

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	
Ny scene	Åbn paletten Scene og vælg Add Scene	🚔 Ankomst
Navngiv	Dobbeltklik på scenenavnet og omdøb	 Hovsa Hvad så? → →





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	





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 🔒 🗖 ا ای grafik و د 🗖 ا ای indhold کرد د
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:MouseEvent):void { nextFrame(); } frem_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, frem); function tilbage(event:MouseEvent):void (prevFrame();) tilbage_btn.addEventListener(MouseEvent.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 Alpha: Brightness Tint 100 %
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>	- Yole 1
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	e
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	I properties vælges <i>Dynamic Text</i> samt udseeende af teksten	PROPERTIES Text Tool
Opret tekstboks	Træk en tekstboks på <i>Stage</i>	CHARACTER
Lås tekstboksen	Højreklik på tekstboksen med <i>Selection</i> Tool	Family: Verdana
Indsæt tekst	Indsæt den kopierede tekst i tekstboksen	
Indsæt scroolbaren	Hent scrollbaren I menuen <i>Window. Vælg</i> Components > User Interfase. Vælg USI- Scrollbar og træk scrollbaren ind på Stage	
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 ° bildene og smoart lidt telet.
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	PROPERTS: • ekst_bxt • Movie Clip • Component: UIScrollBar Swap UIScrollBar, <tekst_txt> Parameters Bindings Schema Name Value direction vertical scrollTargetNa scrollTargetNa tekst_txt visible true</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 lyd	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 Sounds
Komprimér	Dobbeltklik på lydfilen i <i>Library</i> . Test	Sound Droperties
	forkellige komprimeringsgrader og formater.	Sound Properties Explosion Blast Large 01.mp3 C:\Program Files\Addbe\Addbe Flash C:S4(en)Control Blast Large 01.mp3 29. marts 2007 04:49:30 44 ktz Mono 16 Bit 7.4 s 654.1 kB Compression: Preprocessing: Convert stereo to mono Bit rate: 16 kbps Quality: Fast 16 kbps Mono 14.8 kB, 2.3% of original





Lydafspiller

Forklaring	Navigation
Åbn Flash, vælg symbolet ud for Actions Script 3.0	Create New
Sæt størrelsen til 100x50 px	Flash File (ActionScript 3.0)
Fremstil 2 knapper eller hent nogle forde- finerede her: <i>Window</i> > <i>Common Libraries</i> > <i>Bottons</i>	
Giv knapperne instance names: play_btn og stop_btn i Properties	
Opret et nyt lag, kald det <i>lyd</i>	
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 begge lag til 60 frames. Flyt lyden til frame 2	actions • • 8 Vd 2 • 0 op
Opret et nyt lag, kald det actions	N Happen I ← ♥ 量 (只 00, 17 甘 菜 (ワ 0) ブ 田 N script /
Åbn scriptvinduet og skriv ActionScriptet	<pre>stop(); play_btn.addEventListener(NouseEvent.CLICK, playSound); stop_btn.addEventListener(NouseEvent.CLICK, stopSound); function playSound(event:NouseEvent): void { play(); } function stopSound(event:MouseEvent): void { stop(); } </pre>
	Forklaring Abn Flash, vælg symbolet ud for Actions Sæt størrelsen til 100x50 px Fremstil 2 knapper eller hent nogle forde-finerede her: Window >Common Libraries >Bottons Giv knapperne 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 Opret et nyt lag, kald det actions Abn scriptvinduet og skriv ActionScriptet





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