de texto para criar e edita texto. Use os modificadores de ferramenta de texto ou os

comanda no Modificado > menu de Estilo para especificar tipo de letra, tamanho, cor, margens, espaçamento de linha (conduzindo), e espaçamento de letra (parte saliente).

Flash texto de convites como um grupo. Você pode animar texto e cria símbolos e botões que inclui texto. Quebre um elemento de texto à parte para converter seus caracteres para encher forma que você pode reshape e de outro modo modifica elementos outros de gráfico iguais.

Quando você cria um texto bloqueia com uma largura fixada, Flash movimenta palavras automaticamente.

Você pode também criar texto em linha única que alarga como você entra texto. Flash displays uns cabo redondo na esquina direita superiora de texto bloqueia que estende, e um quadrado

trate para texto bloqueia com uma largura definida

Pressione a ferramenta de texto.

O ponteiro é um crosshair com um Um em seu abaixa quadrante direito.

Pressione especificar a localização do primeiro caracter.

Um 1-character rotula caixa é criada com um resize circular trata acima da superiora esquina direita. Como você digita, a caixa de rótulo expande horizontalmente para acomodar os caracteres.

Pressione a ferramenta de texto.

Arraste um único-linha texto bloqueia da largura desejada.

Neste caso, o cabo na esquina direita superiora é quadrado.

Digite o texto você deseja.

Como você digita, movimentação de linha ocorre automaticamente. O texto enche a caixa e o caixa expande necessária como inclinada.

Editando texto

Você pode modificar um texto bloqueia em um número de caminhos. Use o corte padronizado, cópia, e

cole operações para mover texto de uma caixa para outra, assim como para e de outras Layers ou cenas e até mesmo entre Flash e outras aplicações. Você pode também mude texto de rótulo dentro texto de bloco, e move ou resize espécie um ou outro de texto. A ferramenta de texto está para editar os conteúdos de texto contesta e pode não múltipla selecionada

objetos de texto. Use a ferramenta de flecha para objetos de texto múltiplos selecionados.

Arraste seu cabo do resize.

Clique Duplo o cabo do resize.

Pressione qualquer caracter com a ferramenta de flecha ou ferramenta de texto.

Arraste o texto selecionado bloqueia com a ferramenta de flecha, ou arrasta uma margem do selecionado

texto bloqueia com a ferramenta de texto.

Pressione interior o texto bloqueia com a ferramenta de texto para colocar o texto-entrada cursor; ou

arraste acima do texto para realçar os caracteres; ou clique duplo uma caixa de texto com a ferramenta de flecha.

Selecione o bloco com a ferramenta de flecha e escolhe os novos valores, ou selecionam o texto bloqueie e escolhe Modifica > Fonte.

Selecione o texto bloqueia com a ferramenta de flecha; mude à ferramenta de texto e usa o texto modificadores de ferramenta.

Escolhendo fontes compatíveis

Não todas fontes exibidas em Flash pode ser exportado com um movie. Um bom caminho para contar

não importando se uma fonte exportará propriamente estará ligar View > Texto Do Antialias. Se o texto permanece jagged, então Flash não reconhece contorno daquela fonte e vontade não exporta o texto.

Usando a ferramenta de texto

A ferramenta de texto cria e edita texto. (Você pode também mudar a fonte, tamanho, e estilo usando Modifica > Fonte, que deixada você antecipação uma fonte antes selecionar isto.)

Enquanto a ferramenta de texto é ativa, os seguintes modificadores são disponíveis:

- Fonte indica a fonte corrente. Escolha uma nova fonte para mudar a fonte da seleção corrente e atribui a fonte utilizada ao próximo elemento de texto criado. Você também pode mudar a fonte, tamanho, e estilo usando Modifica > Fonte.
- Dimensione conjuntos o tamanho de tipo. Escolha um tamanho padronizado do menu pop-up, ou entra um tamanho dentro a caixa.
- Cor abre a Cor menu pop-up e exhibe as cores correntes. Escolha um

colora designar isto para uma seleção de texto. Pressione o botão de janela de Cores para aberto a janela de Cores.

- Interruptores Itálicos ou Arrojadados entre respectivamente, itálicos ou arrojadados, e texto normal.
- Alinhamento especifica uma opção de alinhamento: esquerda, centro, direita, ou cheia justificativa. Alinhamento afeta unicamente o correntemente parágrafo selecionado.
- Parágrafo abre a caixa de diálogo de Propriedades De Parágrafo. Veja “ parágrafo de Valor opções” em página 79.

Valor a fonte

O Modificado > comando de Fonte abre a caixa de diálogo de Fonte. Esta caixa de diálogo contém uma variedade de valores de texto que são úteis quando você deseja para rapidamente escolhe

e antecipação valores diferentes. Maior destes valores estão também disponíveis como modificadores

enquanto a ferramenta de texto é ativa ou como comanda no Modificado > menu de Estilo.

Você pode escolher das seguintes opções:

- Fonte indica a fonte corrente. Escolha uma nova fonte para mudar a fonte da seleção corrente e atribui a fonte utilizada ao próximo elemento de texto criado. Isto comando permite você para antecipação uma fonte antes selecionar isto.
- Dimensione conjuntos o tamanho de tipo. Escolha um tamanho padronizado do menu pop-up, ou entra um tamanho dentro a caixa.
- Cor abre a Cor menu pop-up e exhibe a palheta de cor corrente. Escolha uma cor para designar isto para uma seleção de texto. Pressione o botão de janela de Cores para abrir a janela de Cores.

▸ Interruptor Itálico ou Arrojado entre respectivamente, itálico ou arrojado, e texto normal.

▸ Posição especifica se o texto é normal, sobrescrito, ou subscrito.

▸ Letra Espaçada define espaçamento adicional entre caracteres. Este espaçamento está aplicado caracteres todos igual a, diferente de parte saliente. Veja “ Parte Saliente” em página 80.

▸ Parte Saliente liga parte saliente (espaçamento entre caracteres). Veja “ Parte Saliente” em página 80.

Opções de parágrafo de Valor

O comando de Parágrafo abre a caixa de diálogo de Propriedades De Parágrafo. Use o opções nesta caixa de diálogo para mudar os valores correntes da ferramenta de texto e quaisquer texto selecionado. Use a ferramenta de texto alinha modificadores para mudar o alinhamento de parágrafos (vêm “ Usando a ferramenta de texto” em página 78). Você pode escolher destes opções:

- Margens define a quantia de espaço entre o texto e bordas do texto caixa. Valores para Esquerda e conjunto Direito o parente de margens à margem dos caixa de texto.
- Indentação atribui o indentado do primeiro parente de linha à margem esquerda.
- Espaço De Linha atribui o espaço entre linhas adjacentes. Uma linha sempre acomoda a fonte maior naquela linha.

Parte Saliente

Além De especificando espaçamento de letra na caixa de diálogo de Fonte, você pode manualmente

controle parte saliente (o espaço entre dois caracteres). Aplique parte saliente manual um ou outro para realçar caracteres ou ao par de caracteres circundando o cursor.

Escolha Modifica > Parte Saliente > Mais Estreita, ou pressiona Controle-aguda-esquerda Flecha (Windows) ou Comando-opção-esquerda Flecha (Macintosh)

Pressione Troca-controle-aguda-esquerda Flecha (Windows) ou Troca-comando-opção-esquerda Flecha (Macintosh)

Escolha Modifica > Parte Saliente > Mais Vasta, ou pressiona Controle-aguda-direita Flecha (Windows)

ou Comando-opção-direita Flecha (Macintosh)

Pressione Troca-controle-aguda-direita Flecha (Windows) ou Troca-comando-opção-direita

Flecha (Macintosh)

Escolha Modifica > Parte Saliente > Reatribue, ou pressiona Controle-aguda-para Cima Flecha (Windows) ou

Comando-opção-para Cima Flecha (Macintosh)

Para capacidades texto-tratadas adicionais, manipulam texto em À Mão Livre e exportação como um movie de Flash.

Caracteres de texto do Reshaping

Converta texto para suas linhas componentes e enche ao reshape, apaga, e de outro modo manipule isto. Como com qualquer outra forma, você pode individualmente agrupar essas convertido caracteres, ou mudam eles para símbolos e animam eles. Uma Vez você convertido texto para linhas e enche, você pode nenhum mais longo edita eles como texto.

» Escolha Modifica > Quebra À Parte. Os caracteres no texto selecionado estão convertido formar no Estágio.

» Escolha Edita > Desfaz restaurar as formas para texto.



» Escolha View > Texto Do Antialias. Se o texto está não antialiased (aparece com margens do ragged), isto desaparecerá quando quebrará à parte.

Para uma lição em texto do reshaping, escolha Ajuda > Lições e vêem Lição 3.

Trabalhando com bitmaps

Flash é uma vector-desenho aplicação que pode importar e exporta bitmaps.

Bitmaps são útis para examinados imagens, capturas de tela, ou qualquer gravura criada com um editor de imagem tal como Photoshop Da Adobe ® . Você pode converter um bitmap para um vector

gráfico, ou quebra isto à parte e usa isto como um enchido.

Flash importa bitmaps de a maioria dos formatos populares. Veja “ Importando mídia” em página 33. Todo importado bitmaps são armazenados na Biblioteca. Veja “ Usando a Biblioteca janela” em página 30.

Flash preserva o canal de alfa (transparência) valores de importados bitmaps.

Aplique valores de alfa para um bitmap inteiro por colocar isto em um símbolo e então

mudando as propriedades de cor do instance de símbolo. Veja “ Mudando cor propriedades para um instance” em página 115 para mais informação, ou escolha Ajuda > Lições e vêem Lição 4 para uma lição em usar valores de alfa com bitmaps.

Quando exportando bitmaps, você pode atribuir a exportação formata e smoothing com os Caixa de diálogo de Propriedades De Bitmap. Para abrir a caixa do dailog de Propriedades De Bitmap, seleciona uma

bitmap na Biblioteca e então escolhe Propriedades da Biblioteca menu pop-up.

Veja o tópico de ajuda online para mais informação.

Selecione a Layer e keyframe onde você deseja colocar o bitmap.

Localize e seleciona o bitmap:

» Escolha Arquivo > Importa.

Use a caixa de diálogo Importada para localizar o arquivo de bitmap. Pressione Abre e Flash coloca o bitmap no centro do Estágio na Frame corrente e Layer.

» Escolha Janela > Biblioteca.

Selecione um bitmap da lista na Biblioteca e arrasta isto da Antecipação janela ao Estágio.

» Escolha Arquivo > Abre como Biblioteca.

Localize o movie de Flash que contem o bitmap você deseja. Localize o bitmap na Biblioteca que abre e arrasta isto da janela de antecipação ao Estágio.

Copie a imagem da outra aplicação.

Escolha Edita > Cola.

Pasting um bitmap dentro Flash de uma aplicação tal como Pintura Do Windows, cola um embutido objeto ao invés de um bitmap. Flash abre a aplicação original quando editando um bitmap embutido.

Flash não pode rodar um bitmap embutido a menos que você converte isto dentro um Flash nativo bitmap. Para converter um bitmap embutido dentro um bitmap de Flash nativo, seleciona o bitmap e escolhe Modifica > Quebra À Parte. Veja “ e objetos” em página 75.

[Convertendo bitmaps para gráficos do vector](#)

Flash importa um bitmap como um objeto único que um grupo de formas.

Use o Bitmap De Traço comanda converter um bitmap dentro um gráfico do vector com editável áreas discretas de cor. (Para editar a cor de um bitmap que tem sido quebrado à parte, usa a ferramenta do wand de mágica. Veja “ Usando a ferramenta do wand de mágica” em página 84.)

Selecione um bitmap na cena corrente.

Escolha Modifica > Traça Bitmap.

Todo as áreas de cor no bitmap estão agora contornos enchidos com cor.

Entre um valor do Threshold De Cor.

Quando comparando dois pixels, se a diferença nos valores de cor RGB é menos que o threshold de cor, os dois pixels são considerados a mesma cor.

Entre um valor para Área De Mínimo para atribuir o número de circundar pixels para uma cor para um pixel.

Entre um valor para Curva Encaixa determinar como suavemente contornos são desenhados.

Entre um valor ao Threshold De Esquina para determinar seja margens afiadas estão retido ou suave fora.

[Usando bitmaps como enchem](#)

Você pode quebrar à parte um bitmap de modo que você pode editar isto o mesmo como você pode um enchido

forma. Você pode arrastar o quebrado à parte bitmap por suas bordas ou esquinas ao reshape isto. (Para editar a cor de um bitmap que tem estado quebrado à parte, usa o wand de mágica ferramenta. Veja “ Usando a ferramenta do wand de mágica” em página 84.)

Selecione um bitmap na cena corrente.

Escolha Modifica > Quebra À Parte.

O bitmap está agora uma coleção de áreas do discreto de cor.

Selecione a ferramenta de conta-gotas e então pressiona o bitmap.

A ferramenta de conta-gotas atribui a corrente enche ao bitmap e muda a ferramenta ativa ao balde de pintura.

Selecione a escova ou pinta ferramenta de balde e usa isto para encher uma área com o bitmap.

Selecione o bitmap com a ferramenta de flecha e escolhe Modifica > Quebra À Parte.

Pressione o bitmap com a ferramenta de conta-gotas.

Selecione a ferramenta de balde de pintura e pressiona o Transformado Enche modificador.

Pressione o bitmap com a ferramenta de balde de pintura.

Editando cabos aparecem cerca o enchido, somente como eles fazem quando você modifica uns gradient. Use os cabos para rodar, escala, ou skew o bitmap. Veja “ Fechando e reshaping gradients e enche” em página 70.

Selecione o bitmap com a ferramenta de flecha e escolhe Modifica > Quebra À Parte.

Selecione o bitmap na cena.

Selecione a ferramenta do lasso e pressiona o modificador do Wand De Mágica.

Pressione em qualquer parte no bitmap.

O wand seleciona áreas de cor que casa a área você pressiona.

Usando a ferramenta do wand de mágica

A ferramenta do wand de mágica é um modificador da ferramenta do lasso, mas isto tem uma muita distinta

propósito. Use isto para séries selecionadas de cor parecida em um bitmap que tem sido quebrado à parte. Depois você seleciona as áreas, você pode mudar sua cor enchida ou apaga eles. Veja “Trabalhando com bitmaps” em página 81.

O wand de mágica tem duas opções:

- Threshold o valor de cor de pixels adjacentes devem ser ser incluído na seleção. O mais alto o número, o mais lenient o seleção. Se você entra 0, unicamente pixels da cor mesma exata como o primeiro pixel você pressiona é selecionado.
- Smoothing define quanto para suave as margens de um bitmap. Opções estão Suave, Pixels, Rudes, e Normais.

Trabalhando com desenhos complexos

Como com qualquer outra aplicação de gráficos, trabalhando com muitos desenhos complexos em Flash pode performance lenta. Se seu desenho está extremamente complexo, tenta desenho isto em várias peças lógicas e então montar aquelas peças dentro seu desenho final.

Sempre Que você move linhas ou enche no Estágio, Flash olha não menos do que as linhas para ver

onde eles entrecortam e não menos do que os enchidos para descartar sobrepõem e calculam para

conectando linhas. Também, quando arrastando linhas ou enche, essas acima o Estágio. Isto pode tomar uns momentos poucos. Agrupando reduzimos a quantia de trabalhe Flash desempenha porque isto não conecta as linhas em grupos separados.

Escolha uma opção de display:

- Escolha View > Delineia ou View > Rápida.
- Use View > Antialias e View > Texto Do Antialias unicamente para antecipação seu trabalho. Essas opções são muitas mais lentas que View > Delineia e View > Rápida.
- Escolha estilos de linha simples da Garrafa De Tinta ou modificadores de Lápis.

Fantasia estilos de linha tal como stipple e hatched pode tomar mais longo ao redraw que estilos de linha simples.

Escolha a ferramenta de flecha e elementos selecionados que compreendem grupos lógicos.

Escolha Modifica > Grupo.

Faz qualquer do seguinte:

- Intervalos quaisquer Pertos manualmente e uso Faz Não modificador de Intervalos Perto da pintura

ferramenta de balde assim Flash vontade não espera intervalos para fechar.

- Escolha a ferramenta do magnifier em modo de Aumento e zoom em na específica porção do desenho você deseja encher.

Intervalos na porção visível da janela. Escolha View >

Trabalhe Área e View > 100% para ver a área de máximo.

4

CAPÍTULO 4

Criando Animação

Crie animação por mudar o conteúdo do Estágio em Frames sucessivas. Lugar cada objeto você anima em uma Layer separada. Toda Frame onde alguma coisa na Mudanças de Estágio é um keyframe. Use o Timeline para mover entre Frames, criam keyframes, e muda a Layer corrente.

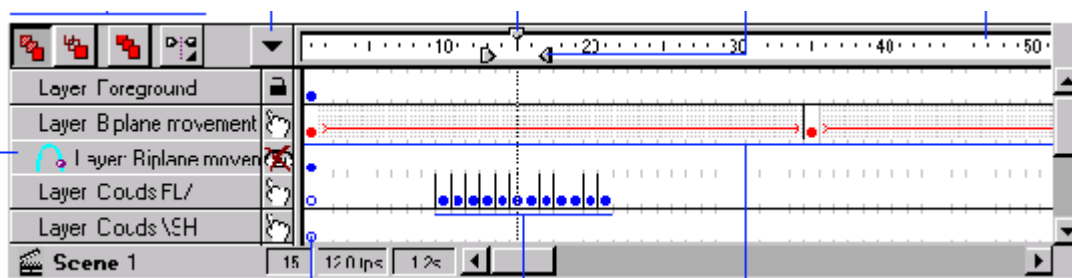
Há duas aproximações básicas para criar uma seqüência de animação em Flash: Frame-por-frame animações e animações do tweened.

Para uma introdução visual para Flashr recursos de animação, vêem o ShowMe De Animação movie no HTML DE Flash Ajuda Páginas.

Usando o Timeline

O Timeline representa a seqüência de Frames que compreendem a cena corrente. Cada tickmark no cabeçalho do Timeline representa uma Frame. Quando você play um movie, o ponteiro de Frame corrente move através do cabeçalho do Timeline para indicar que Frame é correntemente exibida no Estágio.

As filas no Timeline corresponde para Layers. Coloque cada componente animado em uma Layer separada.



Criando keyframes

Um keyframe é uma Frame onde você define mudanças na animação. Você pode defina quaisquer mudanças em uma Frame que está não um keyframe. Quando você cria Frame-por-Frame

animação, toda Frame é um keyframe. Em animação do tweened, você define keyframes em pontos importantes na animação e deixada Flash controla o conteúdo de Frames em entre.

Keyframes aparece dentro uma Frame como um pequeno círculo azul. A primeira Frame em toda Layer está automaticamente um keyframe.

Faz um do seguinte:

- Selecione uma Frame e escolha Inere > Keyframe.
- Direito-pressionado (Windows) ou pressionada e segura (Macintosh) para abrir a Frame pop-up menu e escolha Inere Keyframe.

Selecione uma série de Frames e escolhem Inserem > Keyframe.

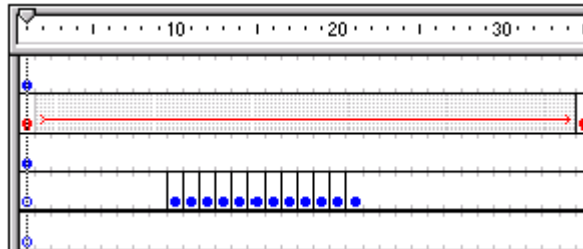
Distinguindo keyframes no Timeline

Flash distingue animação do tweened de Frame-por-Frame animação no Timeline como segue:

- Movimento-tweened keyframes tem um ponto vermelho e Frames do tweened intermediárias tenha uma flecha vermelha.
- Forma-tweened keyframes tem um ponto verde e Frames intermediárias têm um flecha verde.
- keyframes Único tem pontos azuis. Frames Vazias depois um keyframe único contem o mesmo conteúdo com nenhuma mudanças.
- Um keyframe vazio tem um ponto vermelho ou azul oco.
- Uns pequenos uns indicados que a Frame tem sido designada uma ação de Frame com a Forme caixa de diálogo de Propriedades. Veja “Designando ações para uma Frame” em página 126.

Animando com Layers

Cada cena em um movie de Flash pode consistir de qualquer número de Layers. Como você anima, você pode usar Layers para organizar os componentes de uma seqüência de animação e para separe animado elementos assim eles não apagam, conectam, ou segmento mutuamente. Se você deseja Flash ao tween o movimento de vários grupos ou símbolos em uma vez, cada Tipicamente, a Layer de fundo contem os elementos da cena que não muda. Layers Adicionais contêm um separe animado elemento cada.



Layers aparecem como filas no Timeline.

Para ver um exemplo de usar Layers em animação, escolha Ajuda > Lições e vêem Lição 2.

Quando um movie tem várias Layers, seguindo a pista e editando os elementos em um ou dois deles pode estar difícil. Esta tarefa é mais fácil se você trabalha com a Layer de conteúdo por Layer. Veja “Usando Layers” em página 25.

Valor uma valor de Frame

Uma Frame vale que está também lenta faz a animação aparece parar e começo; uma Frame valha que está também nebulosidades rápidos os detalhes da animação. Escolha uma Frame vale de 12

forma por segundo (fps) aos melhores resultados na web. QuickTime e AVI movie estão geralmente 12 fps, enquanto a valor movimento-gravura padronizada está 24 fps.

Flash

permite um máximo forma valor de 120 fps.

A complexidade da animação e a velocidade do computador em que a animação está sendo playda sentimento o smoothness da repetição. Teste seu animações em uma variedade de máquinas para determinar valores de Frame ótimas.

Porque você especifica unicamente uma valor de Frame ao movie de Flash inteiro, isto é um bom idéia para atribuir esta valor antes você começa criando animação.

Faz um do seguinte:

- Clique Duplo o movie corrente forma valor exibida baixo a Layer especifica em o Timeline.



Escolha Modifica > Movie.

Na caixa de diálogo de Propriedades De Movie, entra um valor entre 0.01 e 120 fps. Este conjunto o número de animação forma exibir todo segundo. Para a maioria das computador-exibidas animações, especialmente aquelas para sejam transferidas de umas site de web ou outra localização de rede, 8 fps para 12 fps é suficiente.

Extendendo ainda imagens

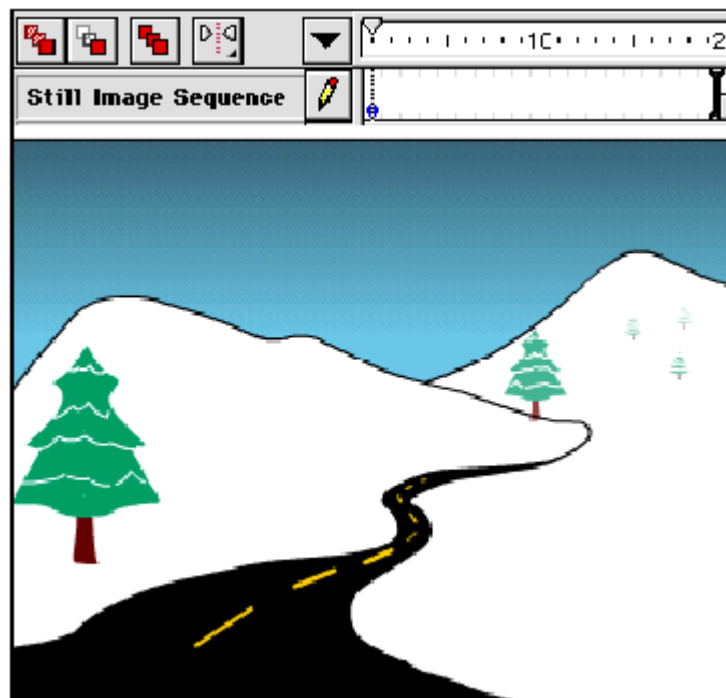
Quando criando uma fundo para animação, isto está freqüentemente necessário para fazer um ainda

imagem transpõe várias Frames. Somando novas Frames (não keyframes) para uma Layer duplica os conteúdos do último keyframe em todo as novas Frames.

