Selteco
Alligator Flash Designer 8

Felhasználói Kézikönyv

8.0.8 © 1999-2010 Selteco Software Minden jog fenntartva. www.selteco.hu

2010.03.06.

Alligator Flash Designer 8

Kézikönyv témái 3
Kezdjük el 4
Oktatások 6
Oktatás 1 7
Oktatás 2 9
Vetítéses bemutatók létrehozása 11
Objektumok és elrendezés 12
Munka képkockákkal 19
Javaslatok és klónozás 22
Alakfomák 23
Munka szöveggel 27
Szellemek (al-filmek) 30
Objektumok animálása 32
Átkötő animációk 37
Szinkronizációs effektus 39
Szöveg animációk.....41
Akciók.....42
Gombok 45
Bitképek 48
Gradiensek 51
Flash filmek exportálása 54
Átlátszó flash filmek 56
Hangok 57
AkcióScript 59
PHP 63
Előbetöltő 65
Optimalizálás 66
Videó 68
Matematikai kifejezések 69
Haladó Belépő/Kilépő 70

Selteco Alligator Flash Designer 8

- Kezdjük el
- Oktatások
- Vetítéses bemutatók létrehozása
- Objektumok és elrendezés
- Munka képkockákkal
- Javaslatok és klónozás
- Alakformák
- Munka szöveggel
- Szellemek (al-filmek)
- Objektumok animálása
- Átkötő animációk
- Szinkronizációs effektus
- Szöveg animációk
- Akciók
- Gombok
- Bitképek
- Gradiensek
- Flash filmek exportálása
- Átlátszó flash filmek
- Hangok
- AkcióScript
- PHP
- Előbetöltő
- Optimalizálás
- Videó

Alligator Flash Designer Üdvözlő

Alligator Flash Designer enged létrehozni interaktív flash tartalmat grafikával, animációval, navigálással és hanggal.

Képkockák

Alligator Flash Designer hasonló a PowerPointhoz. Animációját egy vagy több képkockák fogják magában foglalni. A képkockák olyanok mint a jelenetek. Alapértelmezésnél minden egyes képkocka feltűnik 3 másodpercre. Az animáció indul az első képkockánál "Képkocka 1" és ciklusok után befejeződik.

Nézze ezenfelül: **Munka képkockákkal**

Flash animációának előnézete

Megtekintheti az animáció előnézetét az F9 billentyű megnyomásával (vagy válassza "Film" > "Animáció lejátszás"

Ha nincs tartalom megjelenés mikor kattint az előnézet gombra vagy F9 billentyűre:

1. Futtassa az Internet Explorert és válassza Eszközök > Internet beállítások.
2. Válassza a Haladó fület, azután görgessen a biztonsági részhez.
3. Engedélyezi "Hozzájárul az aktív tartalom futatásához a fájlokban a számítógépén".
4. Kattint OK.

A flash fájl exportálás

Az animáció publikálásához exportálja azt egy SWF fájlba és foglalja azt bele a web oldalába.

- Válassza "Fájl" > "Export flash SWF fájl" és megadja a fáj nevét
- Válassza "Fájl" > "HTML kód nézet" másolja a HTML kódot
- Megnyítja web oldalát HTML nézetben és beilleszti a HTML kódot

Szintén exportálhat egy egész HTML oldalt, ehhez válassza a "Fájl" > "Export HTML oldal" parancsot.

Megnézi **Flash export**

Létrehoz egy vetítéses bemutatót

Ha szeretne meglévő fotókat használni vetítéses bemutató létrehozásához válassza a "Fájl" > "Varázsló" > "Új vetítéses bemutató" parancsot.

Tekintse meg **Vetítéses bemutatók**

Egy link beillesztése a weboldalba

Kijelöli az objektumot és válassza az "Akció" > "Rákattint". Jelöli "Lép URL-hez" és begépeli a linket például: http://www.selteco.hu.

Tekintse meg **Gombok és akciók**

Megossza az objektumokat képkockák között

Optimalizálja a flash fájlt létrehoz egy mester képockát és helyezi a megosztott objektumokat erre a képkockára.

Tekintse meg **Képkockák**

Mentés és megnyítás az Alligator Flash Designer projektekbe

Választ Fájlt > Megnyítja és Fájlt > Ment megnyításhoz és mentéshez Alligator Flash Designer projekt fájlok. Alligator projekt fájlokat SFD fájl formába menti. Ez nem megnyítható és szerkeszthető FLA vagy SWF fájl.

Import flash fájlok más programokból

Importál flash SWF fájlt és helyezi a képkockára, válassza "Beilleszt" > "Flash" (az SWF fájlt kell elérhetővé tenni a megadott útvonalnál úgy a flash lejátszó tudja helyezni azt és betölteni azt). A flash fájlt betölt és beáyazza azt a képkockára, válassza Beilleszt > Beágyazott SWF klip. Alligator nem tudja szerkeszteni az SWF fájlokat.

Oktatások

Ha nincs gondolata az indulásra, mi javasoljuk itt a teljes oktatásokat elöször nézze át.

Tekntse meg **Kezdő oktatások**

Még több online oktatások: **www.flashdesignerzone.com/tutorials/**

Kezdő oktatások

Alligator Flash Designer teljes alapvető megértéséhez a következő oktatások.

Oktatás 1>>

Oktatás 2>>

Online oktatások

Szintén megtekinheti az online flash oktatásokat magyar nyelven
www.selteco.hu/flashdesigner/anleitungen/

vagy angol nyelven a **www.flashdesignerzone.com/tutorials/**

Oktatás 1

Ebben az oktatásban lesz létrehozva első flash animációja. Ezt mutatja "Oktatás 1" üzenet. Megtanulható, hogy hogyan:

- Meghatározza az animáció méretét és a háttérszínt.
- Létrehoz egy szöveg objektumot.
- Alkalmaz belépő és kilépő effektusokat.
- Flash animációjának előnézete.
- Exportál SWF fájlt.

1. Dupla kattintás az Alligator Flash Designer ikonra az asztalon és elkezdi a programot.
2. Kattintson *Kipróbálás* gombra, ha nem regisztrált változata fut a számítógépén.
3. Válassza *Üres dokumentum* Üdvözlő dialógus ablakban kattintson OK-ét.
4. Alligator Flash Designer fő ablaka fog megnyílni "Flash-1" dokumentummal.
5. A *Képkocka* menüből válassza *Képkocka méret* parancsot.
6. Meghatározza az animáció méretét. Teszi 300-ra a "Szélességet" és 60-ra a "Magasságot". Kattint OK-ét a megerősítéshez.
7. A *Képkocka* menüből válassza *Háttérszín* parancsot.
8. Szín kijelölő dialógus fog feltűnni.
9. Válassza kedvenc színét. Szintén lehet, kattint "Állandó színek" és válasszon egyet az állandó színekből. Nyomja meg az OK-ét a kiválasztás megerősítésére.
10. Az eszközdobozból válassza a "Szöveg" eszközt:

11. Az egérmutató pozíciója a háttér téglalap felett és kattintja a bal egérgombot.
12. Szövegszerkesztő dialógus fog feltűnni.
13. Írja be "Oktatás 1" a szerkesztő mezőbe.
14. Kattintsa *Betű állítás* gombot.
15. Betű kiválasztó dialógus fog feltűnni.
16. Cseréli a betűt "26" méretre.
17. Kattintson OK-ét kétszer a betű méret és a szöveg rajz megerősítéshez
18. Tudja mozgatni a szövegét, használja a "Kijelölő" eszközt.

19. Válassza *Belépő* > *Vibrál* parancsot.
20. Válassza *Kilépő* > *Feszít* parancsot.
21. Megnyomja F9-et az animáció előnézetéhez.
22. Megnyomja "Alt+F4" billentyűket az előnézet ablak otthagyásához.
23. A *Képkocka* menüből válassza *Beillesztés* parancsot és kattint OK-ét. Észleli az új ablakot (Képkocka 2) a "Képkocka listában". Megnyomja "Page Up" és "Page Down" billentyűket, navigál a képkockák között.
24. A *Fájl* menüből válassza *Exportál HTML oldalt* parancsot, kattint OK-ét, otthagyja az

alapértelmezett beállításokat.

25. A *Mentésként* legördülő listából válassza asztal (vagy navigál az asztalhoz használt mappa listához).
26. Elhagyja az alapértelmezett fájl nevet és kattint *Mentés* gombra, létrehozza a flash fájlt.
27. HTML oldal fog felugrani a böngésző ablakban. Görgeti az oldalt lefelé a HTML kód megtekintéséhez.
28. Elindítja az Alligator Flash Designert minimalizálja az ablakot és válassza *Kilépés* parancsot az abbahagyáshoz. Kattint "Nem" a "Mentés cserék" azonnali dialógusban.

Hátra

"Gomb" animáció

Ebben az oktatásban létre fogunk hozzni egy gombot amely cserélődik mikor az egeret fölé húzzuk.

- Használ mester képkockákat.
- Meghatározunk "Rá fölé", "Rákattint" és "Róla el" eseményeket.

1. Dupla kattintás az Alligator Flash Designer ikonra az asztalon és elkezdi a programot.
2. Kattintson *Kipróbálás* gombra, ha nem regisztrált változata fut a számítógépén.
3. Válassza *Üres dokumentum* Üdvözlő dialógus ablakban kattintson OK-ét.
4. Alligator Flash Designer fő ablaka fog megnyílni "Flash-1" dokumentummal.
5. A *Képkocka* menüből válassza *Képkocka méret* parancsot.
6. Meghatározza az animáció méretét. Teszi 200-ra a "Szélességet" és 200-ra a "Magasságot". Megerősítésre OK-ét kattint.
7. A *Képkocka* menüből válassza *Képkocka késés* parancsot.
8. Jelölje "Megállítja ennél a képkockánál" és kattint OK-ét.
9. Válassza *Képkocka* > *Beillesztés* és kattnt OK-ét hozzáad Képkocka 2-öt.
10. Válassza *Film* > *Hzzáad mester képkockát* Hozzáad mester képkocka (1).
11. A *Képkocka* menüből válassza *Háttérszín* parancsot.
12. Szín kijelölő dialógus fog feltűnni.
13. Válassza kedvenc színét. Nyomjon OK-ét a kiválasztás megerősítésére.
14. Az eszközdobozból válassza az "Ellipszis eszközt"

15. Kattintson és húzzon a rajzon egy ellipszist. Középpont az ellipszisnél *Szerkesztés* > *Igazít* > *Oldal középontra*
16. Nyomjon "Page Down"-ra kétszer képkocka 2-höz lép.
17. Az eszközdobozból válassza a "Szöveg" eszközt:

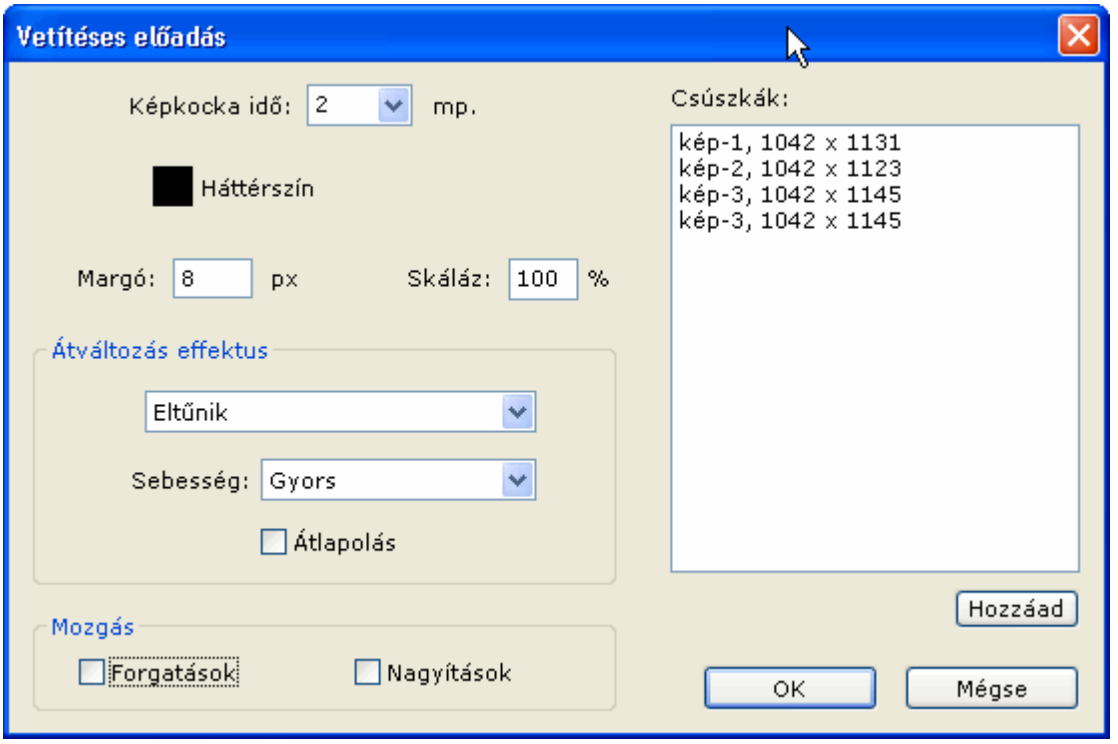
18. Kattintsa a bal egérgombot az ellipszis belsejében.
19. Szövegszerkesztő dialógus fog feltűnni.
20. Írja be "Kattints engem" a szerkesztődobozba éskattintson OK-ét.
21. Középpont a szövegnél *Szerkesztés* > *Igazít* > *Oldal középpontra*. Tudja mozgatni szintén a szöveget nyíl billentyűk megnyomásával.

22. Nyomja meg a Page Up billentyűt kétszer, lép a "Mester képkocka (1)-re" vagy kijelöli azt a "Képkocka lista" dobozban.
23. Győződjön meg az ellipszis ki van jelölve (fogantyúk láthatók). Kijelöli azt kijelölő eszközzel, ha szükséges.
24. Az *Akció* menüből válassza *Fölé rá* parancsot.
25. A "Főlé rá" dialógusban válassza "Képkockához lép", és jelölje ki "Képkocka 2". Kattint OK-ét.
26. Az *Akció* menüből válassza *Róla el* parancsot.
27. A "Róla el" dialógusban válassza "Képkockához lép", és jelölje ki "Képkocka 1". Kattint OK-ét.
28. Az *Akció* menüből válassza *Róla fel* parancsot.
29. A "Róla fel" dialógusban válassza "URL-hez megy".
30. Gépelje be weboldalához a linket (vagy begépelheti "http://www.selteco.hu"). A linknek "http://"-vel kell kezdődni. Kijelöli "_blank" mint a cél a link megnyításához új ablakban. Kattint OK-ét.
31. Nyomja meg F9 billentyűt animációjának lejátszásához. Mozgassa a kurzort az ellipszis fölé.
32. Megnyomja "Alt+F4" billentyűket az előnézet ablak otthagyásához.
33. A *Fájl* menüből válassza *Exportál HTML oldalt* parancsot, kattint OK-ét, otthagyja az alapértelmezett beállításokat.
34. A *Mentésként* legördülő listából válassza asztal (vagy navigál az asztalhoz használt mappa listához).
35. Elhagyja az alapértelmezett fájl nevet és kattint *Mentés* gombra, létrehozza a flash fájlt.
36. HTML oldal fog felugrani egy új böngésző ablakban.
37. Elindítja az Alligator Flash Designert minimalizálja az ablakot és válassza *Kilépés* parancsot a program abbahagyáshoz. Kattint "Nem" a "Mentés cserék" azonnali dialógusban.

Vetítéses előadás létrehozása

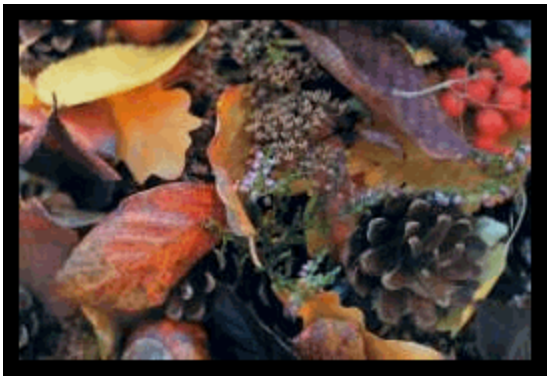
Létrehoz egy vetítéses előadást meglévő képeiből, válassza "Fájl" > "Varázsló" > "Új vetítéses előadás" parancsot. Kijelöl 2 vagy több képet. Tartja a Shift gombot többes képek kijelölésére. Kattint OK.

A "Vetítéses eőadás" beállítások kijelöl kívánt átmeneti effektust "Előtűnés", "Repítés" stb. Hozzáad új képkockákat kattint a hozzáadás gombra. Kattint OK létrehozza a vetítéses előadást.



Új dokumentumot fog létrehozni. Nyomja meg az F9-et az animáció előnézetéhez. Ha a képek túl nagyyok használjon alacsonyabb arányt például 20% vagy 50%.

Az animáció exportálásához válassza "Fájl" > "Flash SWF fájl exportálás". Név swf fájl és kattint OK. Azután exportál minta HTML oldalt az animáció nézetére a böngészőben. Válassza "Fájl" > "Weboldal exportálás". Az oldal egy új böngésző ablakban fog felugrani.



Objektumok és elrendezés

Minden egyes képkocka tartalmazhat egy vagy több objektumokat.

Alakok Képek Szövegek Gombok Szellemek

Kiválaszt egy egyedüli objektumot

Kattint egy objektumra, kijelöli azt. Nem jelöli az objektumot kattint az objektmon kivülre.

Mikor egy objektum kijelölve van megnyomja a TAB billentyűt a következő objektum kijelöésére. Megnyomja Shift+TAB az előző objektm kijelölésére.

Használja a "Kijelölő" eszközt kijelölésre, mozgatásra, igazításra és megkettőzi az objektumokat.

