Indhold

Videre med

FL FL

Flere scener						•							2 - 3
At styre scener		•		•		•	•		•	•	•		4 - 6
Navigation				•		•	•		•	•	•		7 - 10
Billedgallerier			•			•				•	•		11 - 14
Slideshow				•		•	•		•	•	•		15 - 18
Masker			•			•				•	•		19 - 21
Scrollbar						•							22 - 25
Import af lyd				•		•	•		•	•	•		26 - 28
Afspil lyd				•		•	•		•	•	•		29 - 30
Klikbart banner			•			•				•	•		31 - 33
Afsluttende opgave			•			•				•	•		34
Navigationssedler						•				•	•		35 - 45



Flere scener

En film kan sættes sammen af flere enkeltscener. Hvis ikke du tilføjer nogen programering, vil scenerne blive afspillet i den rækkefølge de optræder på listen i paletten *Scene*.



Den store fordel ved at opdele filmen i flere scener er, at Timeline på denne måde bliver langt mere overskuelig. Scenerne navngives ved at dobbeltklikke på navnet, og de kan flyttes op og ned i listen ved hjælp af musen.



Flere scener

Opgavebeskrivelse

Opgaven består i at tilføje flere scener til en film, der i forvejen er opbygget af flere scener. Du skal lave en fortsættelse af den lille film med den uheldige sprængningsekspert. Byg videre på historien ved at tilføje et par scener.

 Åbn filmen scener.fla som ligger i kursusmaterialet.
 Du kan se filmen ved at vælge Ctrl+Enter. Kigger du på .fla filen, kan du se, hvordan den er lavet. Filen er inddelt i scener, der har fået navne efter, hvad der sker på scenen.



Du kan bruge grafikken, der ligger som symboler i *Library,* og du kan også selv tilføje mere. Manden (gomand) er et Movie Clip, fordi det er en lille film i sig selv - manden bevæger sig. Den sidste scene i fimen er "To be continued". De scener, du indsætter, skal du sætte ind foran denne, således den forbliver sidste scene. Paletten Scene, findes her:

Window > Other panels > Scene.

En enkelt scene afspilles med alt+enter

	44 X
SCENE	*≣
🖆 Tra la la	
🖆 Ankomst	
🖆 Bang	
🖆 Hovsa	
🖆 Hvad så?	
	Þ

Tilføj ny scene

Other Panels	•	Accessibility	Shift+F11
Evtopsions		History	Ctrl+F10
Extensions	_	Scene	Shift+F2
Workspace	.⊾Ľ	Screens	



At styre scener

Hvis du vælger at bygge din film op af af flere scener, vil filmen uden programmering afspille scenerne i den rækkefølge, de står i i paletten *Scene*. Hvis du i stedet ønsker, at brugeren selv skal kunne vælge, i hvilken rækkefølge scenerne skal vises, skal der et ActionScript til. Scriptet til opgaven ses her. Filmen består af 4 scener. På alle scener er der knapper, der kan føre til en af de andre scener. Her er et eksempel på et script til en scene med knapper. Det kan se voldsomt ud, men det er ikke så galt, da det er det samme script, der gentages for hver knap.

⊕ ♥ 🚪 🖳 थ, 👯 📅 🗰 💭 💭 💆 🕒 stop(); function for ar (event: MouseEvent) : void { gotoAndStop(1, "Forår"); } knap1 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, forår); function sommer(event:MouseEvent):void { gotoAndStop(1,"Sommer"); } knap2 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sommer); function efterår(event:MouseEvent):void { gotoAndStop(1,"Efterår"); } knap3_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, efterår); function vinter(event:MouseEvent):void { gotoAndStop(1, "Vinter"); } knap4 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, vinter);



At styre scener



 Markér alle 4 knapper. Klik på To Stage i Align paletten, vælg derefter Align Bottom Edge.

	102			P A
💲 Spríng 🛛 Sur	nmer 🕵	Autumn	🖉 Wínter	hard
	44 X			44 X
ALIGN			SCENE	*=
Align:			🖆 spring	
[[옥님 ㅠㅠ묘	То			
Distribute:	stage:			
금강문 바 여 여	Ħ			
Match size: Space:				
				Þ

- Marker de 4 knapper uden teksten, og vælg Space evenly horizontally.
- Markér derefter de 4 tekstbokse og vælg igen *Space evenly horizontally.*



Nu sidder knapperne, som de skal, og det er tid til at duplikere scenen. De 3 andre scener skal være magen til, bortset fra at fotoet skal udskiftes.

• Lav tre duplikater og omdøb dem. Skift billederne ud på Stage.





At styre scener

Scriptet her hører til scenen *spring*. Som du kan

se, er scriptet ensfor alle

4 knapper (i mellem de

stiplede linjer), på nær

De steder, der er mar-

keret med gult, skal du

navnene.

skifte navn.

Eksempel

OSV.

spring2

Scenen summer:

og efter CLICK,

skal der stå spring2

Knapperne hedder

knap1a_btn, knap2a_btn

function spring bliver til

Alle knapperne skal have et selvstændigt *Instance Name*.

Spring:	knap1_btn	knap2_btn	knap3_btn	knap4_btn
Summer:	knap1a_btn	knap2a_btn	knap3a_btn	knap4a_btn
Autumn:	knap1b_btn	knap2b_btn	knap3b_btn	knap4b_btn
Winter:	knap1c_btn	knap2c_btn	knap3c_btn	knap4c_btn
PROPERTIES				
	o1_btn			
But	ton	•		

ActionScript

• Opret et nyt lag. Kald det actions. Åbn scriptvinduet og kopier scriptet ind.

Spring som er den første scene, skal have en *StopAction*, for at hindre filmen i at gå i gang automatisk.

```
» ⊕ ♥ ≣ 🖳 º, 🎁 📅 🗭 🔍 💆 🖪
                                                       Script Assist
  stop();
   function spring(event:MouseEvent):void {
       gotoAndStop(1,"spring");
   3
   knap1 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, spring);
   function <mark>summer</mark>(event:MouseEvent):void {
       gotoAndStop(1,"summer");
   }
   knap2 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, summer);
   function autumn(event:MouseEvent):void {
       gotoAndStop(1, "autumn");
   }
   knap3 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, autumn);
   function winter(event:MouseEvent):void {
       gotoAndStop(1,"winter");
   3
   knap4 btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, winter);
Når du har skrevet dette script, kopierer du det.
```

- Åbn scenen *summer*.
- Opret et nyt lag, kald det *actions*. Åbn scriptvinduet og kopier scriptet ind.
- Udskift navnene i scriptet.
- Gentag proceduren på de to sidste scener.

Aflevér opgaven som aftalt med din underviser.



6

Navigation

Det er muligt at lave færdige websites i Flash. Det kræver en meget stor del programmering, og intensivt studie af Action-Script 3.0. Der er fortalere og kritikere, når det drejer sig om hele sites i Flash, og det hænger naturligvis sammen med, at der både er ulemper og fordele forbundet med at producere websites på denne måde. Her kommer et par andre plusser og minusser. Der er sikkert mange flere på begge sider, dette er også religion!