Crie uma imagem no primeiro keyframe da seqüência.

Selecione uma Frame como muitas Frames à direita como você deseja somar.

Escolha Inseere > Frame.

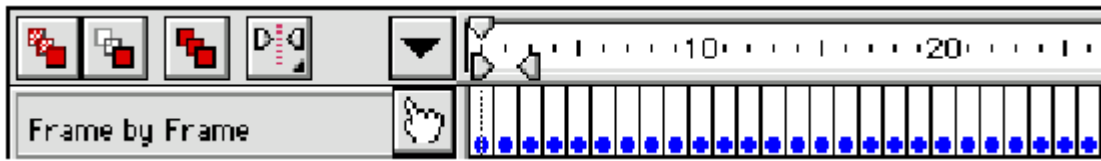


Crie uma imagem no primeiro keyframe.

Controle-arrastado (Windows) ou Comando-arrastado (Macintosh) a Frame ao direita para como muitas Frames como você necessita.

Criando Frame-por-Frame animações

Frame-por-Frame animação muda os conteúdos do Estágio em toda Frame e está melhor suited para animação complexa em que uma imagem muda em toda Frame ao invés de simplesmente movendo. Frame-por-Frame animação aumenta arquivo dimensiona mais ligeiramente que animação do tweened.



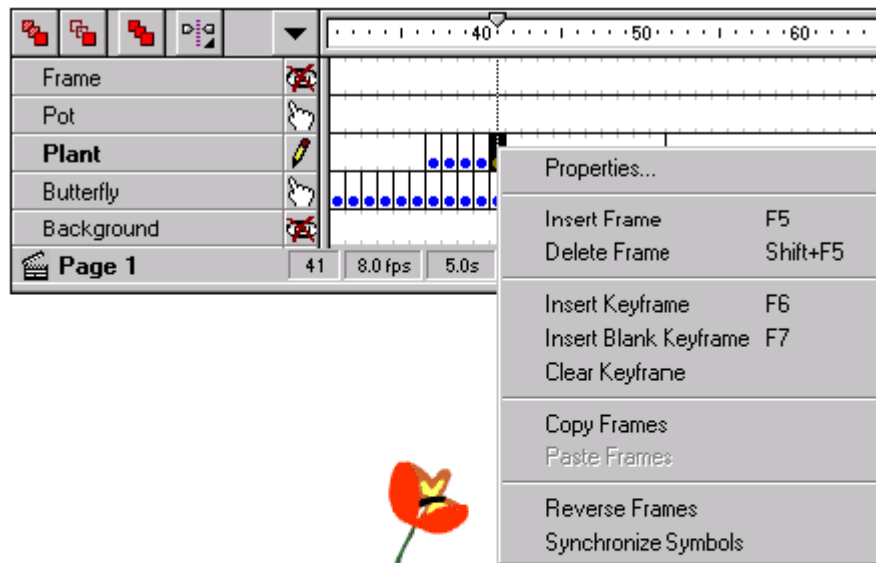
Use Frame-por-Frame animação quando você necessita mudar uma imagem em cada Frame. Para ver um exemplo de Frame-por-Frame animação, escolha Ajuda > Amostras > Animado-framebyframe.

Pressione uma Layer específica para fazer isto a Layer corrente e seleciona uma Frame na Layer onde você deseja a animação para começar.

Se a Frame está não já um keyframe, escolha Inserir > Keyframe para fazer isto um.

Crie a imagem à primeira Frame da seqüência.

Você pode usar as ferramentas de desenho, colar gráficos da Área Comum, ou importa um arquivo.



Pressione a próxima Frame à direita na mesma fila e escolha Inserir > Keyframe, ou direito pressionado (Windows) ou Comando pressionado (Macintosh) e escolha Inserir Keyframe da Frame menu pop-up.

Isto soma um novo keyframe cujos conteúdos são os mesmos como o primeiro keyframe.

Altere-se os conteúdos desta Frame no Estágio para desenvolver o próximo incremento de a animação.

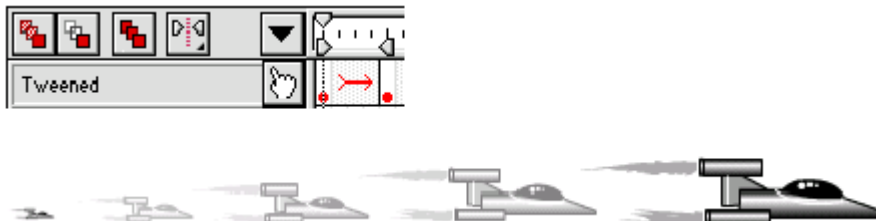
Para completar sua Frame-por-Frame seqüência de animação, repete passos 4 e 5 até você tem construído o movimento você deseja. Isto está frequentemente útil para playr costas animação ocasionalmente como você vai.

Para testar a seqüência de animação, escolha Controle > Play ou pressiona o botão de Play no Controlador.

Usando animação do tweened

Em animação do tweened, você define keyframes em pontos certos na animação e deixado Flash interpola o conteúdo de Frames em entre. Flash tweens um ou outro movimento ou forma.

No tweening de movimento, Flash move grupos ou símbolos entre localizações você define no keyframes. Enquanto tweening de movimento, Flash pode escalonar, roda, e orienta para um caminho. Flash não muda a forma de quaisquer elementos durante o tweening de movimento. Flash pode tween unicamente um grupo ou símbolo por Layer. Ao tween mais que um agrupe ou Layer no mesmo tempo, cada devido é em uma Layer separada.



A posição e dimensão da nave espacial nas três Frames do tween foi tweened do primeiro e último keyframes.

No tweening de forma, Flash mudanças a forma de elementos entre o keyframes para crie um efeito parecido ao morphing. Porque isto deve alterar-se elementos individuais, Flash pode unicamente forma-tween formas do ungrouped. Flash pode forma-tween como muitos forma como você coloca em uma Layer, mas colocar uma forma única em cada Layer usualmente produzimos os melhores resultados.

Para criar um movie com seqüências do tweened simultâneas, múltiplas, cada tweened seqüência deve residir em uma Layer separada.

Flash pode tween colore enquanto tweening forma um ou outro ou movimento. Com movimento tweening, isto pode também transparência do tween e gradients. Veja “ símbolo do Tweening cores” em página 116.

Movimento do Tweening

Use tweening de movimento para mover grupos ou solicitações de símbolo entre pontos definidos no Estágio; e para fazer objetos mais grandes ou menores, rodam, ou seguem um caminho. Para uma lição interativa em animação do tweened, escolhe Ajuda > Lições e vêem Lição 2.

Para informação em gradualmente mudando cores com o tweening, vê “ Tweening cores de símbolo” em página 116.

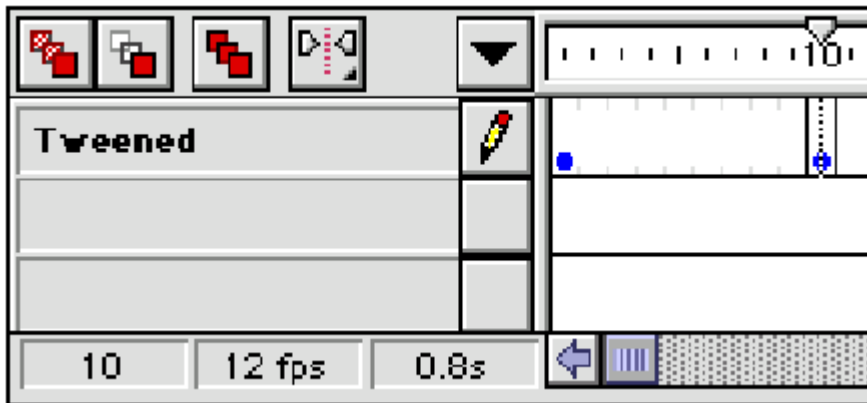
Pressione uma Layer especifica fazer isto a Layer corrente e seleciona um keyframe na Layer onde você deseja a animação para começar.

Crie a imagem à primeira Frame da seqüência. Certifique-se que isto é um grupo único ou símbolo.

Flash pode tween o movimento de unicamente um grupo ou símbolo por Layer. Flash p- não tween o movimento de formas do ungrouped. Veja “ Criando e editando grupos” em página 73 ou “ Usando Símbolos” em página 107.

Selecione uma Frame o número desejado de Frames à direita da primeira Frame, então escolha Inse > Keyframe, ou direito-pressionado (Windows) ou Comando-pressionado (Macintosh) e escolhe Inse Keyframe da Frame menu pop-up.

Isto soma um novo keyframe com os mesmos conteúdos como o primeiro keyframe. O conteúdos do novo keyframe aparece no Estágio e esta Frame está agora os Frame corrente.



Defina o fim aponta do tweening por repositioning, rodando, ou resizing o conteúdos da Frame.

Selecione o primeiro keyframe na animação e escolha Modifica > Frame, ou clique duplo o primeiro keyframe.

O keyframe começado em uma seqüência do tweened define os parâmetros do tweening.

Pressione a tabulação do Tweening na caixa de diálogo de Propriedades De Frame.

Escolha Movimento do tweening menu pop-up e atribui o seguinte opções:

- Ao tween o tamanho de um grupo ou símbolo, liga Tween Escalonando.
- Para fazer o grupo ou símbolo roda, escolhe uma opção do pop-up Rodado menu e entra o número de rotações na caixa na direita. Se você não entra um número, nenhuma rotação ocorre. Automático roda o objeto no direção requerendo o movimento o mínimo. No Sentido Horário ou Sentido Anti-horário faz o objeto roda como indicado, como muitos tempos como você especifica.
- Para orientar a linha de base do grupo ou símbolo para um caminho do nonlinear, liga Oriente para Caminho. Veja “ movimento do Tweening ao longo um caminho” em página 96 para mais em esta técnica.
- Para mudar os valores do Easing, arrastam o Easing slider para Facilidade Em para lentos o começo de uma transição, ou para Facilidade Fora para lenta o fim do transição.

O mais perto o slider está ao fim de sua série em direção um ou outro, o mais pronunciado a aceleração ou deceleration. Quando o slider é mais perto para Em, a mudança começa lentamente e obtem mais rápida no fim. Com O easing deixado no médio, tweening ocorre em uma valor regulara através de todas Frames. Por default, o valha de mudança através de Frames do tweened é constante. Easing cria um mais aparecimento natural de aceleração ou deceleration em movimento por decrescer o valha de mudança ao começo ou finalizando Frames do tween.

Se você muda o número de Frames entre o dois keyframes, ou move o agrupe ou símbolo no keyframe um ou outro, Flash automaticamente tweens as Frames outra vez.

[Movimento do Tweening ao longo um caminho](#)

Movimento do Tweened não tem seguir uma linha reta entre o ponto começado e finalizando ponto. Um tweened agrupa ou símbolo pode seguir qualquer linha você desenha. Isto linha é chamada um caminho de movimento.

Para ver um exemplo de movimento do tweening ao longo um caminho, escolhe Ajuda > Amostras > FX-SKYWRITING.

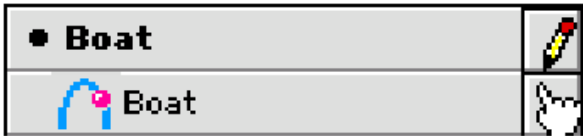
Crie uma seqüência de animação do tweened.

Veja “ movimento do Tweening” em página 94.

Da Layer menu pop-up de Layer da seqüência do tweened, escolhe Soma Guia De Movimento.

Flash cria uma nova Layer abaixo a Layer selecionada com um movimento guia icone à esquerda do nome de Layer. O movimento guia Layer é sempre associada com

a Layer utilizada para criar isto e pode nunca ser associado com outra Layer.



Selecione a ferramenta de lápis da barra de ferramentas e desenha o caminho desejado.

O grupo ou símbolo deve é anexar para esta linha em ambos o primeiro e último keyframes da seqüência do tweened; de outro modo isto não seguirá o caminho.

No Timeline, seleciona o primeiro keyframe da seqüência do tweened.

Da barra de ferramentas de desenho, seleciona a ferramenta de flecha e pressiona o modificador do Snap para

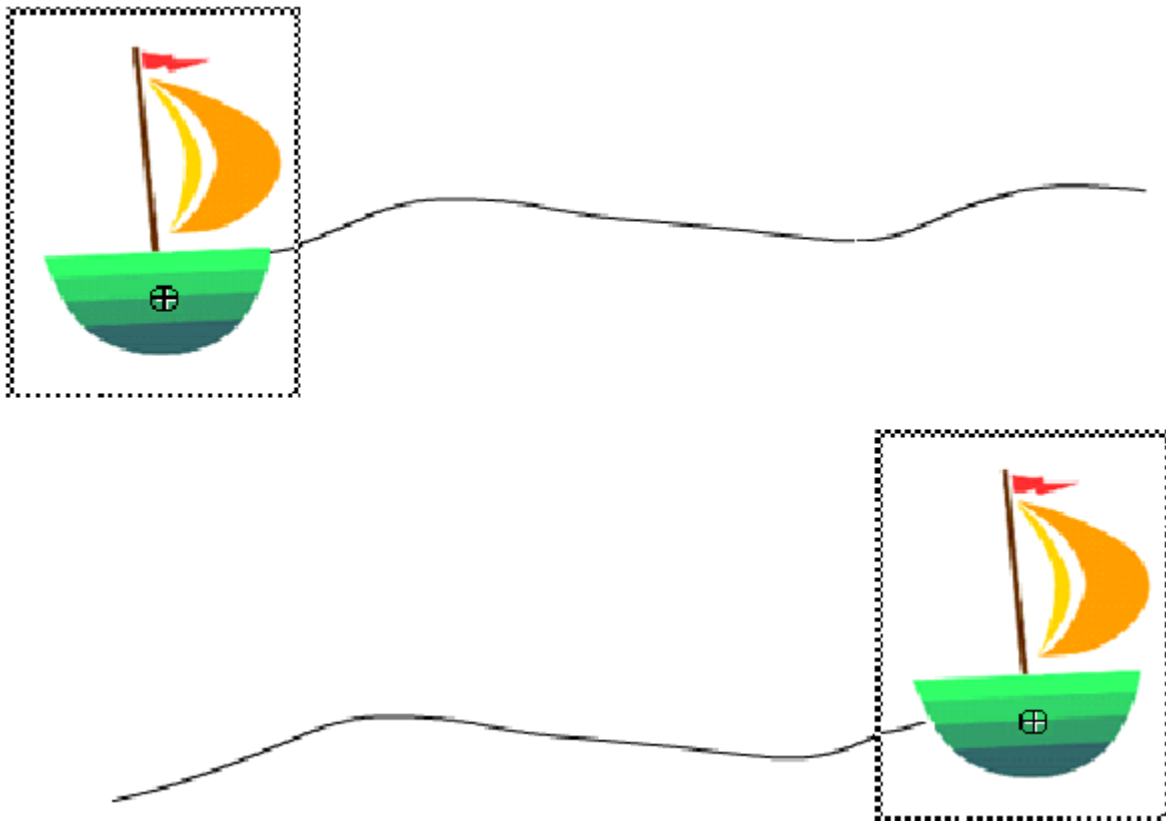
ligue snapping (vê "Snapping" em página 56).

Selecione o grupo ou símbolo por seu centro aponta e move o grupo ou símbolo até seu ponto de centro está terminado o ponto começado da linha.

Uma argola preta aparece no centro aponta quando o grupo ou símbolo é fechado para o guia de movimento.

Repeta este processo à Frame de fim, mas posição o grupo ou símbolo assim que seu ponto de centro está terminado a conclusão aponta da linha.

Snap o centro para começar da linha na primeira Frame, e o fim da linha em a última Frame.



Para esconder a Layer de caminho de movimento e a linha de modo que unicamente movimento do objeto

visível quando a animação é é playda, escolhe Oculta da Layer pop-up menu.

O grupo ou símbolo seguirá o caminho de movimento quando você toca

animação.

Para mudar a orientação do grupo ou linha básica de símbolo de modo que isto permaneça paralelo com o caminho de movimento, clique duplo no primeiro keyframe do tweened sequência, pressione a tabulação do Tweening na caixa de diálogo de Propriedades De Frame, e então

ligue Oriente para Direção De Caminho.

Formas do Tweening

Além De localização do tweening, tamanho, e cores efeitos, Flash pode tween forma para crie morphing efetua em que dentro novas formas.

Formas do Tweening é um grande caminho para criar animação complexa enquanto minimizando arquivo

tamanho. Desde formas intermediárias são interpoladas, não há necessidade para descarregar várias imagens para mostrar uma mudança de forma.

Para uma lição interativa em formas do tweening, escolhem Ajuda > Lições e vêm Lição 3.

Tweening uma forma é parecida para movimento do tweening. Defina um começado e uma conclusão

forme ao keyframes e então escolhe valores do tweening. Além De mudando

a forma, Flash também tweens enche cores e gradients com transparência, e linha largura e tipo.

Porque isto deve alterar-se elementos individuais, Flash pode unicamente forma-tween ungrouped elementos. Flash pode forma-tween como muitos elementos como você coloca em uma Layer, se não

melhores resultados, colocam uma forma única em cada Layer.

Use shape hints para controlar mais complexo ou mudanças de forma improváveis. Forma

Sugestões da forma original move dentro a nova forma. Veja

“ Usando shape hints” em página 100 e “ formas do Tweening” em página 98.

Pressione uma Layer específica fazer isto a Layer corrente e seleciona um keyframe na Layer onde você deseja a animação para começar.

Crie a imagem à primeira Frame da sequência.

Use qualquer das ferramentas de desenho para criar uma forma. As formas você deseja ao tween entre deve ser na mesma Layer. Flash pode não tween a forma de grupos ou símbolos.

Crie um segundo keyframe o número desejado de Frames depois a primeira Frame.

Crie a imagem à última Frame da sequência.

Além De mudando a forma, você pode também mudar a cor e posição.

Clique Duplo no primeiro keyframe na sequência para abrir as Propriedades De Frame caixa de diálogo. Ou seleciona o keyframe no começo da sequência e escolha Modifica > Frame.

Pressione a tabulação do Tweening na caixa de diálogo de Propriedades De Frame e escolhe Forma

do Tweening menu pop-up.

Escolha uma opção para Tipo De Mistura:

▸ Distributive cria uma animação em que as formas intermediárias estão irregular mais e mais suave.

▸ Angular cria uma animação que preserva esquinas aparentes e linhas retas nas formas intermediárias. Angular é apropriado unicamente por misturar formas com esquinas afiadas e linhas retas. Se as formas você escolhe não tem esquinas, Flash reverte ao Distributive forma tweening.

Atribua o Easing slider.

Arraste o Easing slider para Facilidade Em para lenta o começo de uma transição, ou para Facilidade Fora para lenta o fim da transição. O mais perto o slider está para o fim de sua série em direção um ou outro, o mais pronunciado a aceleração ou deceleration. Quando o slider é mais perto para Em, a mudança começa lentamente e obtem mais rápido no fim. Com O easing deixado no médio, forma tweening ocorre em uma valor regulara através de todas Frames. Por default, a valor de mudança através de

Frames do tweened é constante. Easing cria um mais aparecimento natural de aceleração ou deceleration em movimento por decrescer a valor de mudança para o começo ou finalizando Frames do tween.

Usando shape hints

Use shape hints para controlar mais complexo ou mudanças de forma improváveis. Forma sugestões identificam pontos que deveriam corresponder em começar e finalizando formas. Para exemplo, se você foi tweening um desenho de um rosto como isto muda expressão, você

Então, ao invés de retorno o rosto dentro um tangle amorfo enquanto a mudança de forma toma lugar, cada olho permanece recognizable e muda separadamente durante a troca.

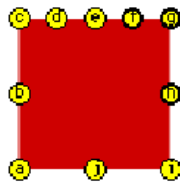
Forme sugestões contêm letras para identificar que uns correspondem no começado e finalizando forma. Você pode ter até 26 forma sugestões.

Começando shape hints

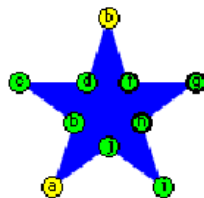
Finalizando shape hints

Forme sugestões são amarelas em um keyframe começado, e verde em um keyframe de conclusão.

Também, eles são vermelho quando não em uma curva.



Starting shape hints



Ending shape hints

Para melhores resultados quando formas do tweening, seguem essas diretrizes:

- No tweening de forma complexo, cria formas intermediárias e tween eles ao invés de somente definindo um começo e termina forma.
- Certifique-se que forma sugestões são lógicas. Por Exemplo se, três shape hints estão ao longo uma linha, eles devem estar no mesmo pedido em ambas linhas. Eles não podem ser ABC no primeiro keyframe e ACB no segundo. Flash ignora shape hints que não faz sentido.
- Forme sugestões trabalham melhores se você coloca eles em contador-no sentido horário começo de pedido na esquina esquerda principal da forma.

Para uma lição interativa em usar shape hints, escolhem Ajuda > Lições e vêem Lição 3. Para ver uma amostra que usa shape hints, escolhem Ajuda > Amostras > Animado-forma Tween.

Selecione o primeiro keyframe em uma seqüência do tweening de forma.

Escolha Modifica > Transforma > Soma Sugestão De Forma, ou pressionar Controle-h (Windows) ou Comando-h (Macintosh).

O começo forma sugestão aparece como um círculo vermelho com a letra uma em algum lugar na forma.

Mova a sugestão de forma para um ponto que você deseja marcar.

Selecione o último keyframe na seqüência do tweening.

A conclusão forma sugestão aparece em algum lugar na forma como um círculo verde com a letra uma.

Mova a sugestão de forma ao ponto na conclusão forma que deveria corresponder ao primeiro ponto você marcou.

Corra o movie outra vez para ver como as shape hints mudam o tweening de forma.

Mova as shape hints para bom-canção o tweening.

Repeta este processo para somar shape hints adicionais. Novas sugestões aparecem com as letras que seguem (b, c, e assim em).