Kiválaszt 2 vagy több objektumokat

Válassza a "Kijelölő" eszközt és rajzol egy téglalapot az objektumok körül kívánt kijelölésre

vagy tartja Shift billentyűt és kattint az ojektumra hozzáadja azt (vagy levonja abból) a kijelöléshez

Megkettőzi az objektumokat

Megkettőz objektumot tartja Crtl billentyűt és mozgatja az objektumot létrehoz egy másolatot.

vagy

Kijelöli az objektumot és válassza Szerkesztés > Megkettőzés. Meghatározza a pozícióját az új objektumnak és kattint OK-ét. Cseréli a szám értékét, létrehoz több mint egy másolatot.

Pozíciónálja az objektumokat

Drag the item(s) with the "Select" tool. Observe the status bar to view the distance.

Mozgat egy objektumot függőlegesen vagy vízszintesen

Start dragging the item and hold SHIFT key to move the object horizontally or vertically.

Finom pozíciónálás

Select items and use arrow keys to move items by 1 pixel left, up, right or down. Hold SHIFT and press arrow keys to move items faster (by 10 pixels)

Use Edit > Move To command to place the item at x (horizontal) and y (vertical) coordinate. The top-left edge of the frame is at 0,0 coordinate.

Use Edit > Move By to move items by x (right) and y (down) pixels

Rács pozíciónálás

Choose View > Grid and check "Enable Grid". The default grid is 10 x 10 pixels. When you move any item it will snap to the grid.

Objektumok egyengetése

Igazít egy objektumot az oldal szélére

kijelöli az objektumot és választ egyet a Szerkesztésből > Igazít parancsok

Az objektumot középre az oldalnál

kijelöli az objektumot és választ Szerkesztés > Igazít > Oldal közepére

Vonalzók beillesztése

jobb kattintás a képkocka belső területére és válassza beilleszt vízszintes vonalzót vagy beilleszt függőleges vonalzót vagy válassza "Beilleszt" > "Vonalzót" hozzáad két vonalzót az oldalnak a közepére.

Használja a gyorsbillentyű gombot objektumok gyors igazítására

Vonalzók mozgatása

válassza a "Kijelölés" eszközt és húzza a vonalzót vagy jobb kattintás a vonalzóra és válassza a Mozgatás parancsot.

Vonalzók eltávolítása

jobb kattintás a vonalzóra és válassza a Törlés parancsot

Objekumok méretezése

Kijelöli az objektumot és válassza Ojektum > Átméretezést. Beírja az új méretét az objektumnak. Kijelöletlen az arányok megtartása, eldobja az o ldalarányt

vagy

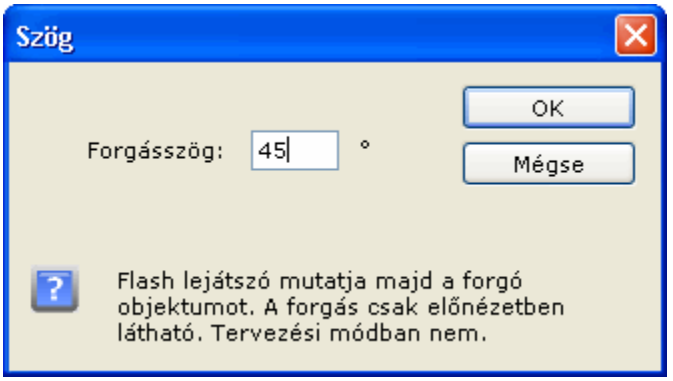
Kijelöli az objektumot és húzza egyből kézzel

Megfelelő objektum a képkockára

Átméretezi az objektumot teljes képkocka befedésére, kijelöli az objektumot és válassza Szerkesztés > Igazít > Képkockára megfelelőt

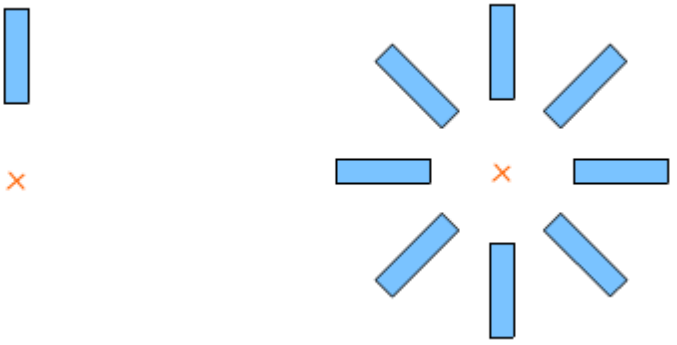
Objektumok forgatása

Megadja a szöget ahol az objektum lesz exportálva a flash lejátszóhoz, válassza Objektum > Forgatás > Szög. Ez a forgatás nem látható szerkesztés módban. Nyomjon F9-et az ojektum előnézetére.



Az objektum forgatását ugyanúgy lehet szerkeszteni azt később, kijelöli az objektumot és válasszt egyet az Objektumnak > Forgatás > parancsokat. Csak bitkép és sokszögű objektumokat lehet forgatni.

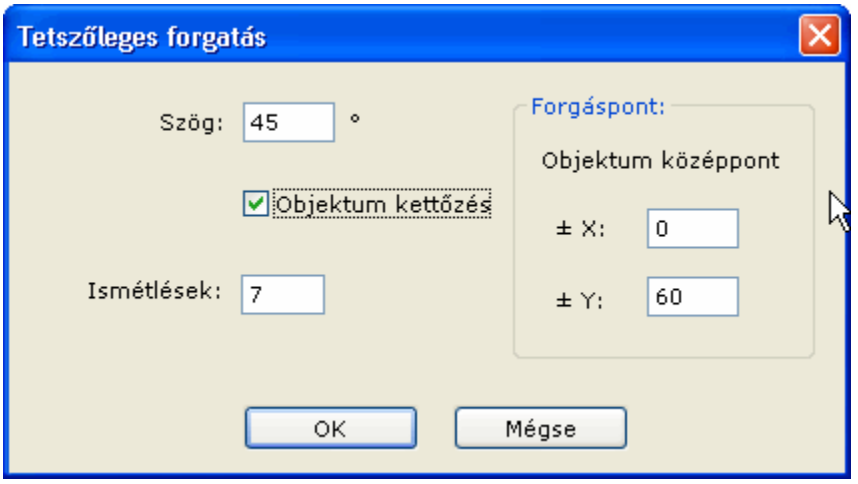
Forgatás egy pont felett



Egy objetum forgatása egy pont körül, kijelöli azt és válassza Objektum > Forgatás > Tetszőleges forgatás:

Eredeti ellenőrzést elhagy és beírja az ismétlés számot (a másolatok száma). Szükséges kiszámítani a szöget (teljes kör 360 fok úgy forgatás = 360 / (ismétlések + 1)). Beír pozítiv y a pont körüli forgatáshoz alul az objektum vagy pozítiv x a pont körüli forgatáshoz jobbra. Próbálkozhat a következő értékekkel:

Forgatás: 90, Ismétlések: 3
Forgatás: 72, Ismétlések: 4
Forgatás: 60, Ismétlések: 5
Forgatás: 51, Ismétlések:



6
Forgatás: 45, Ismétlések: 7
Forgatás: 40, Ismétlések: 8
Forgatás: 36, Ismétlések: 9
Forgatás: 33, Ismétlések: 10
Forgatás: 30, Ismétlések: 11
Forgatás: 28, Ismétlések: 12
Forgatás: 26, Ismétlések: 13
Forgatás: 24, Ismétlések: 14
Forgatás: 22, Ismétlések: 15

Objektumok tükrözése

Kijelöli az objektumot és válassza Objektum > Elhelyezési tulajdonságok. Jelöli vízszites repítést vagy függőleges repítés beállítást. Tükrözés flash lejátszó exportálásnál és az nem látható szerkesztés módban. Megnyomja F9-et előnézethez.

Az objektum tükrözést úgy lehet később szerkeszteni, kijelöli az objektumot és válassza Objektum > Forgatás > Repítés parancsot. Csak bitkép és sokszög objektumoknál lehet tükrözés.

Objektumok csoportosítása

Mikor csoportja 2 vagy több objektum lehet mozgatni azokat, mint egy egyedüli egység. A csoport objektumokhoz kijelöl 2 vagy több objektumokat és válassza Szerkesztés > Csoport

Csoportokat lehet egymásba illeszteni valamilyen szinten úgy a csoportok lehetnek más csoportoknak a részei.

Objektumok szétbontásához kijelöli a csoportot és válassza Szerkesztés > Szétbontás. Bármilyen beállítás sajátos a csoportra (például akciók) lesznek félredobva.

Halmaz rendezése és átfedése

Sorrendbe rendezett meghatározások miképpen átfedik egymást. Az objektumok felül fognak átfedni más objektumokat

Objetumok mögé küldése

Kijelöl 1 vagy objektumokat és válassza Szerkesztés > Küldés hátra. Az objektum fog másik objektumok mögött rejtőzködni.

Objektumok előtérbe hozása

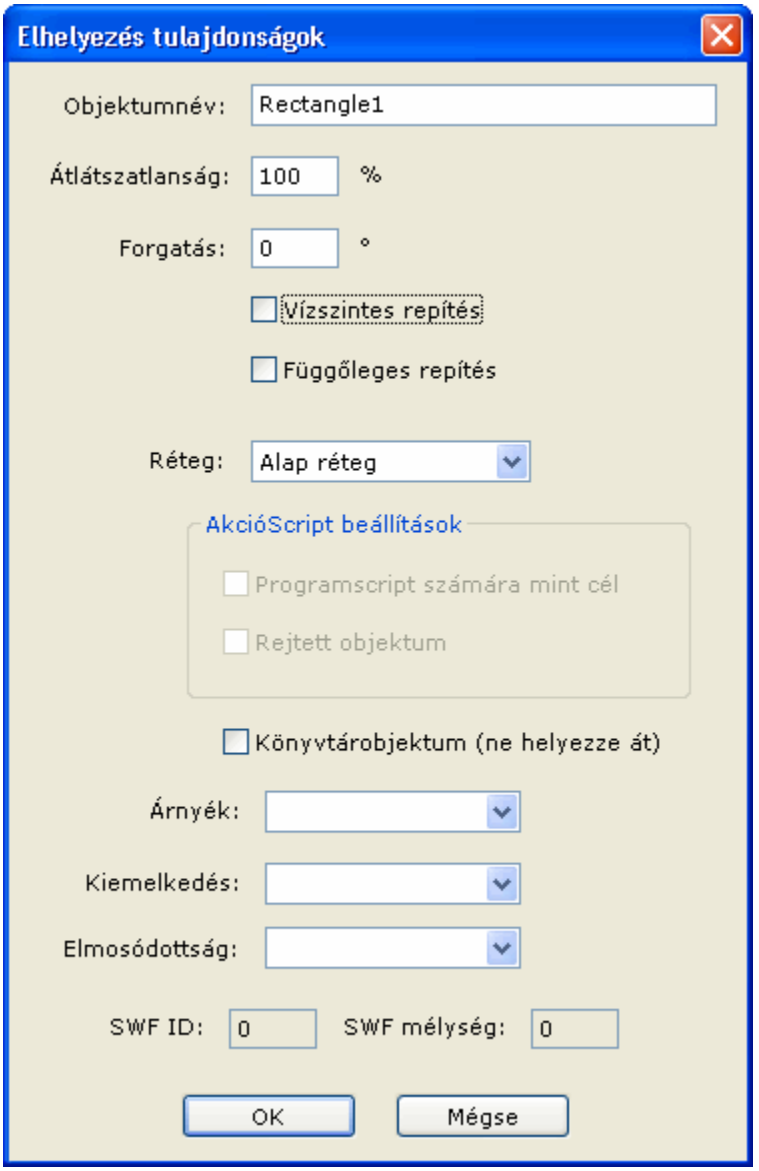
Kijelöl 1 vagy több objektumokat és válassza Szerkesztés > Előtérbe hoz. Az objektum helyet foglal fennt és átfed más objektumokat.

Mester (Sablon) képkockák és objektumok

Létrehoz egy képkockát megosztott objektumokkal "Film" gt: "Hozzáad mester képkockát" és helyezi a megosztott objektumkat a mester képkockára. Mester objektumok fognak megjelenni más objektumok alatt. A mester objektumok előtérbe hozásához kijelöli az objektumot, válassza "Objektum" > "Elhelyezés tulajdonságok" és cseréli a réteget "Réteg 1"-re vagy valamilyen réteget "Bázis réteg" fölé.

Elhelyezés tulajdonságok

Válassza "Objektum" > "Elhelyezés tulajdonságok" meghatározza az objektum megjelenését futtatási időben.



Objektum neve
Használjon egyedülálló nevet, ha azonosítja ezt az objektumot az átkötő effektusban, bitkép kitöltés vagy akció script.

Átlátszatlanság
Az objektum lehet félig átlátszó a flash lejátszóban

Forgatás, Repítés
Az objektum forgatva lesz vagy repítve a flash lejátszóban

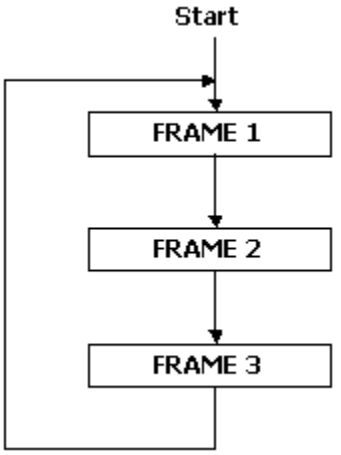
Réteg
Alapértelmezésél az objektumok alsó rétegre vannak helyezve "Bázis réteg". A réteg cseréhez válassza "Objektum" > "Elhelyezés tulajdonságok" és cserélje a réteget helyre az objektumot a többi objektumok fölé. Ez nagyon használható mikor a mester képkocka objektumot kell helyezni felülre (alapértelmezésnél mester objektumok vannak képkocka objektumok alatt). A következő példában mester objektum helyezve van "Réteg 1"-en.

layer1.sfd

Flash Designer támogat 7 réteget (alap réteg + 6 réteg).

Képkockák

Flash Designer hasonlatos a PowerPointra. Miden egyes animáció áll egy vagy több képkockából. Alapértelmezésnél az animáció indul az első képkockánál, és megy képkockáról képkockára míg az eljut az animációnak a végére. Azután az indításoknak vége.



Állítja a film méretet

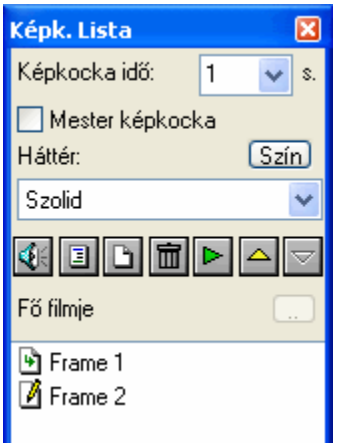
A épkcka mérete meg van határozva képpontokban. Válassza a "Képkocka" > "Képkocka méret" és írja be az új szélességet és magasságot.

Állítja a képkocka időtartamot

Meghatározza hogy milyen hosszan tűnjön fel a képkocka a képernyőn, válassza a "Képkocka" > "Képkocka késés" parancsot.

Hozzáad egy új képkockát

Válassza "Képkocka" > "Beilleszt"



Cseréli az aktív képkockát

Kattint a képkocka "Képkocka listában". Képkockák címkézve vannak "Képkocka 1", "Képkocka 2", stb.

Használja PageDown, PageUp billentyűket a képkockák közötti görgetéshez. Nyomja Ctrl+PageDn lépés az utolsó képkockához, nyomja Ctrl+PageUp lépés az első képkockához.

Újrarendezi a képkockákat

Cseréli a képkockáknak a sorrendjét, kijelöli a képkocát a "Képkocka listában" és kattint mozgat fel vagy mozgat le gombra:

Cseréli a hátteret

Válassza a "Képkocka" > "Háttérszín" és jelölje ki az új színt.

Hozzáad "Következő képkocka" és "Előző képkocka" gombokat

Mikor a felhasználó kattint gombot a film fog gördülni a

következő vagy előző képkockára. Hozzáad navigáló gombokat, válassza "Beilleszt" > "Navigálást" és kijelöli "Következő" vagy "Előző" parancsot.

Mester képkockák

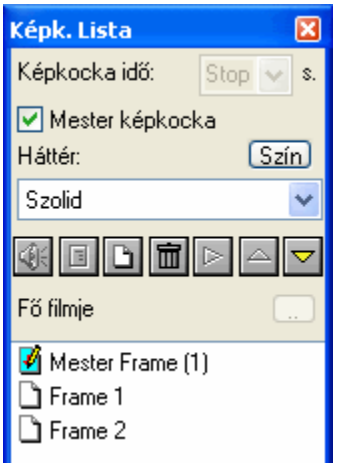
Mester képkocka és azok az objektumok gyanánt szolgáló háttér másik képkockáknak. Egy egyszerű dokumentumnak egy egyszerű mester képkocka általában elegendő, komplex dokumentumoknak lehet létrehozni többes mestereket.