Fordele	Ulemper
Flashfiler opfører sig ens i alle browsere	Man kan ikke bruge tilbageknap- pen, hvis sitet består af flere sider.
Flashfiler kan skaleres uden kvalitetstab	Man kan ofte ikke kopiere tekst og billeder
Du kan arbejde med interak- tivitet, lyd og video i ét værk- tøj.	Man kan ikke se, hvorvidt man har besøgt et link
	Søgemaskinerne kan ikke indexere rene Flash sites

Se eksempler her http://www.peterlarsen.dk/ http://www.australian.dk/ http://www.hm.com/dk/



Navigation

Opgavebeskrivelse

I denne øvelse skal du lave et navigationssystem, hvor brugeren kan klikke sig rundt mellem forskellige "sider". Her er det simple geometriske former: en cirkel, en trekant og en firkant, men det kunne være billeder og tekst. Du kan altså fremstille et helt website på denne måde.

- Åbn en ny Flash File.
- Bevar defaultstørrelsen på *Stage*, hvid baggrundsfarve.
- Tegn en stor firkant med *Rectangle Tool*. Firkanten skal have en rød *Stroke* og ingen fyldfarve.
- Dobbeltklik på stroken. Konvertér firkanten til et symbol vælg F8. Vælg Movie Clip som type og navngiv det indhold.

Convert to	Symbol			×
<u>N</u> ame:	indhold			ОК
<u>T</u> ype:	Movie Clip	~	Registration:	Cancel

- Dobbeltklik på stroken, på den måde kommer du over i *Mo-vieclippets* eget "studie".
- Vælg frame 4 i *Timeline* højreklik og vælg *Insert Frame*. Navngiv laget *indhold*.
- Opret et nyt lag og kald det grafik.
- Markér frame 2 i dette lag og indsæt en *Keyframe* (F6). Tegn herpå en firkant indeni den store firkant.







Tip

Navigation

- Indsæt en *Blank Keyframe* (F7) i frame 3 og tegn en cirkel indeni den store firkant.
- Indsæt en *Blank Keyframe* (F7) i frame 4 og tegn en trekant indeni den store firkant.
- Opret et nyt lag, kald det *labels*. Indsæt *Keyframes* i frame 2, 3 og 4.

PROPERTIES	
Frame	
▽ LABEL	
Name: firkant	

• Frame 2 skal have en label kaldet *firkant*, frame 3 skal hedde *cirkel* og frame 4 skal hedde *trekant*, således der er overensstemmelse mellem navnene og figurerne.

TIMELINE COMPIL	er erf	ROR	s		
		9		L	Þ.
🕤 labels	Ì			000	5
🕤 grafik		٠	٠		
ndhold 🕤		٠	٠	•	

• Vend tilbage til hovedscenen, markér den store firkant, og giv den instance navnet *geometri_mc*.

Knapper

Der skal bruges tre knapper til at styre filmen med.

- Opret et nyt lag, kald det *knapper*.
- Tegn en rektangel til en knap, markér den og konverter den til en *Button* (F8). Navngiv den *knap.*
- Duplikér knappen 2 gange (ctrl+d), placér dem pænt ved siden af hinanden ovenover firkanten.
- Giv knapperne *instance navne*; *firkant_btn*, *cirkel_btn* og *tre-kant_btn*.
- Opret et nyt lag, kald det *tekst*. Skriv de tre tekster til knapperne; Firkant, Cirkel og Trekant, placér teksterne på hver sin knap.

Scene 1			
Firkant	Cirkel	Trekant	

Lav en pæn ligesidet trekant: Vælg *Rectangel Tool* >*Polystar Tool*. Vælg *Properties* > *Tool Settings* > *Options* > *Number of Sides: 3*.





Navigation

For at knapperne kan virke, skal der lidt programmering til. Opret et nyt lag, kald det *Actions*. Skriv følgende ActionScript i frame 1:

4	<u>هر</u> ا چ	⊕ ❤ 亯 ! 몇 १८ १३ 🗄 🗰 💬 💬 🗭 🖪
Τ	1	<pre>geometri_mc.stop();</pre>
	2	
	3	<pre>function klikfirkant(event:MouseEvent):void {</pre>
	4	<pre>geometri_mc.gotoAndStop("firkant");</pre>
	5	}
	6	<pre>firkant btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikfirkant);</pre>

Den første linie bevirker at Movie Clippet *geometri_mc* stopper. Hvis ikke den var der, ville filmen starte automatisk.

Linie 2 til 5 kaldes en funktion.

Med addEventListener på linie 6 tilføjes en "begivenhedslytter". addEventListener lytter efter en begivenhed, her: MouseEvent.CLICK. Når begivenheden indtræffer, kaldes funktionen klikfirkant.

Det hele bevirker, at Movie Clippet *geometri_mc* vil gå til frame firkant, når en bruger trykker på knappen.

Når du har tjekket, at firkant-knappen virker med Test Movie (Ctrl + Enter), kan du få de andre knapper til at fungere ved at kopiere koden fra linie 3 til 6. Husk at du selvfølgelig skal udskifte ordet *firkant* med *cirkel* og *trekant*.

```
 🖉 🕀 ❤ 🚪 🖳 약, 👯 📅 🗰 💯 💭 💆 🖪
 1
     geometri mc.stop();
 2
 3
     function klikfirkant(event:MouseEvent):void {
 4
         geometri_mc.gotoAndStop("firkant");
 5
 6
     firkant btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikfirkant);
 7
 8
     function klikcirkel(event:MouseEvent):void {
 9
         geometri mc.gotoAndStop("cirkel");
10
     -}
     cirkel_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcirkel);
11
12
13
     function kliktrekant(event:MouseEvent):void {
14
         geometri mc.gotoAndStop("trekant");
15
     -}
     trekant btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kliktrekant);
16
```



Billedgallerier

Der findes i dag mange forskellige billedfremvisere til fri download på nettet. Det er glimrende og dem kan man sagtens bruge. Den mest udbredet er nok Lightbox.

Det er i derimod også sjovt at kunne lave nogle selv, og derfor er der taget tre opgaver med, hvor jeg viser 3 forskellige metoder (Action-Scripts), alt efter hvad gallerierne skal kunne.

- Galleri 1: Brugeren kan kun bladre frem til sidste billede og så tilbage til første billede.
- Galleri 2: Brugeren kan bladre uendeligt, altså starte forfra.
- Galleri 3: Billederne er ikke en integreret del af filmen, men loades undervejs, det giver en mindre og derved hurtigere fil.

Det er en god idé, uanset hvilken metode du anvender, at angive hvor mange billeder galleriet består af. Det er ikke ligegyldigt for brugeren, om hun skal se 10 eller 100, i sær ikke hvis det kører automatisk. En nem løsning er at tilføje tal på billederne, dette gøres f.eks. i Photoshop.