Enquanto trabalhando com shape hints você pode também usar o seguinte:

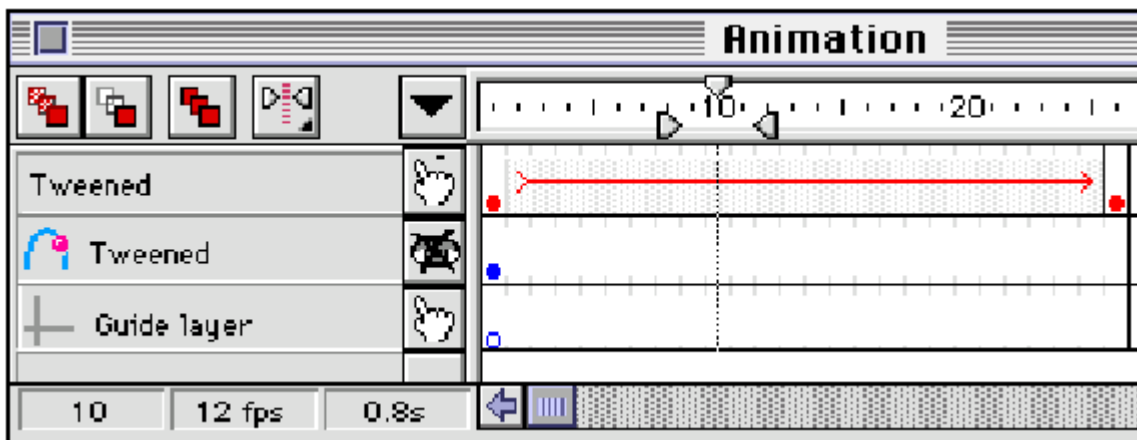
▸ Para ver todas shape hints, escolhem View > Mostra Shape hints. A Layer e keyframe que contem shape hints devem ser corrente para Espetáculo Forma Sugestões para esteja disponível.

▸ Para remover uma sugestão de forma, arrasta isto desligado o Estágio.

▸ Para remover todas shape hints, escolhem Modificam > Transformam > Removem Todas Sugestões.

Usando guias

Para ajuda quando desenho, você pode usar Layers de guia. Você pode exibir um quadrado grade de fundo em todas cenas ou você pode criar seu possui ajudas em qualquer Layer—um grade do nonsquare ou uma imagem de registro de movimento, por exemplo—e designa isso Layer como uma Layer de guia. Guide Layers são indicadas por um emblema de guia que aparece antes o nome de Layer. Flash displays os conteúdos de Layers de guia, mas fazem não exporte ou imprime eles.



Escolhendo um do seguinte:

▸ Para designar uma Layer como uma Layer de guia, seleciona a Layer e escolhe Guia de a Layer menu pop-up para aquela Layer.

▸ Para remover a condição de Layer de guia de uma Layer de guia, seleciona a Layer e escolhe Guide da Layer menu pop-up para aquela Layer.

Usando máscaras

Para refletor efetua e transições, você pode criar um buraco através de que o conteúdos de uma Layer debaixo mostra através de usar uma Layer de máscara.

Uma Layer de máscara esconde toda na Layer diretamente debaixo a máscara, exceto onde você coloca um objeto enchido. Uma forma enchida ou texto contesta na Layer de máscara cria um buraco através de que os conteúdos de Layer debaixo são visíveis. Máscara

Layers podem conter unicamente uma forma única, símbolo, ou objeto de texto. Layers de Máscara fornecem

funcionalidade parecida ao comando Interior Colado em À Mão Livre.

Para ver um exemplo de uma Layer de máscara, escolha Ajuda > Amostras > FX-REFLETOR Máscara.

Crie uma Layer contendo o conteúdo que você deseja mostrar através dos buracos em a máscara.

Certifique-se que a Layer é selecionada e escolha Insere > Layer para criar uma nova Layer acima a Layer que você estava somente trabalhando em.

Uma Layer de máscara sempre mascaras a Layer imediatamente abaixo isto, assim tem certeza criar

a Layer no lugar próprio.

Clique Duplo o novo nome de Layer, entra um nome, e então escolhe máscara de a Layer menu pop-up para aquela Layer.

Use a ferramenta de escova para desenhar uma forma enchida na Layer de máscara, ou coloca um símbolo instance no Estágio.



Layers de Máscara podem conter unicamente uma forma única, símbolo, ou objeto de texto. Lá pode

unicamente é uma forma única ou texto contestada dentro um símbolo na Layer de máscara. Se lá

objetos múltiplos, unicamente a vontade de objeto funda estão estando utilizada à máscara. Flash

ignora bitmaps, gradients, canais de alfa (transparência), cores, e linha e

encha estilos em uma Layer de máscara. Qualquer vontade de área enchida está completamente

transparente na

máscara; qualquer não-enchida vontade de área está opaca. Você pode também usar qualquer

tipo de

animação que trabalha em uma Layer comum para fazer os elementos de máscara moverem. Escolha Máscara De Espetáculo da Layer menu pop-up à Layer de máscara para ver o masking.

Até você escolhe Máscara De Espetáculo os conteúdos da Layer de máscara aparecem como uma Layer comum.

Editando animação

Depois você cria uma Frame ou um keyframe, você pode mover isto em qualquer outra parte na corrente

Layer ou para outra Layer, remove isto, e faz outras mudanças. Unicamente keyframes estão editáveis. Você pode ver Frames do tweened, mas você não pode editar eles diretamente. Edite tweened forma por keyframes ou por inserir um novo keyframe entre o começo e finalizando keyframes. Você usa Onion-skinning para exibir e editar mais que uma Frame de cada vez.

Faz um do seguinte:

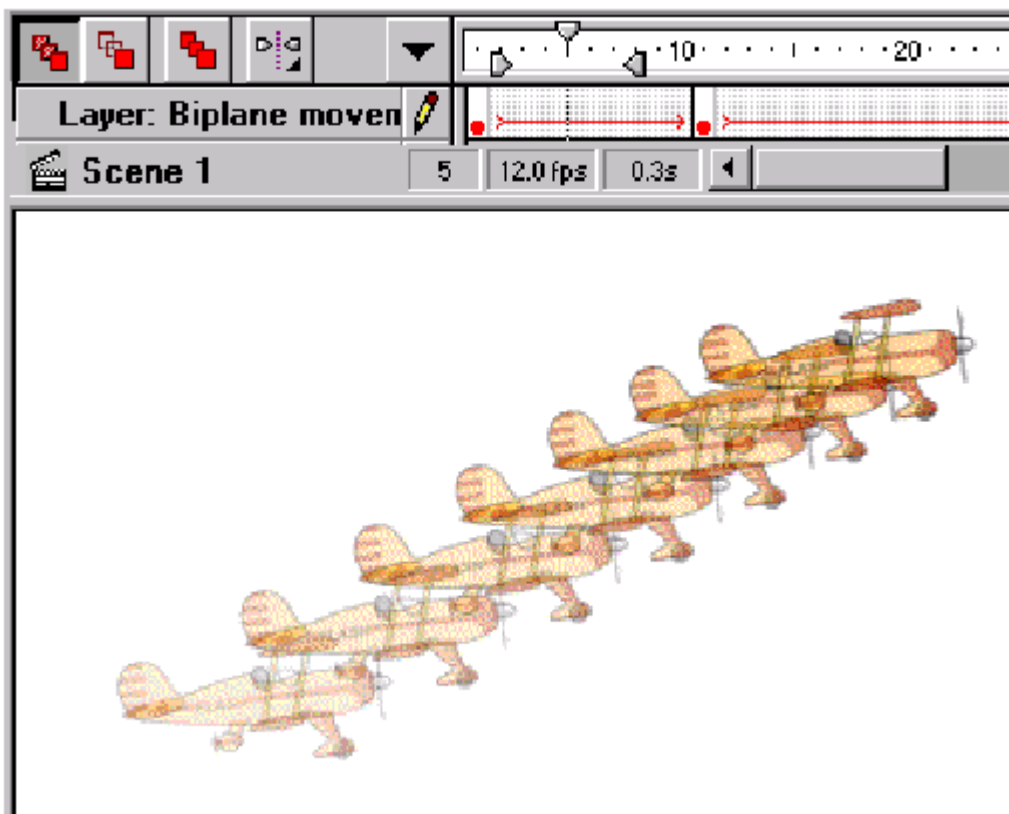
- Para copiar Frames e seus conteúdos, selecionam uma Frame ou seqüência de Frames e escolha Edita > Cópia Frames.
- Para colocar copiado Frames em qualquer outra parte na animação, seleciona a Frame onde as forma vontade está passada ou realça uma seqüência de Frames que as Frames passadas

- Para mudar o comprimento de uma seqüência do tweened, pressiona Controle (Windows) ou Comando (Macintosh) e arrasta qualquer keyframe deixado ou direita. Para mudar o comprimento de uma Frame-por-Frame seqüência, vê “ Criando Frame-por-Frame animações” em página 92.
- Para inserir novas Frames em uma animação, escolhe Insere > Frame.
- Para apagar Frames, selecionam uma seqüência de Frames e então direitas-pressionadas (Windows) ou Comando-pressionado (Macintosh) dentro as Frames selecionadas, e escolhem Apagam Forme da Frame menu pop-up.
- Para criar um novo keyframe vazio, escolhe Insere > Keyframe Vazio.
- Para inverter uma seqüência de animação, seleciona as Frames apropriadas em um ou mais Layers e escolhem Modificam > Frames > Frames Inversas das Forme menu pop-up. Lá deve ser keyframes no começo e fim da seqüência.
- Para converter um keyframe ajuda dentro uma Frame, seleciona o keyframe e escolhe Edite > Limpa. Os conteúdos existentes da Frame são repostos por cópias de o keyframe prévio.

Onion-skinning

Normalmente, Flash displays uma Frame da seqüência de animação de cada vez nos Estágio. Use Onion-skinning para editar várias Frames em uma vez.

- Pressione o botão de Pele De Onion. Todas Frames entre a Pele De Onion De Começo e Termine markers de Pele De Onion (no cabeçalho do Timeline) são sobrepostos como um forme na janela de Movie.



A Frame corrente aparece em cor cheia. Outras Frames estão progressivamente mais obscuras em lado um ou outro. Se a Frame corrente é uma Frame interpolada, isto é também obscurecido. Frames

Use os seguintes controles:

- Para exibir o skinned de Onion forma como contornos, pressionam Contornos De Pele De Onion.
- Para mudar a posição de marker de pele de Onion um ou outro, arrasta seu ponteiro para uma nova localização. (Normalmente, o markers de pele de Onion entra conjunção com o ponteiro de Frame corrente.)



- Para habilitar editando de todas Frames entre o markers de pele de Onion, pressiona Edita Frames Múltiplas. Usualmente skinning de Onion deixado você edita unicamente a Frame corrente.

Entretanto, você pode exibir os conteúdos de cada Frame entre a pele de Onion markers normalmente, e faz cada disponível para editar, apesar de que está a Frame corrente.

Escolha uma opção do Markers De Onion Modificado menu pop-up:

- Sempre Mostra Markers exibe o markers de pele de Onion no cabeçalho do Timeline não importando se skinning de Onion está em.
- Ancore Onion Marca fechaduras o markers de pele de Onion para sua posição corrente em

o cabeçalho do Timeline. Normalmente, a série de Pele De Onion é parente à corrente forme ponteiro e o markers de Pele De Onion. Por ancorar a Pele De Onion markers, você previne o markers de Pele De Onion de mover com a corrente forme ponteiro.

▫ Onion 2 exibe duas Frames em lado um ou outro da Frame corrente.

▫ Onion 5 exibe cinco Frames em lado um ou outro da Frame corrente.

▫ Onion Todos displays todas Frames em lado um ou outro da Frame corrente.

[Movendo uma animação inteira](#)

Se você necessita mover uma animação inteira no Estágio, você deve mover o gráficos em todas Frames e Layers em uma vez para evitar o realigning tudo.

Destranque todas Layers.

Para mover tudo em uma Layer mas nada em outras Layers, fecham ou escondem todas as Layers você não deseja mover.

Pressione o botão de Frames Múltiplo Editado.

Arraste o markers de pele de Onion de modo que eles cercam todas as Frames você deseja para selecionar.

Escolha Edita > Todo Seleccionado.

Arraste a animação inteira à nova localização no Estágio.

5

CAPÍTULO 5

Usando Símbolos

Um símbolo é um reusable contesta que pode incluir todo as funções de um movie de Flash. Um símbolo pode incluir Frames múltiplas e Layers, somente gostam de uma cena em um movie regular.

Flash símbolos de lojas na Biblioteca. Solicitações de um símbolo aparece como separados elementos, mas cada estado ligado para um símbolo do mestre. Muda você faz ao mestre símbolo são automaticamente feito para seus solicitações.

Para uma introdução animada para usar símbolos, vêem o movie do ShowMe De Símbolos no HTML DE Flash Ajuda Páginas.



Um símbolo na biblioteca e dois solicitações no Estágio

Há três comportamentos para símbolos: gráfico, botão, e clipe de movie.

▫ Um símbolo de gráfico é como uma versão limitada de um movie dentro um movie. Isto tem seu próprio Timeline para animação e pode conter todo os elementos de gráfico de um movie, símbolos outros pares. Quando o Timeline das paradas de movie principais, todo animado símbolos de gráfico também parada. Controles Interativos e sons fazem não trabalhe em símbolos de gráfico. Símbolos de Gráfico são a melhor escolha para ainda imagens você deseja ao reuse ou animação você deseja controlou pelo Timeline principal.

▫ Um símbolo de botão tem um quatro-Frame Timeline que define o mouse-para cima, mouse-abaixo, mouse-acima de, e bate estados do botão. Símbolos de Botão automaticamente responde para eventos de mouse padronizados e exibem os apropriados forme conteúdo. Coloque símbolos de clipe de movie nas Frames de um Timeline De botão para crie animado botões. Você pode também designar ações para solicitações de botão símbolos. Para mais informação, vê "Criando botões" em página 122.

▫ Um clipe de movie é parecido para um símbolo de gráfico, mas trabalhos como uns completamente

interativo,funcional, e pessoa-contido movie que play independentemente de

Timeline Do movie principal. Todos controles interativos trabalham em um clipe de movie e todo soa play. Um clipe de movie pode até mesmo conter outros clipes de movie. Use clipes de movie quando você necessita um porção funcional de movie que você pode reuse como um instance de símbolo.

Um bom exemplo de um clipe de movie é uma navegação controla dispositivo com animado botões. Cada botão animado pode incluir vários cliques de movie mostrando o botão animando em estados diferentes. Os botões animados na navegação dispositivo guarda animando e continua funcionar como controladores ao principal movie até mesmo quando o movie principal tem parado.

Para uma lição interativa em usar símbolos de clipe de movie, escolhem Ajuda > Lições e vê Lição 4. Para ver uma amostra que usa cliques de movie indentados, escolhem Ajuda > Amostras > Ação Tell Target.

Todo instance de um símbolo pode também ter seu possui propriedades, incluindo ações e cora efeitos. Veja “Mudando propriedades de instance” em página 112.

Usando símbolos em seu movie dramaticamente reduzimos tamanho de arquivo; salvando vários referências para um símbolo requer espaço de armazenamento menos que salvando umas completas

descrição do elemento para cada ocorrência. Usando símbolos podem também velocidade repetição de movie porque um símbolo necessita descarregar para um browser unicamente uma vez.

Embora eles estão não símbolos, soam e bitmaps são também armazenados na Biblioteca. Se um bitmap é duplicado em um movie, Flash lojas o bitmap unicamente uma vez para reduzir arquivo

tamanho. Você pode usar muitos cliques de um arquivo de som único e Flash lojas o arquivo de som

unicamente uma vez. Veja “Somando Som” em página 141 e “Trabalhando com bitmaps” em página 81.

Criando símbolos

Você pode criar um símbolo de uma coleção de formas selecionadas ou grupos, ou você pode crie um símbolo vazio e faz o conteúdo em Símbolo-editado modo.

Elementos Selecionados no Estágio e escolhe Insere > Cria Símbolo.

Na caixa de diálogo de Propriedades De Símbolo, especifica o nome do símbolo e escolha Gráfico um ou outro, Botão, ou Clipe De Movie como o comportamento.

Cada instance de um símbolo pode ter um comportamento diferente. O valor você o comportamento de default. Para uma descrição de cada símbolo comportamento, vê “Usando Símbolos” em página 107.

Os elementos selecionados tornam-se um objeto único que é um instance do símbolo.

Os elementos são também copiados para um novo símbolo na Biblioteca. Para editar o símbolo si mesmo, abre isto como descreveu em “Editando símbolos” em página 110.

Certifique-se aquele nada é selecionado e escolhe Insere > Cria Símbolo.

Na caixa de diálogo de Propriedades De Símbolo, especifica o nome do símbolo e escolha Gráfico um ou outro, Botão, ou Clipe De Movie como o comportamento.

Flash limpa o Estágio e muda para Símbolo-editado modo. O nome do símbolo aparece acima a esquina esquerda principal do Estágio. A janela contem uma crosshair que representa centro do símbolo de referência.

Para criar o conteúdo de símbolo, usa o Timeline, desenha com as ferramentas de desenho, importe mídia, ou cria solicitações de outros símbolos.

Quando você tem terminado criando o conteúdo de símbolo, escolhe Edita > Edita Movie para saída Símbolo-editado modo. Use o Inspetor (Janela > Inspetor) para identificar símbolos no Estágio.

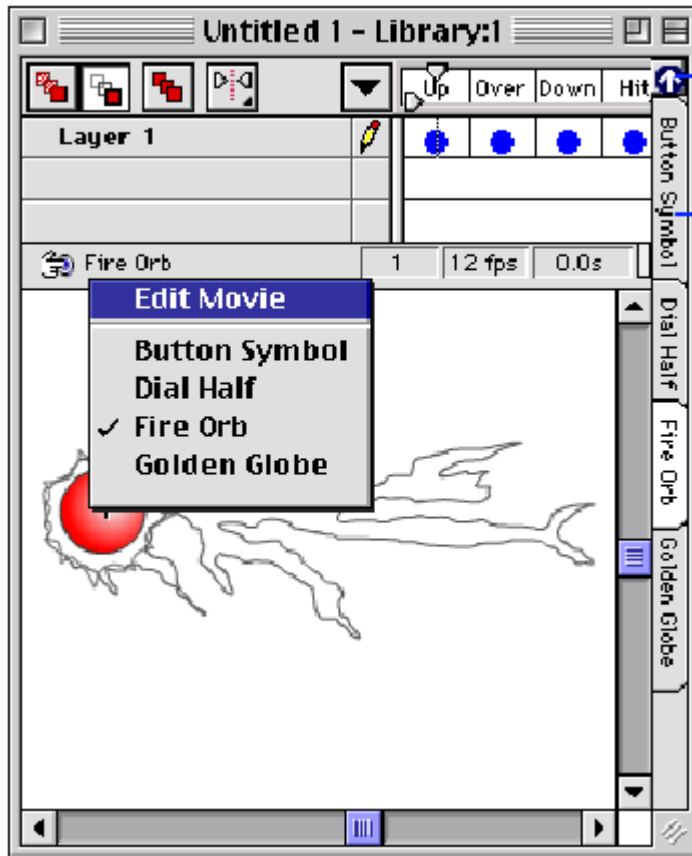
Editando símbolos

Somente gosta de uma cena normal em um movie, um símbolo pode consistir de qualquer número de Layers

e outros componentes, incluindo linhas, formas, grupos, outros símbolos, e texto.

Faz um do seguinte:

- Selecione um instance do símbolo no Estágio e escolha Edita > Edita Símbolo.
 - Escolha Janela > Biblioteca para abrir a Biblioteca. Então selecione o símbolo por específico na Biblioteca lista e escolha Edita da Biblioteca menu pop-up.
- O símbolo anexado ao instance abre em Símbolo-editado modo. Você pode agora editar o símbolo. Todos as solicitações do símbolo por todo o movie são atualizados para reflita seu edita.



Enquanto editando um símbolo, usa qualquer das ferramentas de desenho, importam mídia, ou cria solicitações de outros símbolos.

Escolha View > Tabulações.

Tabulações de Símbolo são as mesmas como tabulações de cena, exceto eles são disponíveis unicamente em

Símbolo-editado modo e eles mudam entre símbolos disponíveis ao invés de cenas.

Faz um do seguinte:

- Escolha Edita > Edita Movie.
- Pressione o símbolo específica acima a esquina esquerda principal do Estágio e escolha Edita Movie do menu pop-up.
- Pressione o botão de Movie Editado acima as tabulações de símbolo na direita.

Criando um instance de um símbolo

Depois criando um símbolo, você pode criar solicitações do símbolo onde quer que você gosta de por todo o movie.

Certifique-se que você está em Edita modo de Movie.

Se você tem sido editando um símbolo, escolha Edita > Edita Movie.

Pressione a Layer específica da Layer em que você deseja criar o instance, e selecione um keyframe na Layer.

Flash pode unicamente colocar solicitações no keyframes, sempre na Layer corrente. Se você não seleciona um keyframe, a vontade de instance seja contribuída o primeiro keyframe ao deixado da Frame corrente.

Escolha Janela > Biblioteca para abrir a Biblioteca.

Selecione o nome de um símbolo.

O símbolo aparece em janela de Antecipação Da Biblioteca.

Arraste o símbolo da janela de Antecipação ao Estágio.

Um instance do símbolo aparece no Estágio.

Depois criando um instance de um símbolo, usa Propriedades De Instance para especificar cor e efeitos, designam ações, atribuem o gráfico exibe modo, ou muda o comportamento dos instance. O comportamento do instance é o mesmo como o símbolo a menos que você muda isto. Essas modificações afetam unicamente o instance e não o símbolo do mestre. Veja “Mudando propriedades de instance” em página 112.

Mudando propriedades de instance

Use a caixa de diálogo de Propriedades De Instance para mudar valores ao instance selecionado

de um símbolo. Por mudar propriedades de instance, você pode designar ações, escolhem comportamentos, e especificam valores para efeitos de cor. Você pode também mudar o símbolo designado ao instance corrente.

Veja também “Criando botões” em página 122 e “Designando ações para um botão” em página 124.

Selecione um instance de símbolo no Estágio e escolha Modifica > Instance para exibir a caixa de diálogo de Propriedades De Instance.

Para mudar o símbolo designado ao instance corrente, escolha um novo símbolo da lista de Símbolo. Esta lista exibe todos símbolos na Biblioteca. Todo o propriedades do instance corrente são preservadas quando você muda símbolos.

Escolha das seguintes opções:

- Duplique fazer uma cópia do símbolo corrente e designa isto ao instance.
- Edite abrir o símbolo corrente para editar.
- Pressione a tabulação de Definição para exibir as opções de Definição. Esses incluem um liste de todos símbolos no movie, opções de comportamento, e valores para cada tipo de comportamento.
- Para mudar opções de cor, pressionam a Cor Efetua tabulação. Veja “Mudando cor propriedades para um instance” em página 115.
- Para definir variáveis de Gerador De Flash, pressionam a tabulação de Modelos. Essas opções estão useable unicamente se você tem instalado Gerador De Flash. Veja “Exportando movie como Modelos de Gerador” em página 157.
- Para mudar comportamento do instance, usa a opção de Comportamento e escolhe de Botão, Clipe De Movie, e Gráfico. Você pode mudar o comportamento de um instance para diferir do símbolo do mestre.
- Para determinar como seqüências de Frames no símbolo play no movie, uso o Gráfico Play opções de Modo. Veja “Mudando propriedades de instance para símbolos de gráfico” em página 114.

Mudando propriedades de instance para símbolos de botão

Selecione o instance você deseja mudar.

Escolha Modifica > Instance, ou clique duplo o instance.

Para mudar a ação associada com um botão, pressionam a tabulação de Ações.

