Classic Tween

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash Film	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New Flash File (ActionScript 3.0)
Navgiv laget	Navngiv laget kugle	TIMELINE
Tegn en udfyldt cirkel	Vælg Oval Tool, vælg rød farve, træk en cirkel inde på Stage	· ₩, 9, 9 4, T \ 0, 4 2 3, 6, 9 @ 2 @ 2 9 1
Indsæt keyframe	Markér frame 15, højreklik og vælg F6	
Flyt kuglen	Flyt kuglen på Stage til en ny positon, stadig med frame 15 markeret	
Indsæt tweening	Højreklik på laget, imellem frame 1 og 15, og vælg Create Classic Tween	IMELINE Carlot I S 10 15 L S 10 15
Afspil filmen	Vælg Enter	
Indsæt stop action	Markér sidste frame, vælg F9. Skriv stop(); i scriptvinduet	✓ ♣ Ø ⊕ ♥ 臺 (♀ %, 1 stop();
Arkivér filmen	Arkivér filmen som kugle.fla	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	



Motion Tween

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash Fil	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage Navngiv laget	Sæt størrelsen på Stage til 400 x 200 Navngiv laget kugle	TIMELINE
Tegn en udfyldt cirkel	Vælg Oval Tool, vælg rød farve, træk en cirkel inde på Stage	`₩. Q. P \$. T \ Q.4 ? \$. 6. # Ø ♡ Q
Konvertér	Højreklik på cirklen og vælg Convert to Symbol	A
Indsæt frame	Markér frame 5, højreklik og vælg Insert Frame	
Motion Tween	Højreklik og vælg Create Motion Tween	
Flyt kuglen	Træk kuglen til en ny position	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
Gentag	Træk kuglen til en ny position 3 gange mere	
Lav en ny path	Træk i nr. 2 Property Keyframe på Stage	
Gentag	Træk i nr. 4 Property Keyframe på Stage	
Lav bløde buer	Tag fat i et punkt midt på linien og træk skråt opad	
Afspil filmen	Vælg Enter	
Arkivér filmen	Arkivér filmen som hoppebold.fla	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	



Shape Tween

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash Film	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér størrelsen	Sæt størrelsen på stage til 200 px x 200 px i Properties	✓ PROPERTIES FPS: <u>24.00</u> Size: 550 × 400 px Edit Stage:
Tegn firkanten	Vælg Rectangle Tool og lav et blå kvadrat uden Stroke.	
Placér firkanten	Markér figuren. Åben Properties. Skriv 50 i W:, H:, X:, og Y:	▼ POSITION AND SIZE X: 50.0 Y: 50.0
Indsæt Blank Keykrame	Højreklik i frame 20 i Timeline og vælg Insert Blank Keyframe (F7).	ši∋ W: <u>50.0</u> H: <u>50.0</u>
Tegn cirklen	Vælg Oval Tool og lav en rød cirkel uden Stroke	
Placér cirklen	Markér figuren. Åben Properties. Skriv 50 i W:, H:, X:, og Y	
Tween	Markér Frame 1 i Timeline, højreklik og vælg Create Shape Tween	Shape 2 · · □
Spil sekvensen baglæns		
Vælg frames	Højreklik på de grønne frames, vælg Select all frames	
Copy frames	Højreklik og vælg Copy Frames	
Paste frames	Markér frame 21 i Timeline, højreklik og vælg Paste Frames	•>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
Reverse frames	Markér frame 21 til 40, højreklik og vælg Reverse Frames	Liear Frames Select All Frames Copy Motion Copy Motion as ActionScript 3.0 Paste Motion Paste Motion Special
Arkivér filmen	Arkivér filmen som kugle.fla	Reverse Frames
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	Actions



Tekst

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash Film	Åbn programmet, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Sæt størrelsen	Definér størrelsen på stage til 300 px x 100 px	▶ ▶ ₩ ④ ₽ ♦ Ⅲ `
Skriv tekst	Markér frame 1 i Timeline. Vælg Text Tool, rød farve, skriv ordet MAD på Stage	Image: Constraint of the second se
Break Apart	Vælg Selection Tool og vælg menuen Mo- dify > Break Apart	
Split ud på lag	Vælg Modify > Timeline > Distribute to Lay- ers. Det øverste lag er tomt, slet det	Layer 1 .
ClassicTween	Placér de tre bogstaver udenfor scenen og lav en Classic Tween. Bogstaverne skal ende på Stage og give ordet MAD	A M
Forlæng filmen	Indsæt frames, højreklik i frame 45 og vælg F5	Image: 1 state of the stat
Arkivér	Arkivér filmen	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	



Konvertér Video

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn programmet	Åbn Adobe Media Encoder	Adobe Media Encoder CS4
Tilføj fil	Vælg din video, vælg Add	Add
Vælg format	Vælg Preset, vælg FLV	Preset Output Fi ▼ FLV - Some CilDon F4V - Same As Source (Flas ↓ FLV - Same As Source (Flas
Vælg øvrige indstillinger	Vælg Edit > Export Settings	Export Settings
Klip	Træk afspilningshovedet til 10 sekunder	<u>00;00;10;00</u>
Udfør	Vælg OK	
Konvertér	Vælg Start Queue	Start Queue
Kontrollér	Se efter at der er et gørnt fluben ud for Status	Output File Status C.I.Docu08imekanik.f4y ✓