Mester képkocka példa. Három laptop fog feltűnni minden képkockán

Mester képkocka

Képkocka 1

Képkocka 2

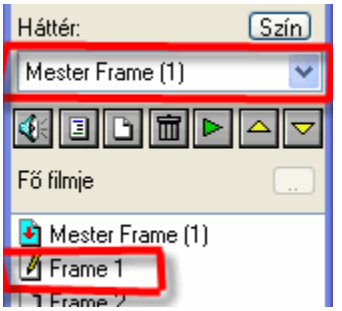


Létrehoz egy mester képkockát

Válassza "Film" > "Hozzáad mester képkockát" és helyezi a megosztott objektumra ezt a képkockát. A képkocka fog feltűnni a képkocka listában mint "Mester képkocka (1)"

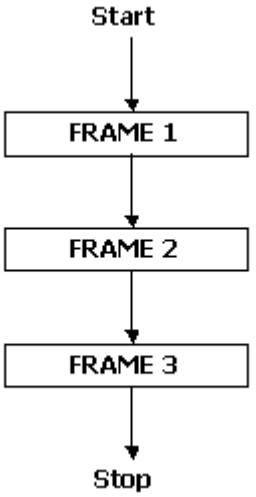
Állítja a Mester képkockát háttérként

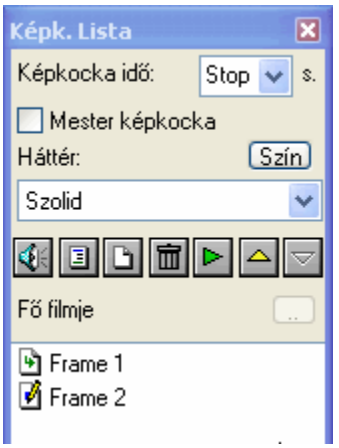
Létrehoz egy mester képkockát, azután kijelöli a képkockát a kapott mester háttérhez és cseréli a hátteret "Mester képkockára"



Állj

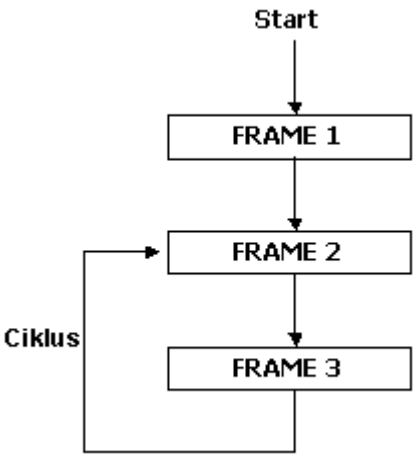
Leáll az animáció meghatározott képkockánál, válassza "Állj" a "Képkockák" eszköztárban

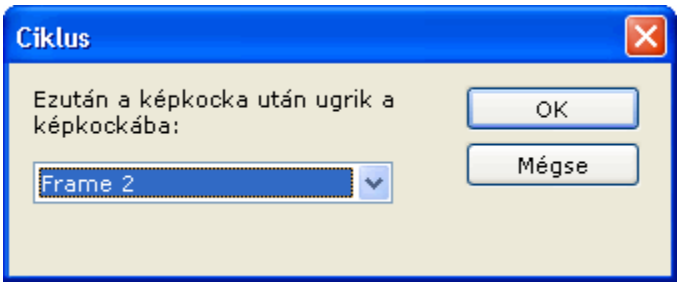




Képkocka ciklus

Cseréli az alapértelmezett folyamot, megadhat egy ugrást másik képkockára. Állítja a ciklust, válassza "Képkocka" > "Ciklus..." parancsot.





Képkocka megjelenés

Cseréli a képkocka hátterét, válassza "Képkocka" > "Háttérszín", "Keretszín" és "Keretszélesség" parancsot.

Átlátszó képkocka (Nincs szín)

Válassza "Képkocka" > "Háttérszín" és jelölje "Nincs szín" opciót. A hátteret kell cserélni "sakktáblára" jelzi az átlátszóságot, ugyanígy többi weboldal elemek fognak feltűnni az animáció alatt. Kapja beágyazásra az swf fájlt az **"ablaknélküli" módban**.

Szintén tekintse meg: Flash film kezdés egy képkockánál

Javaslatok és klónok

A klón egy másolata az objektumnak amelyet lehet helyezni egy másik képkockára. Készítsen egy klónt, válassza "Szerkesztés" > "Klón" > "Klón objektum".

Objektumnév

Meghatározáshoz kap az objektum nevet (például Téglalap1, Szöveg2) úgy másik objektumokat hasonlóan, klónok azonosítása objektumhoz. Átnevezi az objektum nevet, válassza "Objektum" > "Ehelyezés tulajdonságok" vagy megnyomja F2-öt.

Optimalizálni tudja meglévő dokumentumait objektumok átalakításával klónokra. Egy objektum átalakítása klónra, válassza "Szerkesztés" > "Klón" > "Átalakít klónra" . Ki kell jellöni az eredeti objektumot klónnak. Az új klón fogja lecserélni a meglévő objektmot.

Cseréli az eredeti objektumot a kijelölt klónra, válassza "Szerkesztés" > "Klón" > "Cserél eredetit".

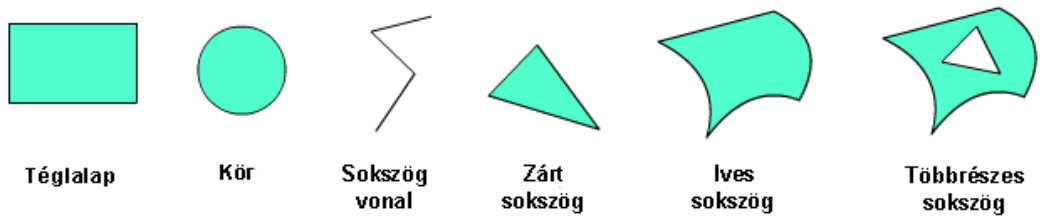
Elhelyezés tulajdonságok

Elhelyezés tulajdonságok meghatározzák, hogy az objektum miképpen jelenik meg a flash lejátszóban. Válassza "Objektum" > "Elhelyezés tulajdonságok" cserél forgatást vagy átlátszóságát az objektumnak. Ezek a cserék nem láthatók a szerkesztő nézetben.

Színegyensúly

Válassza "Objektum" > "Színegyensúly" alkalmaz RGB csatorna cseréket az objektumra, csak a flash lejátszóban látható.

Alakzatok



Alakzatok rajzolása

Téglalapok

Válassza az eszközt, kattintson a képkockára és húzzon a rajzra egy téglalapot

Négyzetek

Válassza az eszözt, tartsa Ctrl-t, kattintson a képkockára és húzzon a rajzra egy négyetet

Ellipszisek

Válassza az eszközt, kattintson a képkockára és húzzon a rajzra egy ellipszist

Körök

Válassza az eszközt, tartsa Ctrl-t, katintson a képkockára és húzzon a rajzra egy kört

Lekerekített téglalapok

Válassza az eszközt, kattintson a képkockára és húzzon a rajzra egy téglalapot. Válassza "Objektum" > "Sarok lekerekítés" és írja be a sugarat, kattintson OK. A téglalap jobban néz ki, ha a körvonalai 2 vagy több képpont szélességűek.

A körvonalak szélesség és szín cseréhez

Jelölje ki az alakzatot és válassza "Objektum" > "Vonalszélesség" és "Vonalszín"

Szintén megtekintheti: Gradiens kitöltés

Szintén megtekintheti: Bitkép (textúra) kitöltés

Vonalak rajzolása

Egyenes vonalak

Válassza az eszközt, kattintson a képkockára és húzzon a rajzon egy egyenes vonalat

Vízszintes vagy függőleges vonalak

Válassza az eszközt, tartsa Shift-et, kattintson a képkockára és húzzon a rajzon egy egyenes vonalat

Görbék

Rajzol egy egyenes vonalat mint fent, kijelöli az eszközt, jobb kattintás a végpontra és válassza "Görbére". A kontrol pont fog majd feltűnni, húzza kézzel alakra a vonalat. Szintén lehetséges, tartva Crtl-t mikor hozzáad vonalakat meglévő alakhoz.

Csillagok, hatszögek és más alakzatok

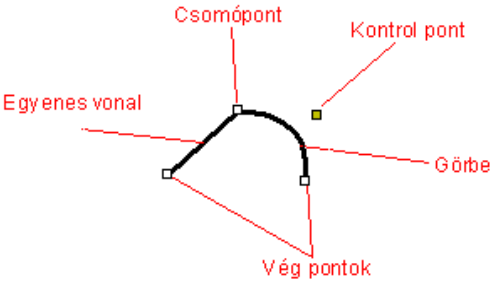
Válassza "Beillesztés" > "Alakzat vagy vonal" és jelöljön egyet az objektumnak beillesztéshez

Szöveg alakzat létrehozása

Válassza "Beilesztés" > "Szöveg alakzat", beírja a szöveget és kattint OK

Kapcsolópont szerkesztés

Meglévő sokszög csomópont szerkesztéshez válassza az eszközt. Jelölje ki a sokszöget szerkesztéshez. Jobb kattintás a csomópontra úgy egy szeletre határozottan. Azután válassza "Beillesztés", "Törlés", "Görbére" vagy "Egyenesre" parancsot a felugró menüből.



Átalakítja a vonalat a görbére

Jobb kattintás a csomópontra, szerkeszti a vonalat és válassza "Görbére"

Alakzatra a görbe

Válassza az eszközt és húzza a kontrol csomópontot a görbére.

Kiegyenesíti a görbét

Jobb kattintás a csomópontra a görbének a végénél és válassza "Kiegyenesít"

Csomópont eltávolításához

Jobb kattintás a csomópontra és válassza "Törlés"

Hozzáad egy csomópontot

Jobb kattintás a csomópontra a vonal végénél ahol egy új csomópont fog megjelenni és válassza "Beilleszt"

A csomópnt törése

Jobb kattintás a csomópontra és válassza "Törés". Húzza a tört csoópontot egy új pozicióra.

Mozgatható csomópont

Válassza az eszközt és húzza a csomópontot

Mozgatható összetett csomópontok

Válassza az eszközt és húzza a téglalapot a csomópontok köré kijelölve összetett csomópontokat. Húzza egyből a kijelölt csomópontokat mozgat

A csomópont eltávolítása

Jobb kattintás a csomópontra és válassza "Törlés"

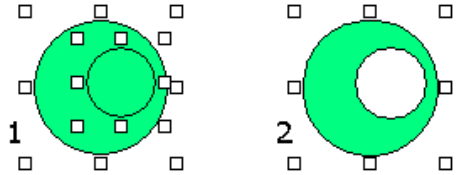
Nyitott vonal lezárásához

Kijelöli a vonalat az eszközzel, válassza az eszközt és rajzol egy vonalat a csomópontok vége között

Összefűz 2 különálló vonalat

Kijelöli mindkét részt eszközzel és válassza "Szerkesztés" > "Összeállít" parancsot. Kijelöli az eszközt és rajzol egy vonalat a csomópontok vége között mindegyik alútvonalból

Részek összeállításához



Kijelöl 2 vagy több alakzatot (1) és válassza "Szerkesztés" > "Összeállít" létrehoz összetett alakzatot (2).

Többrészes vonal töréséhez

Kijelöli a vonalat és válassza "Szerkesztés" > "Törés ketté" parancsot.

Alakzat rajzolása szabadkézzel

Válassza az eszközt, kattint a képkockára és húzza az egeret alakzatot rajzolva.

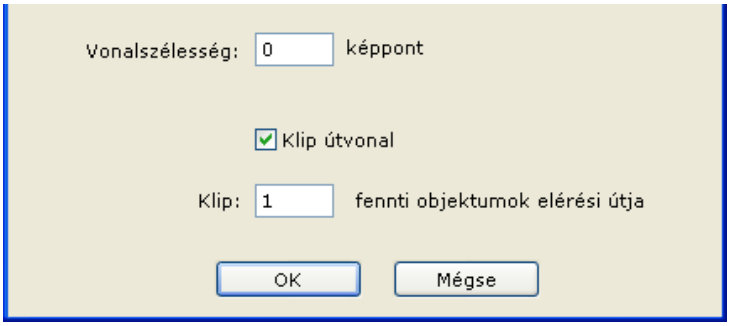
Nyomvonal

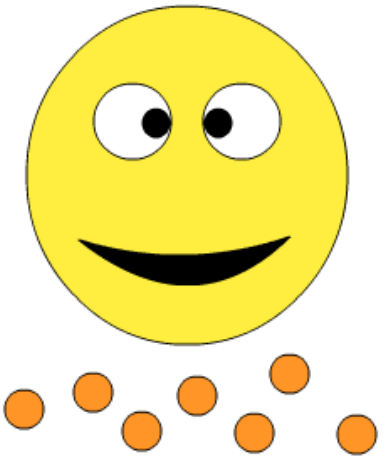
Importál egy bitképet a nyomvonalra. Válassza az eszközt és kattintson a bitképnek belső zárt területére, létrehoz egy vektor alakzatot. A varázspálca eszköznek 1 képpont tolarenciája van.

Kivágás út

Egy vágási út létrehoz egy maszkot és maszk objektumok FELETT azt (vágja az objektumot teszi a vágási útat alul az objektumhoz, vágás Szerkesztéssel > Küldés hátra)

A következő példa mutatja 7 kör vágás, száj alakzattal.





Vágás beállítások cseréjéhez az alakzat dupla kattintása, jelölés "Vágás alakzat" és meghatározza, hogy mennyi objektumot kellene a felső úthoz vágni.

nincs vágás vágás szám: 1 vágás szám: 2

Munka szöveggel

Alligator létre tud hozzni vektor (élsimított) betűket és raszter (rendszer) betűket.

Élsimított szöveg	Képernyő betű szöveg

Hozzáad vektor szöveget

Rajzhoz élsimított szöveg, válassza az eszközt. Kattintson a dokumentumra, írja be a szöveget a dialógusba és kattintson OK-ét.

Hozzáad egy szöveg bekezdést

Válassza az eszközt. Kattintson és húzza a téglalapot körülkerítve a szöveget. Írja be a szöveget és kattintson OK-ét a szöveg rajzra.

Hozzáad egy HTML szöveget

Válassza az eszközt. Kattintson és húzza a téglalapot körülkerítve a szöveget. Írja be a szöveget és kattintson OK-ét a szöveg rajzra.

Hozzáad egy dinamikus szöveget

Válassza az eszközt. Kattintson és húzza a téglalapot körülkerítve a szöveget. A beírt szöveget használni tudja ebben a mezőben vagy állíthatja a mezőnek a tartalmát AkcióScripttel.

Hozzáad egy művészi szöveget

Válassza az eszközt. Kattintson a képkockára és írja be a szöveget a dialógus dobozba.

A szöveg cserére

Válassza az eszközt és dupla kattintás a szöveg módosítására

Betű cseréhez

Válassza az eszközt, jobb kattintás a szövegre és válassza "Betű állítás"

A szövegszín cseréhez

Válassza az eszközt, jobb kattintás a szövegre és válassza "Szövegszín" vagy kattintson egyet a paletta színekre.

Szöveg nagyobbítása vagy csökkentése 10%-kal

Válassza az eszközt, kijelöli a szöveget és kattint egyet a gombokra:

HTML szöveget formázhat alap HTML tagoknál megszokottan <B> (félkövér) vagy <U> (aláhúzott):

The following tags are allowed
for HTML text:
This is bold text
This is italic text
This text is underlined

Font face: Times New Roman

Font color: Red text

Font resized: 16 pixels font

HTML tagok:

A következő tagok vannak engedélyezve HTML szövegnél:
Ez a félkövér szöveg
Ez a dölt szöveg
<u>Ez az aláhúzott szöveg</u>
Betű arculat: Times New Roman
Betűszín: Red text
Betű újraméretezés: 16 pixels font

Bekezdés háttér

Válassza "Objektum" > "Vonalszélesség" létrehoz körvonalat és "Objektum" > "Színkitöltés" létrehoz szolid hátterű objektumot HTML alá.

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

Textúrák

Szöveg alakzat létrehozásához válassza "Beilleszt" > "Szöveg alakzat", beírja a szöveget és kattint OK-ét.

Szöveg kitöltése gradiens kitöltéssel

Válassza "Beillesztés" > "Szöveg alakzat", beírja a szöveget és kattint OK. Kijelöli a szöveg alakzatot és válassza "Objektum" > "Gradiens kitöltés"

Szintúgy megtekinthető:
Gradiensek

Szöveg kitöltése egy textúrával

Válassza "Beilleszt" > "Szöveg alakzat", beírja a szöveget és kattint OK. Hozzáad mester képkockát és importál vagy beilleszti a bitképet. Kijelöli a szöveg alakot és válassza "Objektum" > "Bitkép kitöltés"

Szintúgy megtekinthető: **Bitkép kitöltés** | **Animációs szöveg - Véset, gliphé animációk**

Szellemek

A szellemet (úgy is ismerik, hogy Filmklip) ez egy al film a fő film belsejében. Szellemek létezhetnek egymásba illesztve valamilyen mélységben. Minden egyes szellem kap saját képkockákat és lejátszódnak hasonlóan, mint a fő film, de azok saját idővonalon.

Létrehoz egy üres szellemet

A "Szellem" eszköz

Válassza az eszközt és rajzoljon egy a szellemet körülzáró téglalapot. Alligator Flash Designer fogja mutatni az első képkockát a szellem szálnak, úgy tud hozzáadni új képkockákat, objektumokat és animációkat.

Szellem szál kilépéséhez válassza "Film" > "Lép a fő filmhez" parancsot vagy Esc gombot nyom. Szellem szál belépéshez dupla kattintás a szellemre.

A szellem indításához

A szellem lejátszása fog indulni egyszer, az feltűnik a képernyőn.

A szellem lejátszása az egész filmen keresztül

Egy szellem lejátszás különféle képkockák által, helyezi a szellemet egy mester képkockára. Válassza Film > Hozzáad mester képkockát és rajzolja vagy beilleszti a szellemet erre a képkockára.

Flash vagy GIF filmek beillesztése

Válassza "Beilleszt" > "Flash" a szellem betöltése SWF formában. A klip fog feltűnni mikor a képkocka kijelezve van. Használhatja ezt a parancsot nagy flash fájlok hasításához kisebb darabokra. A film fog betöltődni mikor a képkocka után van mutatva. Külső klipet nem lehet szerkeszteni és az megjelenik mint egy üres téglalap. Megnézheti azt csak flash előnézetben. Nyomja meg F9-et az animáció előnézetére.

SWF fájl beágyazása

Válassza "Beilleszt" > "Beágyazott SWF fájl" beilleszti adatra flash fájlnak. A fájl fog betöltődni és a fő flash fájl belsejébe helyeződik.

GIF animáció beillesztés

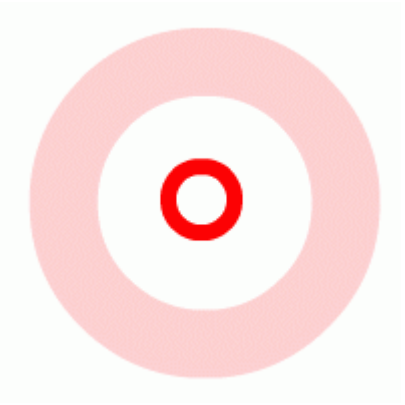
Válassza "Beilleszt"> "GIF animáció" létrehoz egy szellemet animációs gifből.