Pressione - (menos) para remover uma ação, ou + (mais) para somar uma ação.

Para fazer um botão responde como um botão empurrado ou um item de menu, um selecionado do

Botão Seguindo A Pista opções:

▸ Siga A Pista como Botão previne outros botões de eventos de mouse recebidos enquanto o mouse está abaixo.

▸ Siga A Pista como Item De Menu deixado outros botões recebem eventos de mouse enquanto o mouse está

abaixo. Para um exemplo de usar Trilha como Item De Menu, escolha Ajuda > Amostras > Menus-trilha Como Menu.

[Mudando propriedades de instance para símbolos de clipe de movie](#)

Mude propriedades de instance para um símbolo de clipe de movie quando você deseja somar cor efetua ou entra um nome ao instance para habilitar controlando o clipe de movie com a ação de Alvo Contada. (Vê “ Usando Tell Target” em página 132.)

Você pode designar comportamento de clipe de movie para um instance de qualquer símbolo, mesmo que isto esteve não

criado como um clipe de movie. Isto é útil se um símbolo de gráfico tem Frames múltiplas e você deseja isto para play independentemente do Timeline principal.

Selecione o instance você deseja mudar.

Escolha Modifica > Instance, ou clique duplo o instance.

Na caixa de diálogo de Propriedade De Instance, pressiona a tabulação de Definição.

Se o símbolo está não um clipe de movie, escolhe Clipe De Movie para Comportamento.

Entre um nome ao instance.

Você usa o nome de um instance para especificar isto como um alvo ao ação. Veja “ Usando Tell Target” em página 132.

Para atribuir opções de cor, pressionam a Cor Efetua tabulação.

Veja “ Mudando propriedades de cor para um instance” em página 115.

[Mudando propriedades de instance para símbolos de gráfico](#)

Mude as propriedades de instance de um símbolo de gráfico para especificar como animação em o símbolo deveria aparecer no movie.

Você pode também designar comportamento de gráfico para qualquer instance. Por Exemplo, se você deseja um

botão para mover mas não deseja isto para estar ativo até isto para, você podia animar um

instance do símbolo de botão como um gráfico e especifica que unicamente a primeira Frame está exibido.

Selecione o instance você deseja mudar.

Escolha Modifica > Instance, ou clique duplo o instance.

Na caixa de diálogo de Propriedade De Instance, pressiona a tabulação de Definição.

Para Comportamento, escolhe Gráfico.

Gráfico Selecionado Play opções de Modo para determinar como seqüências de Frames em o símbolo play no movie:

▸ Laço faz o laço de seqüência através das Frames no símbolo para como muitos forma como o instance ocupa.

▸ A seqüência play unicamente uma vez.

▸ Frame Única faz unicamente a primeira Frame do símbolo aparece.

▸ Primeira Frame determina que forma da seqüência aparece primeiro.

Para atribuir opções de cor, pressionam a Cor Efetua tabulação.

Veja “ Mudando propriedades de cor para um instance” em página 115.

[Mudando propriedades de cor para um instance](#)

Use a Cor Efetua tabulação na caixa de diálogo de Propriedades De Instance para atribuir cor e opções de transparência por exemplo. As mudanças afetam unicamente o instance, não as símbolo original ou outros solicitações do mesmo símbolo. Valores na Cor Efetue tabulação também afeta bitmaps colocados dentro símbolos.



Cada instance de um símbolo pode ter seu possui efeito de cor.

Quando você muda os valores de cor para um instance em uma Frame certa, Flash

faz a mudança tão logo isto exibe aquela Frame. Para fazer mudanças de cor graduais, você deve tween a mudança de cor. Quando cor do tweening, você entra efeito diferente valores em começar e finalizando Frames de um instance e então o tween os valores para fazer cores do instance movem acima do tempo. Veja “ cores de símbolo do Tweening” em página 116.

Selecione o instance você deseja mudar.

Escolha Modifica > Instance, ou clique duplo o instance.

Na caixa de diálogo de Propriedade De Instance, pressiona a Cor Efetua tabulação.

Escolha uma opção da Cor Efetua menu pop-up e então escolhe um de o seguinte:

▸ Flash ajusta a porcentagem de Flash do instance.

▸ Tint aplica um tint para todo as cores do instance. Use o picker de cor ou entra vermelho, verde, e valores azuis. Use o slider para atribuir a porcentagem do tint. Um 100% meios de porcentagem do tint que a vontade de instance seja completamente saturada com os cor do tint.

▸ Alfa exhibe um slider para ajustar a transparência do instance.

▸ Especial fornece controle avançado acima de todas cores no instance e deixado você ajuste cor e alfa (transparência) valores no mesmo tempo. Especial define um valor de função simples para ajustar o vermelho, azul, verde, e valores de alfa.

Este processo é parecido para ajustar uma cor encurva no Photoshop. A figura em a esquerda é o multiplicador e a figura na direita é a constante.

A antecipação na esquina esquerda superiora mostra o efeito das mudanças você faz.

Cores de símbolo do Tweening

Tween colore efeitos de um instance de símbolo para fazer isto move cores gradualmente acima de tempo, murcha em, ou desvanece. Use tweening de movimento para mudar cor efetua para símbolo

solicitações (não agrupa, texto ou quaisquer outros elementos de gráfico). Veja “ Usando tweened animação” em página 94.

Ao tween colore efeitos ou alfa (transparência) valores de um instance, define cor valores para um keyframe começado e os valores de cor diferentes entrados aos próximos keyframe. Flash então gradualmente move as cores ou transparência nas Frames entre o keyframes.

Para uma lição interativa em cor do tweening, escolhe Ajuda > Lições e vêem Lição 3.

Colora tweening pode criar uma variedade de efeitos, mas cor básica move e murcha estão o a maioria do comum. Os seguintes exemplos explicam uma cor básica move e murcha em.

Crie um instance de um símbolo em uma Layer por si mesmo e faz isto estende através de várias Frames.

Veja “ Criando símbolos” em página 109.

Crie um keyframe na última Frame contendo o instance.

Selecione o keyframe de conclusão.

Selecione o instance no Estágio e escolhe Modifica > Instance.

Na caixa de diálogo de Propriedade De Instance, pressiona a Cor Efetua tabulação.

Escolha Tint da Cor Efetua menu pop-up, escolhe uma cor do colora picker, e usa o slider para entrar uma porcentagem do tint. Pressione OK quando você

Clique Duplo o primeiro keyframe da seqüência e pressiona a tabulação do Tweening em a caixa de diálogo de Propriedades De Frame.

Escolha Movimento do Tweening menu pop-up.

Quando você toca movie, a cor gradualmente move aos valores do tint você entrou.

Você usa quase o mesmo procedimento para fazer o instance murcha em como isto move cores.

Selecione o keyframe na primeira Frame onde o instance aparece.
Selecione o instance no Estágio e escolha Modifica > Instance.
Pressione a Cor Efetua tabulação na caixa de diálogo de Propriedades De Instance.
Escolha Alfa da Cor Efetua menu pop-up e então move o Alfa todo do slider o caminho à esquerda para 0%. Pressione OK.
Este meios de valor que o instance está completamente transparente (invisível) nos primeiro keyframe.
Se você monta o tweening no procedimento prévio, corre a animação para veja o instance murcha em como Flash tweens os valores de alfa entre o primeiro e último keyframes.
Para fazer um instance desvanece, simplesmente entra um valor de alfa de 0% no último keyframe.

Usando símbolos de outro movie

Você pode exibir a Biblioteca de outro movie sem abertura que movie, e você pode usar símbolos de qualquer outra biblioteca de movie no movie corrente. Às vezes isto é útil para repor um símbolo no movie corrente com um atualizado versão de outro movie sem ter para todo do reposition sua solicitações no Estágio.

Escolha Arquivo > Abre como Biblioteca e abre o movie desejado.
Na lista, seleciona o nome do símbolo para incluir no movie corrente.
O símbolo aparece em janela de Antecipação Da Biblioteca. Um icone de fechadura aparece em o campo de informação da biblioteca externa indicando que você pode não diretamente edite o símbolo na biblioteca de um movie do unopened.

Arraste o símbolo da janela de Antecipação dentro a cena corrente.
Flash cria um instance do símbolo no Estágio e copia o símbolo si mesmo dentro a biblioteca do movie corrente. Isto está também ainda disponível como um símbolo na Biblioteca de seu movie original.

Uso Abre Como Biblioteca para abrir biblioteca do outro movie que contem o atualizado símbolo.

No movie corrente, abre o símbolo você deseja mudar em Símbolo-editado modo.

Arraste o símbolo atualizado de biblioteca do outro movie dentro o símbolo editando janela do símbolo você deseja mudar.

Quebrando à parte um símbolo

Quebre à parte um instance de símbolo para quebrar seu elo para seu símbolo e faz isto dentro um coleção de ungrouped forma e linhas. Isto é útil se você deseja para substancialmente muda o instance, mas você não deseja afetar o símbolo si mesmo ou qualquer de seus outros solicitações.

Para uma lição interativa explicando quebrando à parte símbolos, escolhem Ajuda > Lições e vêem Lição 3.

Selecione o instance.

Escolha Modifica > Quebra À Parte.

Isto quebra o instance dentro seus elementos de gráfico componentes.

Use a pintura e desenhando ferramentas para modificar esses elementos.

Quebrando à parte um instance muda unicamente aquele instance sem outro emocionante solicitações daquele símbolo.

Usando animação em símbolos

Um clipe de movie ou símbolo de gráfico pode conter animação. O processo para criar animação em um símbolo é idêntico para que para um movie.
Usando símbolos que têm animação, você pode criar movie com muitos de movimento enquanto minimizando tamanho de arquivo. Considere criando animação em um símbolo quando há um repetitivo ou ação do cyclic—o para cima-e-abaxio movimento de um pássaro asas, por exemplo.
Usando símbolos de clipe de movie em um movie é diferente de símbolos de gráfico usados. Clipes de Movie necessitam unicamente um keyframe único para playr em um movie. Símbolos de Gráfico devem

Certifique-se aquele nada é selecionado na janela de Movie, e escolhe Insere > Crie Símbolo.

A caixa de diálogo de Propriedades De Símbolo aparece.

Entre um nome ao símbolo, escolhe Clipe De Movie ou Gráfico e fecha o caixa de diálogo.

Veja “ Usando Símbolos” em página 107 para uma descrição destas opções.

Flash interruptores para Símbolo Editando modo e limpa a janela.

Use qualquer das técnicas de animação para criar uma seqüência animada usando o símbolo. Todos recursos de movie são disponíveis em um símbolo—desenhando e pintando ferramentas, Layers, o Timeline, a capacidade para importar imagens, e assim em. Você pode par embuta símbolos dentro símbolos.

Quando você tem terminado criando o símbolo, escolhe Edita > Edita Movie.

Você pode agora incorporar o símbolo animado dentro qualquer cena ou seqüência de animação.

Selecione a Layer e keyframe onde você deseja colocar o clipe de movie.

Arraste o clipe de movie da Biblioteca ao Estágio.

Escolha Controle > Testa Movie para ver o animado de clipe de movie.

Veja “ Testando movie” em página 36.

Selecione a Layer e keyframe onde você deseja colocar o clipe de movie.

Arraste o clipe de movie da Biblioteca ao Estágio.

Selecione a última Frame na Layer corrente em que você deseja o instance para aparecer.

Escolha Insere > Frame.

Isto estende o instance de símbolo de gráfico através de todo as Frames em que isto

Escolha Controle > Play ver a animação.

Se a animação de símbolo de gráfico contem um número diferente de Frames que o número de Frames isto ocupa no Timeline De movie principal, isto pode não laço corretamente. Veja “ Sincronizando símbolos de gráfico” em página 120.

Sincronizando símbolos de gráfico

Animação de Um símbolo pode aparecer jerky se o número de Frames em um gráfico animação de símbolo está não uma múltipla par do número de Frames isto ocupa em o Timeline principal. Isto está não uma questão para símbolos de clipe de movie porque eles playm independentemente de Timeline Do movie principal. Em seqüências do looped, por exemplo, a animação de símbolo pode ser parada pelo laço a meio caminho através do símbolo ciclo. Quando a seqüência de laço começa outra vez, começos de ciclo de animação do símbolo de sua primeira Frame, em vez de completando seu ciclo.

Você pode corrigir o jerkiness de animação de símbolo por sincronizar o símbolo.

Selecione o tweened forma no tempo de Layer desnuda, incluindo o delimitado Frames chaves.

Escolha Modifica > Frames > Sincronizam Símbolos.

Sincronize Símbolos ajusta a primeira Frame do instance de símbolo em cada keyframe de modo que o símbolo playrá em um laço suave.

6

CAPÍTULO 6

Criando Interatividade

Anexando ações para botões e Frames soma Interativa para Flash movie—incluindo começando playr, saltando para uma nova Frame, exibindo um novo movie, ou indo para um novo site de web.

Anexe ações para uma Frame para fazer alguma coisa acontece quando o movie alcança isso Frame. Forme ações são úteis para criar pausas ou para fabricação um movie carrega umas novo movie.

Use outros símbolos e formam ações símbolos interiores para criar mais complexo Interativa. Por Exemplo, coloca um interior de clipe de movie um botão para criar um animado botão.

Para uma introdução animada para usar recursos do Interativa, vêem o Interativa Movie do ShowMe no HTML DE Flash Ajuda Páginas.

Veja esses exemplos de comum usa de ações por escolher:

▸ Ajuda > Amostras > Ações-movie Controle para um exemplo de botões básicos e ações de navegação

▸ Ajuda > Amostras > Ações-contado Alvo para um exemplo de usar a ação

▸ Ajuda > Amostras > FX-ROLLOVER para um exemplo de triggered de ações

por ▸ Ajuda > Amostras > Menus-hierarchical para um exemplo de ações de Frame, e criando menus

▸ Ajuda > Amostras > Ações-trilha Como Menu para um exemplo de criar uma pop-up menu usando a Trilha como Menu Comanda opção

O Site De Amostra no Flash Ajuda Páginas mostra exemplos do interativo

funções criadas em Lição 4. Escolha Ajuda > Lições e vêem Lição 4 ou escolha

Ajude e seleciona o Site De Amostra. Também checa os Desenvolvedores De Flash centralizam para outro

exemplos de usar ações.

Selecionando objetos de botão

Se você tem ligado Controle > Habilita Botões, pressionando um botão ativa isto ao invés de selecionar.

Para selecionar um botão enquanto botões são um ou outro, ativos desligam Controle > Habilita Botões e selecionam o botão como um objeto comum sem ativar isto; ou se Controle > Habilita Botões é ligado, usa a ferramenta de flecha para arrastar uma caixa cerca o botão; então uso as chaves de flecha para mover o botão ou escolhe Modifica > Instance para abrir a caixa de diálogo de Propriedades De Botão e edita o botão.

Criando botões

Um botão é um tipo especial de símbolo em que você define os estados diferentes de um botão como keyframes em um quatro-Frame Timeline. Para fazer um botão faz alguma coisa em um movie, você coloca um instance do símbolo de botão no Estágio e designa ações ao instance.

Cada Frame no Timeline de um símbolo de botão tem uma função específica:

▸ A primeira Frame—o Para Cima estado—representa o botão sempre que o mouse

ponteiro está não acima do botão.

- A segunda Frame—o Acima De estado—representa aparecimento do botão quando o ponteiro de mouse está terminando isto.
- A terceira Frame—o Abaixo estado—representa aparecimento do botão como isto
- A quarta Frame—o estado de Acesso—define a área que responderá à mouse. Esta Frame está nunca visível no movie.



Conteúdos Típicos dos Para Cima, Acima De, Abaixo, e Batem Frames

Certifique-se aquele nada é selecionado no Estágio e escolha Inserir > Criar Símbolo.

Na caixa de diálogo de Propriedades De Símbolo, entre um nome ao novo símbolo de botão e escolha Botão como a opção de Comportamento.

Flash limpa a janela para Símbolo-editado modo e exibe um centro de crosshair de referência ao novo símbolo. O cabeçalho do Timeline muda para exibir quatro Frames consecutivos rotulados Para Cima, Acima De, Abaixo, e Acesso. O primeiro Frame, Para Cima, é um keyframe vazio.

Para criar o Para Cima declara imagem de botão, usa as ferramentas de desenho, importam um gráfico, ou coloca um instance de outro símbolo no Estágio.

Você pode usar um ou outro um clipe de movie ou símbolo de gráfico em um botão, mas você pode

usar outro botão em um botão. Use símbolos de clipe de movie se você deseja criar um botão animado. Veja “Criando animado botões” em página 136. Use o

Inspetor para ajudar identificar símbolos depois colocando eles em um botão. Escolha Janela > Inspetor para abrir o Inspetor.

Pressione a segunda Frame, rotulada Acima De, e escolha Inserir > Keyframe.

A imagem de botão da primeira Frame aparece no Estágio.

Mude a imagem de botão à Acima De estado; repeta passos 4 e 5 aos

Abaixo forma e a Frame de Acesso.

A Frame de Acesso está não visível no Estágio, mas isto define a área do botão que. Certifique-se que o gráfico à Frame de Acesso é um

área sólida bastante grande para cercar todos os elementos de gráfico dos Para Cima, Abaixo, e Acima De Frames. Isto pode também estar mais grande que o botão visível.

Para designar um som ao Abaixo declara do botão, seleciona o Abaixo forma em o Timeline, escolhe Modificar > Frame, e então pressiona a tabulação de Som no Forme caixa de diálogo de Propriedades.

Veja “Somando sons para botões” em página 147.

Quando você tem terminado, escolhe Editar > Movie, e então arrasta o símbolo de botão fora da Biblioteca para criar um instance disto no movie.

Para testar um botão, escolhe Controle > Habilita Botões e tocam movie. Movie cliques em botões não trabalham no ambiente do authoring de Flash. Veja “Testando Interativa” em página 139.

Designando ações para um botão

Designe uma ação para um instance de um botão. Designando uma ação para um botão não afeta outras solicitações do botão.

Flash inclui várias ações que fazem coisas como ir para uma nova cena, ir para uma URL especificada, e assim em. Selecione um instance de botão.

Você pode também selecionar um instance de qualquer tipo de símbolo. Isto não tem para seja um botão.

Escolha Modifica > Instance, ou clique duplo o instance de símbolo.

A caixa de diálogo de Propriedade De Instance para aquele instance abre.

Pressione a tabulação de Definição.

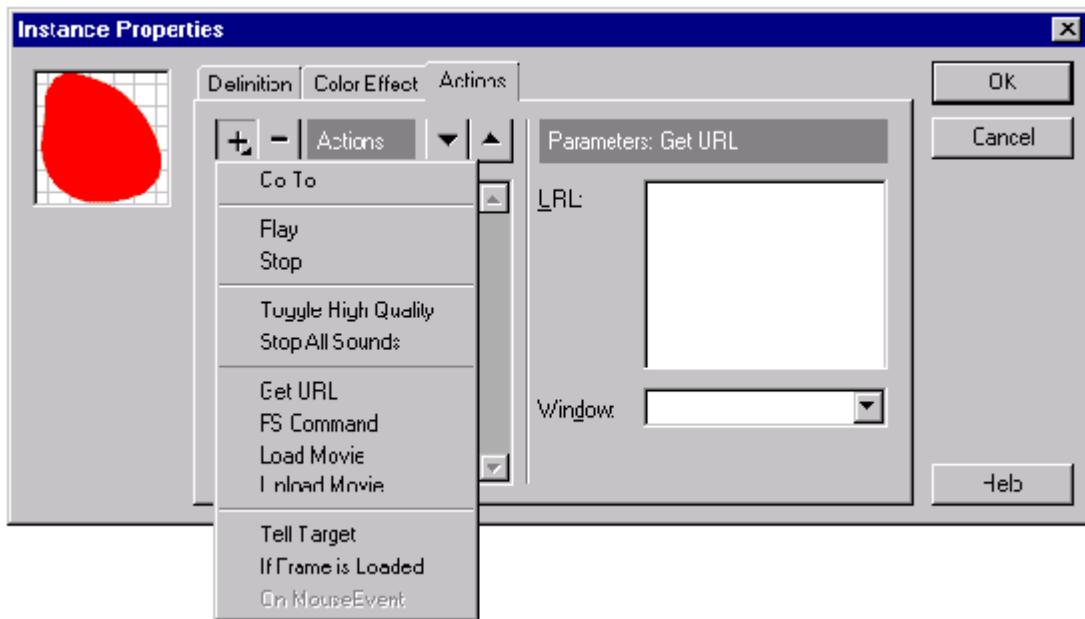
Escolha Botão para Comportamento se o símbolo está não já um botão.

Escolha uma opção para Seguir A Pista Opções.

▸ Siga A Pista como Botão previne outros botões de eventos de mouse recebidos enquanto o mouse está abaixo.

▸ Siga A Pista como Item De Menu permite outros botões para receber o mouse libera evento.

Pressione a tabulação de Ações e pressiona + (mais) para escolher a ação você deseja a botão para desempenhar das Ações menu pop-up.



Contando Com as ações você escolhe, o pane de Parâmetros oferece adicionais escolhas para além disso especificando a ação; por exemplo, se você escolhe , você deve entrar a URL e especifica a janela ao documento de HTML.

Para uma descrição de cada ação, vê “ Usando ações” em página 127

Designe ações adicionais para fazer mais que uma coisa acontece quando um botão

Flash insere a ação baixo a correntemente ação selecionada. Flash executa ações no pedido eles aparecem na lista de ação. Use o Para Cima e Abaixo controla mudar o pedido de ações. Veja “ Editando ações” em página 128.

Escolha Controle > Habilita Botões.

Toque movie.

Algumas ações de botão não trabalham no ambiente do authoring de Flash. Veja “ Testando Interativa” em página 139.

Designando ações para uma Frame

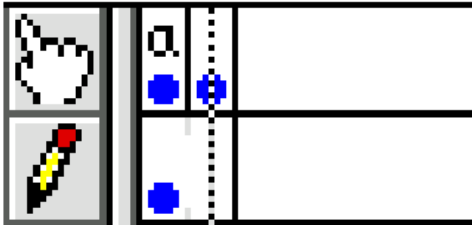
Designe uma ação de Frame para qualquer keyframe para fazer o movie faz alguma coisa quando isto

alcança uma Frame certa. Por Exemplo, para criar um laço dentro um movie, você pôde some uma ação de Frame para formar 20 que especifica “ vai formar 10 e play.”

Isto É uma boa idéia para criar uma Layer especial para ações de Frame. Forma com ações

exiba um pequeno um no Timeline.

Para ver um exemplo de ações de Frame escolhem Ajuda > Amostras > Menu-hierarchical. Selecione um keyframe no Timeline.



Se um keyframe não é selecionado, a ação é anexada ao keyframe prévio.

Escolha Modifica > Frame, e então pressiona a tabulação de Ações na Frame Caixa de diálogo de Propriedades.

Pressione + (mais) para escolher uma ação da Ação menu pop-up e entra parâmetros à ação.

está não disponível para ações de Frame. Para uma descrição de todo a opções, vêem “ Usando ações” em página 127.

Designe ações adicionais para fazer mais que uma coisa acontece quando as Frame é exibida.

Flash insere uma nova ação baixo a correntemente ação selecionada. Flash executa ações no pedido eles aparecem na lista de ação. Use o Para Cima e Abaixo controla mudar o pedido de ações. Veja “ Editando ações” em página 128.