Import af billeder

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash Film	Åbn programmet, vælg symbolet ud for ActionsScript 3.0	Create New
Navgiv laget	Dobbeltklik på det tomme lag på navnet Layer 1, og omdøb det til baggrund	👉 🗲 Scene 1
Importér billede	Vælg File > Import > Import to Library. Hent billedet blomst.jpg	Revert Import Import Import to Stage Ctrl+R Export Import to Library Open External Library Ctrl+Shift+O Publish Settings Import Video Publish Preview Import Video
Placér billede	Træk billedet ind på Stage fra Libray	LIBRARY Untitled-2 2 items Name blomst.jpg
Arkivér	Arkivér filmen som sommerfugl.fla	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	



Movie Clip

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn filmen	Åbn filmen sommerugl.fla	
Opret et Movie Clip	Vælg Insert > New Symbol > Mopvie Clip, kald det flyv	Create New Symbol Name: flyv
Åbn billedet	Træk billedet af sommerfuglen ind på Movieclippets Stage fra Library	Type: Movie Clip
Animér sommerfuglen	Indsæt en keyframe i frame 10, gør her sommerfuglen smallere - dvs. forvræng den	
Tween	Placér cursoren mellem frame 1 og 10, højreklik og vælg Create Classic Tween	┓ sommerfugl 🖉 • • 🗖 <mark>• , ,</mark>
Gå til Stage	Vend tilbage til Stage ved at klikke på det lille ikon Scene 1	Scene 1
Opret et nyt lag	Opret et nyt lag, kald det sommerfugl. Træk Movie Clippet ind på Stage fra Library. Placér sommerfuglen udenfor Stage i nederste højre hjørne	
Forlæng	Forlæng laget til 40 frames, ved at indsætte en Keyframe i frame 40, markér denne	
Flyt sommerfuglen	l frame 40 flyttes sommerfuglen ind på blomsten	
Arkivér filmen	Arkivér	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	



Classic Motion Guide

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn filmen	Åbn filmen sommerugl.fla	
Markér lag	Markér frame 1 på laget sommerfugl i Timeline	
Opret guidelaget	Højreklik og vælg Add Classic Motion Guide	
Lås lag	Lås laget sommerfugl ved at klikke på hængelåsen	
Tegn Path	Markér guidelaget. Tegn med Pencil Tool, den Path sommerfuglen skal flyve efter	😎 🗟 🗖 l 5
Lås/lås op	Lås guidelaget og lås sommerfuglen op	; Guide: sommerfugl • 🗿 🗖 •
Hægt sommerfuglen på	Træk sommerfuglen ind på stregen i både første og sidste frame	
Orient to Path	Vælg første frame på sommerfuglen og vælg Orient to Path i Properties	☑ Orient to path
Stop Action	Markér sidste frame i laget sommerfugl Vælg F9 for at åbne Actions. Skriv kommandoen stop(); i scriptvinduet til højre	ACTIONS - FRAME ActionScript 3.0
Arkivér filmen	Arkivér	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter og kontrollér at filmen stopper efter én afspilning	



Buttons

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn filmen	Åbn filmen sommerfugl.fla	
Opret en button	Vælg Insert > New Symbol. Navngiv, vælg Button i Type.	Create New Symbol Name: spil
Tegn	Markér Up, tegn. Vælg F6 Markér Over, foretag evt. ændringer, vælg F6 Markér Down, foretag evt. ændringer, vælg F6 Markér Hit, vælg F6	Type: Button
Tekst	Indsæt et nyt lag, navngiv det tekst. Skriv teksten på din button med Up markeret. De 3 andre tilstande bliver automatisk udfyldt	Cover Down Hit Down Hit Cover Down Hit Cover Down Hit Cover Down
Indsæt knap	Vend tilbage til Stage og opret et nyt lag, kald det spil, træk din button ind på Stage fra Library	Spil 🖉 🚰 Spil
Navngiv knappen	Markér din button på Stage, navngiv den spil_btn i feltet som viser <instance name=""> i Properties</instance>	PROPERTIES Spil_btn Button
Arkivér filmen	Arkivér filmen som sommerfugl.fla	
Eksportér filmen	Vælg Ctrl+Enter	



ActionScript

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn filmen	Åbn filmen sommerugl.fla	
Opret et nyt lag	Opret et nyt lag, navngiv det actions, lås det.	
Åbn scriptvinduet	Markér første frame i det nye lag og åbn scriptvinduet (F9).	
Skriv	Skriv det ønskede script i scriptvinduet til højre	▼ 0: 0: 0: 0: 0: 1 stop(): 2 stop(): 0: 0: 3 spil_btn.addEventListener (NouseEvent.CLICE, klik): 4 4 function klik(event:RouseEvent):void (6 gotoAndPlay(1): 7) Jasses 3: 5: 10 www_btn.addEventListener (NouseEvent.CLICK, www); function www(NouseEvent)
Arkiver nimen	Arkiver	navigateToURL (request