Meglévő Flash Designer klip betöltés

Válassza "Film" > "Beilleszt Flash Designer klipet" létrehoz egy szellemet meglévő Flash Designer fájlból.

Betölt művészi klipet

Válassza "Beilleszt" > "Művészi klip" betölt egyet az előre meghatározott animációkból.



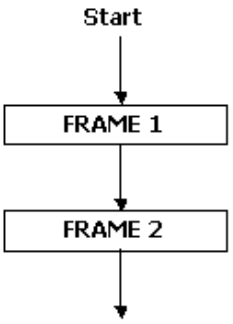
Szellem példa

A következő példában 3 szellem van meghatározva - a madár, rázkodó tojás és vibráló kérdőjel.

bird-egg.sfd

Objektumok animálása

Mikor nincs animáció meghatározva, minden egyes képkocka állandó. A következő példában a film 2 képkockából áll elő, 1 másodperc mindegyik:



Belépő animáció

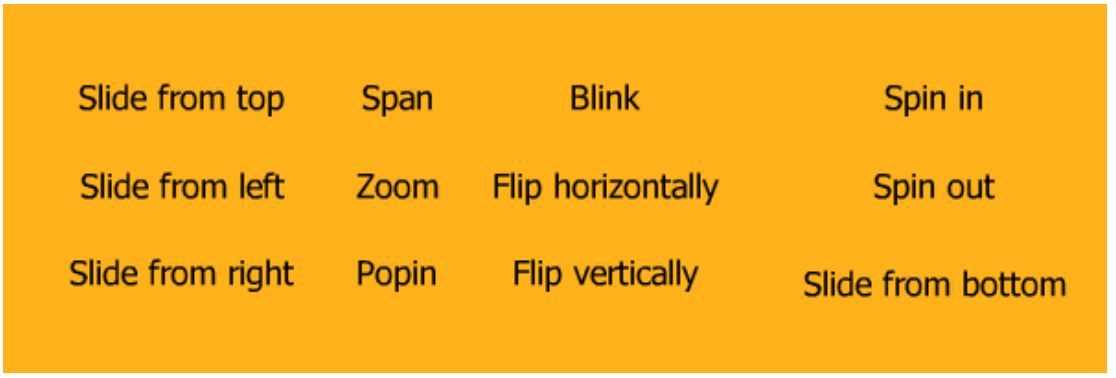
A belépő effektusok meghatározzák, hogy az objektum megjelenik a képkockán.

Kilépő animáció

Kilépő effektusok meghatározzák, hogy az objektum eltűnik.

Gyors animációk

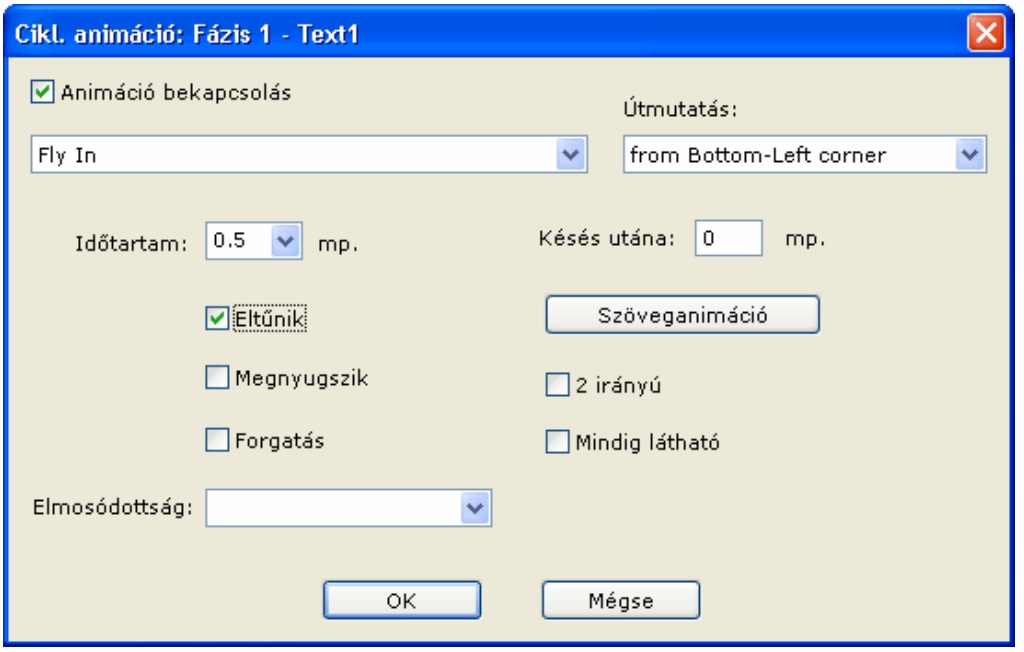
Hozzáad belépő és kilépő animációt, kijelöli az objektumot és válassza "Belépő" vagy "Kilépő" menüt és kijelöl egyet az effektusokból:



intro-animations.sfd

Hozzáad testre szabott belépő vagy kilépő animációt, kijelöli az objektumot és válassza "Belépő" > "Belépő animáció" vagy "Kilépő" > "Kilépő animáció" parancsot.

Kijelöl az effektusokból egyet "Fly, "Stretch", "Peek", "Cover" vagy "Rotate" és kattint OK. Nyomja F9-et az animáció előnézetéhez.



Az animáció alapértelmezésnél elfoglal 0.5 másodpercet.

Az animáció gyorsítása

Csökkenti az időtartamot, nővekszik a lassítás

Fokozatosan eltűnik

Ez az optializálás előidézi az objektum megjelenését átlátszóként

Csillapul

A mozgás élénkül (finom indulás)

Forgás

Az objektum forog az animáció folyamán

Elmosódottság

Az objektum nem lesz éles

2 irányú

Ez a beállítás létrehoz előre-hátra mozgást

Mindig látható

Az objektum látható lesz mielőtt az animáció indul

Késés utána

A belépő anmáció befejezése után és előtte a képkocka ideje. Az objektumnál hoszabb késés kell az animáció végén idő előtti objektumoknak rövidebb késés

Késés előtte

A képkocka ideje utána és előtte a kilépő animáció idulásakor. Az objektum hosszabb késéssel fog

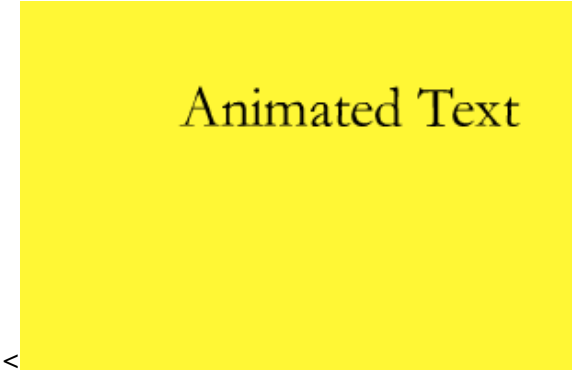
indulni, indulási animáció később mint az objektumok rövidebb késéssel. Használja a késés időt az animációk sorrendjének a kontroljára.

Mozgás (keretben) animáció

Mozgás beállítások meghatározzák, hogy az objektum mozog a képkocka alatt

Egy objektumnak az animációját meghatározza keretben

Kijelöli az objektumot és válassza "Animáció" > "Mozgás" parancsot. Kijelöli a sebességet és a mozgásnak az irányát, forgatást, forgatás irnyát (óra irányába vagy ellenébe) és skálázza az objektumra (vajon megnagyobbítani vagy csökkenteni kellene)



Összekapcsolja a mozgásoknál a belépő és kilépő animációt az objektumnál

<

Kijelöli az objektumot és válassza "Animáció" > "Mozgás" parancsot. Győződjön meg róla, hogy a "Belépő" és "Kilépő" bellítások kijelölve vannak.

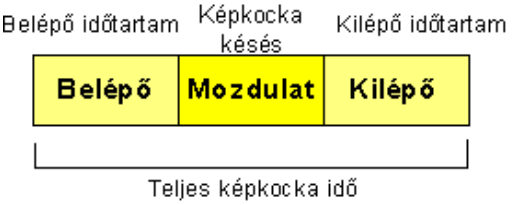
Mozgatás útvonalra

Mozgat egy objektumot egy útvonalon, válassza az "Animáció" > "Mozgás" és kijelöi az útvonalat a leeső listából. Állít rajzolva egy útvonalat elöször. Rejtéshez kijelöli az útvonalat és alkalmaz 0 vonal szélességet rá.

Időzített animációk

Cseréli a hosszát a mozgás fázisnál

Objektum alapértelmezésénél fogva megjelenik 0%-nál (kezdete a képkockának) és rejtésnél 100% (a képkocka végén). Cserélheti az értékeket alatta indulásnál, mutatásnál, leállításnál és rejtésnél vagy cseréli a képkockának az időtartamával "Képkocka' > " Képkocka késés"



Cseréli a hosszát a belépő vagy kilépő fázisnál

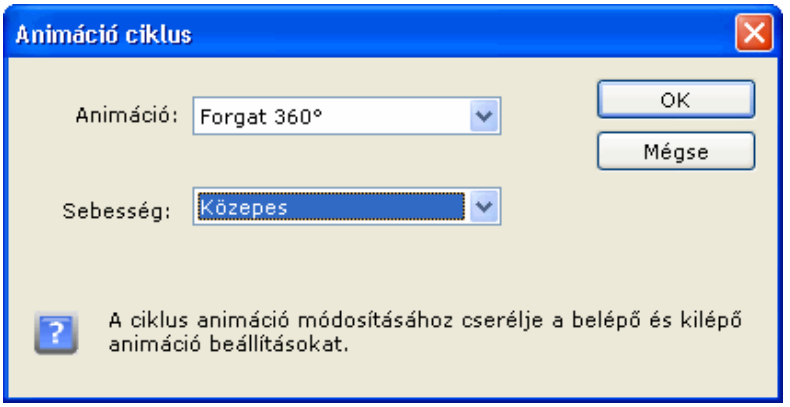
Cseréli az időtartamot a belépő vagy kilépő effektusoknál a "Belépő" > "Belépő animáció"-val vagy "Kilépő" > "Kilépő animáció"-val

Létrehoz egy Belépő/Kilépő ciklus szellemet

Használ Belépő/Kilépő ciklikus szellemet, létrehoz objektumokat amely lejátsza végtelenül. Az objektum használ aktuális Belépő és Kilépő animáció effektust. Helyezi az objektumot a képkockára a ciklus indulásához. Belépő és Kilépő animációja az objektumoknak lesz végtelen ciklusú míg az objektum eltűnik.

Létrehoz egy ciklust

Meghatároz egy "Belépő/Kilépő ciklus szellemet", kijelöli az objektumot és válassza a "Ciklus animáció" parancsot, helye az "Animáció" menü alatt. Ha nincs belépő vagy kilépő létező effektus, válasszon egyet az előre meghatározott animációkból vagy állítson más belépő vagy kilépő átalakítást.



Szabályozza Belépő/Kilépő ciklus szellemet

Kijelöli az objektumot és válassza a "Belépő" > "Belépő animáció" szabályozása az animációnak az első fázisára. Válassza "Kilépő" > "Kilépő animáció" szabályozása az animációnak második fázisára.

Megadja a szöget, nagyítást vagy mozgást a Belépő/Kilépő szellemre

Kijelöli az objektumot és válassza a "Belépő" > "Haladó belépő amimáció" szabályozza az animációnak az első fázisát. Válassza a "Kilépő" > "Haladó kilépő anpmáció" szabályozza az animációnak a második fázisát.

Beír értékeket "Indulásnál" vagy "Leállításnál" területbe. Mozgat X,Y indulás vagy befejezés kompenzálást a mozgatásnál (képpontokban), skáláz X,Y megadásokat, ha az objektumot kell majd átméretezni (százalékban), kontrolálja X,Y hozzáadást a "kontrol pont"-ra az objektum forgatásánál vagy skálázza az objektumot egy pont körül. Alapértelmezett kontrol pont az objektumnak a középpontja.

Gyorsítás vagy lassítás Belépő/Kilépő szellemre

Kijelöli az objektumot és válassza "Belépő" > "Belépő animáció", majd cserélje az időtartam értéket, cseréli a sebességet az első fázisnál. Válassza a "Kilépő" > "Kilépő animáció" mely cseréli az időtartam értéket, cseréli a sebességet a második fázisnál. Használ alacsony értéket a fázis gyorsításhoz vagy magas értéket a lassításhoz. Időtartam meghatározások mennyi fázist kellene tartani.

Létrehoz egy szellem előre-hátra ciklusokat

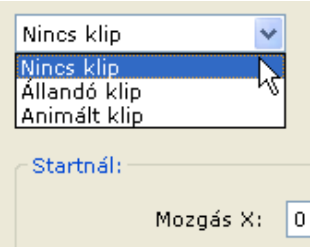
Utána létrehozza a szellemet, kijelöli az objektumot és válassza a "Belépő" > "Belépő animáció" és jelöli a "2 irányú" beállítást.

Létrehoz egy szellem be- és kitűnést

Kijelöli az objektumot és válassza a "Belépő" > "Belépő animáció" és jelöli "Előtűnik" és "2 irányú" beállítást. Azután győződjön meg "Animáció" > "Ciklus animáció" kijelölt (ellenőrizze ha szükséges)

Animáció vágási út

Belépő vagy Kilépő animáció effektus használhat további vágási útat. Cseréljen vágási beállítást, jelölje ki az objektumot és válassza "Belépő" > "Haladó belépő animáció"



Mozgatja az egéret felette "Nincs vágás", "Statikus vágás" és "Animált vágás" tekintse meg a különbségeket.

Nincs vágás
Nincs használható vágási út

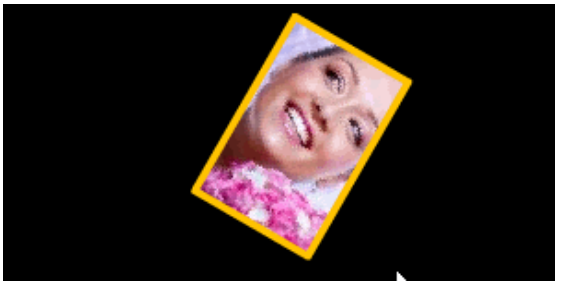
Statikus vágás
Alligator hozzáad statikus vágási útat az objektum határdoboz köré. Ez a vágás az objektum animált tartózkodása.

Animációs vágás
Flash Designer hozzáad egy vágási útat az objektum köré és animálja a vágási útat helyette az objektumnak.

clipeffects.sfd

Képkocka keverés

Belépő animációk indulásánál a következő képkockára, mielőtt kilépő animációk befejeződnek, válassza az "Animáció" > "Animáció tulajdonságok" és cserélje "Keveri az előző képkockával" értéket.



Nézze még szintén: **Szöveg animációk** | **Effektus szinkronizálás** | **Átkötés** | **Animáció keretben**

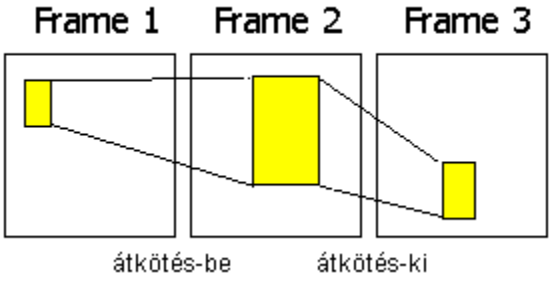
Átkötés

Átkötés mozgások egy objektum új pozícióba és méretbe. Hasonlatos mérethű belépő, kilépő animáció, átkötés nem távolítja el az objektumot miután befejeződött.

Az objektum lehet egyike "átkötés-be" a belépő fázis folyama vagy "átkötés-ki" a kilépő fázis folyama. Mikor készíti az átkötés-ki effektust kijelöléshez kap "cél objektumot" a következő képkockára. Mikor létrehoz átkötő-be effektust kijelöléshez kap "forrás objektumot" a megelőző képkockára.

Photo courtesy of Motorola, Inc.

Egy átkötő effektus létrehozásához szükséges legalább 2 képkocka. Az átkötő animáció le fog játszódni a képkockák között.



Létrehoz egy egyszerű átkötő effektust

Kijelöli az objektumot és használja "Szerkesztés" > "Klón" > "Klón a képkockához" parancsot. Jelöli az átkötés beállítást és kattint OK-ét. Mozgatja a klónt a következő képkockára másik pozícióra (és/vagy átméretezi) és válassza "Film" > "Animáció lejátszás" az átkötő effektus megtekintése.

Létrehoz egy átkötő-be effektust

Kijelöli az objektumot és válassza "Belépő" > "Átkötő be". Kijelöli a "forrás" objektumot és kattint OK-ét.

Létrehoz egy átkötő-ki effektust

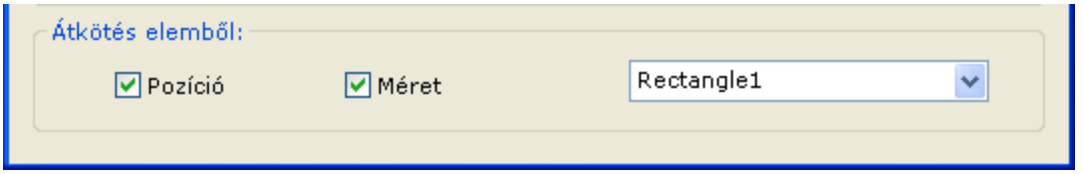
Kijelöli az objektumot és válassza "Kilépő" > "Átkötő ki". Kijelöli a "cél" objektumot és kattint OK-ét.