» Escolha Controle > Habilita Ações De Frame antes tocar movie.

Para informação em outras propriedades de Frame, vêem “ Usando animação do tweened” em página 94, “ Criando Frame rotula e comentários” em página 129, ou “ Somando sons para um movie” em página 142.

Editando ações

Use controles no pane de Ações da caixa de diálogo de Propriedades De Instance para apague ou muda o pedido de ações e mudam parâmetros de ações existentes. Esses controles estão especialmente úteis para administrar Frames ou botões que têm várias ações.



Selecione uma ação na lista de Ações.

Faz um do seguinte:

- » Para mover a ação para cima ou abaixo a lista, pressiona a Para Cima ou Abaixo botões.
- » Para apagar uma ação, pressiona o botão apagado.
- » Para mudar os parâmetros de ações existentes entram novos valores nos pane de Parâmetros à direita.

[Criando Frame rotula e comentários](#)

Forme rótulos são úteis para identificar o keyframes no Timeline e deveria ser utilizado ao invés de números de Frame quando targeting forma em ação tal como e . Se você soma ou remove Frames, o rótulo move com a Frame isto foi originalmente anexado para, ao passo que forma números podem mudar. Forme rótulos são exportados com dados de movie, assim não usam nomes longos se você tentando minimizar tamanho de arquivo.

Comentários são úteis para notas para você mesmo e outros trabalhando no mesmo movie. Você não pode usar eles em ação. Comentários não são exportados com dados de movie, assim você pode fazer eles enquanto você deseja.

Clique Duplo uma Frame, ou seleciona uma Frame e escolhe Modifica > Frame.

Na caixa de diálogo de Propriedades De Frame, pressiona a tabulação de Rótulo.

Para Comportamento, escolhe Rótulo ou Comentário.

Entre texto na caixa de Nome.

Usando No MouseEvent

Em a maioria dos casos você deseja uma ação para executar quando você libera o botão de mouse

depois pressionando o objeto. Para esta razão, todas as ações incluídas em Flash começa com o declaração. Por Exemplo, o olhares de ação goste de isto:

Uso para executar uma ação quando um evento de mouse diferente ocorre, tal como ou . O ação não tem qualquer ação de seu possui mas define uma condição ao triggering outros eventos. Quando você escolhe , você seleciona um evento de mouse como um parâmetro e então escolhe outro ação para seja executada quando o evento ocorre.

Para ver um exemplo de usar , escolhe Ajuda > Amostras > FX-ROLLOVER, ou escolhe Ajuda > Flash Tópicos De Ajuda e escolhem Site De Amostra. O Flash de apoio movie ao Site De Amostra está no interior de Pasta De Ajuda a aplicação de Flash pasta em html/movies.

Crie um instance de um símbolo de botão, seleciona isto, e então escolhe Modifique > Instance.

Pressione a tabulação de Ações na caixa de diálogo de Propriedades De Instance.

Escolha das Ações menu pop-up.

Escolha como muitos dos seguintes eventos você deseja:

- ocorre quando o botão de mouse é pressionado enquanto o ponteiro está terminado o objeto.
- ocorre quando então o botão de mouse é liberado enquanto o ponteiro está terminado o objeto. Isto é o default condição que é designada inicialmente para todo botão.
- ocorre quando o botão de mouse é liberado enquanto o ponteiro está exterior o objeto.
- ocorre quando o ponteiro rola acima do objeto.
- ocorre quando o ponteiro rola exterior o objeto.
- ocorre quando o botão de mouse é pressionado exterior um objeto e então o ponteiro rola acima do objeto.
- ocorre quando o botão de mouse é pressionado e o ponteiro rola exterior o objeto.

Certifique-se que a linha contendo a declaração é selecionada; então escolhe outra ação das Ações menu pop-up. Entre o parâmetros à ação.

A ação você escolhe é executado quando a condição é encontrada.

O resultado deveria olhar alguma coisa desta na lista de Ações:

Repeta o passo prévio para inserir como muitas ações como você necessita dentro um declaração.

Usando If Frame Is Loaded

Uso para certificar-se que os conteúdos da Frame especificada estão presente antes executar uma ação.

Um uso comum para `gotoAndPlay` está criando uma animação carregada para exibir enquanto esperando ao descanso do movie para carregar. Crie um laço de animação curto em o começo do movie. Interior este laço, cria uma ação de Frame com `gotoAndPlay` que salta fora do laço uma vez a Frame é carregada e continua play o movie.

Você pode testar o `gotoAndPlay` por usar a opção do Streaming com o Teste Comando de Movie.

Isto é a maioria do útil para assegurar aquele todo os conteúdos de uma cena são disponíveis antes

comece tocar cena. Usando `gotoAndPlay` especialmente útil se você está tendo uma seção em seu movie em que você necessita carregar um bitmap grande ou sound file Em a maioria dos casos você usa `gotoAndPlay` como uma condição para uma ação de Frame, mas você pode também usa isto como uma ação de botão.

Selecione uma Frame no Timeline e escolhe Modifica > Frame.

Pressione a tabulação de Ações na caixa de diálogo de Propriedades De Frame.

Escolha `gotoAndPlay` das Ações menu pop-up.

No pane de Parâmetros, entra o número de Frame ou escolhe a Frame rotula de a Frame para seja cheada.

Para informação em usar rótulos de Frame, vêem “Criando Frame rotula e comentários” em página 129.

Escolha cena da Frame da Cena menu pop-up.

Certifique-se que a linha contendo a declaração é selecionada; então escolhe outra ação da Ação menu pop-up, e entra a parâmetros à ação.

A ação você escolhe é executado quando a condição é encontrada.

O resultado deveria olhar alguma coisa desta na lista de Ações:

[Usando Tell Target](#)

Normalmente quando um botão ou forma ação é triggered, isto envia uma mensagem ao Timeline que contem o botão ou a ação de Frame. O `gotoAndPlay` envia uma mensagem ao Timeline em um clipe de movie, ou para outro movie que está sendo atacado o mesmo tempo pelo `gotoAndPlay` ação.

Entre nomes por exemplo de clipes de movie na caixa de diálogo de Propriedades De Instance. Veja “Mudando propriedades de instance para símbolos de clipe de movie” em página 113. O alvo especifica para outro arquivo de movie é o número de nível de seu Movie De Carga empilhando pedido.

Para ver um exemplo de usar `gotoAndPlay`, escolhe Ajuda > Amostras > Ações-contada

Alvo, ou escolhe o Site De Amostra em Ajuda > Flash Tópicos De Ajuda . O de apoio

Flash movie ao Site De Amostra está no interior de Pasta De Ajuda o Flash pasta de aplicação em `html/movies`.

Somente como um servidor de web tem uma hierarquia de arquivos e diretórios, Flash tem uma hierarquia de

timelines. Para especificar alvos em níveis diferentes na hierarquia, soma um caminho aos nome de alvo usando o mesmo sistema como arquiva caminhos ou URLs. O player de Flash que contem movie (arquivos do SWF) está no nível principal da hierarquia. Interior de clipes de Movie são crianças do movie de nível principal.

Aqui são alguns exemplos de caminhos:

- `gotoAndPlay` meios o clipe de movie especificado que é um nível principal contesta do movie corrente.
- `gotoAndPlay` meios pai do clipe de movie.
- `gotoAndPlay` meios o clipe de movie especificado que é uma criança de `gotoAndPlay` que é uma criança de o movie corrente
- `gotoAndPlay` meios o clipe de movie especificado que é uma criança deste clipe de movie.
- `gotoAndPlay` meios o clipe de movie especificado que é uma criança deste clipe de movie pai do pai
- `gotoAndPlay` meios o objeto especificado no nível principal de um movie carregado com
- Um campo de alvo vazio especifica meios o clipe de movie corrente

O a maioria do uso comum de é controles de navegação. Anexe o ação para botões que param ou começam clipes de movie em qualquer outra parte no Estágio. Você pode também faz clipes de movie vão para uma Frame particular.

O seguinte exemplo mostra como para usar para criar botões que param e comece um clipe de movie.

Crie um instance de um símbolo de clipe de movie que contem animação.

Clique Duplo o instance para abrir a caixa de diálogo de Propriedades De Instance, pressionar o Tabulação de Definição, e entra um nome ao instance na caixa de Instance.

Crie um instance de um símbolo de botão.

Clique Duplo o instance para abrir a caixa de diálogo de Propriedades De Instance, e pressione a tabulação de Ações.

Escolha das Ações menu pop-up.

Na caixa de Alvo, entra o instance especifica do de símbolo de clipe de movie (a especifique você entrou em passo 2).

Certifique-se isso o alvo para executar das Ações menu pop-up.

Se você escolhe e entra como um parâmetro, os olhares de resultado goste de isto:

Escolha Controle > Testa Movie para testar o Interativa.

Animação de clipe de Movie e Interativa não trabalha quando você corre o movie no ambiente do authoring, assim você necessita usar Movie De Teste para assegurar isso a animação e controla trabalho propriamente. Veja “Testando Interativa” em página 139.

Usando Movie De Carga

O ação carrega movie sem fechamento o movie corrente. Uso para exibir vários movie em uma vez ou para mudar entre movie sem carregando um novo documento de HTML.

Em adição, cada instance do player de Flash normalmente exibe um solteiro

Flash Do Shockwave (SWF) arquivo. Por usar o ação, isto é possível para carregar

SWF adicional arquiva dentro um instance do player. Os arquivos de movie são arranjados em níveis

muitas Layers iguais no DHTML. Nível 0 é o nível fundo, nível 1 está acima que, e assim em. Cada nível pode conter um arquivo do SWF único.

Se você carrega um nível que já tem um arquivo do SWF, o arquivo prévio—com o

exceção de Nível 0— O arquivo do SWF inicial é sempre carregado em nível 0,

que determina a valor de Frame, fundo colore e retângulo de movie. Se você

carregue um novo movie dentro nível 0, não menos do que esses valores estão reatribuindo e não menos do que as outras Layers

(O ação também limpa os conteúdos de uma Layer.)

Isto É melhor para projetar não menos do que seu movie de modo que eles têm o mesmo tamanho no Movie

Caixa de diálogo de Propriedades. Isto permite você para planejar o alinhamento dos níveis. Se o

Arquivos do SWF têm tamanhos diferentes, eles estarão alinhado à esquina esquerda superiora.

Isto Está também

melhor para projetar todas Layers para atacar a mesma valor de Frame, porque eles vão sempre corrida

na valor de Frame especificada em nível 0.

Para uso em um browser de web, especifica uma URL relativa ou absoluta padronizada ao SWF archive carregar. Para uso no ficado-só player, ou para testar em Flash, não menos do que o

Arquivos do SWF devem são armazenar no mesmo diretório e listado como arquiva nomes sem diretório ou especificações de unidade de disco.

O e ações não funcionam no modo editado.

Use Controle > Testa Movie para ver eles trabalho.

Aqui são três idéias para como você pôde uso :

▸ Jogue uma seqüência de anúncios de bandeira que são SWF arquiva por colocar uma ação no fim de cada SWF arquiva carregar o próximo movie.

▸ Desenvolva uma interface do branching onde o usuário pode escolher entre carregar

vários SWF diferente arquiva em cada escolha. Por usar o SWF separado arquiva ao invés um arquivo longo, você pode evitar os problemas associados com o streaming enquanto procurando transmite em um arquivo longo.

▸ Construa uma interface de navegação onde nível 0 tem navegação controla aquela carga outros níveis. Por carregar níveis, você pode obter transições mais suaves que por carregando novo HTML pagina em um browser.

Para um exemplo de usar , vê o Site De Amostra em Flash Ajuda Páginas.

Escolha Ajuda > Flash Tópicos De Ajuda e escolhem Site De Amostra. O Flash de apoio movie ao Site De Amostra está no interior de Pasta De Ajuda a aplicação de Flash pasta em html/movies.

Coloque um instance de um símbolo de botão no Estágio.

Clique Duplo o botão, e pressiona a tabulação de Ações nas Propriedades De Instance caixa de diálogo.

Escolha das Ações menu pop-up.

Entre a URL do movie para carregar na caixa de URL.

Entre um número no Nível # caixa para determinar o pedido empilhado do movie você está carregando.

Nível 0 está no fundo, nível 1 é próximo, e assim em.

Para testar esta ação, o movie você está carregando deve ser no caminho especificado. Se o caminho é uma URL absoluta, uma conexão de rede deve existir. uma conexão de rede não trabalha no ambiente do authoring, assim você

Usando Comando Do FS

O ação fornece uns meios gerais para Flash para enviar uma mensagem para programa qualquer que está hospedando o Shockwave Flash player. Se você está não familiar com o JavaScript ou construindo ficado-só projectors, você provavelmente tem nenhuma necessidade para

uso .

tem dois parâmetros, e . Entre o fio você deseje enviar a caixa de Comando. Se o fio requer quaisquer argumentos, entram eles na caixa de Argumentos.

▸ Em um browser de web, chama o Função do JavaScript. Para atribuir para cima o HTML para suportar este, usa o utilitário do AfterShock. Veja “ Sobre Aftershock” em página 170.

▸ Em Diretor, Lingo. Você deve escrever o código do Lingo para receber as mensagens de e leva a cabo uma ação em Diretor.

▸ No Authorware, ▸ Em Basic Visual, Visual C++, e outros programas que podem hospedar ActiveX controles, envia um com dois fios que podem ser tratados em língua de programação do ambiente.

▸ O seguinte FS especial Comanda controle um movie um playdo como um ficado-só projector.

Criando botões animado

Crie animado clipes de movie aos Para Cima, Acima De, e Abaixo declara de um botão, e então combinação eles dentro um símbolo de botão para criar animado um botão.

Para um exemplo de um botão animado, escolhe Ajuda > Amostras > Símbolo-animado

Botão, ou vê o Site De Amostra em Flash Ajuda Páginas. Escolha Ajuda >

Flash Tópicos De Ajuda e escolhem Site De Amostra. O movie de Flash de apoio ao

Site De Amostra está no interior de Pasta De Ajuda a pasta de aplicação de Flash em html/ movie.

Crie três animações de clipe de movie ao botão no Para Cima, Acima De, e Abaixo estados.

Crie um símbolo de botão.

Coloque solicitações das animações de clipe de movie nas Para Cima, Acima De, e Abaixo

forma do símbolo de botão.

Use o Inspetor para ajudar identifica símbolos quando colocando eles em um botão. Escolha Janela > Inspetor para abrir o Inspetor. Se você está não familiar com criando botões, vêem “ Criando botões” em página 122.

Na Frame de Acesso, usa um retângulo enchido para definir a área ativa do botão. O retângulo deve é encher. Não usa uma animação para definir a área de acesso.

Escolha Edita > Edita Movie para voltar editar o movie, e faz um instance do botão você somente criou. Use Propriedades De Frame para designar umas ação ao botão.

Escolha Controle > Testa Movie para ver o trabalho de botão animado.

Animação de clipe de Movie não trabalha no ambiente do authoring de Flash.

Criando menus pop-up

Há vários caminhos possíveis para criar um menu pop-up em Flash. O seguinte exemplo explica como para criar um menu pop-up simples que pode estar utilizado como o fundamento para alguma coisa mais complexo.

Criando um menu pop-up é simples e requer dois passos:

▫ Você deve ligar a Trilha Como opção de Item De Menu nas Propriedades De Instance caixa de diálogo para todos botões no menu pop-up.

▫ Você deve cercar o menu pop-up com um botão grande que fecha o menu se o usuário rola o ponteiro desligado o menu e libera o botão de mouse.

As seguintes instruções assumem você estão já familiaras com criar botão e símbolos de clipe de movie, e anexando ações para botões e Frames.

Para ver um exemplo de um movie pop-up parecido ao um neste exemplo, escolhe Ajuda > Amostras > Menus-trilha Como Menu, ou vê o Site De Amostra em Ajuda De Flash Páginas. Escolha Ajuda > Flash Tópicos De Ajuda e escolhem Site De Amostra. O de apoio Flash movie ao Site De Amostra está no interior de Pasta De Ajuda o Flash pasta de aplicação em html/movies.

Crie um novo símbolo de botão aos itens de menu.

Desenhe um retângulo branco enchido no Para Cima forma do Timeline De símbolo de botão.

Crie um keyframe no Acima De Frame.

Encha o retângulo com uma cor diferente ao destaque colore de itens de menu.

Você não tem definir o Abaixo ou Bate Frames.

Crie um novo símbolo de clipe de movie.

Coloque um instance do símbolo de botão você somente criou na primeira Frame de clipe de movie.

Clique Duplo o botão e na caixa de diálogo de Propriedades De Instance pressione Ações.

Escolha das Ações menu pop-up e selecionadas como o parâmetro. Com o linha selecionada, escolhe das Ações menu pop-up. Escolha como o parâmetro e entra 1 na caixa.

Esta ação faz o clipe de movie vai à próxima Frame quando o usuário pressiona a botão. A próxima Frame mostrará o menu aberto. Use o condição porque menus pop-up respondem instantaneamente quando pressionados, não quando o mouse está

liberado como faz botões normais.

Clique Duplo a primeira Frame no Timeline, e seleciona a tabulação de Ações no Forme caixa de diálogo de Propriedades. Selecionado das Ações menu pop-up e escolha como o parâmetro como você fez em passo 4.

Isto faz o laço de movie em Frame 1 até o usuário pressiona o botão e envia o movie para formar 2.

Crie um keyframe em Frame 2.

Crie vários solicitações do símbolo de botão você fez mais antecipado e arranja eles em uma coluna baixo o botão você criou em Frame 1.

Uso Modifica > Alinha alinhar e ate mesmamente espaço eles.

Some texto rotula para cada botão.

Clique Duplo cada botão, incluindo o botão principal você criou em Frame 1,

e usa a caixa de diálogo de Propriedades De Instance para fazer o seguinte:

▸ Pressione a tabulação de Definição e liga a Trilha como opção de Item De Menu. Atribua para Siga A Pista como Item De Menu, um botão pressionado permite outros botões para receber o mouse libera evento. Atribua Seguir A Pista como Botão, um botão pressionado previne outro botões de eventos de mouse recebidos enquanto o mouse está abaixo.

▸ Pressione a tabulação de Ação e anexa a ação você deseja o item de menu para executar.

Depois esta ação, anexa uma ação que envia o clipe de movie retorna para a primeira Frame. Sua ação pode alguma coisa de olhar gosta desta:

O ação fecha o menu depois o usuário faz uma seleção.

Para testar o menu pop-up, cria um instance do clipe de movie de menu pop-up símbolo e escolha Controle > Testa Movie. (animação de clipe de Movie e Interativa não trabalha no ambiente do authoring.)

O menu pop-up trabalha em a maioria dos respeitos, exceto que isto fica abre quando você abra o menu e pressiona em algum lugar desligado o menu.

Crie um novo símbolo de botão que é um retângulo o mesmo tamanho e colore como o Estágio.

Não define um Abaixo, Acima De, ou Bate estado ao botão porque você não deseja isto para responder visivelmente para ser pressionou. Abra o movie pop-up em Símbolo-editado modo, e cria uma nova Layer debaixo a Layer você tem sido trabalhando em.

Crie um instance do botão grande você somente fez.

Clique Duplo o botão e usa Propriedades De Instance para ligar a Trilha como

Opção de Item De Menu e anexa uma ação que envia a costas de clipe de movie para formar 1.

Para testar o menu pop-up, cria um instance do símbolo de menu pop-up no Estágio e escolhe Controle > Testa Movie para ver isto trabalha. (animação de clipe de Movie não trabalha no ambiente do authoring de Flash.)

Testando Interatividade

Porque isto é projetado para criar movie, o ambiente do authoring de Flash não pode duplicar as condições um movie. Playndo um movie em a animação de antecipações de ambiente do authoring e sons, mas para testar a cheia Interativa, usa Controle > Testa Movie, ou exporta o movie ao Shockwave

Flash formato.

Playndo um movie no ambiente do authoring tem essas limitações:

▸ Clipes De Movie unicamente exibem sua primeira Frame. Eles não playrão quaisquer sons ou execute quaisquer ações.

▸ Botões unicamente desempenham triggered de ações por .

▸ ações fazem

não trabalha.

▸ Repetição pode ser mais lenta.

Ligue Controle > Habilita Botões.

Ligue Controle > Habilita ações de Frame.

Faz um do seguinte:

▸ Escolha Controle > Testa Movie.

▸ Escolha Controle > Testa Cena.

Ambos destas funções exportam o movie ou a cena corrente para um arquivo temporário

e então toca arquivo em uma nova janela. Enquanto a janela de teste é ativa, a

Controle menu comanda e todo os atalhos de teclado para controlar movie

continue funcionar. Outros itens de menu aparecem que aplicam unicamente ao movie de teste

ambiente. Você pode também usar esta janela para testar descarregando performance. Veja

“Testando movie descarrega performance” em página 153 e “Testando movie”

7

CAPÍTULO 7

Somando Som

Flash oferece um número de caminhos para usar sons. Você pode fazer sons que play continuamente, independente do Timeline, ou você pode sincronizar animação para um soe trilha. Anexe sons para botões para fazer eles mais que responde. Faça sons murcham em e fora para uma mais trilha de som polonês.

Há dois tipos de sons em Flash, evento soa e sons de corrente. Um evento som deve descarregar completamente antes isto começa playndo e continua playndo até explicitamente parado. Sons de Corrente começam playndo tão logo dados bastantes para as primeiras Frames poucas têm sido descarregadas e sincroniza o som às Timeline para aproveitar um site de web.

Somando sons para um movie envolve criando uma Layer ao som, designando os som, e opções de valor no painel de Som da caixa de diálogo de Propriedades De Frame. A amostra vale e grau de compressão significativamente afeta a qualidade e dimensione de sons em exportados movie. Controle a qualidade exportada e dimensiona de sons individuais com a caixa de diálogo de Propriedades De Som, ou define valores para todo soa no movie no Shockwave De Exportação Flash caixa de diálogo.

Importando sons

Escolha Arquivo > Importa trazer o AIFF um ou outro ou WAV soa dentro Flash, somente como você

Flash lojas soa na Biblioteca junto com bitmaps e símbolos.

Sons podem usar quantias consideráveis de espaço de disco e RAM. Geralmente, isto é melhor para usar 22 kHz 16-bit sons do mono (estéreo usa duas vezes como muitos dados como mono), mas

Flash pode importar um ou outro 8- ou 16-bit soa em amostra vale de 11 kHz, 22 kHz, ou 44 kHz. Flash pode converter sons para abaixar amostra vale em exportação. Veja “Exportando movie com som” em página 147.

Símbolos Iguais, você necessita unicamente uma cópia de um arquivo de som para usar que soa em quaisquer número de caminhos em seu movie.

Escolha Arquivo > Importa.

Arquivo > Importa está não disponível se não há Layer corrente.

No padrão importa caixa de diálogo que aparece, localiza e abre o desejado AIFF ou arquivo do WAV.

Somando sons para um movie

Somando sons para um movie envolve criando uma Layer ao som, designando os som, e opções de valor no painel de Som da caixa de diálogo de Propriedades De Frame.

Importe o som dentro o movie.

Veja “Importando sons” em .

Escolha Insere > Layer para criar uma Layer para som.