Her viser du, at vi er nået til foto 3 af 6.

Opgave

Billedgalleri 1

Billedgalleri hvor man kan bladre frem og tilbage

Opgavebeskrivelse

Du skal lave et billedgalleri, hvor brugeren kan klikke sig igennem en stak billeder. På de næste 2 sider er der opgaver med varianter.

- Åbn en ny Flash File.
- Vælg Import Import to Library.
- Åbn mappen *galleri1* fra kursusmaterialet, markér alle 6 billeder og vælg *Open*.
- Træk billede 1 over på Stage.
- Markér frame 2 og indsæt et tomt keyframe (F7), træk billede 2 ind på Stage, placér billedet i samme position som billede 1 ved hjælp af Align panelet. Fortsæt samme fremgangsmåde med de 4 sidste billeder.
- Navngiv laget *galleri*. Afspil filmen, billederne kører i sløjfe (loop).
- Opret 2 lag. Kald det ene *knapper* og det andet *actions*.
- Placér to knap-symboler (buttons) på laget, du kaldte knapper. Det skal være dem, man klikker på for at bladre frem og tilbage i billedsekvensen, det kunne f.eks. være pile.
- De to knapper skal have hver sit Instance-navn: *frem_btn* og *tilbage_btn*.
- I actions-laget i frame 1 skrives først en stop-action. Derefter skal der tilføjes en "eventlistener" til knappen, der lytter på, om der bliver klikket på den. Koden til din tilbage-knappen er magen til, bortset fra at kommandoen ikke hedder nextFrame() men prevFrame().





Opgave

Billedgalleri 2

Opgavebeskrivelse

Billedgalleri hvor man kan blive ved med at bladre Skal galleriet være en "evighedsmaskine", så man kan blive ved med at klikke frem eller tilbage, skal koden se således ud:

```
) 🕀 🛩 喜 🖳 🕫 👯 📅 🗱 💭 💭 🗭 🖪
                                                🔪 Script Assist
 stop();
 function frem(event:MouseEvent):void {
     if(currentFrame != 6){
         nextFrame();
     } else {
         gotoAndStop(1);
     }
 }
 frem btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, frem);
 function tilbage(event:MouseEvent):void {
         if(currentFrame != 1)(
         prevFrame();
     } else {
         gotoAndStop(6);
     }
 }
 tilbage btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tilbage);
```

Her anvendes if og else sætninger = hvis/ellers. If-sætninger anvendes til at lave en betingelse, som skal være opfyldt for at indholdet skal udføres. Ellers skal else-sætningen træde i kraft.

I dette tilfælde læses det således:

hvis indeværende/aktuelle Frame er lig med Frame 6, så gå til og stop ved Frame 1



Billedgalleri 3

Opgave

Billedgalleri hvor billederne loades efterhånden



Opgavebeskrivelse

En tredie variant er et billedgalleri, hvor filerne ikke importeres til Library i Flash, men ligger udenfor programmet. Det har den fordel, at filmen fylder mindre.

- Åbn en ny Flash File og gem den i mappen billedgalleri i kursusmaterialet. Filen skal ligge i samme mappe som billederne.
- Opret 3 lag og kald dem; actions, loader og knapper.
- Vælg Window > Components.
- Markér laget loader og træk et eksemplar af *UILoader-komponenten* ind på *Stage*. Giv det Instance Name *loader*.
- Lav 2 knapper i knap-laget. Det er dem, man klikker på for at bladre frem og tilbage i billederne, så det kunne f.eks. være pile.
- De to knapper skal have hver sit Instance Name: *frem_btn og tilbage_btn*.



ActionScriptet, der får de 2 knapper til at virke som frem- og tilbage knapper, skal ligge i frame 1 i actions laget.

Man kan lave en knap, der kan bladre, ved at lave en variabel, der fungerer som tæller:

Her erklæres en variabel ved navn taeller.

Med :int angiver man at denne variabel kun kan indeholde heltal. Det kaldes at "fasttype" sine variabler.



Læs mere om...

Slideshow

Jeg bruger betegnelsen slideshow her med afsæt i tidligere tiders lysbilledfremvisninger. Et slideshow kalder jeg altså en samling af billeder, der vises efter hinanden. I denne udgave er der ikke interaktivitet tilføjet, brugeren må læne sig tilbage og nyde resultatet. I de afsnit der hedder billedgallerier, er der knapper på, og brugeren bliver medbestemmende hvad angår afviklingen. Mange kommercielle hjemmesider har et animeret banner i toppen af siden, oftest en annonce. Der kan være anvendt forskellige animationsteknikker og nogle bannere er klikbare. En variation kan være et slideshow, hvor billederne f.eks fader ind og ud i hinanden, det er hvad denne opgave handler om.





Slideshow

Opgavebeskrivelse

I denne opgave skal du lave et banner, der er 750 pixel x 100 pixel. Der skal placeres 5 billeder ved siden af hinanden, billederne fader langsomt ind og ud, og som en ekstra effekt, kører der henover billederne nogle halvtransparente streger.

- Åbn en ny Flash File.
- Sæt størrelsen på *Stage* til 750 X 100 px. Sort baggrundsfarve.
- Vælg Import Import to Library.
- Åbn mappen *slides* fra kursusmaterialet, markér alle 5 billeder og vælg *Open*.

For at billederne kan fade ind og ud, er det nødvendigt at lave dem om til *Moveclips*.

- Træk slide1.jpg ind på *Stage* i position 0.00 0.00.
- Omdøb laget til 1.
- Højreklik på billedet og vælg Convert to Symbol.
- Giv navnet *slide1* og vælg *Movieclip* som Type.

I *Library* ses nu både jpg filen, altså billedet du importerede og det nye movieclip af samme billede. Du skal gentage proceduren med de andre 4 billeder.

• Placer billederne efter hinanden på Stage på hvert sit lag.

TIMELINE COMPILER ERRORS 44 | 5 5 35 40 LIBRARY **n** 5 slide.fla 💌 🚽 📭 14 ີ 🕤 3 ີ 2 1 ٠ Ø 10 items Name 🔛 slide1 🛃 slide1.jpg 🔛 slide2 slide2.jpg 🔛 slide3 🛃 slide3.jpg 🔛 slide4 🛃 slide4.jpg 1 - 3 i - 🐿 🔛 slide5 slide.fla* × 🛃 slide5.jpg 着 Scene 1

Her ses de 5 lag i Timeline samt Library med alle filerne

Convert to Symbol

 Name:
 slideµ

 Type:
 Movie Clip

 Type:
 Movie Clip

 Untitled-1
 ✓

 6 items
 ✓

 6 items
 ✓

 Slide1
 ✓

 Slide2.jpg
 ✓

 Slide3.jpg
 ✓

 Slide4.jpg
 ✓

 Slide5.jpg
 ✓



Opgave

Slideshow

At billederne fader ind og ud, opfattes af **Flash** som en bevægelse, derfor skal du lave en *Classic Tween* på billederne. For at effekten ikke skal "hakke", det vil sige at billedet går fra fuld synlighed til usynlighed over 1 frame, skal hver *Tween* (hvert lag) minimum have 3 *Keyframes*. Princippet er det samme for hvert lag, når du har lavet ét, bruger du samme fremgangsmåde på de øvrige lag. Derefter flyttes inholdet på de enkelte lag på *Timeline*, således at alle billederne ikke bliver vist samtidig. I opgaven her starter alle billeder med at være usynlige (Alpha 0%), fader ind til fyld synlighed (Alpha 100%), for derefter at forsvinde igen (Alpha 0%). Du kan variere både Alpha% og hastigheden på hvert enkelt billede.