Időzített átkötő effektusok

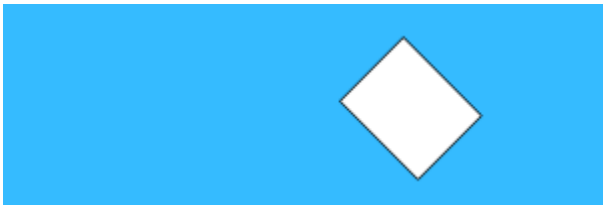
Kijelöli az objektumot és válassza "Belépő" > "Haladó belépő animáció" vagy "Kilépő" > "Haladó kilépő animáció" cseréli az időtartam időt (mennyinek kellene lenni az animáció lejátszásának) és kattint OK-ét.

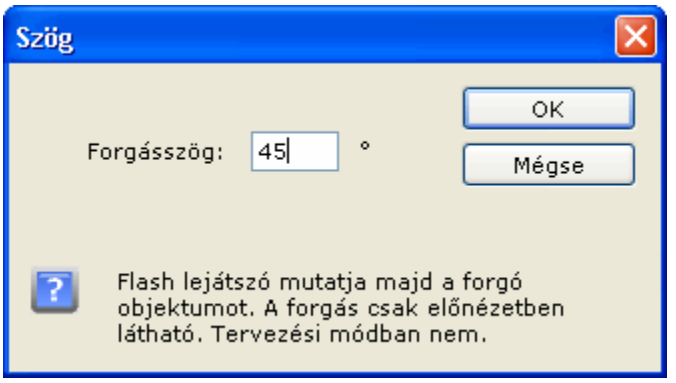
Létrehoz egy átkötő effektust kézzel

Megkettőzi vagy klónozza az objektumot 2 különböző képkockára. Kijelöli a második objektumot (megkettőzöttet vagy a klónt) és válassza "Belépő" > "Haladó belépő animáció". Kijelöli az első objektumot a listából (az átkötő beállítás területben), ellenőrzi mindkettőt vagy egyiket átkötő pozícióra és méret beállításokra.

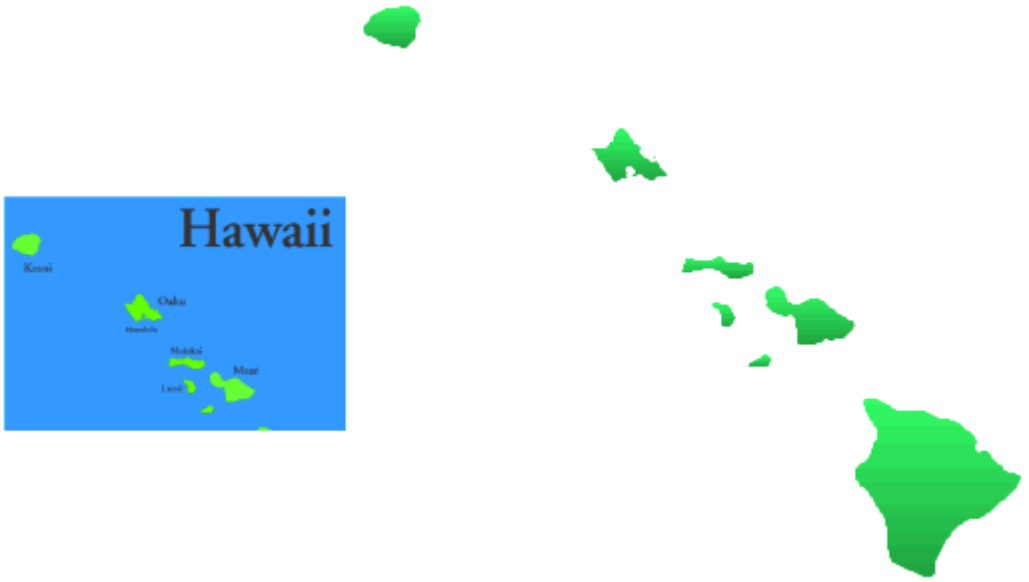


Átkötés forgatással





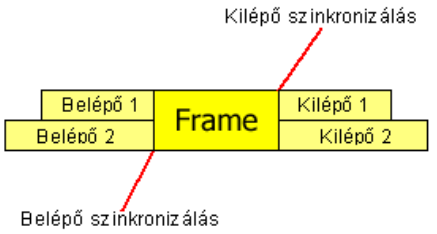
A cél vagy forrás objektumot lehet forgatni "Objektum" > "Forgat" > "Szögbe". Ebben az esetben az átkötő animáció fel fogja venni a forgást.



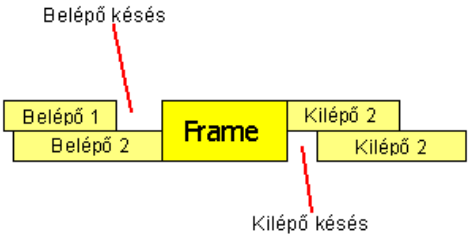
Például különféle átkötő animációk.

Szinkronizációs effektus

Alapérelmezetten minden belépő animációk egy időben végződnek és minden kilépő animációk egy időben indulnak.

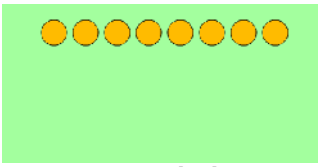


Meghatározza a belépő és kilépő késés időt, lép az effektusokhoz szinkronizálás közöttük.

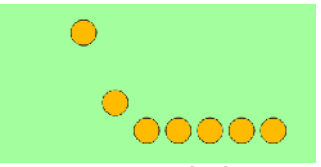


Állítja globálisan a késést minden objektumnak

A következő példában minden egyes kör kap belépő és kilépő aniációs meghatározást:
Belépő animáció: *Repít felülről*
Kilépő animáció: *Repít felső jobbra*

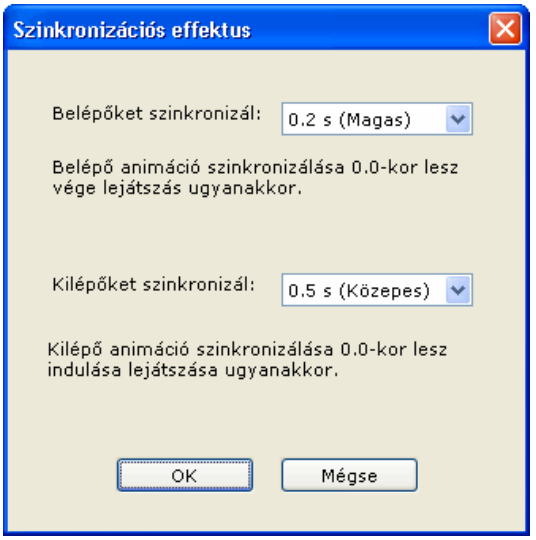


Szinkron animáció



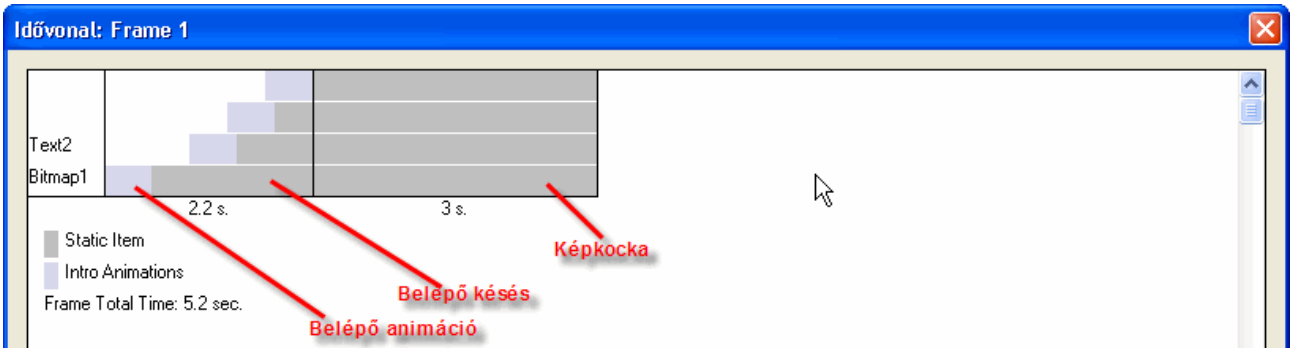
Aszinkron animáció

Válassza "Animáció" > "Effektus szinkronizálása" és meghatározza az animáció időközöket másopercben. Ez egy késés mindegyik belépő animációnak a vége között vagy az indulás vagy mindegyik kilépő animáció között.



Az animációk rendezése meghatározott, a halonál a sorrend. Objektumok előre indulnak először. A halom sorrend cseréhez jelölje ki az objektmot és válassza a "Szerkesztés" > "Előtérbe hoz" vagy "Küldi hátra"

Idővonal nézet



Válassza "Animáció" > "Idővonal" nézethez effektus szinkronizálás.

Fehér szín - az objektum láthatatlan, kék - az objektum mozgatva van, szüke - az objektum nyugodtságban van

Módosítja az objektum időzítését az idővonal nézetben

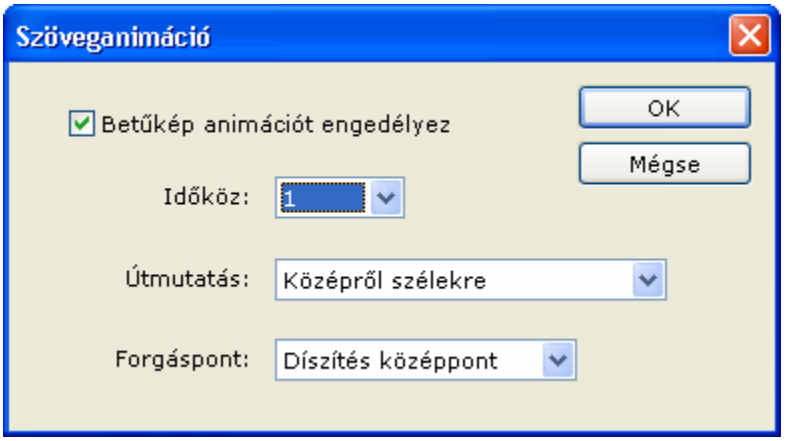
Kijelöli az objektumot és cseréli:
Beléő vagy Kilépő időtartam (milyen hosszan fog az objektum mozogni)
Belépő késés (az animációnak a vége és a képkocka közötti idő)
Kilépő késés (a képkocka és a kilépőnek az indulása közötti idő)
Belépő vagy Kilépő időközöket (deszinkronizálja belépő vagy kilépő effektusnak)

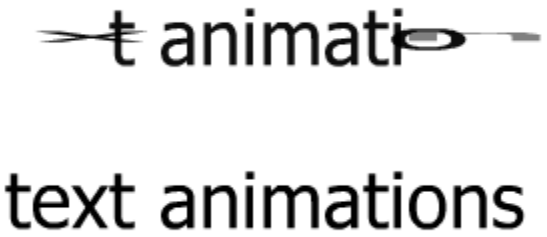
Állít jellegzetes késést egy objektumnak

Kijelöli az objektumot és válassza "Animáció" > "Belépő animáció" vagy "Animáció" > "Kilépő animáció" és cseréli "Késés" értéket

Szövegobjektumok animációja

Betűk animációjára elválasztva,külön-külön kijelöli a szövegobjektumot és válassza a "Belépő" > "Szöveg belépő animáció". Kijelöli az optimálisat és kattint OK-ét. Azután alkalmazza az effektust például "Belépő" > "Span"





Felül példa demonstrációk különféle átalakítási beállításokkal.

Akciók

Akciók végrehajtódnak egy következő eseményre:

- Egér kattintás (mikor a felhasználó kattint az objektumra)
- Egér felette (mikor a felhasználó mozgatja az egérkurzort az objektum felett)
- Egér el (mikor az egérkurzor elhagyja az objektum területet)
- Egér fel (mikor a gombot felengedi egér kattintás után előadódik)

Web linkek létrehozása

KIjelöli az objektumot és cserél "Akció" > "Akció szerkesztése" vagy nyomja Ctrl+K. Kielöli az adott URL lehetőséget és begépeli a linket. A link indításához kell "http://" előtaggall ellátni

Nem használható \ helyette ez /

A felugró link egy új ablakban

Cseréli a célt "_blank"-ra. Ha a link zárolt pop-up blokkolót használ a felugró akcióra (rákattintás kiválthatja a pop-up blokkolót).

A link megnyítja ugyanabban az ablakban

Cseréli a célt "_self"-re

Létrehoz egy email gombot

Rajzol vagy létrehoz egy gombot (választja "Beilleszt" > "Színbólum" és kijelöli a boríték színbólumot), válassza "Akció" > "Rákattintás". Kijelöli az adott URL lehetőséget, törli a "http://" előtagot és begépeli a linket:

```
mailto:support@selteco.hu
```

Megnyítja a linket egy HTML keretben

Begépeli a HTML keretnek a nevét cél alatt:mező

Felugró PDF fájl egy új ablakban

Cseréli a célt "_blank"-ra és begépeli az útvonalat a PDF fájlhoz. A PDF fájl feltéten elérhetővé kell tenni online. Nézze meg: http://www.flashdesignerzone.com/tutorials/t1047.php

Róla fel akció

Meghatározza az akciót mikor a felhasználó kattint és elereszti a gombot, kijelöli az objektumot és válassza "Akció" > "Róla fel".

Rákattint akció

Meghatározza az akciót mikor a felhasználó kattintja a gombot, kijelöli az objektumot és válassza "Akció" > "Rákattint".

Felette rá szín

Meghatározza milyen színt kell cserélni mikor a felhasználó mozgatja az egeret a gomb felett, "Akció" > "Felette rá szín". Jelöletlen "Nincs szín" doboz és kijelöli az új színt.

Rá felette és Róla el akciók

Rá felette és Róla el alciók lesznek végrehajtva mikor az egér belép és elhagyja az objektumot kölcsönösen.

4-example-button.sfd

Több akció

Kattint Több akciókra és hozzáad több akciókat Rá felette, Rá kattint, Róla fel és Róla el kezelők:

- Mutat szellemet készítéshez egy szellem vagy csoport látható
- Rejt szellemet készítéshez egy szellem vagy csoport látható
- Kapcsoló a szellem mutatására és rejtésre a szellem vagy csoport egy jelölő doboz szerű
- Szellem leáll a végén, lejátsza a szellem
- Játsza a szellem az indulásra, lejátsza a szellem
- Visszatekeri a szellemet, mozog a szellem az első képkockára
- Hangok leállítása elnémít minden lejátszódó hangot
- Egy szövegüzenet írása a szerkesztő mezőbe
- Egy változó kezdeti értékre állítás
- Mozog a szellem cserél szellemet vagy csoport pozíciót
- Ugrik és stop a görgetősávra a szellem a kivánt képkockához
- Ugrik a játszás indul a szellem a kívánt képkockától

AkcióScriptek

Kontrolálja a fő filmet egy szellemből, kijelöli az objektumot belül a szellemet, válassza "Akció" > "Rákattint", válassza AkcióScriptet és begépeli például:

```
_root.gotoAndPlay("Frame 2");
```

Ugrik a képkocka 2-re a fő filmből

A következő akciók AkcióScript egyenértékűek:

- On Mouse Click = on(press) { ... }
- On Mouse Over = on(rollover) { ... }
- On Mouse Out = on(rollout) { ... }

- On Mouse Up = on(release) { ... }

Mikor másolja a többi scripteket nem írhatja be on(press) meghatározást, beírja a tartalmat csak az eseménynek, például ez helyett:

```
on(press) { movieclip1._visible = true; }
```

ezt írja be

```
movieclip1._visible = true;
```

Egy kattintható(Tag) akció létrehozása

A kattinthatóTag akció nélkülözhetetlen, a nyomkövető rendszernek a hozzáadása a banner elkészítéséhez. Hozzáad egy mester képkockát Filmnél > Hozzáad mester képkockát. Válassza Beillesztés > Kattintható terület, kijelöli az AkcióScript opciót és beírja a kódot:

```
getURL(clickTag,"_blank");
```

Átméretezi a területet a teljes képkocka kitöltésére Szerkesztéssel > Igazít > Kitöltés képkockára

Gombok

Hozzáad egy gombot

Választ gomb eszközt és rajzol egy gombot a képkockára

Cseréli a szövegfelíratot

Dupla kattintás a gombon kijelöli az eszközzel, vagy megnyomja az Enter billentyűt mikor a gombot kijelölte és szerkeszti a szöveget.

Testre szabja a gombot

Dupla kattintás a gombra, testre szabja azt.

glass-button.sfd

Alkalmaz egy stílust az új gombra következőképpen:

- Dupla kattintás a gombon és begépeli "OK" mint felírat
- Válassza objektum > Szövegszín és állítsa R:255 G:255 B:255, kattint OK-ét
- Válassza objektum > Vonalszélesség > 4px
- Válassza objektum > Sarok lekerekítés és tegye 6-ra a sugarat, kattint OK-ét
- Nyomjon Ctrl+L és állítsa a vonalszínt R:188 G:115 B:42
- Válassza objektum > Gradiens kitöltés és jelölje ki "Függőleges" gradiens stílus
- Kattintson Felső szín és állítsa R:255 G:255 B:255, kattint OK-ét
- Kattintson Alsó szín és állítsa R:255 G:102 B:0, kattint OK-ét
- Kattint hozzáad színeket, kijelöl pont 4 és kattint szín 4, állít R:182 G:75 B:0, kattint OK-ét
- Kattint OK és nyomja F9-et előnézetre

Cseréli a gombnak az alakját

Dupla kattintás a gombon és cseréli az "alakot" választás.

Cseréli felül a színt

Kijelöli a gombot és válassza az "Akció" > "Rá Felette Szín", jelöletlen "Nincs Szín" és válassza a kívánt színt.

Cseréli a gombnak a megjelenését egér eseményekre

Kijelöli a gombot és válassza az "Akció" > "Rákattint Mátrix" és "Rá Felette Mátrix".

Cseréli a kattintási színt

Kijelöli a gombot és válassza az "Akció" > "Rákattint Szín", jelöletlen "Nincs Szín" és válassza a kívánt színt.