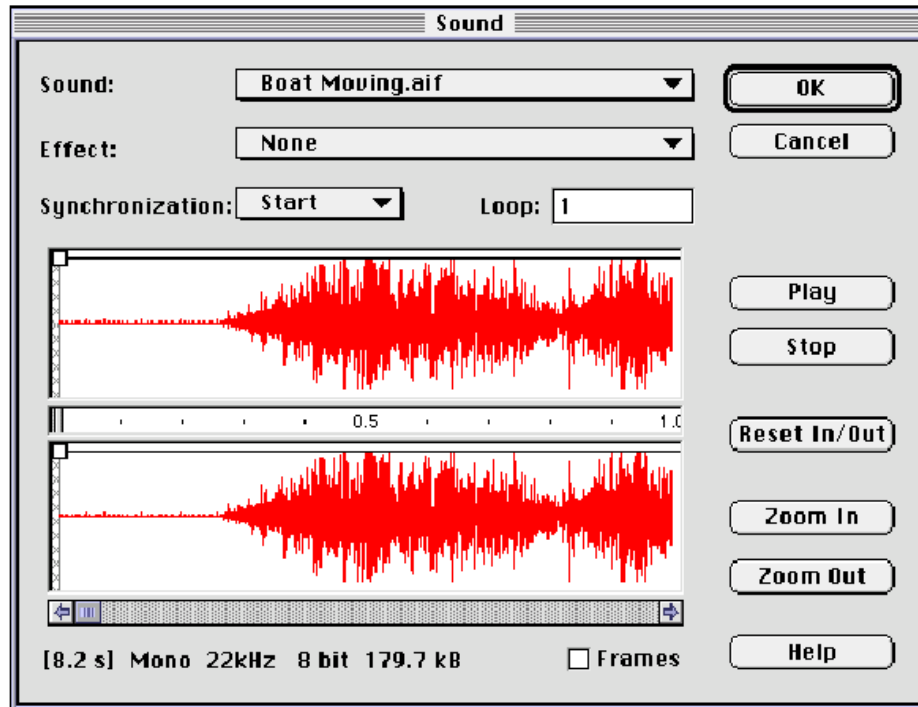
Você pode colocar sons em como muitas Layers como você deseja. Cada atos de Layer gostam de uns

canal de som separado. Os sons em todas Layers são combinadas quando você play ajude o movie.

Pressione a Frame da Layer de som onde você deseja o som para começar.

Escolha Modifica > Forma e então pressiona a tabulação de Som nas Propriedades De Frame caixa de diálogo.

Do Som menu pop-up, escolhe o nome do arquivo de som para associar com esta Layer de som.



Se o som não aparece no menu pop-up, você tem importar isto. Veja “Importando sons” em página 142.

Escolha uma opção do Synchronization:

- Evento sincroniza o som à ocorrência de um evento. Um som de evento play quando seu começando keyframe é primeiro exibido e play em sua totalidade, independentemente do Timeline, mesmo que as paradas de movie.
- Começo é o mesmo como Evento, exceto que se o som está já play, um novo instance do som é começado.
- Pare silêncios o som especificado.
- Corrente sincroniza o som para aproveitar um site de web. Flash forças animação para guardar passo com sons de corrente. Se Flash não pode desenhar animação forma rapidamente bastante, isto pula Frames. Diferente De sons de evento, sons de corrente pare se as paradas de animação. Também, um som de corrente pode nunca playr mais longo que o comprimento das Frames isto ocupa.

Entre um valor em Laço para especificar o número de tempos o som deve laço; para play contínuo, entra um muito alto número.

Use a janela de Som controla editar o som como necessitado. Escolha do seguintes opções.

- Nada aplica nenhuns efeitos ao arquivo de som. Escolha esta opção para remover previamente efeitos aplicados.
- Esquerda Channel/Right Canal play som unicamente na esquerda ou canal direito.
- Murche Esquerda para Right/Fade Direita para Deixar trocas o som de um canal à outro.
- Murche Em gradualmente aumenta a amplitude de um som acima de sua duração.

- A amplitude de um som acima de sua duração.
- Costume deixado você cria seu possui efeitos de som. Use a janela de Som para personalize o onda de som. Veja “ Usando os som-editados controles” em página 145.

Faça a Layer de som a Layer corrente.

Arraste um som da janela de antecipação de Biblioteca diretamente ao Estágio.

Flash lugares o som na Frame corrente com default soa valores.

Usando os som-editados controles

Use os som-editados controles no painel de Som do diálogo de Propriedades De Frame caixa para definir o ponto começado de um som ou para controlar o volume do som como isto play.

Flash pode mudar o ponto em que um som começa e paradas playndo. Isto está útil para fabricação soa menora por remover seções novas.

Some um som para uma Frame (vê “ Somando sons para um movie” em página 142), ou selecione uma Frame já contendo um som e escolhe Modifica > Frame; então pressione Som na caixa de diálogo de Propriedades De Frame.

Faz qualquer do seguinte:

- Para mudar o começo e termina pontos de um som, arrasta o Tempo Em e Tempo Fora controles no Som Forma caixa de diálogo de Propriedades.



- Para mudar o envelope de som, arrasta o envelope trata no envelope linhas para mudar níveis em pontos diferentes no som. Linhas de Envelope mostram as volume do som como isto play. Pressione nas linhas para criar até oito cabos de envelope. Para remover um cabo de envelope, arrasta isto fora da janela.
- Para exibir mais ou menos do som na janela, pressiona o Zoom In/Out botões.
- Para mudar as unidades do tempo entre segundos e Frames, pressionam os Segundos e Forma botões.

Começando e parando sons em um keyframe

Começando e parando sons no keyframes no synchronization com animação está a a maioria da tarefa som-relacionada comum.

Some um som para um movie em uma Layer por si mesmo.

Para sincronizar este som com um evento na cena, escolha um começo keyframe que corresponde ao keyframe do evento na cena. Você pode escolher qualquer das opções do synchronization. Veja “Somando sons para um movie” em página 142.

Crie um keyframe no tempo da Layer de som desnuda na Frame onde você deseja o som para terminar.

Uma representação do arquivo de som aparece no tempo desnuda.

Clique Duplo o keyframe de conclusão e pressione a tabulação de Som na Frame Caixa de diálogo de Propriedades.

Escolha o mesmo som do Som menu pop-up.

Escolha Parada do Synchronization menu pop-up.

Quando você toca movie, as paradas de som playndo quando isto alcança a conclusão keyframe.

Somando sons para botões

Você pode associar sons com os estados diferentes de um símbolo de botão. Porque o sons são armazenados com o símbolo, eles trabalham para todos solicitações do símbolo.

Selecione o botão na Biblioteca.

Escolha Edita do Símbolo menu pop-up.

No timeline do botão, soma uma Layer de som.

Na Layer de som, cria um keyframe para corresponder com cada estado de botão você deseja ter um som.

Por Exemplo, para somar um som que play quando o botão é pressionado, cria um keyframe na Frame rotulada Abaixo.

Some um som ao novo keyframe e escolha Evento do Synchronization menu pop-up.

Para associar um som diferente com cada de keyframes do botão, usa um

Layer de som diferente e arquivo de som para cada keyframe. Você pode também usar o mesmo arquivo de som mas cria ou usa um som diferente efetua para cada Frame de botão.

Exportando movie com som

A amostra vale e grau de compressão faz uma diferença significativa na qualidade e dimensiona de sons em exportados movie. O mais você comprime um som e o abaixado a valor de amostra, a menora o tamanho e o abaixado a qualidade. Você vontade tem experimentar obter os melhores resultados.

Controle a qualidade exportada e dimensiona de sons individuais usando a exportação valores na caixa de diálogo de Propriedades De Som. Se não há valores de exportação definidos para um som, Flash exportações o som usando os valores de som na Exportação Shockwave Flash caixa de diálogo. Veja “Exportando Shockwave Flash movie à web” em página 155. Para sobrepor valores de exportação para todo os sons em um movie, liga Sobreponha Valores De Som no Shockwave De Exportação Flash caixa de diálogo. Esta opção está

útil se você deseja criar uma fidelidade alta mais grande movie áudio para uso local, e versão de fidelidade baixa menora à web.

Escolha Janela > Biblioteca, seleciona um som na Biblioteca, e escolhe Propriedades da Biblioteca menu pop-up.

A área de Antecipação exibe um diagrama do arquivo de som. Soe Informação exibe o nome, localização, data, e dimensiona do arquivo de som.

Entre um valor para Valor De Exportação.

Exporte Valor atribui a exportação vale ao arquivo. Mais Altas valores permitem som melhor

fidelidade e arquivos de som mais grandes. Abaixo valores salvam espaço de disco. Valha opções, em

mono um ou outro ou estéreo, é tão segue: 5 kHz está raramente aceitável para discurso; 11 kHz é o mais baixo recomendado qualidade para um segmento curto de música e é um quarto da valor de CD padronizada; 22 kHz é uma escolha popular para repetição de web e é metade a valor de CD padronizada; e 44 kHz é o disco compacto padronizado (CD) valor áudio. Flash não pode melhorar a qualidade de sons. Se um som está registrado em 11 KHz mono, Flash continua exportar isto em 11KHz mono par se você muda a amostra vale para 44Khz estéreo.

Entre um valor para Compressão De Exportação.

Exporte compressão atribui o esquema de compressão do ADPCM para 16-bit som dados. Mais Grande compressão vale produto arquivos de som menores mas som mais pobre fidelidade. 2-bit é o mais pequeno, opção de qualidade a mais baixa; 5-bit é o melhor, maior opção de qualidade.

Qualquer Selecionado das seguintes opções:

▫ Atualize reimports o arquivo de som em um movie se mudanças têm sido feitas para isto externamente.

▫ Importe abre a caixa de diálogo de Som Importada. Use esta caixa de diálogo para importar uma novo arquivo de som. Os sons você importa deveria sempre ser 11 kHz, 22 kHz ou 44 kHz. Eles podem estar um ou outro 8 morderam ou 16 bit. Isto é melhor para importar sons como 22 kHz 16 bit.

▫ Teste e Para play e ao som.

[Diretrizes para exportar som em movie](#)

Além De amostra vale e compressão, há vários caminhos para usar som eficientemente em um movie e guarda arquivo dimensiona abaixo:

▫ Atribua o em e fora ponto para prevenir áreas silenciosas de existência armazenada no Shockwave Flash arquivo e reduzimos o tamanho do som.

▫ Obtenha mais fora dos mesmos sons por aplicar efeitos diferentes para sons em keyframes diferente (tal como envelopes de volume, looping, e in/out pontos).

Você pode obter um número de efeitos de som usando unicamente um arquivo de som.

▫ Use looping para extrair a parte comum do som e play isto repeatedly.

Laço sons curtos à música de fundo.

[Diretrizes para exportar som para vídeo](#)

Movie que você exporta como QuickTime ou AVI DO Windows arquiva uso soa diferentemente que Shockwave Flash movie; assim, arquiva considerações de tamanho para movie de Flash pode não aplica ao QuickTime ou vídeos do AVI. Diretrizes para exportar para vídeo include:

▫ Use como muitos sons e canais como você deseja sem preocupar sobre arquivo tamanho. Os sons são combinados dentro um som único segue a pista quando você exporta como QuickTime ou AVI DO Windows. O número de sons você usa tem nenhum efeito em o tamanho de arquivo final.

▫ Use synchronization de corrente para guardar a animação sincronizada para seu soe trilha quando você antecipação sua animação no editor. Se seu computador não bastante rápido para está desenhando a animação forma de modo que eles acompanham sua trilha de som, Flash pula Frames.

8

CAPÍTULO 8

Produção Final

Quando você termina fabricação um movie de Flash, você tem várias escolhas de como para entregar

isto. O a maioria do formulário comum de entregar movie está no Shockwave Flash formato. Use Shockwave Flash movie para playr movie nos seguintes caminhos:

- Em browsers Internet tal como Netscape e Internet Explorer.
- Com o ActiveX De Flash controla no ActiveX hospeda tal Diretor, Authorware, e Escritório Da Microsoft.
- Em versão do RealPlayer 5 ou mais tarde. RealPlayer pode playr movie de Flash com melhorado streaming soa compressão. Veja os Desenvolvedores De Flash Centralizam para a informação mais recente.
- Como um tipo de ficada-só aplicação chamada um projector.

Quando você cria um movie em Flash, você trabalha com o movie de Flash arquiva formato (FLA). Para distribuir o movie, você exporta isto como um Flash Do Shockwave (SWF) arquivo. Se este movie está à web, você também deve criar um documento de HTML que displays o movie em um browser de web.

Um número de parâmetros de HTML importantes controlam como um movie de Flash play em um browser de web. Por default, um movie de Flash começa playndo tão logo isto abre em uma web browser e laços indefinidamente; o movie também anti-apelidos texto e gráficos, a menos que o computador está também lento para acompanhar a animação enquanto anti-aliasing. Você

Flash (vê “ Sobre Aftershock” em página 170), ou por manualmente entrando o HTML parâmetros você mesmo (vêem “ Referência De Etiqueta De HTML” em página 183). Flash pode exportar ainda imagens para uso em outro imagem-processado e página-layout aplicações. Isto pode também exportar movie como AVI ou vídeos do QuickTime. Você pode também exportar movie para uso com Gerador De Flash. Gerador é um servidor de web aplicação que dynamically soma dados—tal como estoca texto do ticker ou esportes escores—para um movie de Flash que tem sido preparado e exportado como um arquivo de modelo.

Veja “ Exportando movie como modelos de Gerador” em página 157.

Movie do Optimizing

Como separa do processo de exportação, formas duplicadas em exporte e coloca eles no arquivo unicamente uma vez, e converte grupos indentados dentro grupos únicos.

Você pode além disso reduzir tamanho de um movie antes exportar isto para minimizar descarregando

tempo, e acentua a repetição de animação de Shockwave Flash arquivos por:

- Usando símbolos, animados ou de outro modo, para todo elemento que aparece mais que uma vez.
- Sempre Que possível, usando animações do tweened, que requeerem sobrecarga menos que uma série de Frames chaves.
- Limitando o número de linha especial digita tal como tracejada, marcada pontos, ragged, e assim em. Linhas Sólidas são menores. Linhas criadas com a ferramenta de lápis requer menos memória que escova afagos.
- Usando Layers aos elementos separados que mudam acima do curso da animação de que que faz não.

- Usando Modifica > Curvas > Otimize para minimizar o número de linhas separadas que são utilizado para descrever formas.
 - Limitando o número de fontes e estilos de fonte.
 - Evitando animando colocado elementos de bitmap; use imagens de bitmap como fundo ou elementos estáticos.
 - Limitando a área de mudança em cada Frame; faça a ação toma lugar em como pequena uma área como possível.
 - Agrupando elementos como muitos como possíveis.
 - Usando a Cor Efetua menu pop-up na caixa de diálogo de Propriedades De Instance para crie muitos diferente colorido solicitações de um símbolo único.
 - Usando a janela de Cores para casar a palheta de cor do movie para uma browser-específica palheta.
 - Usando gradients economicamente. Enchendo uma área com cor do gradient requer sobre 50 bytes mais que enchendo isto com cor sólida.
- Como você faz mudanças, testam seu movie em uma variedade de computadores diferentes, sistema operacional, e conexões internet.

Testando movie descarrega performance

Teste movie para encontrar lugares onde pausas podem ocorrer durante descarregar. Se requerido dados não têm descarregados pelo tempo o movie alcança uma Frame, os movie pausa até os dados chega. O Bandwidth Profiler graficamente compara quanto dados devem são enviar para cada Frame no movie segundo o definido velocidade do modem.

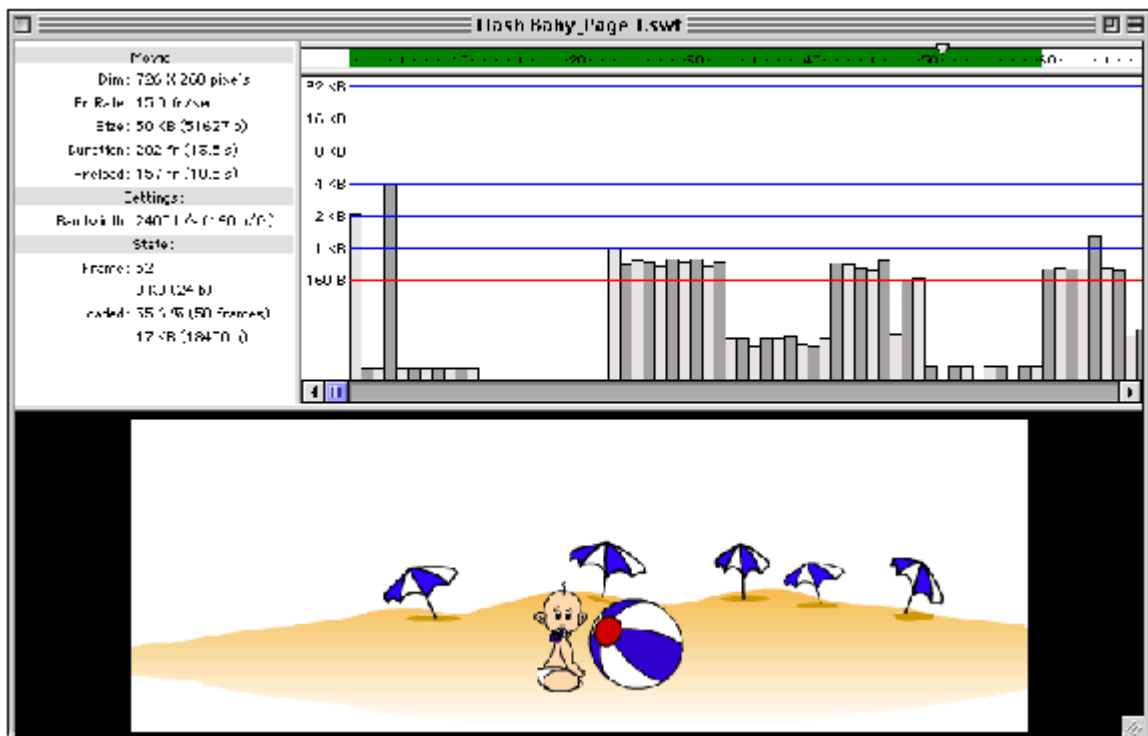
Em simular a velocidade de descarregar, o Bandwidth Profiler usa estimativas de performance Internet típica, não a velocidade exata do modem. Por Exemplo, um 28.8 Kbps modem pode teoricamente descarregar dados em 3.5 Kbytes/second, mas quando você escolhe 28.8 do menu de Controle, Flash conjuntos a valor real para 2.3 Kbytes/second para que mais com exatidão simula performance Internet típica. Você testa um ou outro uma cena única ou um movie inteiro. Escolha Controle > Valores para mude os valores de exportação para testar. Veja “Testando movie” em página 36.

Escolha Controle > Cena De Texto ou Controle > Testa Movie.

Flash exportações a cena corrente ou movie como um SWF arquiva e abre o SWF archive em uma nova janela. O movido começa playndo imediatamente.

Escolha uma velocidade descarregada do menu de View para determinar a descarregando valor que Flash simula: Escolha 14.4 Kbps, 28.8 Kbps, ou 56 Kbps; ou escolhe Personaliza e entra seu possui valores.

Escolha View > Bandwidth Profiler para ver um gráfico do descarregado performance.



Cada alternando acende e bloco escuro é uma Frame individual do movie. O dimensioe do bloco corresponde para tamanho daquela Frame em bytes. Se um bloco vai acima a linha vermelha, o movie deve esperar para que forma carregar.

Em modo do streaming o cabeçalho exhibe uma região verde que mostra o número de Frames carregadas junto com a Frame correntemente playndo.

Pare o movie e pressiona o shaded une no gráfico para ver valores para um Frame particular na área na esquerda.

Enquanto vendo o gráfico, ajusta a View:

- Escolha Controle > Mostra Streaming para virar a barra do streaming desligado ou em.
- Escolha View > Gráfico Do Streaming para ver que forma vontade causa pausas.
- Escolha View > Forma por Frame para ver o tamanho de cada Frame.

Feche a janela de teste para voltar ao ambiente do authoring normal.

Você pode também escolher Arquivo > Abre testar um arquivo do SWF existente.

Exportando Shockwave Flash movie à web

Você pode escolher várias opções quando exportando um Shockwave Flash arquivo, incluindo imagem e soa opções de compressão, e uma opção para proteger seu Shockwave Flash movie de existência importada.

Para alterar-se ou atualiza um Shockwave exportado Flash movie, edita o Flash original movie e então exportação isto outra vez. Shockwave Flash movie importado dentro Flash perde algum da informação de ambiente do authoring. Se você está exportando um Shockwave Flash arquivo que inclue som, vê "Exportando movie com som" em página 147 para sugestões. Para criar um simplificado, não-interativa versão de um Flash movie que trabalha em browsers que não são equipados com Flash Do Shockwave, exportação o movie como um GIF animado. Veja "Sobre exporta formatos de arquivo" em página 161. Isto é possível para exportar Flash 3 movie no formato de versões mais velhas de Flash, mas novos recursos tal como transparência (canal de alfa), Layers de máscara, clipes de movie, e ações de botão que não não trabalha.

Escolha Arquivo > Exporta Movie.

Entre um nome e localização ao Shockwave Flash arquivo.

Da Exportação Arquivo como Digita menu pop-up, escolha Shockwave Flash e pressione Salva.

O Shockwave De Exportação Flash caixa de diálogo aparece.

Escolha Fundo Para Cima ou Topo Abaixo da Carga Pede menu pop-up para determine como Layers são carregadas à primeira Frame.

Acima De uma rede lenta ou conexão do modem, Flash desenha partes do arquivo como eles tornam-se disponíveis. Use esta opção para determinar que aparecerá primeiro quando o movie descarrega. Carregue pedido afeta unicamente a primeira Frame.

Selecione Gera Tamanho Relata produzir um relatório arquivo útil como um guia para minimizando o arquivo dimensiona do movie.

O relatório tem o mesmo nome como o movie exportado, mas com um TXT extensão. Este tamanho relata espetáculos quantos bytes várias partes de seu movie use no Shockwave final Flash arquivo.

Selecione Protege De Importa prevenir o Shockwave Flash movie de existência descarregado da web e importada costas dentro Flash.

Entre um valor entre 1 e 100 para Qualidade Do JPEG para determinar a quantia de JPEG arquivo compressão aplicada para quaisquer bitmaps contidos em seu arquivo. Abaixo qualidade de imagem produzimos arquivos menores, enquanto mais alta qualidade de imagem

produzimos arquivos mais grandes. Experimente com valores diferentes para determinar os melhor comercializado-desligado entre tamanho e qualidade: 100 fornece a alta qualidade e compressão a mínima. Se a imagem exportada contem nenhuns bitmaps, este valor tem nenhum efeito.

Atribua opções de som:

▸ Corrente Áudia Vale e Compressão especifica a valor e compressão em que som do streamed é descarregado e quanto isto é comprimido.

Streamed soa começos e para quando o movie de Flash começa e paradas. Se o movie tem nenhuns sons do streamed, este valor tem nenhum efeito. Veja "Somando Som" em página 141.

▸ Evento Áudio Vale e Compressão especifica a valor e compressão em que som de evento é descarregado e quanto isto é comprimido. Evento sons são triggered por eventos no movie de Flash (tal como uma Frame ou botão ação). Veja "Somando Som" em página 141.