- Markér lag 1, indsæt et Keyframe i frame 35, og et i frame 70.
- Højreklik på frame 1 og vælg Create Classic Tween.
- Højreklik på frame 35 og vælg Create Classic Tween.
- Markér Frame 1 på lag 1, og klik på slide1 på *Stage*.
- Vælg Properties >Color Effect > Style Alpha > 0%.
- Markér Frame 35 på lag 1, og klik på slide1 på *Stage*.
- Vælg Properties >Color Effect > Style Alpha > 100%.
- Markér Frame 70 på lag 1, og klik på slide1 på Stage.
- Vælg Properties >Color Effect > Style Alpha > 0%.



 Gentag dette på de øvrige 4 lag. Hvis du afspiller filmen nu, vil alle billederne blive vist og fade på samme tidspunkt.



For at skabe lidt mere dynamik, kan du flytte på de enkelte *Tweens* i *Timeline*.



Style:	Alpha	
Alpha:	None Brightness Tint Advanced V Alpha	100 %

Opgave

Slideshow

• Markér alle frames i lag 2 og flyt dem f.eks til frame 20. Flyt også på de andre lag, afspil og flyt rundt indtil du er tilfreds.

Som en ekstra effekt kan der tilføjes et par streger der kører henover billederne. Stregerne laves med *Rectangel Tool*, gives hvid farve, ingen kontur og laves delvis transparente, f.eks Alpha 15%. Derefter er det samme fremgangsmåde som med billederne. Stregerne kan køre forlæns og baglæns, hurtigt eller langsomt, der kan være mange eller få - det er op til dig.





Læs mere om...

Masker

Ved hjælp af masker kan du styre visningen af et element. Et eksempel kan være en undersskrift der kommer til syne, som om den bliver skrevet, imens man ser filmen.

Ligesom ved et Motion Guide lag, består en maske af 2 ting: Selve masken og det lag, der skal påvirkes af masken. Princippet er at masken, som er et elemnet, f.eks. en firkant, bevæger sig henover laget med teksten med en almindelig Classic Tween. I Flash ses masken som en figur med farve, mens den i browseren bliver gennemsigtig. Det er en ret enkel teknik, men man kan lave mange sjove ting med masker.

En maske kan også følge en Classic Motion Guide.



Masker

Opgavebeskrivelse

I denne opgave skal du lave lave en film, der viser en underskrift, der bliver skrevet "live".

- Åbn en ny Flash File.
- Sæt størrelsen på *Stage* til 200 x 100 px. Hvid baggrundsfarve.
- Opret 2 lag et lag der hedder *signatur* og et lag der hedder *maske*.
- Skriv en tekst med en skriveskrift på laget signatur.
- Indsæt en Keyframe i frame 40 (F6).
- Tegn en firkant uden ramme på laget, der hedder *maske*. Firkanten skal være så stor, at den kan dække hele teksten.
- Frame 1: Placér firkanten til venstre for teksten, uden for *Stage*. Indsæt en Keyframe i frame 40 (F6) og placér her firkanten oven på teksten, så denne er dækket af firkanten.
- Vælg Classic Motion Tween.

TIMELINE COM	IPILER ERRO	IRS							
	9			5 1	.0	15 20	25	30	35 40
🕤 masken	•	• •	🗖 🖡 🛌						→ •
🕤 Signatur	2								•
. L M			III 🛉 9	666	11	<u>24.0</u> fps	0.0s	1	
maske.fla* ×									
는 🖆 Scene 1								≝.	6 , 100
					Co	nnie	Hai	nsen	

• Højreklik på laget masken (på selve navnet), og vælg *Mask* fra rullemenuen. Laget bliver til en maske, og de to lag knyttes sammen.



Lagene er som udgangspunkt låst. For at låse dem op, skal du klikke på hångelåsen ud for hvert lag. Først når lagene er låst op vil indholdet komme til syne igen på *Stage.*



Masker



I frame 40 skal teksten være helt dækket af masken, da masken i browseren åbner for det bagvedliggende.

• Indsæt en *Stopaction* i frame 40, underskriften skal jo kun "skrives" én gang.



Scrollbar

Flashfilm er ofte meget visuelle, de består for det meste overvejende af grafik, video og billeder og meget lidt tekst. Hvis du gerne vil præsentere en længere tekst og ikke ønsker at bruge for meget af skærmen, er det en løsning at oprette et mindre tekstfelt og herpå sætte en scrollbar.

Tekstfeltet kan du placere, hvor på siden det passer ind, du definerer selv størrelsen, og scrollbaren kan styles, således den farvemæssigt passer til dit design.





Scrollbar

Opgavebeskrivelse

- Åbn mappen *scroll* fra kursusmaterialet, åbn filen *tekst til scrollbar* og kopier teksten.
- Åbn en ny **Flash File**, behold størrelsen på *Stage*.
- Vælg *Text tool* i *Toolbar* og foretag følgende indstillinger i *Properties.*



• Stadig med *Text Tool* valgt, trækker du en tekstboks på *Stage*, der måler 175 x 175 px.

Distribute to Layers

Scrollable

Check Spelling...

- Vælg Selection Tool i Toolbar og højreklik på tekstboksen, vælg Scrollable fra rullemenuen. Nu er tekstboksen låst til den størrelse, du angav.
- Vælg *Text Tool*, placér cursoren inde i tekstboksen og indsæt teksten, du kopierede fra word filen.



Opgave

Scrollbar

bruge for meget af skærmen, er det en løsning, at oprette et mindre tekstfelt, og herpå sætte en scrollbar. Tekstfeltet kan du placere hvor på siden det passer ind, du definerer selv størrelsen og scrollbaren kan styles således den farvemæssigt passer til dit design.

- Tekstboksen bevarer størrelsen. Nederst i højre hjørne ses en sort firkant som betyder at tekstboksen er låst.
- I menuen *Window* vælger du *Components > User Interfase*. Vælg *USIScrollbar* og træk scrollbaren ind på *Stage*.



• Scrollbaren skal hæftes på tekstboksens højre side.