Cseréli egér felette színt

Kijelöli a gombot és válassza az "Akció" > "Rá Felette Szín", jelöletlen "Nincs Szín" és válassza a kívánt szín.

simple-buttons.sfd

Példa összeállításra "Rá Felette Szín" és "Rá Felette Mátrix".

Kép hátterű gomb

Ez a példa mutat egy klipart képet felhasználva gomb háttérként

button-background.sfd

Létrehoz kép hátterű gombot

1. Importálja a képet egy mester képkockára
2. Rajzol gombot a következő képkockára
3. Kijelöli a gombot és válassza az "Objektum" > "Szerkesztés tulajdonságokat"
4. Kattint "Több"
5. Állít gomb hátteret, állítja a bitképet az "Egyéni háttér" mezőbe és kattint OK
6. Állít Felette Színt (a gombnál cseréli a színt, ha a felhasználó mozgatja az egeret felette)

Szellem hátterű gomb

A következő példa demonstrálja, hogy miképpen használ egy szelemet mint gombháttér.

Létrehoz egyéni hátterű gombot:

1. Létrehoz egy új projektet és hozzáad mester

button-sprite.sfd

képkockát
2. Létrehoz egy szellem hátterű objektumot a mester képkockára
3. Hozzáad egy új képkockát belül, a szellem azért kap Képkocka 1 és Képkocka 2, állítja azokat álljra
4. Rajzol egy téglalapot Képkocka 1-re és másolja azt a Képkocka 2-re
5. Képkocka 2-nél cseréli a színt a téglalapnak azért lehet látni a különbözést képkockák között
6. Képkocka 1-nél állít RáFelette akciót mintha Képkocka 2-höz lép
7. Képkocka 2-nél állít RólaEl akciót mintha Képkocka 1-hez lép
8. Kilép a szellem hátra a fő filmhez
9. Klónozza a szellemet a következő képkockára
10. Megkettőzi a klónt különböző időkre, létrehoz több gombokat
11. Hozzáad leírás szöveget mindegyik klón fölé (Home, Termékek stb.)

Bitképek

Egy bitkép beillesztéséhez válassza a "Szerkesztés" > "Beilleszt". Importál egy képet válassza "Fájl" > "Import kép".

Képernyőkép

Nyomja meg a Print Screen billentyűt (nyomja Alt+Print Screent csak az aktív ablak befogásához). Illessze be a képet az Alligatornál "Szerkeszt" > "Beilleszt"

Web képek

Jobb kattintás a képre a böngésző ablakban és válassza Másolást a felugró menüből. Beilleszti a képet Alligatornál "Szerkeszt" > "Beilleszt"

Képek forgatása

Kijelöli a képet és válassza "Objektum" > "Forgat" > "Szög". Kattint OK. Nyom F9-et forgatott kép előnézetéhez.

vagy

Kijelöli a képet és válassza "Objektum" > "Forgat" > "Forgat tetszőlegesen".

Kép kimenet

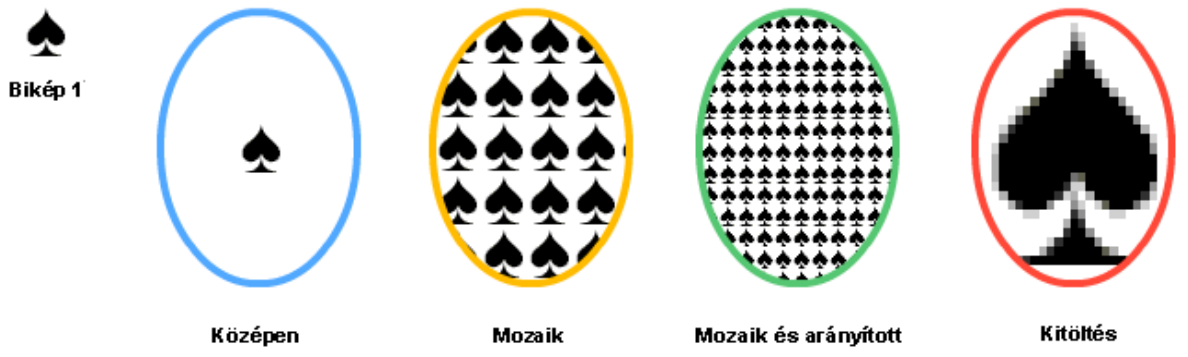
Dupla kattintás a képen és beírja a vonal vastagságot. Szintén kattinthat a vonalszín gombra a szín cseréhez.

JPEG fájlok importálása

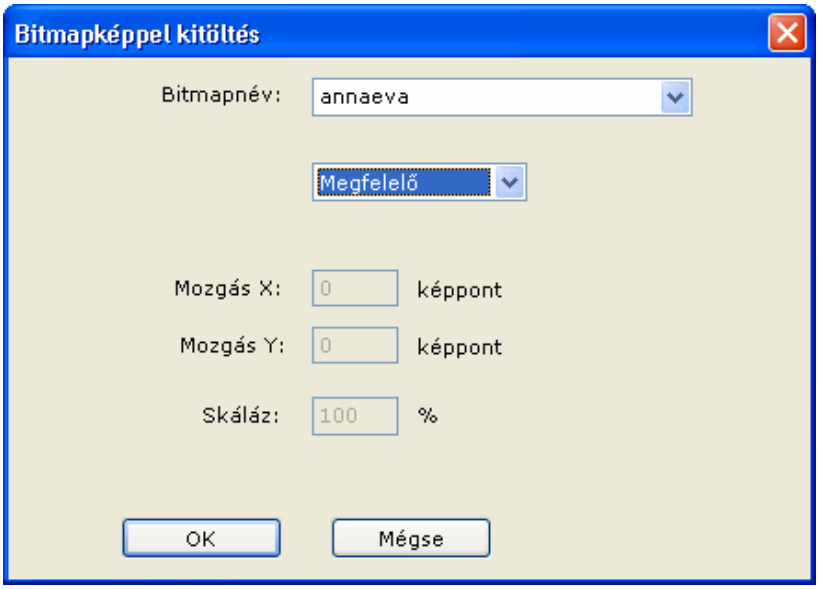
Válassza "Fájl" > "Import kép". Flash Designer exportálja a JPEG képeket tömörített JPEG formában.

Bitmapképpel kitöltés

Egy alak kitöltésére egy bitképpel vagy textúrával válassza "Objektum" > "Bitkép kitöltés" és válassza a bitkép objektumot. Nem bitkép elérhetőségben kell kapni azt importáláshoz.



bitmapfill.sfd



Átméretezés és levágás

Egy bitkép átméretezésére válassza a eszközt:

Egy bitkép levágásához válassza az eszközt:

Kijelöli a bitképet és húzza kézzel átméretezéshez vagy levágáshoz.

Vödör kitöltés

Használja a vödör kitöltő eszközt képpontok kitöltésére ugyanarra a színre. Vödör kitöltés kap küszöböt= 1 (minden képpontnak azonosnak kell lenni).

A háttér eltávolítása

Kiradíroz részeket a bitképből kézzel

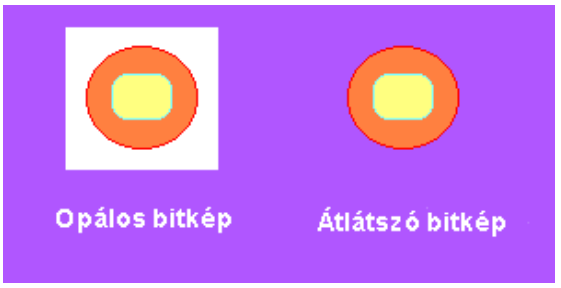
Használja a eszközt a részek készítésénél az átlátszó bitképre. Kattint a bitkép belsejében a kurzor alatt lévő képpontok eltávolításához.

Hegyes sarkak elkerülése

Ha munka lehetősége van magas felbontású bitképeknél. Mikor befejezte a kép lefelé mintázását alacsonyabb felbontásra. Például ha cél mérete 400 x 400 képpont, munkára legalább 800 x 800 -as bitkép kell. Ezután válassza "Objektum" > "Átméretez" lefelé mintázza a képet végleges méretre.

Kitörlés vödör kitöltési módban

Kiradíroz egy bitkép területet azonos színekből, tartja Ctrl bllentyűt és kattint a terület belsejében. Azokat a képpontokat kiradírozza "vödör kitöltés" módban. A következő példában fehér keret van készítve átlátszó használatával a "Radírozó" eszköz vödör kitöltési módban.



Átlátszó grafikák

Alligator hozzáértő az átlátszó GIF-ek importálásához

Betölti a külső JPEG fájlt

Válassza "Beilleszt" > "Flash" beillesztéshez egy JPEG betöltést. A fájl betöltődik csak, ha a képkocka kijelezve van. Használja ezt a parancsot a fájl optimalizálásához.

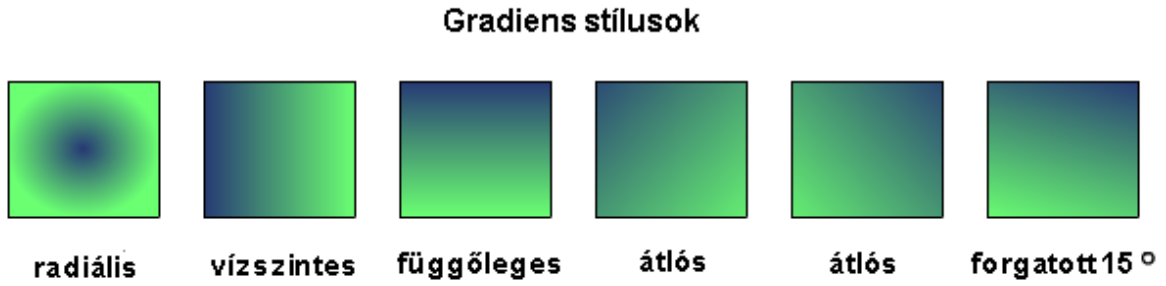
Hibaelhárítások

Alapértelmezett képeknél nincs keret. Ha egy vékony vonal megjelenik a kép körül ennek ellenére nincs keret megadva, meghatározáshoz semleges keret vonalat kap, például használ 1 képpont fehér vonalat fehér háttérkép körül.

Gradiensek

Gradiens egy átmenet 2 vagy több szín között vagy egy szín és átlátszóság között.

Gradienst lehet alkalmazni csak alakokra vagy gombokra

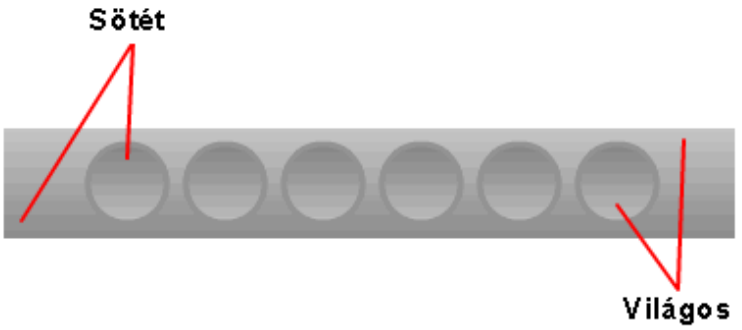


Alkalmaz egy gradiens kitöltést egy alakra

Kijelöli az alakot és válassza az "Objektum" > "Gradiens kitöltés". Kijelöl egy gradiens stílust és módosítsa mindkét színt.

Létrehoz 3D nézetet függőleges gradienssel

3D nézet létrehozásához alkalmaz fügőleges gradienst az összes objektumra. Használja világost sötétre és sötétet világos gradiensre.

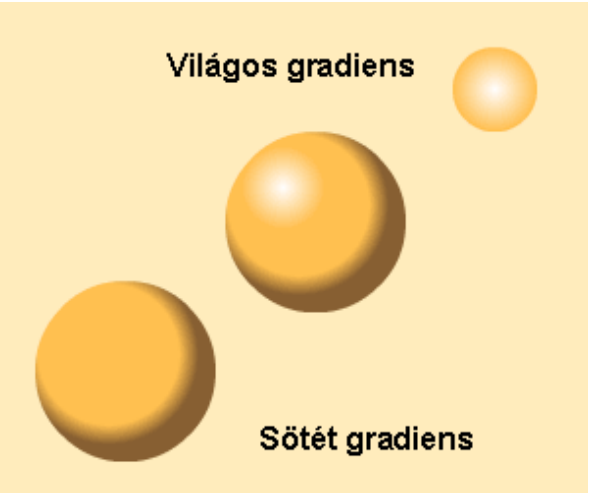


Létrehoz izzásokat átlátszó gradiensekkel:

candle-gradient.sfd

Létrehoz egy izzást, rajzol egy ellipszist és alkalmaz egy radiális gradienst arra. Kattint külső színt és kijelöli "Nincs szín" opciót meghatározza átlátszóságot átlátszó gradiensre.

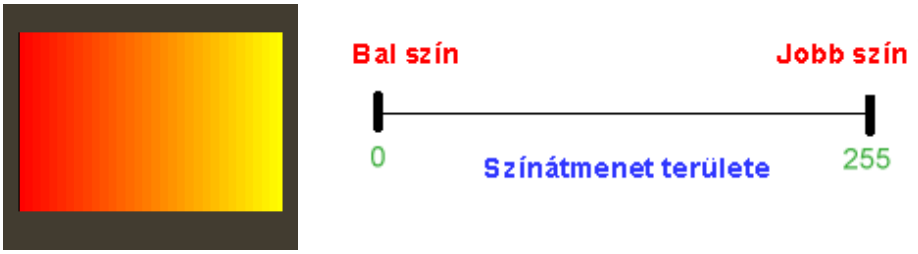
Szimulál 3D nézetet 2 gradiens körrel:



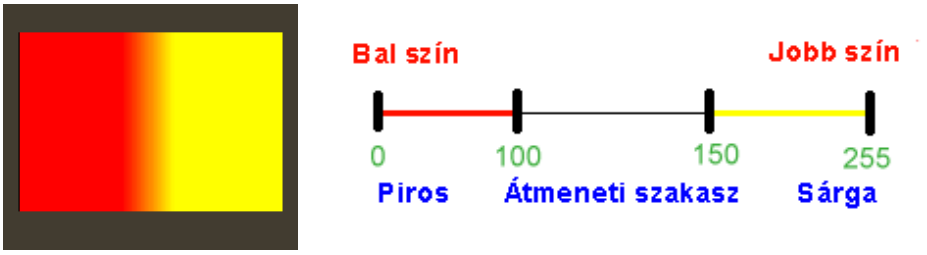
radial-gradient.sfd

Gradiens távolságok

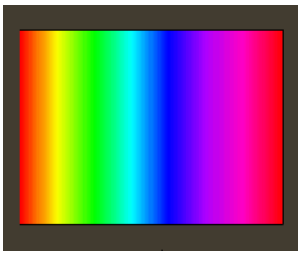
Gradiensek vannak meghatározva balról jobbra vagy felülről alulra vagy középről szélre:

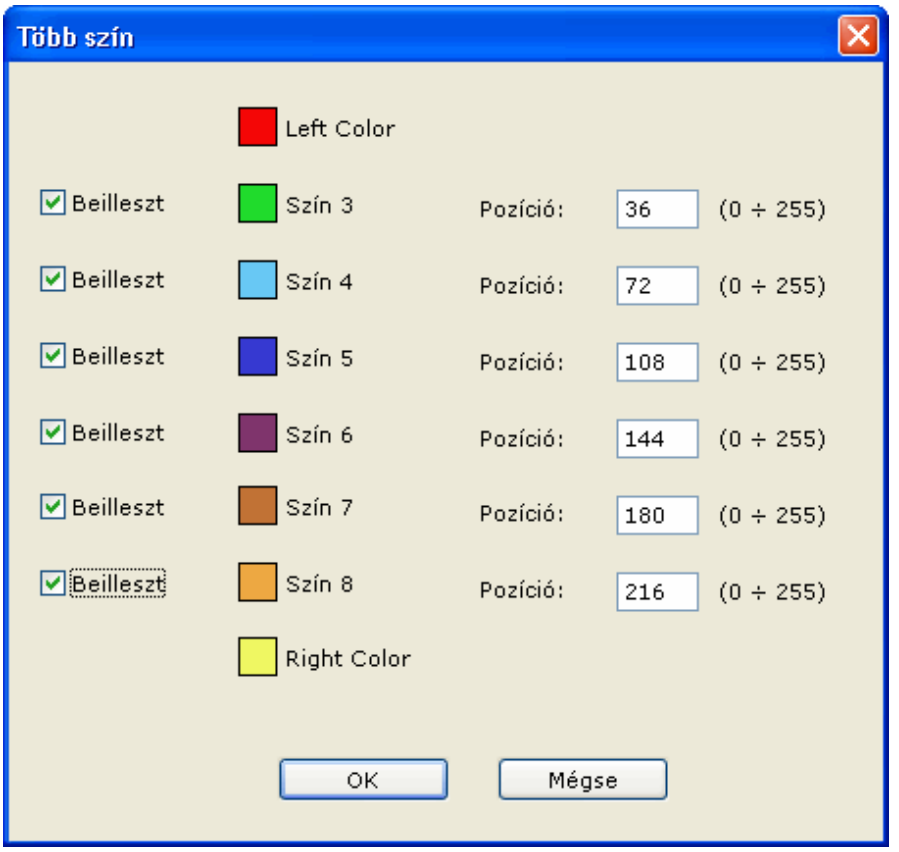


Távolság értékei felügyeli a színnek a pozícióját a gradiensben. Alapértelmezett gradiensnél átmegy 0-tól (bal) 255-ig (jobb). Csökkenti a gradiens területet, kattint haladó választás és módosítja a távolság értékeket úgy azok vannak zárolva egymásra.



Hozzáad több színt a grádienshez, kattint hozzáad színeket. Több pontos gradiensek tudnak rendelkezni 8 kontrol pontokkal.





Tekintse meg *linear-gradient.sfd* fájlt az examples mappában

Flash filmek exportálása

Alligator Flash Designer flash filmeket exportál SWF formában.