▸ Compressão atribui o esquema de compressão do ADPCM ao arquivo (16-bit som dados unicamente). Mais Grande compressão vale produto arquivos de som menores mas mais pobre soe fidelidade.

▸ Valha conjuntos a exportação vale ao arquivo. Mais Altas valores permitem fidelidade de som melhora e arquivos de som mais grandes. Abaixo valores salvam espaço de disco. Valha opções, em um ou outro

mono ou estéreo, é tão segue: 5 kHz está raramente aceitável para discurso; 11 kHz está o o mais baixo recomendado qualidade para um segmento curto de música e é um quarto da valor de CD padronizada; 22 kHz é uma escolha popular para repetição de web e está metade a valor de CD padronizada; e 44 kHz é a valor padronizada.

▸ Sobreponha Valores De Som faz os valores nesta caixa de diálogo sobrepõe valores definido na caixa de diálogo de Propriedades De Som para sons individuais. Esta opção útil se você está desejando criar uma fidelidade alta mais grande movie áudio para uso local, e versão de fidelidade baixa menora à web. Veja "Exportando movie com som" em página 147.

Escolha Flash 1, Flash 2, ou Flash 3 da Versão menu pop-up.

Flash 3 recursos não trabalham em movie exportado no início de versões.

Pressione OK para exportar o Shockwave Flash movie.

Crie um documento de HTML que corre o movie.

Você pode usar o utilitário do Aftershock para fazer este automaticamente, ou escreve o

Código de HTML você mesmo. Veja “ Sobre Aftershock” em página 170 ou “ Etiqueta De HTML Referência” em página 183.

Exportando movie como modelos de Gerador

Flash Gerador é um web-servidor baseado aplicação que automatiza a criação de dados-dirigido Flash e gráficos de GIF, tal como reais-tempo manchetes, mapas de tempo, e personalizado interfaces do usuário. Dados de compostos do dynamically de Gerador—tal como estoque texto do ticker ou escores de esportes—para um movie de Flash que tem sido preparado e exportado como um arquivo de modelo. Qualquer movie de Flash pode ser adaptado para uso como um Gerador

arquivo.

Um arquivo de modelo de Flash contem artwork, animação, e Interativa somente como qualquer Flash movie faz. Em adição, Flash arquivos de modelo contêm comandos de modelo que instrue Gerador que dados para contribuir uma localização no movie de Flash. Você converta movie de Flash dentro modelo arquiva em um de dois caminhos:

▸ Por somar variáveis de texto para um movie de Flash. Uma variável de texto é qualquer bloco de texto em

um movie de Flash que é contido dentro um par de chaves onduladas {}. Quando você processe um movie contendo uma variável de texto através de Gerador, isto repõe o variável de texto no movie com texto você tem definido em um texto arquiva ou na comande linha.

▸ Por instalar extensão de Gerador arquiva dentro Flash 3 e usando o Modelo opções que tornam-se disponíveis em Flash para somar modelo comanda para um movie. Não Menos Do Que essas opções de Modelo são explicadas no Gerador De Flash documentação e no site de web de Gerador (em www.macromedia.com/software/generator/trial).

Use a janela de Saída para testar variáveis de Gerador no authoring de Flash ambiente. Escolha Janela > Saída para abrir a janela de Saída.

Abra ou cria um movie de Flash.

Selecione a ferramenta de texto e atribui seus modificadores ao tamanho, estilo, e colore você deseja

o texto para ter.

Entre o texto no Estágio ou dentro uma cena de símbolo. Cerque o texto em ondulado chaves—{ }.

Ao texto de reposição para movimentar, certifica-se você define a largura do texto bloco. Veja “ Criando texto” em página 76.

Escolha Arquivo > Exporta e Modelo De Gerador selecionado do tipo de arquivo menu pop-up.

Usando o ficado-só player

O ficado-só player play Shockwave Flash movie exatamente como eles aparecem em um browser de web ou um X Ativo hospeda aplicação. O ficado-só player é instalado junto com Flash de modo que quando você clique duplo um Shockwave Flash arquivo, o sistema operacional começa o ficado-só player, que na verdade corre o movie.

Há um número de opções para controlar movie nas ficadas-sós player. Por Exemplo, para fazer o ficado-só player toma posse o inteiro tela, designa a ação para uma Frame ou botão e entra como o comando e como o argumento. Veja “ Usando Comando Do FS” em página 135.

O arquivo especifica do ficado-só player estão:

▸ Windows: PlayerSWFlash32.exe

▸ Macintosh: Flash Do Shockwave SA-68K, Shockwave Flash SA-PPC, ou Shockwave Flash SA-GORDO (faz projectors para ambos 68K e plataformas do PPC)

Enquanto o ficado-só player está correndo você pode fazer o seguinte:

- Abra um novo arquivo por escolher Arquivo > Abre.
- Mude sua View do movie por escolher o Zoom > Mostra Todo, Zoom In/Out, ou 100%.
- Faça o movie toma posse a tela inteira por escolher View > Tela Cheia.
- Controle repetição de movie por escolher Controle > Play, Rewind, Laço, Pausa, ou Rápido Transmite.
- Crie um ficado-só projector por escolher Arquivo > Cria Projector. Veja “Criando um ficado-só projector” em página 158.

Criando um ficado-só projector

Ficado-só projectors estão Flashndo movie que play todo por eles mesmos. Eles inclua todo o software necessário para tocar movie. Eles não têm ser carregado em um browser ou um ActiveX hospeda aplicação. Use um projector quando você deseje distribuir um movie aos usuários que não têm Flashm ou uns propriamente browser do configured. Projectors são ideal para distribuir movie em flexível discos ou CD-ROMS.

Exporte um movie como Shockwave Flash arquivo.
Veja “Exportando Shockwave Flash movie à web” em página 155.

No Explorador (Windows) ou Inventor (Macintosh), clique duplo o arquivo você exportado abrir isto no ficado-só player.

No ficado-só player, escolhe Arquivo > Cria Projector.

Entre um nome ao projector e pressiona OK.

Exportando movie para vídeo

Você pode exportar um movie de Flash diretamente ao QuickTime ou arquivos de vídeo do AVI, ou você pode

exporte um movie como uma seqüência de imagens e então montam a seqüência em um vídeo-processado

ou aplicação do compositing.

Arquivos exportados como ainda-imagem seqüências ou como QuickTime ou movie do AVI são mais grandes

que Shockwave Flash movie. Qualquer Interativa em seu movie de Flash está indisponível.

Escolha Arquivo > Exporta Movie.

Do Formato menu pop-up, escolhe um formato de arquivo:

▫ Para exportar diretamente para um arquivo de vídeo, escolhe o QuickTime (Macintosh) ou AVI (Windows) arquiva formatos. Quando você exporta um Flash arquiva como um QuickTime ou AVI movie, a informação do vector é convertida dentro informação de pixel.

▫ Para exportar um movie como uma seqüência de imagens para montagem em um vídeo-processado

ou aplicação do compositing, escolhe uma ainda-imagem seqüência arquiva formato, tal como PICT, EMF, ou Ilustrador. Cada Frame do movie é salvo como uma separada arquivo numerado.

Pressione Salva.

Veja “Sobre exporta formatos de arquivo” em página 161 para informação em formatos específicos.

Exportando movie para uso em Diretor ou Authorware

Um movie de Flash utilizado como um Xtra De vantagem pode ser controlado de dentro um Diretor ou

Peça do Authorware.

Selecione a Frame para exportar.
Escolha Arquivo > Exporta Imagem.
Para Salva como Tipo, escolha BMP, PICT, QuickTime, ou AVI.

Exportando ainda imagens

Flash pode exportar a Frame corrente como uma ainda imagem em uma variedade de formatos diferentes.

▸ Quando você exporta uma imagem de Flash como um vector-gráfico arquivo, você preserva seu vector informação. Você pode editar esses arquivos em outros vector-baseados programas de desenho (tal como À Mão Livre), mas você não pode importar essas imagens dentro a maioria do página-layout e programas de processamento de textos.

▸ Quando você salva uma imagem de Flash como um GIF DE bitmap, JPEG, PICT (Macintosh), ou BMP (Windows) arquivo, a imagem perde sua informação do vector e é salva com informação de pixel unicamente. Você pode editar imagens de Flash exportadas como bitmaps em editores de imagem tal como Photoshop, mas você pode nenhum mais longo edita eles em vector-baseados desenhando programas.

Selecione a Frame para exportar.
Escolha Arquivo > Exporta Imagem.
Do Formato menu pop-up, escolha um formato de imagem.
Entre um arquivo especifica e pressiona Salva.

A caixa de diálogo de Exportação à imagem formata você selecionou aparece. Para um descrição das opções para cada formato, vê “Sobre exporta formatos de arquivo” em página 161.

Sobre exporta formatos de arquivo

PNG é o unicamente cruz-plataforma bitmap formata que suporta transparência (como um canal de alfa). Algum nonbitmapped exporta formatos não suportam alfa (transparência) efetua ou Layers de máscara.
Para mais informação em um formato de arquivo específico, vê o Flash Ajuda tópico de Páginas.
[Ilustrador Da Adobe](#)

O formato do Ilustrador Da Adobe é ideal para trocar desenhos entre Flash e outras aplicações de desenho tal como À Mão Livre. Este formato suporta muito preciso conversão de curva, estilo de linha, e enche informação. Flash apoios importam e exporte do Ilustrador Da Adobe 88, 3.0, 5.0, e 6.0 formatos. (Vê “Importando Arquivos do Ilustrador Da Adobe” em página 35.) Flash não suporta o Photoshop EPS formate ou arquivos do EPS gerados usando Impressão.
A Maioria Do Windows desenhando programas suportam unicamente Ilustrador Da Adobe 88 ou 3 versões. Versões do formato do Ilustrador Da Adobe antes 5 não suporta gradient enche, e unicamente versão 6 suporta bitmaps.

[Bitmap \(BMP\)](#)

Use o Bitmap formata exportar Flash desenhando dentro programas que aceitam imagens do bitmapped.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada especificada em pixels. Flash assegura que o tamanho você a mesma razão de aspecto como seu original imagem.

Atribui a resolução da imagem de bitmap exportada em pontos por polegada (dpi) e largura e altura baseada no tamanho de sua desenho. O botão de Tela De Disputa atribui resolução para casar seu monitor. Uso Resolução como uma alternativa para Dimensões.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada segundo a opção que você escolheu. Se você escolheu Área De Imagem De Mínimo do menu pop-up Incluído, o tamanho do bitmap está somente bastante grande para cercar todos os elementos na Frame; se você escolheu Tamanho De Documento Cheio, o tamanho casará com o especificado em

a caixa de diálogo de Propriedades De Movie, (acessada por escolher Modificar > Movie). Use Inclua como uma alternativa para Dimensões.

Especifica a profundidade de bit da imagem. Muitas aplicações do Windows não ainda suportam o mais novo 32-bit profundidade para imagens do bitmapped. Se você tem problemas usando este formato, simplesmente use o mais velho 24-bit formato.

Vira antialiasing de Flash em e desligado no bitmap exportado. Smoothing produzimos uma imagem do bitmapped de alta qualidade. Entretanto, um halo de pixels cinzas pode

aparecer sobre uma imagem colocada em um fundo colorido. Exporte sem smoothing se um halo aparecer.

[Acentuado Meta Arquivo](#)

Acentuado Formato De Meta Arquivo (EMF) é um gráfico formatado disponível no Windows 95 e Windows NT que salva ambos vetor e informação de pixel. Acentuado

Meta Arquivo suporta as curvas utilizadas em Flash desenhando melhor que o mais velho

Formato de Meta Arquivo Do Windows. Entretanto, muitas aplicações não ainda suportam esta

mais novo formato de gráficos.

Não há definível exportando opções ao formato de Meta Arquivo Acentuado.

[EPS 3.0 com Antecipação](#)

Você pode exportar a Frame corrente como um EPS 3.0 arquivo para colocação em outra aplicação, tal como um página-layout documento. O arquivo do EPS inclui uma antecipação que é utilizado para display de colocação.

Não há definível exportando opções para arquivos do EPS.

[GIF](#)

Arquivos de GIF fornecem um caminho fácil para exportar desenhos e animações simples para uso em

web pages. Arquivos de GIF Padronizados são simplesmente comprimidos bitmaps.

Animado arquivos de GIF (às vezes referidos para como GIF89a arquivos) oferecem um caminho simples para

exporte seqüências de animação curtas. Flash otimiza Animado arquivos de GIF, armazenando unicamente Frame-para-Frame mudanças, para minimizar tamanhos de arquivo.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada especificada em pixels. Flash assegura que o tamanho que você a mesma razão de aspecto como seu original imagem.

Atribui a resolução da imagem de bitmap exportada em pontos por polegada (dpi) e largura e altura baseada no tamanho de seu desenho. O botão de Tela De Disputa atribui resolução para casar seu monitor. Use Resolução como uma alternativa para Dimensões.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada segundo a opção que você escolheu. Se você escolheu Área De Imagem De Mínimo do menu pop-up Incluído, o tamanho do bitmap está somente bastante grande para cercar todos os elementos na Frame; se você escolheu Tamanho De Documento Cheio, o tamanho casará com o especificado em

a caixa de diálogo de Propriedades De Movie, (acessada por escolher Modificar > Movie). Use Inclua como uma alternativa para Dimensões.

Atribui o número de cores utilizadas na imagem de GIF. Escolhendo um menor número de cores pode produzir um arquivo de GIF menor, mas pode degradar as cores em a imagem. Normalmente, isto é melhor para usar a escolha de Cores Padronizada que usa o paleta de 216 web-seguras cores.

Exibe um GIF entrelaçado. Um GIF entrelaçado é exibido por uma web incrementalmente de browser e pode descarregar mais rápido acima de uma conexão de rede lenta.

Não entrelaça um GIF animado.

Exibe um GIF transparente. Um GIF transparente permite o fundo de seu browser de web para mostrar através das porções do GIF onde você não tem desenhado quaisquer imagens. Se você cria um GIF transparente, atribui o Fundo colore por escolher Modifica > Movie para casar a web page fundo. Use as opções Suaves para além disso optimize a disputa de cor.

Animado GIFS trabalham melhores se eles estão não transparentes.

Vira anti-aliasing em no bitmap exportado. Smoothing produzimos um imagem do bitmapped de alta qualidade. Entretanto, um halo de pixels cinzas podem aparecem cerca uma imagem colocada em uma fundo colorida. Exporte sem o smoothing se um halo aparece, ou se você está criando um GIF transparente que vontade seja colocada acima de um

fundo do multicolored.

Mistura cores para casar cores não disponíveis na palheta.

Com O dithering desligado, Flash repõe cores não na tabela de cor básica com o sólido cora da tabela que maior estreitamente aproxima a cor especificada; não dithering pode produzir arquivos menores, mas checam os resultados para ver se as cores estão satisfactory.

Além Do acima opções, as seguintes opções devem são atribuir para Animadas

Arquivos de GIF:

Plays exportados Animados GIF arquiva em um laço quando eles são exibidos por um browser de web. Atribua Repetições para 0 para fazer o laço de animação indefinidamente. Looping está unicamente disponível com Animado GIF.

[JPEG](#)

O formato do JPEG deixado você salva Frames como altamente comprimidas, 24-bit bitmap imagens. Geralmente, GIF está melhor por exportar arte de linha, enquanto JPEG pode ser melhor para imagens que incluem um número de gradients, ou embutido bitmaps.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada especificada em pixels. Flash assegura que o tamanho você a mesma razão de aspecto como seu original imagem.

Atribui a resolução da imagem de bitmap exportada em pontos por polegada (dpi) e largura e altura baseada no tamanho de sua desenho. O botão de Tela De Disputa atribui resolução para casar seu monitor. Uso Resolução como uma alternativa para Dimensões.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada segundo a opção você escolha. Se você escolhe Área De Imagem De Mínimo do menu pop-up Incluído, o dimensões do bitmap estão somente bastante grande para cercar todos elementos nas Frame; se você escolhe Tamanho De Documento Cheio, as dimensões casam que especificadas em

a caixa de diálogo de Propriedades De Movie, (acessada por escolher Modifica > Movie). Uso Inclua como uma alternativa para Dimensões.

Controla a quantia de JPEG arquiva compressão utilizada. Abaixo qualidade de imagem produzimos arquivos menores, enquanto mais alta qualidade de imagem produzimos arquivos mais grandes. Tentativa

valores diferentes para determinar os melhores comercializados-desligado entre tamanho e qualidade.

Exibe imagens do JPEG Progressivas. Essas imagens são exibidas incrementally por um browser de web e pode aparece mais rápido quando carregado acima de um conexão de rede lenta. Esta opção é parecida para entrelaçar em GIF e

Imagens do PNG.

[PICT \(Macintosh\)](#)

PICT é os gráficos padronizados formatam no Macintosh e pode conter bitmap ou informação do vector.

O tamanho da imagem de bitmap exportada É especificada em pixels. Flash assegura que o tamanho você a mesma razão de aspecto como seu original imagem.

largura e altura baseada no tamanho de seu desenho. Os conjuntos de botão de Tela De Disputa resolução para casar seu monitor. Normalmente, imagens do PICT DE bitmap olham melhores em tela com 72-dpi resolução.

Opções são Área De Imagem De Mínimo do menu pop-up Incluído, que atribui as dimensões do bitmap estão somente bastante grande para cercar todo elementos na Frame; e Tamanho De Documento Cheio, que casa as dimensões para que especificado na caixa de diálogo de Propriedades De Movie (acessada por escolher Modifique > Movie).

Designa o tipo de arquivo do PICT, objeto-baseado ou bitmap. Objeto-baseado imagens geralmente olham melhor quando impressas, e escalonando não afetam suas aparecimento. Imagens do PICT DE Bitmap normalmente olham melhores em-tela exibidas e podem

Você pode também escolher um

variedade de profundidades de cor com arquivos do PICT DE bitmap.

Disponível unicamente por um objeto-baseado PICT Está arquivando incluir informação que otimizes imprimindo em uma impressora de Postscript. Esta informação faz o arquivo mais grande e por todas aplicações.

[PNG](#)

PNG é o unicamente cruz-plataforma bitmap formata que suporta transparência (alfa canal). Isto está também o arquivo nativo formata para Fogos De Artifício Do Macromedia.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada especificada em pixels. Flash assegura que o tamanho você a mesma razão de aspecto como seu original imagem.

Atribui a resolução da imagem de bitmap exportada em pontos por polegada (dpi) e largura e altura baseada no tamanho de sua desenho. O botão de Tela De Disputa atribui resolução para casar seu monitor. Uso Resolução como uma alternativa para Dimensões.

Atribui o tamanho da imagem de bitmap exportada segundo a opção você escolha. Se você escolhe Área De Imagem De Mínimo do menu pop-up Incluído, o dimensões do bitmap estão somente bastante grande para cercar todos elementos nas Frame; se você escolhe Tamanho De Documento Cheio, as dimensões casam que especificadas em

a caixa de diálogo de Propriedades De Movie, (acessada por escolher Modifica > Movie). Uso Inclua como uma alternativa para Dimensões.

Atribui o número de cores utilizadas na imagem do PNG. As escolhas estão 8-bit (256 cores), 24-bit (256 colore para vermelho, azul e verde), e 24-bit com um alfa canal (milhares de cores).

Especifica o método filtro ao PNG. As escolhas são o padrão

PNG filtro opções: Sub, Para Cima, Média, Paeth, e Adaptive. Escolha Adaptive aos melhores resultados. Adaptive usa o melhor tipo de filtrar para cada indivíduo examina linha.

Ligue entrelaçado descarregando da imagem. Entrelaçando faz pixels aparecem em um modelo ate mesmamente dispersado por todo a imagem ao invés de de esquerdo-para-direito e principal-para-fundo.

Vira Flash anti-aliasing em no bitmap exportado. Smoothing produzimos uma imagem de bitmap de alta qualidade. Entretanto, um halo de pixels cinzas podem aparecem cerca

uma imagem colocada em uma fundo colorida. Exporte sem o smoothing se um halo aparece.

Aproxima cores sólidas não disponíveis na palheta corrente por áreas enchedoras com pixels de várias cores diferentes.

[QuickTime \(Macintosh\)](#)

QuickTime é o Macintosh padronizado video/animation formata e um bom formato para usar se você deseja abrir uma animação de Flash em uma vídeo-editada aplicação. Desde QuickTime é um bitmap-baseado formato, movie que contem ambiciona ou alto-resolução animações podem rapidamente tornar-se muitas grandes.

Especifica uma largura e altura em pixels às Frames de um movie do QuickTime. Especifique unicamente a largura ou a altura; a outra dimensão está automaticamente atribuindo para

mantenha a razão de aspecto de seu movie original. Desmarque Mantem razão de aspecto para atribua ambas a largura e a altura.

Seleciona uma profundidade de cor.

Vira Flash anti-aliasing em no movie do QuickTime exportado.

Smoothing produzimos imagens de alta qualidade. Entretanto, um halo de pixels cinzas podem apareça cerca uma imagem colocada em uma fundo colorida. Exporte sem smoothing se um halo aparece.

Ligue o QuickTime compressor padronizado.

Controla a quantia de compressão aplicada para seu movie. Seu exato efeito conta com o Compressor selecionado.

Atribui a exportação vale para sons no movie. Mais Alto produto de valores fidelidade melhora e arquivos mais grandes. Abaixo valores salvam espaço de disco. Considere esses

diretrizes para determinar a valor você deseja usar: 5 kHz está raramente aceitável para discurso; 11 kHz é o o mais baixo recomendado qualidade para um segmento curto de música e é um quarto da valor de CD padronizada; 22 kHz é uma escolha popular para web repetição e é metade a valor de CD padronizada; e 44 kHz é o padrão (CD) valor.

[AVI DO Windows \(Windows\)](#)

AVI DO Windows é o movie do Windows padronizado formata e é um bom formato para usar se você deseja abrir uma animação de Flash em uma vídeo-editada aplicação. Desde AVI está um bitmap-baseado formato, movie que contem ambiciona ou altas-resolução animações rapidamente pode tornar-se muito grande.

Especifica uma largura e altura em pixels às Frames de um movie do AVI.

Especifique unicamente a largura ou a altura; a outra dimensão está automaticamente atribuindo para

mantenha a razão de aspecto de seu movie original. Desmarque Mantem razão de aspecto para atribua ambas a largura e a altura.

Seleciona uma profundidade de cor. Muitas aplicações fazem não ainda suportam as Windows 32-bit formato de imagem. Se você tem problemas usando este formato, simplesmente uso

o mais velho 24-bit formato.

Vira Flash anti-aliasing em no movie do AVI exportado. Smoothing produzimos imagens de alta qualidade. Entretanto, um halo de pixels cinzas podem aparecem cerca uma imagem colocada em uma fundo colorida. Exporte sem o smoothing se um halo aparece.

Exibe uma caixa de diálogo para escolher o AVI padronizado opções de compressão.

[Meta Arquivo Do Windows](#)

Formato de Meta Arquivo Do Windows é os gráficos do Windows padronizados formatam e está suportado por a maioria das aplicações do Windows. Importando e exportando arquivos neste formato fornece bons resultados.

Não Há definable exportando opções para exportação de Meta Arquivo Do Windows.