- Giv scrollbaren samme højde som tekstboksen. Markér den og tilret målene i *Properties*.
- Markér tekstboksen og giv den navnet *tekst_txt* i feltet *Instance Name* i *Properties*.

PROPERTIES		
m	<instance name=""></instance>	
т	Dynamic Text	-



Scrollbar

 Markér scrollbaren og vælg Component Inspector Panel i Properties.

PROPERTIES	*≣
tekst_txt	
Movie Clip	
Component: UIScrollBar	Swap

• I feltet til højre for *scrollTargetName* skriver du navnet, du gav tekstboksen, i dette eksempel *tekst_txt*.

COMPONENT	INSD	БСТО	P	
UIScrollBar, <tekst_txt></tekst_txt>				
Parameters Bindings Schema				
Name Value			;	
direction		vertical		
scrollTargetNa		tekst _.	_txt	
visible		true		

• Arkivér filmen, se resultatet i en browser (ctrl+enter) og aflevér opgaven efter aftale med din underviser.

Styling af scrollbaren

I *Library* > *Component Assets* > *ScrollBarSkins* kan du se alle delene, scrollbaren består af. Dobbeltklik på dem enkeltvis for at åbne dem. De fleste dele er *movieclips*. For at ændre på farverne skal du enten trække henover dem eller dobbeltklikke, således at du får en *Shape*.







Lyd import og komprimering

Formater

Du kan importere samplede lydfiler i følgende formater: WAV: Lydformat (Windows) AIFF: Lydformat (Macintosh) MP3: MPEG III Sound Designer II: Kun Macintosh (QuickTime) Sound Only QuickTime-Film: (QuickTime) Sun AU: (QuickTime) System 7-lyd: Kun Macintosh (QuickTime) De mest almindelige formater er WAV og MP3

Komprimering

Lyd fylder meget, ofte alt for meget. Det er muligt at komprimere de fleste lydfiler med et udmærket resultat. Der er flere forskellige muligheder i Flash, og det bedste, du kan gøre, er at forsøge dig frem. Det er muligt, der skal indgås kompromisser. Sådan er det ofte med store filer til internettet, både grafik, video og lydfiler, men det er for det meste muligt, at spare en hel del datamængde og alligevel komme frem til et hæderligt resultat. Disse er mulighederne for komprimering:

Default	
ADPCM	
MP3	
Raw	
Speech	



Videre med

Opgave

Importér lyd

Opgavebeskrivelse

Du skal importere en lydfil og komprimere den.

- Åbn filmen *bang.fla* fra mappen *lyd* i kursusmaterialet.
- Opret et nyt lag, kald det lyd.
- Vælg Window > Common Libraries > Sounds

Window Help		
Duplicate Window	Ctrl+Alt+K	
Toolbars	•	25 30
Timeline	Ctrl+Alt+T	
Motion Editor		
Tools	Ctrl+F2	
 Properties 	Ctrl+F3	
🗸 Library	Ctrl+L	
Common Libraries	•	Buttons
Motion Presets		Classes
Actions	E0	Sounds

• Træk lydfilen xplosion Blast Large 01.mp3 ind på Stage.

TIMELINE OUTPUT COMPILER ERRORS	LIBRARY
	bang.fla 🛛 🔻 🛱
	long/distances
	4 items 🔎
	Name 🔺 Lir
	🛃 bang.jpg
	K Explosion Blast Large 01.mp3
	🔝 Tween 3
🖫 🗀 📆 👘 🕴 🛉 🔂 🖬 💽 30 24.0 fps 1.2 s 🔳	🔝 Tween 4
hangfla X	

Lyden kan ikke ses på *Stage*, men derimod i laget.

	Name: Explosion Blast Large 01.mp3 🔻	
Du skal	Effect: None 🔍 🗸	
huske at vælge <i>Stream</i>	► Sync: (Stream) ▼ Repeat ▼ × 1.	
	44 kHz Mono 16 Bit 7.4 s 654.1 kB	

Som andre symboler har lyd også sine egne indstillinger i *Properties.* I feltet *Name* kan der vælges, hvilken lyd fra *Library,* der skal afspilles.

Opgave

Importér lyd

V 300HD		
Name:	bang.wav	
Effect:	None	

Her er det effekten Fade In, der er valgt. Man trækker i kurven for at styre effekten. I nederste højre hjørne er vist en lille højtaler. Her kan man afspille lyden - man behøver altså ikke lukke vinduet. I feltet *Effect* kan der vælges mellem en række forudindstillede afspilningseffekter, der kan få lyden til bl.a. at panorere i stereobilledet og fade ud og ind. Klik på blyanten for at åbne redigeringsvinduet.



Komprimering

• Dobbelklik på lydfilen i *Library.*

Sound Prope	rties		X	
Compression	n: MP3	Explosion Blast Large 01.mp3 C:\Program Files\Adobe\Adobe Flash C54\en\Configuration\sound booth\mp3\Explosion Blast Large 01.mp3 29. marts 2007 04:49:30 44 kHz Mono 16 Bit 7.4 s 654.1 kB	OK Cancel Update Import Test	Du kan hurtigt teste indstillin-
Preprocessing Bit rate Quality	g: √ ⊂ e: 16∣ y: Fas 16∤	Convert stereo to mono Abps 💌 t 💽 Abps Mono 14.8 kB, 2.3% of original	Jup	gerne her.

Prøv de forskellige kompimeringsformater og komprimeringsgrader.

OBS. Du ødelægger ikke originalfilen. Komprimeringen bliver først tilføjet, når du eksporterer filmen.



Læs mere om...

Afspil lyd

Det kan være meget generende at besøge et website, hvor lyden bare buldrer frem, uden at du som bruger har mulighed for at stoppe den. Jeg synes der skal være frit valg, ikke alle gider høre baggrundsmusik eller være tvangsindlagt til at se videoklip. Ved at lave en ganske enkel afspiller, der altså kan stoppe og starte lyd, øger du brugervenligheden på dit site. I Common Library i programmet ligger flere forskellige knapper lige til at anvende, men du kan naturligvis også vælge at fremstille dine egne.



Opgave

Lydafspiller

Opgavebeskrivelse

Du skal fremstille en simpel lydafspiller, der gør det muligt for brugeren at tænde og slukke for lyden.

- Åbn en ny Flash File.
- Sæt størrelsen på *Stage* til 100 X 50 px.
- Lav selv 2 knapper, eller hent 2 knapper i *Window >Common Libraries >Bottons.*
- Markér knapperne og giv dem instance names play_btn og stop_btn i Properties.
- Opret et nyt lag, kald det lyd.
- Træk lyden Foley Footstep Cowboy Boots Running Between Surfaces 01.mp3 i Window >Common Libraries >Sounds ind på Stage.
- Forlæng begge lag til 60 frames.
- Flyt lyden til frame 2, frame 1 skal altså være uden lyd.