SWF képeket tartalmaz, hangokat és további szükséges adatot a film lejátszásához Flash Player alatt
HTML fájl közli a böngészővel betölti és bemutatja a filmet
SFD a forrás projekt fájl
JS egy választható fájl meggátol egy figyelmeztető üzenetet "kattint aktíválja ezt a kontrolt" Internet Explorer alatt

Teszteli a flash fájlt

Válassza a "Fájl" > "Weboldal exportálás", menti az SWF fájlt, ha nem mentette még. Kijelöli "Tesztoldal HTML előírásokkal" (alapértelmezett választás). A weboldal pop-up ablak lesz az új böngésző ablakban.

Flash publikálása weblapként

Egy weblap létrehozásához szükséges 2 fájl. A flash fájl (SWF) és a HTML fájl. Az SWF fájl tartalmaz minden képet, hangot és vektor adatot mely szükséges a film lejátszásához. A HTML tartalmazza a parancsokat a film betöltéséhez és kijelzéséhez. Mindkét kapott fájlt fel kell tölteni a web szerverre.

Válassza a "Fájl" > "Weboldal exportálás", menti az SWF fájlt mint index.swf. Kijelöli "Website HTML oldalt". A weboldal (index.htm) lesz a pop-up a böngésző ablakban.

Feltölt minden fájlt a web szerverre FTP klienssel vagy Internet Exprolerrel.

Internet Explorerrel feltölti a fájlokat

Megnyít egy új böngésző ablakot. Begépeli ftp://www.teweboldalad.hu a címsorba. Internet Explorer fog bejelenkezni a weboldalára.

Ha egy hiba lép fel kattintson OK-ét zárja be a hiba üzenetet. Válassza "Fájl" > "Bejelenkezés másként" és írja be FTP felhasználónevét és jelszavát. Kattint OK.

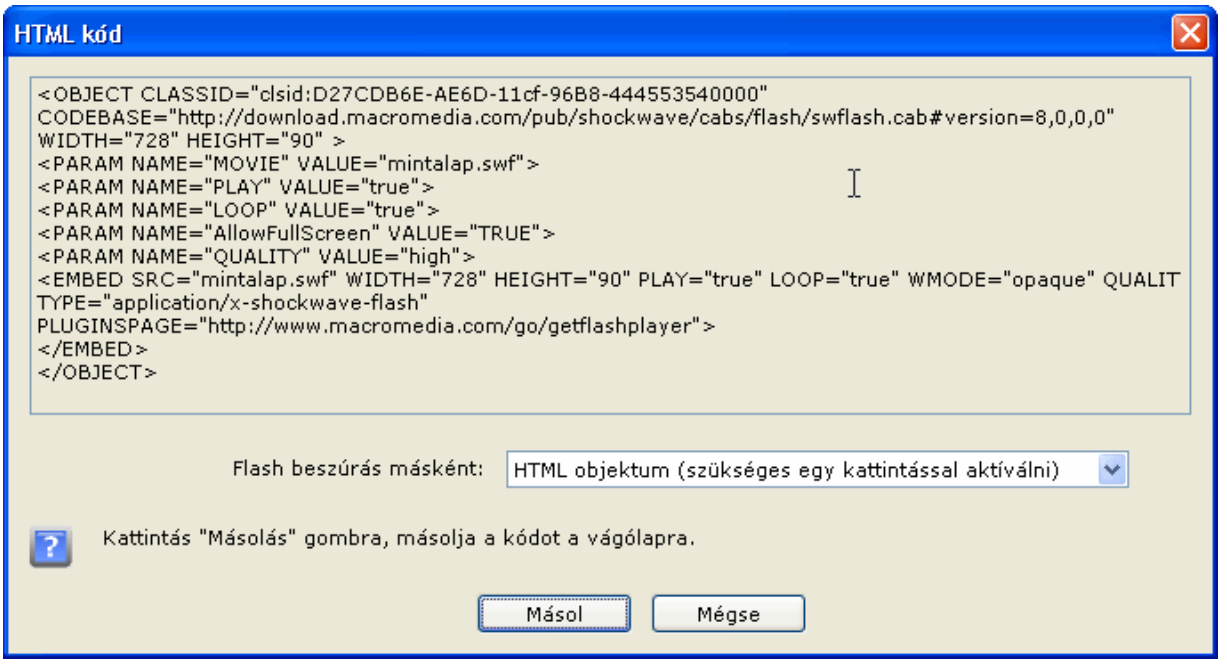
A weblap megnyítva, tallóz a mappára ahol a HTML fájlok vannak elhelyezve és húza a HTML fájlt és a flash fájlt bele az ablakba.

Feltölti a fájlokat a Selteco FTP klienssel

Letölti a Selteco FTP 5 Itézőt, telepíti és indítja azt. Válassza a "Csatlakozás" > "Új". Megadja a felhasználónevet és jelszót (hozzájut a kiszolgáló cégnél a művelethez). Feltölti mindkét fájlt (HTML és SWF) a távoli kiszolgálóra.

Hozzáadja flash animációt meglévő weboldalra

1. Flash fájlt exportál.
   Válassza a "Fájl" > "Exportál flash SWF fájlt". Menti a fájlt mappába html oldalával.
2. Generál HTMLkódot.
   Válassza a "Fájl" > "HTML kód nézet". Kattint Másolásra másolja a kódot a vágólapra.



3. Beilleszti a HTML kódot.
   Megnyítja html oldalát web szerkesztővel és beilleszti a kódot.
4. Előnézet.
   Előnézi az oldalt böngészőjében,majd győződjön meg, hogy az animáció látható.
5. Feltöltés.
   Feltölti mindkét, html oldalt és SWF fájlt a web kiszolgálóra.

Elő-aktíválja a flash filmet

Internet Explorer akarja azonnal aktíválni a felügyeletet. Elkerüli ezt a tényt, ha cseréli a beállítást "Beilleszt flashként" és válassza a "JavaScript Objektumot". Győződjön meg róla feltöltötte a JS fájlt a flash fájllal együtt.

Átlátszó flash animáció

Exportáláshoz átlátszó flash animáció

1. Válassza "Film" > "Export beállítások" és jelölje "Átlátszó" jelölődobozt engedélyez olyan ablakmentes meghívás módot.
2. Mindegyik képkockára (kattint Képkocka 1, Képkocka 2 a "Képkocka listában") válassza "Képkocka" > "Háttérszín" és jelöli "Nincs szín"
3. Exportál HTML oldalt "Fájl" > "Exportál HTML oldalt"
4. Másolja a HTML kódot a weboldalára és másolja a flash fájlt a mappába a weboldalánál
5. Hozzáad DIV tagot a kód köré és szabályozza "bal" és "fenn" a film pozíció értékre (relatívan felső bal sarokra a böngésző ablaknál)

```
<DIV STYLE="position:absolute; left:300; top:200">
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
WIDTH="300" HEIGHT="250"
CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash5/cabs/swflash.cab#version=5,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="transparentegg.swf">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="true">
<PARAM NAME="WMODE" VALUE="transparent">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="high">
<EMBED SRC="transparentegg.swf" WIDTH="300" HEIGHT="250" PLAY="true" LOOP="true"
WMODE="transparent" QUALITY="high"
PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</EMBED>
</OBJECT>
</DIV>
```

Hangok

Mielőtt egy hangot használatba venne szükséges azt importálni. Válassza "Film" > "Hang importálás" vagy húzza a hang fájlt a Flash Designer dokumentumba. Flash Designer támogatja a WAV és MP3 hangokat. Bemutat folyamatosan töltődő hangokat, válassza "Film" > "Hangok" parancsot.

Képkocka hangok

Képkocka hang lejátszás indul mikor a flash lejátszó kijelzi a képkockát. A hang meghatározásához válassza "Képkocka" > "Képkocka hang" parancsot. Alapértelmezésnél a hang indul mielőtt a képkocka bemutatva van (belépő animációk után). Cseréhez ez a csere "Indul hang be" beállítás.

Hozzáad egy háttér hangot

Válassza "Film" > "Hang importálás" és kijelöli loop1.mp3 fájlt (vagy saját hangrészletét). Kattint OK importálja azt. Kattint OK a hang listában. Kijelöli a filmnek az első képkockáját (például "Frame 1") és válassza "Képkocka" > "Képkocka hang" parancsot. (Ha "Képkocka hang" szürke kimeneti kijelöléshez kapja első nem mester képkockát a képkocka listában). Kattint "Hangot kijelöl", kijelöl importált hang fájlt és kattint OK. F9 a hang teszteléséhez.

Egyedülálló hang módozat

Egyedülálló hang módozat fogja leállítani más hangok lejátszását és megakadályozza 2 hang egyidejű lejátszását. Válassza "Képkocka" > "Képkocka hang" és cserél "Induló hang be" beállítást "Egyedülálló módozatra...

Szabályozza a képkocka időtartamot a hangnak a hosszára

Válassza "Film" > "Hangok" parancsot, kijelöli a hangot és leolvassa a hang időtartamot másodpercekben. Kattintson Mégse. Válassza "Képkocka" > "Képkocka késés" és szabályozza "Mutat képkockára" a hangnak a hosszára úgy a hang és a képkocka fog befejeződni azonos időben.

Esemény hangok

Esemény hang fog lejátszódni mikor a felhasználó kattint az objektumra. Egy esemény hang meghatározásához válassza "Akció" > "Hangok" parancsot.

Egy gombhoz hozzáfűz egy hangot

Válassza "Film" > "Hangot importál" és kijelöl egyet a hang fájlokból (például AIP.wav). Kattint OK-ra importálja azt. Kattint OK a hang listában. Kijelöli a gombot és válassza "Akció" > "Hangok" > "Rákattintás hang". Kijelöli a hang fájlt és kattint OK. F9-re kattint teszthez.

A hang eltávolítása a gombról

Kijelöli a gombot és válassza "Akció" > "Hangok" > "Rákattintás hang". Kijelöléstbeállít és kattint OK.

Hang leállításához rákattint

Kijelöli a gombot és válassza "Akció" > "Hangok" > "Rákattintás hang". Kijelöli a hangot leállításhoz és kattint "Állj" jelölődoboz. Kattint OK.

Létrehoz egy gombot amely minden hangot leállít (némító gomb)

Rajzol vagy importál egy gombot. Kijelöli a gombot és válassza "Akció" > "Rákattintás". Kijelöl AkcióScriptet és begépeli a parancsot:

```
stopAllSounds();
```

Kattint OK.

Hang folyam

Válassza "Beillesztés" > "Audió folyam" betöltéshez és lejátsza az MP3 fájlt streaming módban. A fájl nem lesz beágyazva az SWF fájlba, de betöltődik külső forrásból. Dupla kattintás az objektumra, szerkeszti a tulajdonságokat.

WAV hanganyagok

Használhat WAV formájú hang fájlokat és helyezi azokat flash filmjébe mint streaming hang, zene amely lejátszódik háttérben mikor a film bemutatva van. A WAV fájlt kell menteni PCM tömörített formában.

Hozzáadja a hangot a filmhez Flash Designerben:

1. Megnyítja az aimációját Flash Designerben
2. Válassza "Film" > "Hangok"
3. Kattint "Tallóz" "Háttér hangokban" böngészik a WAV fájlokra
4. Meghatározza, hogy hány alkalommal kellene lejátszani a hangot (alapértelmezettként 1-szer van)
5. Kattint OK megerősítésre

Meghatározza az ismétlések számát
Alapértelmezésként minden hang egyszer van lejátszva. Ha az animációs ciklusok után az a végén történik, a hang indul minden alkalommal animációs ciklusok. Ha megadja az ismétlések számát, nagyobbat mint egyet, a hang fog lejátszódni folyamatosan a film alatt.

Fájl optimalizálás

Megvalósíthatja jobb tömörítési eredménnyel, felhasználva alacsonyabb mintavételi arányokat a hang fájlból. Ha választ sztreó hangot monó helyett, a fájl fog viszonylagosan növekedni. Ha a hang 44kHz sztereó és meg kívánja tartani SWF fájlt kicsire, használja a hangfelvevőt újramintázásra, a hangot alacsonyabb arányra, például 11kHz monóra.

Tömörítési forma ellenőrzéséhez:

1. Megnyítja a hangfelvevőt a Start menüből > Minden program > Kellékek > Szórakozás > Hangrögzítő.
2. Megnyítja a WAV fájlt a hangrögzítőben.
3. Válassza Fájl > Tulajdonságokat.
4. A fájlt kell tömöríteni PCM formába.
5. Különben, kattint "Formázás most" és válassza PCM- ként a formázást.

AkcióScript

Képkocka Script

Képkocka AkcióScript végrehajtódik mikor a képkocka után feltűnik. Meghatározza a scriptet válassza "Képkocka" > "AkcióScript" parancsot és beírja a scriptet a dialógusban.

Gomb Scriptek

AkcióScript végrehajtódhat gomb eseményekre (Rákattint, Róla fel, Rá felette, Róla el stb.) Meghatározza az esemény scriptet, kijelöli az objektumot és válassza "Akció" és "Rákattint", "Róla el", "Rá felette", "Róla fel" parancsokat. Kijelöli "AkcióScript" lehetőséget és beírja a scriptet.

Létrehoz szerkesztő mezőket

Használ szerkesztő mezőket megengedi a kölcsönhatást a felhasználó és a film között. Rajzhoz egy szerkesztés, válassza a rajztollat és rajzol a képkockára. A mező feltűnik mint "Edit1", "Edit2" stb.

Teszt az AkcióScriptre

Rajzol egy szerkesztő mezőt amely feltűnik mint "Edit1" (vagy Edit2 stb.).`Edit1 = "helló itt";`

F9-re végrehajtja a scriptet.

Teszt az AkcióScriptre mint gombkattíntás

Rajzol egy mezőt amely feltűnik mint "Edit1" (vagy Edit2 stb.). Rajzol egy gombot. Kijelöli a gombot és válassza "Akció" > "Rákattint". Kijelöli "AkcióScript" és beilleszti a kódot:`Edit1 = "helló itt";`

F9 cél és kattint a gombra végrehajtja a scriptet

Engedélyezi az objektumnak a scriptet

Az objektum tulajdonságok hozzáférése olyan _rotation scriptben exportálja azt mint "AkcióScript Célt". Válassza "Objektum" > "Elhelyezés tulajdonságok" és jelöl "AkcióScript Célt". Flash Designer meghatározza a következő objektumokat mint AkcióScript célpontokat:

- Szellemek
- Csoportok
- Objektumok meghatározottak mint szellem animáció (paranccsal "Animáció" > " Ciklus animáció")

Script példa:

```
Sprite1._rotation = 90;
```

Megjegyzés: A szellem forgatódik a felső bal saroknál (koordináta 0,0). Mozognak a szellem objektumok a bal felső sarok felett, a szellemnek a forgatása az objektumnak a középponjára.

Mutat vagy rejt egy dokumentumot

Használ: `youritem._visible = false;` rejti az objektumot, és `youritem._visible = true;` az objektum mutatása

Film kontrol

`stop();`
Film leállítások.

`play();`
A flm indítások:

`nextFrame();`
Megy a következő képkockára.

`prevFrame();`
Megy az előző képkockára:

MEGJEGYZÉS: Mivel a Flash Designer használ 2 fizikai képkockát, minden egyes képkocka használ következő Képkockát és előző Képkockát kétszerersen. Például:

```
prevFrame();prevFrame();
```

`gotoAndPlay("Frame 2");`
Ugrások "Képkocka 2"-re indítások lejátsza a filmet.

`gotoAndStop("Frame 2");`
Ugrások "Képkocka 2"-re és leállítja a filmet

`_parent.gotoAndStop("Frame 2");`
Görgeti a forrás filmet a képkocka címkézéshez "Képkocka 2"

`Sprite2.gotoAndStop("Frame 2");`
Görgeti Szellem2-öt a képkocka címkézéshez "Képkocka 2"

`_root.gotoAndStop("Frame 2");`
Görgeti a fő filmet a képkocka címkézéshez "Képkocka 2"

stopAllSounds();
Leállítások minden nem-streamelt hangok a filmben.

getURL(url,target);
Ugrik egy weboldalra.
Példa: `getURL("http://www.selteco.hu","_blank");`

Flash Player verzió

AkcióScript béta fázisban van. Nem minden parancs van még támogatva.

Ha használ akció scriptet mi javasoljuk állítsa a Flash Playe verziót 6-ra. Válassza "Film" > "Export beállítások" és cserélje a cél lejátszót Flash Player 6-ra

Paraméterek

Használhat meghaladó paramétereket Flash filmjéhez a lekérdező stringekben, például:

`PARAM NAME="MOVIE" VALUE="myflashfile.swf?param1=3&param2=john"`Paraméterek megadásához válassza "Film" > "Export beállítások" és írja be paramétereket "Paraméterek" mezőbe.

Műveletek

+	Hozzáad
-	Kivon
*	Szoroz
/	Oszt
==	Egyenlő

Kontrol folyik

if (expression) { } else { };
Példa:

```
if (x==9) gotoAndStop("Frame 2"); else gotoAndStop("Frame 3");
```

while(expression) { };
Példa:

```
while(x<10) { x++; }
```

for(init;expression;increment) { };
Példa:

```
for(x=0;x<10;x++) { }
```

*megszakítás és folytatás nincs támogatva a for-ban és while-ben

Macromedia ActionScript Tájékoztató (PDF 6MB)

download.macromedia.com/pub/documentation/en/flash/mx2004/fl_actionscript_reference.pdf

Beépített osztályok

Mag osztályok

Argumentumok
Tömb
Boolean
Gomb
Dátum
Hiba
Funkció
Matemetika
Szám
Objektum
String

Flash Player osztályok

Hozzáférhetőség
Gomb
Szín
KörnyezetMenü
KörnyezetMenüElem
Billentyű
HelyiCsatlakozás
Egér
FilmKlipp
FilmKlippBetöltő
NyomtatásMunka
Kiválasztás
Színpad
Rendszer
SzövegMező
SzövegForma

Média osztályok

Kamera
Mikrofon
NetCsatlakozás
NetStream
Hang
Videó

PHP

PHP-val lehetséges információt kicserélni adatbázisoknál, küldeni adatot email által és végrehajtani PHP kódot a webkiszolgálón.