9

CAPÍTULO 9

HTML e Opções Do Scripting para Flash Do Shockwave

Uma vez você tem exportado um Shockwave Flash movie, você deve criar um HTML documento que ativa o movie. Há número de HTML importante parâmetros que controlam como um Movie De Flash play em um browser de web. Por default, um Flash movie começa playndo tão logo isto abre em um browser de web e laços indefinidamente; isto também anti-apelidos texto e gráficos, a menos que o computador está também lento para acompanhar a animação enquanto anti-aliasing. Você pode mudar esses e outro valores com o utilitário do Aftershock incluído com Flash (vê "Sobre Aftershock" em página 170), ou por manualmente entrando os parâmetros de HTML você mesmo (vêm "Referência De Etiqueta De HTML" em página 183). Upload seu completado documento de HTML e Shockwave Flash movie para uma web servidor para deixar outros vêem o movie usando qualquer browser de web equipado com o Shockwave Flash Player. O player é incluído com Flash e está também disponível como um libere descarrega do site de web do Macromedia (em www.macromedia.com).

Sobre Aftershock

Aftershock é uma aplicação separada que faz entregando movie de Flash à web automático e rápido por criar HTML arquiva que contem Flash Do Shockwave movie. Aftershock insere Shockwave Flash movie dentro um documento de HTML usando o e etiquetas. Parâmetros destas etiquetas controlam como um Flash movie aparece em um browser de web. Usando interface do Aftershock, você pode atribuir todo parâmetros de Flash possíveis aos e etiquetas.

Você pode também usar Aftershock para:

- Some um Shockwave Flash movie para um HTML existente arquiva ou atualiza o e parâmetros em um documento de HTML existente.
- Entregue seu Shockwave Flash movie como um Java applet. Ao optimize o tamanho e performance do Player Do Java De Flash, seu movie deve é salvar em Flash 2 formate antes existência convertida para um Java applet.
- Crie um estático ou animado GIF de qualquer Frame ou varia de Frames em seu Shockwave Flash movie.
- Crie uma escrita para detectar quando o Shockwave Flash plugin ou controle do ActiveX que falta, e um ou outro está descarregando isto ou exhibe seu movie como um GIF ou Java applet ao invés.
- Crie um biscoitinho que permite visitantes para atribuir uma preferência para como eles podem igual para ver seu Shockwave Flash movie.
- Crie ou atualiza arquivos de HTML múltiplos contendo Shockwave Flash movie.
- Gere listas do texto e URLs utilizadas em seu Shockwave Flash movie. Isto lista permite máquinas de pesquisa para ordenar o texto, e deixado ferramentas do verification de elo verificam os elos.

Criando um novo documento de HTML com Aftershock

A interface do Aftershock deixada você rapidamente atribui opções que determinam como sua vontade de web page olha e como seu Shockwave Flash movie playrá. Uma vez você escolhido os valores você deseja, Aftershock cria um documento de HTML com os etiquetas de HTML apropriadas e gera arquivos de gráficos alternados.

Comece Aftershock e escolha Arquivo > Soma > Shockwave para localizar o Shockwave Flash movie você deseja usar.

Pressione a tabulação do Scripting e especifica como você deseja entregar seu movie. Aftershock tem vários esquemas do predefined, incluindo Bandeira De Anúncio, Escolha Do Usuário,

Shockwave Unicamente, e Usa Java; como você escolhe cada um, as opções selecionadas mudança. Você pode também opções selecionadas individualmente em vez de escolhendo um esquema do predefined. Veja “ valores do Scripting no Aftershock” em página 172.

Pressione a tabulação de Layout De Página e especifica o tamanho de seu movie e seu alinhamento

parente à janela de browser.

Veja “ Pagina valores de Layout no Aftershock” em página 174.

Se você escolheu Flash Plugin/ActiveX Controla como uma mídia digita no Scripting painel, pressiona a tabulação do Shockwave para especificar os valores você deseja para seu Shockwave Flash movie.

Essas opções atribuem atributos e parâmetros nas e etiquetas e afete como seu movie aparece em um browser. Veja “ valores do Shockwave em Aftershock” em página 175.

Se você escolheu Edição Do Java Do Player De Flash como uma mídia digita no painel do Scripting,

pressione a tabulação do Java para especificar a localização dos arquivos de classe.

Veja “ valores do Java no Aftershock” em página 179.

Se você escolheu Estático ou Animou GIF como uma mídia digita no painel do Scripting, pressione a tabulação de Imagem Alternada para especificar o tamanho, tipo, e destaca da Imagem de GIF.

Veja “ valores de Imagem Alternados no Aftershock” em página 178.

Atualizando um documento de HTML existente com Aftershock

Quando você usa Aftershock para atualizar um HTML arquiva que já contem um Shockwave Flash movie, os valores ao movie aparece em seu apropriado coloca nas várias tabulações de opção. Use a interface do Aftershock para alterar-se essas valores, gráficos do recreate, ou somam uma imagem alternada ou Java applet para sua página.

Escolha Arquivo > Soma > HTML para localizar o HTML arquiva você deseja atualizar.

Pressione cada tabulação para encontrar os valores você deseja mudar, e faz suas revisões.

Veja os tópicos de ajuda nas tabulações individuais para mais informação nos opções disponíveis.

Escolha Arquivo > Salva Mudanças.

Valores do Scripting no Aftershock

Esses valores determinam como visitantes verão o Shockwave Flash movie em sua página. Você pode escolher qualquer combinação de tipos de mídia, preferências do usuário, e opções de instalação, ou você pode selecionar de uma lista de esquemas do predefined.

Esquema

Este valor oferece cinco presets para que todo os tipos de mídia têm já sido selecionado, incluindo Default, Bandeira De Anúncio, Escolha Do Usuário, Shockwave Unicamente, e Uso

Java. Se você muda qualquer das seleções automáticas, a seleção de esquema está atribuindo para Costume.

O browser tenta playr seu movie como um Shockwave Flash arquivo, mas exhibe isto como um GIF se usando Flash Do Shockwave requer esforço extra do visitante. Este esquema gera JavaScript que automaticamente detecta o Flash Do Shockwave plugin e usa isto para exhibir seu movie. Se o plugin não é encontrado, e o browser do visitante é Internet Explorer no Windows 95 ou NT, o browser automaticamente instala o Shockwave Flash controle do ActiveX. Em todos outros casos, os browser exhibe seu movie como um GIF.

O browser tenta playr seu movie como um Shockwave Flash arquivo, mas displays isto como um GIF se o Shockwave Flash plugin ou controle do ActiveX estão não já instalado. Este esquema gera JavaScript que automaticamente detecta o Shockwave Flash plugin ou ActiveX controla e usa isto para exhibir seu movie. Se o plugin ou controle do ActiveX não é encontrado, o browser exhibe seu movie como um GIF.

Deixado o usuário escolhe como para exhibir seu movie. Este esquema checa para um biscoitinho com preferência do usuário para ver o Shockwave Flash movie (com o plugin ou controle do ActiveX, como um Java applet, ou como um GIF) e atribui um biscoitinho se nada existe. Cheque os Elos Criados para Escolher Mídia Digita opção para ter Aftershock automaticamente gera elos para permitir o usuário para fazer uma escolha (você

Requer visitantes para usar o Shockwave Flash plugin ou ActiveX controle exhibir seu movie. Este esquema gera JavaScript que automaticamente detecta o Shockwave Flash plugin e usa isto para exhibir seu movie. Se

Flash Do Shockwave não é encontrado, e browser do visitante é Internet Explorer em Windows 95 ou NT, o browser automaticamente instala o Flash Do Shockwave Controle do ActiveX. Se Flash Do Shockwave não é encontrado e browser do visitante está Netscape Navigator 4, o plugin descarrega caixa de diálogo abre, permitindo o usuário para instale o Shockwave Flash plugin à Netscape.

O browser tenta exhibir seu movie como um Shockwave Flash arquivo, mas displays isto com a Edição Do Java Do Player De Flash se o plugin ou controle do ActiveX está não disponível. Para usar este esquema, certifica-se que você tem selecionado as opções você deseja na tabulação de valores do Java, incluindo um caminho de pesquisa ao Flash.class arquivo.

Veja “ valores do Java no Aftershock” em página 179 para mais informação.

Deixado você atribui seu possui combinação de Tipos De Mídia, Preferência Do Usuário, e Flash opções de Instalação não fornecidas por quaisquer dos outros esquemas.

[Tipos De Mídia](#)

Esses valores somam o código apropriado para seu HTML arquiva entregar seu movie na mídia digita você seleciona.

Soma o e etiquetas necessitadas usar as Shockwave Flash plugin para tocar movie.

Soma o etiqueta e uma escrita para checar aquele Java

Soma o etiquetas necessitadas exhibir o movie como um GIF.

[Preferência Do Usuário](#)

Este valor soma código para seu HTML arquiva que checa para um biscoitinho com o usuário preferência para ver o Shockwave Flash movie (com o plugin ou ActiveX controle, como um Java applet, como um GIF, ou como qualquer que é apropriado para cada situação)

e atribui um biscoitinho se nada existe. Selecione os Elos Criados para Escolher Tipo De Mídia opção para ter o Aftershock automaticamente gera elos para deixar o usuário faz uma escolha.

[Flash Instalação](#)

Este valor determina se e como o usuário deveria instalar o plugin de Flash ou Controle do ActiveX.

Automaticamente instala o a maioria do recente ActiveX Controla ao Shockwave Flash quando browser do visitante é Internet Explorador no Windows 95 ou NT.

Automaticamente instala o Flash Do Shockwave plugin quando browser do visitante é Netscape Navigator 4.0 ou mais tarde.

JavaScript

Selecione esta opção para checar seu Shockwave Flash movie para botões ou ações que envia mensagens do FSCCommand e somam JavaScript apropriado e VBScript para trate essas mensagens para seu arquivo de HTML.

Pagine valores de Layout no Aftershock

Esses valores determinam o tamanho e posiciona de seu Shockwave Flash movie dentro uma web page.

Dimensões

Dimensões atribui os valores das e atribui no e etiquetas. O tamanho está em pixels por default e casa o tamanho de documento

que foi especificado no arquivo de Flash. Para mudar a Largura e valores de Altura, desmarque a opção de Movie De Disputa e digita novos valores dentro os campos. Para atribuir o parente de dimensões de movie à janela de browser, seleciona a Porcentagem de Janela De Browser Dimensiona opção e entra valores de porcentagem dentro a Largura e Campos de Altura.

Alinhamento

Alinhamento especifica o atribua ao , , e etiquetas e determina como a janela de movie de Flash é posicionada dentro as janela de browser.

Alinha o movie ao longo a margem esquerda da janela de browser e colhe o topo, fundo, e lados direitos como necessários.

Alinha o movie ao longo a margem direita da janela de browser e colhe o topo, fundo, e lados esquerdos como necessários.

Alinha o movie ao longo a margem principal da janela de browser e colhe o fundo, esquerda, e lados direitos como necessários.

Alinha o movie ao longo a margem funda da janela de browser e colheitas o topo, esquerda, e lados direitos como necessários.

Hyperlinks

Esta opção gera uma lista das URLs utilizadas pela ação de URL Obtida no Flash movie, e armazena eles em um comentário em seu documento de HTML. A lista permite ligue ferramentas do verification para ver e verificam seus elos.

Texto

Esta opção gera uma lista do texto utilizado no movie de Flash e armazena isto em uma comente em seu documento de HTML. Esta lista deixada máquinas de pesquisa vêem e índice o texto.

Valores do Shockwave no Aftershock

Esses valores determinam os valores de Shockwave Flash parâmetros de movie nos e etiquetas.

Repetição

Repetição designa valores à , , , e parâmetros em o e etiquetas.

Atribui o parâmetro para e repete o movie quando isto alcança o última Frame. Desmarque esta opção para parar o movie quando isto alcança a última Frame.

Atribui o parâmetro para e pausa o movie até o visitante inicia play, um ou outro por pressionar um botão no movie ou por escolher Play

do menu de atalho. Pausado em Começo é desmarcado por default, de modo que o movie começa playr tão logo isto é carregado.

Atribui o parâmetro para , fazendo um menu de atalho disponível aos usuários quando eles diretos-pressionado (Windows) ou Comando-pressionado (Macintosh) nos

movie. Desmarque a opção de Menu De Display se você deseja Sobre Flash Do Shockwave 2.0 para ser o unicamente opção disponível no menu de atalho.

Atribui o parâmetro para e substitutos anti-aliased fontes de sistema para fontes que não são instaladas nos sistema do usuário.

Fundo

Este valor designa um valor ao parâmetro do e etiquetas. Entre o valor hexadecimal você deseja usar, ou pressiona Movie De Disputa para usar a cor de fundo começa o arquivo de movie. A caixa de cor exibe a cor você conjunto. Se você atribui a Fundo colore valor para um diferente do um utilizado em o movie, o novo valor de cor sobrepõe a fundo normal colore ao movie quando o movie é exibido no browser.

Qualidade

Este valor especifica o valor do parâmetro no e etiquetas e determina o nível de anti-aliasing desempenhado. Porque anti-aliasing requer um processador mais rápido para Frame cada suave do movie antes isto é rendered em tela do expectador, a parâmetro designa prioridades para aparecimento e velocidade de repetição.

Dá prioridade para repetição corre acima de aparecimento. Com este valor, anti-aliasing está nunca utilizado.

Dá prioridade para aparecimento acima de velocidade de repetição. Com este valor, anti-aliasing está sempre utilizado.

Enfatiza repetição corre e aparecimento igualmente a princípio, mas sacrifica aparecimento ao sake de repetição corre se necessária. Repetição começa com anti-aliasing ligado. Se a Frame real vale gotas baixo o especificado forme valor, anti-aliasing é desligada melhorar velocidade de repetição. Use este valor para emular a View > valor do Antialias em Flash.

Enfatiza velocidade a princípio, mas melhora aparecimento sempre que possível. Repetição começa com anti-aliasing desligada. Se o player de Flash detecta que o processador pode tratar isto, anti-aliasing é ligado.

Modo De Janela

Atribui o parâmetro do etiqueta, que deixada você toma vantagem do movie transparente, absoluto posicionando, e capacidades do layering disponível em Internet Explorer 4.0.

Atribui o valor de parâmetro para e play um Flash Do Shockwave movie em seu possui janela retangular em uma web page. Este valor normalmente fornece a performance de animação a mais rápida.

Atribui o valor de parâmetro para . Use este valor se você deseja mover os elementos atrás Flashm movie (por exemplo, com dinâmica HTML) e não deseja eles para mostrar através de.

Atribui o parâmetro para . Use isto valor para fazer a fundo do HTML pagina em que o movie está embutido espetáculo através de todo o potions transparente do movie. Animação performance pôde está mais lenta quando você usa este valor.

Escala

Este valor determina o valor do parâmetro no e etiquetas e define como o movie é colocado dentro os limites do browser

janela. Esses valores são utilizados se você escolheu uma Largura e Altura na Página Seção de Layout que são diferente de tamanho original do movie.

Faz o movie inteiro visível na área especificada enquanto mantendo a razão de aspecto original do movie. Nenhum distortion ocorre. Bordas

p- aparece em dois lados do movie.

Escalona o movie para encher a área especificada enquanto mantendo o razão de aspecto original do movie. Nenhum distortion ocorre. Porções do movie pôde seja colhido.

Faz o movie inteiro visível na área especificada. Entretanto, nenhuma tentativa é feita preservar a razão de aspecto original, e distortion pode ocorrer.

Alinhamento

Alinhamento atribui o parâmetro do e etiquetas. Isto determina como o movie é colocado dentro a janela de movie e, se isto deve é colher para apto aquela janela, como isto é colhido.

Alinha o movie ao longo a margem esquerda da janela de movie e colhe o topo, fundo, e lados direitos como necessários.

Alinha o movie ao longo a margem direita da janela de movie e colhe o topo, fundo, e lados esquerdos como necessários.

Alinha o movie ao longo a margem principal da janela de movie e colhe o fundo, esquerda, e lados direitos como necessários.

Alinha o movie ao longo a margem funda da janela de movie e colheitas o topo, esquerda, e lados direitos como necessários.

Exibe o movie centralizado na janela de movie. Todas margens puderam são colhido se a janela de movie é menor que o movie.

Valores de Imagem Alternados no Aftershock

Essas opções determinam a espécie de imagem alternada arquivo você deseja gerar do Shockwave Flash movie. A janela de antecipação exibe a Frame corrente do Shockwave Flash movie e o Aftershock De nome tem designado ao imagem alternada.

Esses valores aplicam unicamente se você tem selecionado a opção no painel do Scripting para exiba um estático ou animado GIF. Veja “ valores do Scripting no Aftershock” em página 172.

Determina seja um GIF estático ou um GIF animado é criado por Aftershock.

Se você escolhe Estático, você também necessita atribuir a seguinte opção:

Especifica o número de Frame do Shockwave Flash movie de que você deseja gerar a imagem de GIF.

Se você escolhe Animado, você também necessita atribuir as seguintes opções:

Especifica as Frames do Shockwave Flash movie você deseja usar no GIF animado. A série de default está de 0 à última Frame do movie.

Atribui o estilo do looping você deseja o GIF animado para usar. Laço Continuamente repetecos o GIF enquanto a página de HTML contendo isto está exibido. Se você deseja limitar o número de tempos os laços de movie antes isto pausas, selecionam Repetem e especificam o número de tempos você deseja o movie para playr. Atribua as seguintes opções para ambas estáticas e animadas GIFS:

Especifique o tamanho da imagem alternada. Os valores de default estão a largura e altura do Shockwave Flash movie.

Faz a imagem gradualmente murcha em como isto está carregando em vez de aparecendo do topo abaixo.

Permite a web page para mostrar através da fundo da imagem.

Anti-apelidos o texto na imagem.

Tenta preservar o aparecimento de cores não-browser seguras, originais por arranjando dois browser cores seguras dentro um modelo de pixeis que truques o olho. Isto opção é desmarcada por default, permitindo cores sólidas para mover ao browser do closest cores seguras se necessárias. Gradients e anti-aliasing estão sempre dithered; seleccione isto opção unicamente se você deseja ao dither cores sólidas também.

Valores do Java no Aftershock

Use essas opções se você deseja a Edição Do Java Do Player De Flash para playr seu movie se o usuário não tem o Shockwave Flash plugin. A Edição Do Java Do Player De Flash trabalha melhor em mais novos browsers.

Esses valores aplicam unicamente se você tem atribuído opções no painel do Scripting para correr Java como uma alternativa ao Shockwave Flash player. Veja “ valores do Scripting em Aftershock” em página 172.

Determina seja a versão do Java de seu movie é utilizado em todos Java-habilitados browsers, ou unicamente naqueles com apoio do Java robusto (geralmente 4.0

e mais altos browsers). Se você escolhe Mais Novos Browsers Com Apoio Do Java Robusto, a vontade de imagem de GIF alternada está utilizada em lugar da versão do Java de seu movie para

usuários com browsers mais velhos e nenhum Shockwave Flash plugin.

Determina o caminho ao Flash.class arquivo aquele Java necessita para jogue Shockwave Flash movie. Você pode também usar o botão Localizado para folhear ao Flash.class arquivo em seu duro dirige.

O Flash.class arquivo e não menos do que seu associado arquivos são armazenados no Aftershock De Flash/

Flash Java Do Player(tm) pasta de Edição no tempo de instalação. Antes pressionar Localize, você deve mover ou copia esses arquivos para uma localização que espelha final dos arquivos

localização no servidor. Por Exemplo, se você deseja a classe arquivo residir em um java/ diretório um nível abaixo de seu arquivo de HTML, cria um java/ pasta em seu duro cave a mesma pasta como seu HTML arquivo e copia a classe arquivo lá. Para playr Shockwave Flash arquivos com a Edição Do Java Do Player De Flash em sua dura local dirige, todo os arquivos de classe devem estar na mesma pasta como o Shockwave Flash movie.

Determina como os arquivos de classe são comprimidos e empacotados. Para assegurar que os arquivos de classe são disponíveis para número do widest de usuários, opções todas três selecionadas.

Usando JavaScript para detectar o Shockwave Flash player

Aftershock automaticamente cria JavaScript para detectar a versão própria do Shockwave Flash player e insere a escrita dentro quaisquer documentos de HTML que você cria ou modifica com aquele utilitário (vê “ Sobre Aftershock” em página 170). Se você é mão-de escrever seu HTML ou usando uma ferramenta do authoring que não Aftershock, você pode escrever seu possui JavaScript para detectar o Shockwave Flash player.

JavaScript objeto fornece informação sobre o browser correntemente em uso. No JavaScript 1.0, o objeto foi definido pelas propriedades , , e . No JavaScript 1.1 (que

ficou disponível com a Netscape 3.0), duas novas propriedades foram contribuídas ajudam você determine se um plugin particular é instalado:

Use o propriedade para ver se o browser

suporta um tipo do MIME particular, tal como application/x-shockwave-flash. Se isto , você sabe aquele Flash Do Shockwave 2.0 ou mais tarde é instalado. Se você checa ao application/futuresplash MIME digita e encontra que isto é suportado, você sabe isso FutureSplash, Flash Do Shockwave 1.0, Flash Do Shockwave 2.0, ou Flash Do Shockwave 3.0

Use o propriedade para ver se um plugin particular está instalado no browser. O nome cedido os suportes devem exatamente casar o especifique do plugin como cedido o “ Sobre plug-ins” listam sob a Netscape (este nome

Por Exemplo, se Flash Do Shockwave 3.0 é disponível no browser do usuário, você pode usar SPL e SWF arquivo em seu site e sabe que o usuário seja capaz de ver eles.

O seguinte código trabalha em todos browsers que compreendem JavaScript um ou outro ou ActiveX. Se o browser suporta o tipo do MIME application/x-shockwave-flash, a escrita escreve uma etiqueta; de outro modo, isto escreve um etiqueta. O etiqueta

JavaScript escreve. As linhas começando com cercado em O browser ignora o anterior como "não separa do

JavaScript para seja executado," e o último como " não separa do HTML para seja displayed."

Note que o inteiro e fios são cercados em citações únicas; isto leve em conta citações duplicadas para sejam colocadas interior os fios sem quebrar eles. Se você deseja inserir um apóstrofe em seu fio (como em), você deve usar uma barra invertida de modo que o apóstrofe faz não perto o fio prematuramente ().

Configuring um servidor de web para Flash Do Shockwave

Quando seus arquivos são acessados de um servidor de web, o servidor deve propriamente identificar

eles como Shockwave Flash arquivos para que exibem eles. Se o tipo do MIME está que falta ou não propriamente entregados pelo servidor, o browser pôde erro de display mensagens ou uma janela vazia com um icone de peça de quebra-cabeça.

Para assegurar aqueles visitantes podem ver seu movie, você (ou administrador de seu servidor)

associe esses MIME digita com o Shockwave Flash extensões de arquivo. O

MIME relevante digita e sufixos estão:

Se você está administrando seu possui servidor, consulta seu software de servidor documentação para instruções em somar ou tipos do configuring MIME. Se você está não administrando seu possui servidor, contacta seu provedor de serviço Internet, webmaster, ou ISTO departamento e pergunta eles para somar o MIME digita informação. Se seu site está em um servidor de Macintosh, você deve também atribuir os seguintes parâmetros:

Ação: Binário; Tipo: SWFL; e Criador: SWF2.