- Opret et nyt lag, kald det actions
- Åbn scriptvinduet (f9) og skriv følgende ActionScript:

Scriptet starter med kommandoen *stop*, da brugeren selv skal tænde for lyden. Herefter er der sat en eventlistener ind, som skal "høre efter" klik med musen.

Lyden er flyttet til frame 2, den kan ikke ligge i samme frame som en stop kommando, så sker der ingenting.





Klikbart banner

Internettet er i dag spækket med annoncer, og langt de fleste af disse er fremstillet i Flash. Der er naturligvis forskellige typer, fra nogle der ikke er interaktive til meget avancerede, hvor brugeren kan spille små spil, høre musik, se video osv.

Du har prøvet at lave knapper tidligere, i den næste øvelse skal du fremstille et klikbart banner, hvor hele fladen altså er klikbar. Knappen skal fremstilles på en anden måde, da det er et gennemsigtigt felt, der ligger over hele banneret. Du får også repeteret at arbejde med scener, og du bliver præsenteret for lidt nyt Action-Script.



Opgave

Klikbart banner

Opgavebeskrivelse

I denne opgave skal du lave et klikbart banner. Brugeren skal kunne klikke hvorsomhelst og nårsomhelst på banneret og blive ledt til en webadresse. Banneret er opbygget i 3 scener, med en maske-effekt.



- Sæt størrelsen på *Stage* til 600 X 90 px.
- Vælg Import Import to Library.
- Åbn mappen banner fra kursusmaterialet, markér billedet banner og vælg Open.
- Træk billedet ind på *Stage* og navngiv laget *baggrund,* forlæng til 200 frames.
- Opret et nyt lag, kald det *tekst1.*
- Skriv første linie til teksten til scene 1, eller kopier teksten fra word dokumentet bannertekst, der ligger i mappen *banner*. Lad teksten fylde 200 frames.
- Opret et nyt lag, kald det maske1.
- Lav herpå en maske over 70 frames der kan åbne for teksten, (se evt. opgaven om masker).
- Opret et nyt lag, kald det *tekst2.*
- Skriv tekstlinie 2 i frame 71, og lav også et lag med maske til denne tekst. Lad maske2 gå til frame 150.



De sidste 60 frames skal være statiske. Dette gøres for at skabe lidt ophold i mellem de 3 scener, som for brugeren er de 3 tekstudsagn.



Klikbart banner

- Opret et nyt lag, kald det *link*, herpå skal knappen sidde.
- Vælg Insert > New Symbol. Vælg Button og kald den knap.
- Træk et rektangel på 600 x 90 pixel på knappens stage.
- Træk keyframet fra Up og hen til Hit. Du skal kun bruge en gennemsigtig knap, der dækker hele banneret.



- Vend tilbage til Stage og træk knappen ind på denne i laget link.
- Giv knappen Instance_Name: knap1_btn
- Opret et nyt lag, kald det actions.

ActionScript

Det er *ikke* muligt at genbruge navnet på knappen, selvom der er tale om forskellige scener. Ligeledes skal funktionen også navngives forskelligt. Det er kun nødvendigt at henvise til URL'en i første scene. Her er scriptet til scene 1.

ACTIONS - FRAME



- Indsæt scriptet i frame 1 i laget actions.
- Lav nu to scener mere på nøjagtig samme måde, blot med de nye tekster, samt med nye scripts. Den nemmeste måde er at vælge *Duplicate Scene* fra Scene paletten.







Afsluttende

Opgavebeskrivelse

Med afsæt i opgaven med navigation, skal du til slut lave en lidt mere spændende film. Du kan vælge at bruge nedenstående oplæg, eller du kan selv finde på indholdet, følgende skal dog være indeholdt i filmen:



Flere scener Interaktivitet Lyd Masker Animation Scrollbar

Koen

Lav en lille film om en ko. Filmen består af 4 scener. Start med at tegne et storyboard hvor du beskriver indholdet af scenerne. Billeder og lyden ligger i mappen »Koen«, her ligger også en swf film så du kan lade dig inspirere af. Du opfordes til at udbygge scenerne rent grafisk. Hvad med en sol, skyer, fugle, luftballon, kokasser og hvad de nu ellers har derude på landet...

Åbningsscene

Sluk mobilen - nu starter filmen. Teksten vises ved hjælp af en maske.

Tæppet går til side

Tæppet trækkes fra og til syne kommer koen. Filmen stopper og brugeren skal nu vælge én af de tre knapper.

Selve filmen

Vift: Koen vifter med halen Flyv: En bi flyver ind og stikker koen. Der skal lyde et AV når bien stikker.

Slut: Ved klik på knappen slut, trækkes tæppet for og filmen starter forfra, dette er scene 4.

Animationen med halen samt bien laves som movieclips.





Styr s	scener
--------	--------

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage	Sæt størrelse til 550 x 350 px	Flash File (ActionScript 3.0)
Hent billeder	Importér billederne fra mappen <i>seasons</i> i kursusmaterialet	
Navn	Navngiv det første lag foto	
Placér billedet	Træk billedet spring ind på Stage	
Navn	Åbn paletten <i>Scene</i> og navngiv scenen <i>spring</i>	Convert to Symbol
Nyt lag	Opret et nyt lag, kald det <i>knap</i>	Name: slide
Knap	Tegn et gråt rektangel, denne bliver til en knap	Type: Movie Clip
Tekst	Opert et nyt lag, kald det <i>tekst.</i> Skriv herpå teksten Spring. Placér teksten ovenpå knappen	COLOR EFFECT Style: Alpha
Talap	Konvertér rektanglet til en <i>Button</i> (F8). Navngiv den <i>knap</i>	Tint Advanced V Alpha
Group	Markér tekst og knap og vælg group (ctrl+g)	
Duplikér	Hold alttasten nede og træk tre dubletter med musen	
Ungroup	Vælg ctrl+shift+g for at låse de tre knapper op igen	
Skriv tekst	Skriv den rigtige tekst på de tre knapper	
Justér	Vælg <i>Window > Align</i> . Markér alle 4 knap- per. Klik på <i>To Stage</i> i <i>Align paletten</i> , Vælg derefter <i>Align Bottom Edge</i> . Marker de 4 knapper uden teksten, og vælg <i>Space evenly horizontally</i> . Markér derefter de 4 tekstbokse og vælg igen <i>Space evenly horizontally</i> .	
Flere scener	Duplikér scenen <i>spring</i> 3 gange og giv scenerne de rigtige navne	
Navngiv knapperne	Giv hver knap et unikt navn	
ActionScript	Programmér alle scener. Se opgaven	





Flere	scener
-------	--------

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage	Sæt størrelsen	Flash File (ActionScript 3.0)
Første scene	Lav indholdet af scene 1	SCENE *
Ny scene	Åbn paletten Scene og vælg Add Scene	Ankomst
Navngiv	Dobbeltklik på scenenavnet og omdøb	 Hovsa Hvad så? □ ⊕ ⊕