PHP kód a webkiszolgálón van végrehajtódva. Az nem dolgozik a helyi számítógépén. PHP kód futtatásához kap feltöltésre PHP fájlokat és flash fájlt a webhelyre és megnyítja a flash SWF fájlt a webhelyről.

PHP kód végrehajtása

PHP fájl végrehajtásához kattintson "Több akciók" mikor szerkeszt "Rákattint" akció. Kattint "Küld formot" és beírja a nevét a PHP fájlnak. Flash lejátszó fogja hívni a PHP fájlt a háttérben (kivül megnyítja azt a böngésző ablakban)

Általánosan elfogadott változók PHP-ra

Minden változó amely meghívást kap AkcióScriptben fog küldeni autómatikusan POST eljárást PHP fájlhoz. Például, ha rajzol szerkesztő mezőt és beír szöveget "Helló" a változó lesz elküldve mint:

Edit1=Helló

PHP-ban hozzáférhet a változóval:

```
$_POST["Edit1"]
```

Változók átmennek a PHP-ből

PHP kódot kell visszajuttatni változóval, visszajelzés egyszerű szöveg a következő formában (közismert szintén mint a kérdező feltétel "query string"):

Variable1=Value1&Variable2=Value2

PHP-ből változók visszajelzéséhez vissza flashez használja az "echo" funkciót:

```
echo "Variable1=" . $Variable1 . "&" . "Variable2=" . $Variable2;
```

Miután a PHP fájl végrehajtódott, visszajuttatott változók lesznek kezdeti értékek az AkcióScriptben. Lehetséges azokat hasonlóan használni további változókként az AkcióScriptben például:

```
Edit2 = Variable2;
```

PHP kód létrehozás

Használhat kedvelt PHP szerkesztőt vagy használja Flash Designer "Film" > "PHP" parancsot PHP fájlok menedzselésére. PHP fájlok exportálásához válassza "Fájl" > "Weboldal exportálás" parancsot...

PHP alapok

PHP kódot indítani kell <?php -val és befejezni ?> -val, használjon // vagy /* */ hozzáadható megjegyzéseket kódjához.

Megtudhat többet PHP-ről, ha ellátógat W3 webhelyre:

Az előbetöltő testreszabása

Az előbetöltő mutatja a flash fájl betöltési folyamatát.

Hozzáad egy könyvtár animációt az előbetöltőhöz

Válassza "Film" > "Hozzáad irányadó előbetöltőt" és kijelöl egyet a könytár objektumokból:

preloader1.sfd preloader2.sfd preloader3.sfd preloader4.sfd preloader5.sfd

Az előbetöltő kikapcsolásához

Az előbetöltő tiltásához válassza "Film" > "Előbetöltő beállítások" és válassza "Egyiket sem"

Módosításhoz előbetöltő üzenet

Az alapértelmezett üzenet "Flash töltődik". Válassza "Film" > "Előbetöltő beállítások" cserél folyamat betűt, betűméretet és színt. Kap típust, használható betű arculatot. Használja a leginkább közkedvelt betűket, mivel a flash lejátszó használ rendszer betűket.

Hozzáad egy objektumot az előbetöltőhöz

Válassza "Film" > "Előbetöltő szerkesztés" és helyezi az objektmokat az előbetöltő képkockára. Ne használjon élsimított szövegeket, használjon HTML szövegethelyette. Esc-et nyom az előbetöltő kilépéshez és visszamegy a filmhez.

Programhoz felhasználó által meghatározott előbetöltő

Előbetöltő szerkesztéséhe válassza "Film" > Előbetöltő szerkesztést"

Létrehoz egyszerű felhasználó által meghatározot előbetöltőt, használja a következő kódot az első előbetöltő képkockánál:

```
if(getBytesLoaded()==getBytesTotal()) gotoAndPlay("Frame 1");
```

Ez a parancs ugratja a képkocka 1-re a fő filmről, ha az egész film be van töltve, megakadályozza az előbetöltő szükségtelen kijelzését.

Hozzáad új képkockát az előbetöltő fonalához (képkocka 2) és hozzáadja a következő akcióscript kódot ciklus készítésére:

```
if(getBytesLoaded()<getBytesTotal()) gotoAndPlay(1);
```

Ez a kód ugratja az első előbetöltő képkockára, ha a film csendben van betöltve.

Szintén hozzáadhat saját kódot a betöltési folyamat kijelzéséhez, pédául létrehoz szerkesztő mezőt és használja a kódot:

```
Edit1 = getBytesLoaded();
Edit1 = Edit1 + " bitek betöltése...";
```

Fájl optimalizálás - Hogyan tartható a flash kis fájlban

Ha túl hosszan töltődne be a flash film, próbálja a következőket:

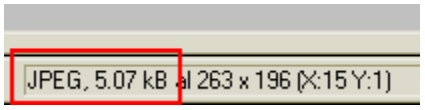
Ellenőrizze a flash filmnek a méretét

Nyomja meg az F9-et, olvassa a méretet:

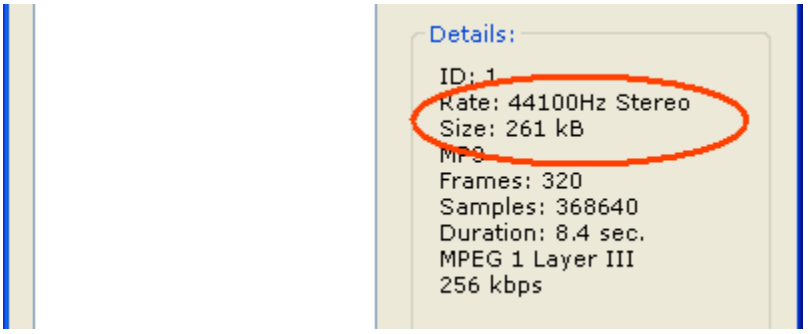
Ha a flash fájl túl nagyméretű (például 1MB feletti) próbálja azt optimalizálni:

1. Használjon JPEG formájú fotókat. Flash Designer tud exportálni rengeteg helyre eredeti formában mentett JPEG fájlt. Importál fotókat JPEG-ben nem GIF-ben vagy BMP formában. Ha beilleszti a fotót használja a vágólapot, azt fogja exportálni bitkép formába. Át tudja alakítani azt JPEG-re, használja az "Objektum" > "Kép" > "JPEG újramentés" parancsot.

   Ellenőrzéshez, ha a kép JPEG formában van, jelölje ki azt és olvassa az üzenetet az állapotsávon:

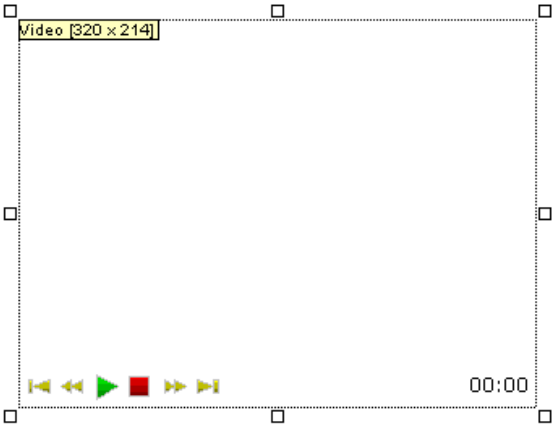
2. Használ "Külső JPEG-eket". Importál JPEG képeket "Beillesztés" > "Külső JPEG". A képet exportálni fogja elkülönített fájlba és csak betölti, ha megjelenik a filmben. Átalakításhoz meglévő képet kijelöli és válassza "Objektum" > "Kép" > "Átalakítás külső JPEG-re". Külső JPEG fájlok lesznek exportálva azonos mappába az SWF fájlal.
3. Próbálja csökkenteni a képkocka arányt. Magasabb képkocka arányok nagyobb fájlokat eredményeznek. Alapértelmezett képkocka arány 20 FPS (képkocka per másodperc). Ha nem használ hangokat csökkentheti a képkocka arányt 12 FPS-re. Az arány cseréjéhez váassza "Film" > "Export beállítások" > "Képkocka arány".
4. Próbál képet optimalizálni. Ha a Flash Designer beleavatkozik fogja álcázni az összes nem JPEG képeket 8 bites képekre és csökkenti a színeknek a számát. Használja a kép optimalizálás kapcsolót rá a "Film" > "Kép optimalizálás".
5. Használjon klónokat bárhol ahol tud. Ha megkettőz egy bitképet használni kell egy bitkép helyett klónt.
6. Használjon szöveg bekezdéseket vagy HTML szöveg helyett vektor szöveget. Képernyőbetűk felvesznek térközmenteséget.
7. Használjon streamelt audiót (Beilleszt > Audió streamet). A hang fájl nem lesz beágyazva a flash fájlba, helyette a flash fogja betölteni a hangot miközben tart a film.
8. Használjon MP3 hangokat WAV helyett. Ha használ WAV hangot próbálja leméretezni azt alacsonyabb frekvenciára Windows hang felvevő használatával. Használjon monó hangot sztereó helyett ahol lehetséges. Válassza "Film" > "Hangok" és átnézi az összes hangok használatát a projektben. Törli a szükségtelen hang fájlokat.


Details:
ID: 1
Rate: 44100Hz Stereo
Size: 261 kB
MP3
Frames: 320
Samples: 368640
Duration: 8.4 sec.
MPEG 1 Layer III
256 kbps

Videó

Betölti a videó fájlokat FLV formában

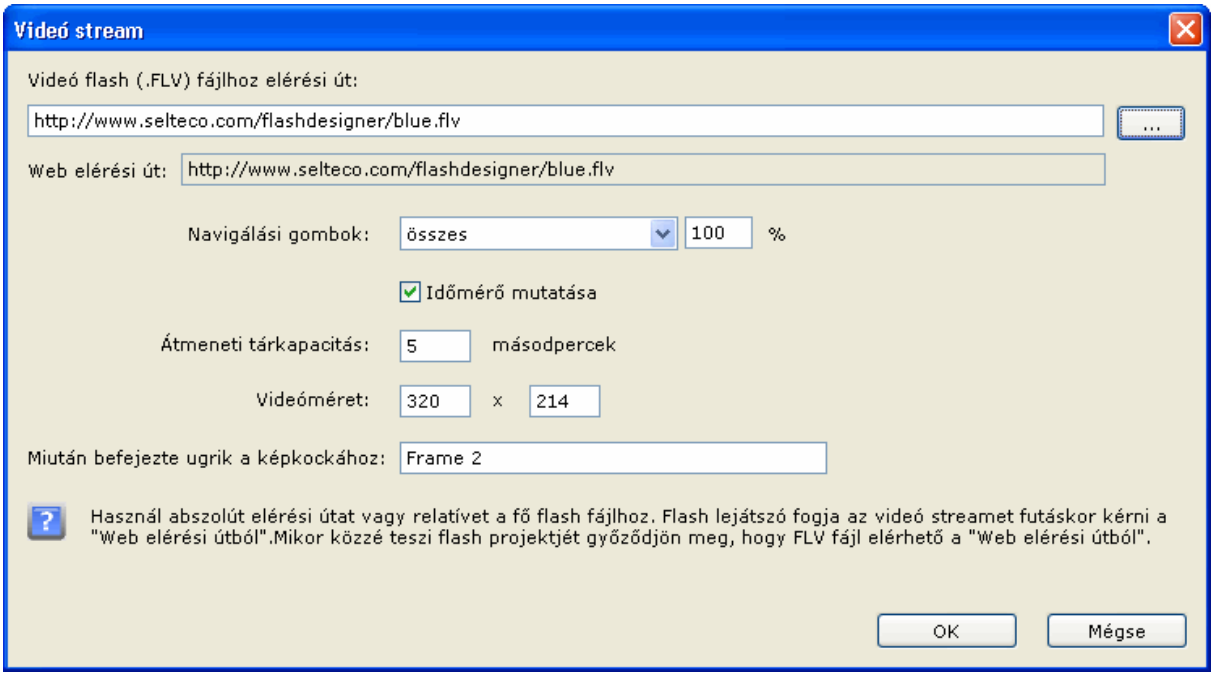
Válassza "Beillesztés" > "Videó stream" betöltéshez és lejátszáshoz FLV fájl. Minimális Flash Player verzió 8 lehet. Ellenőrzés exportált verzió alatt Film > Export beállítások.



Videó stream testre szabása

Dupla kattintás a videó objektumra, meghatározza az útvonalat a videó fájlhoz. Induláskor teszteli a videót, tud használni egyet a minta fájlokból:

http://www.selteco.com/flashdesigner/blue.flv



Az útvonalat lehet mindkettővel indítani, http:// vagy használja a relatív útat az SWF fájlhoz. Nem használható ../ navigáláshoz a magassabb mappákra. FLV fájlt csak azonos könyvtárakban használhat vagy almappákban.

Mikor az FLV befejeződött meg tud határozni egy ugrást egy fő film képkockáról "Miután befejezte ugrik" mezőre. Ha otthagyja azt, üres a film, helyesen le fog állni a lejátszás.

Videó fájlok betöltése SWF formában

Átalakítja a videó fájlokat SWF formára (kivül álló átalakítóval) és használja "Beillesztés" > "Flash".

Matematikai osztály

A matematikai osztály egy felső szintű osztály melynek eljárásmójait és tulajdonságait lehet használni alkotó alkalmazás nélkül.

Matematikai osztálynak különböző eljárásmódjai kezeli egy szögnek a radiánját mint egy paramétert. Használni lehet egyenletét alul kiszámítva radián értékeket, vagy az egyenletet mellőz (beír a szögnek egy értéket) a radián paraméternek.
A radián érték kiszámításához,használja a következő formulát:

```
radián = Matematikai PI / 180 * fok
```

Matematikai eljárások

`Matematikai abs(x)`	Számítás mint abszolút érték.
`Matemetikai a. cos(x)`	Az arc. cosinusz számítása.
`Matematikai a. sin(x)`	Az arc. sinusz számítása.
`Matematikai a. tang(x)`	Az arc. tangens számítása.
`Matematikai a. tang2(y,x)`	Szög számítása x tengelytől a pontra.
`Matematiai táblázat(x)`	Egy szám kerekítése felfelé közeli egész számra.
`Matematikai cos(x)`	Egy cosinusz számítása.
`Matematikai exp(x)`	Egy exponenciális érték számítása.
`Matematikai szerkezet(x)`	Egy szám kerekítése lefelé közeli egész számra.
`Matematikai log(x)`	Természetes alapú logaritmus számítása.
`Matematikai max(x,y)`	Két egész számból a nagyobb visszaadása.
`Matematikai min(x,y)`	Két egész számból a kisebb visszaadása.
`Matematikai hatványozás(x,y)`	x hatványozása y-ra számítás
`Matematikai véletlen()`	Egy pseudo véletlen szám visszaadása 0.0 és 1.0 között.
`Matematikai kerekítés(x)`	Kerekítés a közelebbi egész számra.
`Matematikai sin(x)`	Egy szinus számítása.
`Matematikai négyzetgyök(x)`	Egy négyzetgyök számítása.
`Matematikai tang(x)`	Egy tangens számítása.

Matematikai tagok (állandók)

`Matematikai E`	Euler's állandó és az alapja a természetes alapú logaritmusnak (körülbelül 2.718).
`Matematikai LN2`	A természetes alapú logaritmusa 2-nek (körülbelül 0.693).
`Matematikai LOG2E`	A 2-es alapú logarithmusa e-nek (körülbelül 1.442).
`Matematikai LN2`	A természetes alapú logaritmusa 10-nek (körülbelül 2.302).
`Matematikai LOG10E`	A 10-es alapú logaritmusa e-nek (körülbelül 0.434).
`Matematikai PI`	Az aránya a kör kerületének az ámérőjéhez (körülbelül 3.14159).
`Matematikai SQRT1_2`	1/2 törtnek a négyzetgyöke (körülbelül 0.707).
`Matematikai SQRT2`	A négyzetgyöke 2-nek (körülbelül 1.414).

Haladó Belépő/Kilépő animáció

Meghatározza az objektum belépő vagy kilépő átalakulását

Animáció engedélyezés

Engedi vagy tiltja az animáció effektust

Előre meghatározott effektusok

Beépített animációknak a listája, minden egyes objektum megtalálható az "Átalakítás részletek" mezőkben

Mindig látható

Alapértelmezésnél az animált objektum nem látható a belépő animáció előtt és a kilépő animáció után. Ez a beállítás utasítja az F/D-t mutatassa az objektumot mielőtt belép vagy miután kilép.

Csillapodik

Alapértelmezett mozgás egyenesvonalú, csillapodás létrehozások mintha illúzió élénkitett mozgásoknak.

Elhalványul

Az objektum fokozatosan előtűnik vagy fokozatosan eltűnik

2 Irányú

F/D fogja lejátszani az animációt kétszeresen, az animációnak a felét visszafelé

Időtartam

Az animációt lejátsza megadásnak megfelelő mennyiségű időre például 1 másodperc

Késleltet

Extra idő miután belép az animáció vagy mielőtt kilép az animáció

Átkötés

Az animáció létrehoz egy illúziót az objektumnak mozog másik objektumba. Az objektum átkötő delta mozgásai másik objektum helyre, átkötést skáláz átméretezi az objektumot megfelelőre a másik objektum méretére. A listából kap kijelöléssel objektumot. Ez a beállítás nem biztosítja az alak egymásba alakítás animálódását.

Szöveg beállítások

Elérhető csak szövegobjektumnak. Ellenőrizze a betű animációt a szövegnek minden egyes betűjére alkalmazza az animációt.

Átalakulás részletek

Ezek a beállítások meghatározzák az indulási átalakulást (belépő) vagy a befejező lépést (kilépő) az animációnak.
Delta X,Y objektum eltolás képpontokban
Skáláz X,Y objektum növelést százalékban
Forgat, objektumot forgatja szögben
Ellenőrző pont, kontrolál X,Y meghatározott forgást és skálázza középre, az objektum középre van alapértelmezve