SI	id	es	h	0	w
$\mathbf{\nabla}$	IM	60		\mathbf{v}	

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
		Flash File (ActionScript 3.0)
Definér Stage	Sæt størrelse til 550 x 350 px	
Hent billeder	Importér billederne fra mappen <i>seasons</i> i kursusmaterialet	
Navn	Navngiv det første lag foto	
Placér billedet	Træk billedet spring ind på Stage	
Navn	Åbn paletten <i>Scene</i> og navngiv scenen <i>spring</i>	Convert to Symbol
Nyt lag	Opret et nyt lag, kald det <i>knap</i>	Name: slide‡
Knap	Tegn et gråt rektangel, denne bliver til en knap	Type: Movie Clip
Tekst	Opert et nyt lag, kald det <i>tekst.</i> Skriv herpå teksten Spring. Placér teksten ovenpå knappen	COLOR EFFECT
Knap	Konvertér rektanglet til en <i>Button</i> (F8). Navngiv den <i>knap</i>	Alpha: Brightness 100 % Tint Advanced V Alpha
Group	Markér tekst og knap og vælg <i>group</i> (ctrl+g)	
Duplikér	Hold alttasten nede og træk tre dubletter med musen	
Ungroup	Vælg ctrl+shift+g for at låse de tre knapper op igen	
Skriv tekst	Skriv den rigtige tekst på de tre knapper	
Justér	Vælg Window > Align. Markér alle 4 knap- per. Klik på <i>To Stage</i> i <i>Align paletten</i> , Vælg derefter <i>Align Bottom Edge</i> . Marker de 4 knapper uden teksten, og vælg <i>Space evenly horizontally</i> . Markér derefter de 4 tekstbokse og vælg igen <i>Space evenly horizontally</i> .	
Flere scener	Duplikér scenen <i>spring</i> 3 gange og giv scenerne de rigtige navne	
Navngiv knapperne	Giv hver knap et unikt navn	
ActionScript	Programmér alle scener. Se opgaven	





Navigation

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage	Sæt størrelse og baggrundsfarve	
Tegn firkant	Tegn en firkant, rød <i>Stroke</i> , intet fyld	
Konvertér	Dobbeltklik på stroken, konvertér til Mo- vieclip med navnet <i>indhold</i>	TIMELINE COMPILER ERRORS
Redigér movieclippet	Dobbeltklik på movieclippet for at komme til dets eget studie. Navngiv laget indhold. Indsæt frame i frame 4	ک کے اور
Nyt lag	Opret nyt lag, kald det <i>grafik</i>	Scene 1 🔀 indhold
Tegn elementer	Markér frame 2, indsæt <i>Keyframe</i> . Tegn en firkant. Indsæt <i>Blank Keyframe</i> i frame 3 og tegn en cirkel. Indsæt <i>Blank Keyframe</i> i frame 4 og tegn en trekant	
Nyt lag	Opret nyt lag, kald det <i>lables</i> . Indsæt <i>key- frames</i> i frame 2, 3 og 4	PROPERTIES
Navngiv lables	Frame 2 skal hedde <i>firkant,</i> frame 3 <i>cirkel</i> og frame 4 <i>trekant</i>	Frame C LABEL
Navngiv movieclippet	Vend tilbage til <i>Stage</i> . Giv den store firkant instance name: <i>geometri_mc</i>	Name: firkant TIMELINE COMPILER ERRORS
Nyt lag	Opret nyt lag, kald det <i>knapper.</i>	 □ labels 2 2 3 3 4 4 5 4 5
Knap	Tegn et rektangel, konvertér til <i>Button</i> med navnet <i>knap</i>	ndhold • • 🗖 😐
Duplikér knap	Duplikér knappen 2 gange og placér dem ovenover den store firkant	
Navngiv knapper	Giv knapperne instace names: <i>firkant_btn</i> , <i>cirkel_btn</i> og <i>trekant_btn</i>	1- 💏 Sone 1
Nyt lag	Opret et nyt lag, kald det <i>tekst</i> . Skriv tekst- erne til knapperne. Placér teksterne ovenpå knapperne	Firkant Cirkel Trekant
Nyt lag	Opret nyt lag, kald det actions	
ActionScript	Skriv ActionScriptet - se opgaven	Image: state stat



Billedgalleri1



Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage	Sæt størrelse og baggrundsfarve	Flash File (ActionScript 3.0)
Hent billeder	Importér billederne fra mappen billedgalleri i kursusmaterialet	
billede 1	Træk billede 1 over på <i>Stage</i> . Konvertér billedet til Symbol/Grafic	
Placér billederne	Markér frame 2 og indsæt et tomt keyframe (F7), træk billede 2 ind på Stage. konvertér igen til grafik og placér billedet i samme position som billede 1 ved hjælp af Align panelet. Fortsæt samme fremgangsmåde med de 4 sidste billeder	
Opret lag	Opret 2 lag. Kald det ene <i>knapper</i> og det andet <i>actions</i>	
Knapper	Placér to knap-symboler (buttons) på laget du kaldte knapper.	
Instance_name	Giv de to knapper navnene <i>frem_btn</i> og <i>tilbage_btn</i>	
Scripting	I laget actions frame 1 tilføjes ActionScript- tet	<pre>stop(); function frem(event: NouseEvent):void { nextFrame(); } frem_btn.addEventListener(NouseEvent):void { prevFrame(); } tilbage_btn.addEventListener(NouseEvent.CLICK, tilbage);</pre>



Slideshow



Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage	Sæt størrelse og baggrundsfarve	
Hent billeder	Importér billederne fra mappen <i>slide</i> i kur- susmaterialet	
Lag	Opret 4 nye lag	
Placér billederne	Træk billederne ind på <i>Stage</i> , placér dem ved siden af hinanden, på hvert sit lag	Convert to Symbol
Movieclips	Konvertér billederne til Movieclips	
Udvid filmen	Forlæng lagene til 70 frames. Indsæt <i>Key-</i> <i>frames</i> i frame 35 og 70	Type: Movie Clip
Tween	Lav Classic Tween på alle billederne	
Alpha	Markér frame 1 - slide1. Sæt Alpha til 0%. Markér frame 35, sæt Alpha til 100%, mar- kér frame 70, sæt Alpha til 0%	COLOR EFFECT Style: Alpha None Brightness Tint
Dynamik	Ryk de enkelte lags indhold på <i>Timeline</i> . Tilføj evt. flere lag med halvtransparente streger der bevæger sig henover billederne	Tint Advanced Alpha





Masker

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
		Flash File (ActionScript 3.0)
Definér Stage	Sæt størrelse og baggrundsfarve	
Lag	Opret 2 lag	
Tekst	Skriv en tekst på laget <i>signatur</i>	
Maske	Tegn en firkant uden ramme på laget ma- ske. Firkanten skal være så stor, at den kan kan dække hele teksten	Connie Hansen
Placering af firkanten	Indsæt en Keyframe i frame 40 (F6) på laget <i>maske</i> . I frame 1 placéres firkanten til venstre for teksten, uden for <i>Stage</i> . I frame 40 placéres firkanten oven på teksten, så denne er helt dækket	o
Bevægelse	Vælg Classic Motion Tween	
Masken	Højreklik på laget masken og vælg <i>Mask</i> fra rullemenuen	TIMELINE COMPILER ERRORS
Lås op	Lås lag og maske op ved at klikke på hæn- gelåsen ud for hvert lag	Signatur
Stop	Indsæt en <i>Stopaction</i> i frame 40	



Scrollbar

Fase	Forklaring	Navigation
Kopier en tekst	Åbn mappen <i>scroll</i> fra kursusmaterialet, åbn filen <i>tekst</i> til scrollbar og kopier teksten	
Åbn en Flash film	Behold default størrelsen på Stage	
Foretag indstillinger	l properties vælges <i>Dynamic Text</i> samt udseeende af teksten	PROPERTIES Text Tool
Opret tekstboks	Træk en tekstboks på <i>Stage</i>	
Lås tekstboksen	Højreklik på tekstboksen med <i>Selection</i> <i>Tool</i>	Family: Verdana Style: Regular Size: 11.0 pt Letter spacing: 0.0
Indsæt tekst	Indsæt den kopierede tekst i tekstboksen	
Indsæt scroolbaren	Hent scrollbaren I menuen <i>Window. Vælg</i> <i>Components > User Interfase.</i> Vælg <i>USI-</i> <i>Scrollbar</i> og træk scrollbaren ind på <i>Stage</i>	
Fastgør scrollbaren	Placér scrollbaren på højre side af tekst- boksen	Tekst til scrollbar Flashfilm er ofte meget visuelle, de består for det meste overvejende af grafik, video og ° billeder og menet lidt tekst
Tilret scrollbaren	Giv scrollbaren samme højde som tekstbok- sen. Sæt målene i <i>Properties</i>	Hvis du gerne vil præsentere en længere tekst, og ikke ønsker at bruge for meget af skærmen, er det en løsning, at oprette et mindre tekstfelt, og
Navngiv scrollbaren	Markér tekstboksen og giv den navnet tekst_txt i feltet Instance Name i Properties	herpå sætte en scrollbar.
Tilknyt scrollbaren	Markér scrollbaren og vælg Component Inspector Panel i Properties. I feltet til højre for scrollTargetName skriver du navnet du gav tekstboksen, i dette eksempel tekst_txt	PROPERVES Image: Component: UIScrollBar Component: UIScrollBar Swap Image: Component: UIScrollBar, <tekst_txt> Image: Component: UIScrollBar, <tekst_txt< td=""> Image: Componen</tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt<></tekst_txt></tekst_txt></tekst_txt></tekst_txt></tekst_txt></tekst_txt></tekst_txt>



Import af lyd

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn filmen bang.fla	Åbn filmen <i>bang.fla</i> fra mappen lyd i kursus- materialet	Window Help
Lag	Opret 1 nyt lag, kald det <i>lyd</i>	Duplicate Window Ctrl+Alt+K Toolbars
Hent lyd	Vælg Window > Common Libraries > Sounds. Træk lydfilen xplosion Blast Large01.mp3 ind på Stage	Timeline Ctrl+Alt+T Motion Editor Tools Tools Ctrl+F2 Properties Ctrl+F3 Library Ctrl+L Common Libraries Buttons Motion Presets Classes
Komprimér	Dobbeltklik på lydfilen i <i>Library</i> . Test forkelige komprimeringsgrader og formater.	Action En Sounds Sound Properties Explosion Blast Large 01.mp3 C: Program Files(Adobe(Adobe Flash C:St]enio(Configuration)sound booth(mp2)Explosion Blast Large 01.mp3 29. marts 2007 04:49:30 H ktz Mono 16 Bit 7.4 s 654.1 kB Compression: MP3 Preprocessing: Convert stereo to mono Bit rate: 16 kbps Quality: Fast Quality:





Lydafspiller

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
		Flash File (ActionScript 3.0)
Definér Stage	Sæt størrelsen til 100x50 px	
Knapper	Fremstil 2 knapper eller hent nogle forde- finerede her: <i>Window</i> >Common Libraries >Bottons	
Navngiv	Giv knapperne <i>instance names: play_btn</i> og s <i>top_btn</i> i <i>Properties</i>	
Lag	Opret et nyt lag, kald det <i>lyd</i>	
Hent lyd	Træk lyden Foley Footstep Cowboy Boots Running Between Surfaces 01.mp3 i Win- dow >Common Libraries >Sounds ind på Stage	TIMELINE OUTPUT COMPILER ERRORS
Forlæng og flyt	Forlæng begge lag til 60 frames. Flyt lyden til frame 2	actions e
Lag	Opret et nyt lag, kald det actions	\ \⊕ ✔ ≣ (≂ 82, 25 25 27 27 00 0 0 17 1
Programmér	Åbn scriptvinduet og skriv ActionScriptet	<pre>stop(); play_btn.addEventListener(NouseEvent.CLICK, playSound); stop_btn.addEventListener(NouseEvent.CLICK, stopSound);</pre>
		<pre>function playSound(event:MouseEvent): void (</pre>
		<pre>function stopSound(event:NouseEvent): void { stop(); }</pre>





Klikbart banner

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en ny Flash File	Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Definér Stage	Sæt størrelse	Flash File (ActionScript 3.0)
Hent billeder	Importér billedet fra mappen <i>banner</i> i kur- susmaterialet	
Billede1	Træk billedet over på <i>Stage</i>	
Navngiv lag	Kald laget for baggrund	
Forlæng	Forlæng filmen til 200 frames	
Opret lag	Opret et nyt lag, kald det <i>tekst1</i>	
Indsæt tekst	Skriv eller kopier teksten til scene 1 linie 1	
Opret lag	Opret et nyt lag, kald det maske1	
Maske	Lav herpå en maske over 70 frames	
Opret lag	Opret et nyt lag, kald det <i>tekst2</i>	
Indsæt tekst	Skriv tekstlinie 2 i frame 71, og lav også et lag med maske til denne tekst. Lad <i>maske2</i> gå til frame 150	
Opret lag	Opret et nyt lag, kald det <i>link</i>	
Fremstil knap	Vælg <i>Insert > New Symbol.</i> Vælg <i>Button</i> og kald den <i>knap</i> . Træk et rektangel på 600 x 90 pixel på knappens stage. Træk keyfra- met fra Up og hen til Hit.	LINE
Indsæt knap	Vend tilbage til <i>Stage</i> og træk knappen ind på denne i laget <i>link</i>	
Instance_name	Giv knappen Instance_Name: knap1_btn	
Opret lag	Opret et nyt lag, kald det actions	SCENE
Scripting	Skriv scriptet til scene 1 (se opgaven)	Scene 1
Duplikér scener	Duplikér scene 1 to gange, og indsæt ActionScript	Scene 3