

macromedia®
FLASH™5

Guida all'uso di Flash



Marchi

Macromedia, il logo Macromedia, il logo Made With Macromedia, Authorware, Backstage, Director, Extreme 3D e Fontographer sono marchi registrati di Macromedia, Inc. Afterburner, AppletAce, Authorware Interactive Studio, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, DECK II, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Extreme 3D, Flash, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Lingo, Macromedia xRes, MAGIC, Power Applets, Priority Access, SoundEdit, Shockwave, Showcase, Tools to Power Your Ideas e Xtra sono marchi di Macromedia, Inc. Altri nomi di prodotti, logo, progetti, titoli, termini o frasi che appaiono nella presente pubblicazione possono essere marchi registrati, marchi di servizio o denominazioni commerciali di Macromedia, Inc. o di altre società e potrebbero essere registrati in alcune giurisdizioni.

Dichiarazione di non responsabilità Apple

APPLE COMPUTER, INC. NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, PER IL PACCHETTO SOFTWARE ACCLUSO, LA SUA COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI. POICHÉ L'ESCLUSIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE NON È CONSENTITA DA ALCUNI PAESI, POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE ALL'UTENTE PARTICOLARI DIRITTI. ALTRI DIRITTI POSSONO ESSERE RITENUTI VALIDI, A SECONDA DELLO PAESE.

Copyright © 2000 Macromedia, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente manuale può essere copiata, fotocopiata, riprodotta, tradotta o convertita in qualsiasi formato elettronico o meccanico senza la previa autorizzazione scritta di Macromedia, Inc. Numero parte ZFL50M100IT

Riconoscimenti

Manager progetto: Erick Vera

Autori: Jody Bleyle, Mary Burger, Louis Dobrozensky, Stephanie Gowin, Marcelle Taylor e Judy Walthers Von Alten

Revisori: Peter Fenczik, Rosana Francescato, Ann Szabla

Multimedia: George Brown, John "Zippy" Lehnus e Noah Zilberberg

Design documentazione stampata e Guida in linea: Chris Basmajian e Noah Zilberberg

Produzione: Chris Basmajian e Rebecca Godbois

Manager progetto per la localizzazione: Yuko Yagi

Produzione localizzazione: Masayo "Noppe" Noda e Bowne Global Solutions

Speciali ringraziamenti a: Max D'Ambrosio, Jeremy Clark, Brian Dister e l'intero team Flash Development, Michael Dominguez, Margaret Dumas, William Harding, Sherri Harte, Yoshika Hedberg, Tim Hussey, Kipling Inscore, Alyn Kelley, Pete Santangeli, Denise Seymour e l'intero team Flash QA, Cyn Taylor e Eric Wittman

Prima edizione: Settembre 2000

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

SOMMARIO

INTRODUZIONE

Guida introduttiva	13
Requisiti di sistema per la creazione di codice e contenuto con Flash..	13
Requisiti di sistema per Flash Player	13
Installazione di Flash	14
Novità di Flash 5	14
Integrazione tra prodotti più estesa.	16
Guida agli strumenti di apprendimento.	16

CAPITOLO 1

Esercitazione	21
Panoramica	21
Informazioni importanti	22
Visualizzazione del filmato nella sua forma finale.	22
Definizione delle proprietà per configurare un filmato Flash	30
Creazione di media	31
Importazione di media	36
Organizzazione della libreria	37
Aggiunta di audio a un pulsante	38
Uso dello stage e della linea temporale.	39
Animazione delle istanze	43
Uso delle azioni per controllare il flusso.	56
Pubblicazione del filmato	64
Passaggi successivi	69

CAPITOLO 2

Concetti fondamentali di Flash	71
Flusso di lavoro di Flash	72
Immagini con Flash	72
Animazioni con Flash.	72

Filmati interattivi con Flash	73
Configurazione di un server per Flash Player	73
Informazioni sui grafici bitmap e vettoriali	74
Grafici vettoriali	74
Grafici bitmap	75
L'ambiente di lavoro di Flash	76
Lo stage e la linea temporale.	76
Simboli e istanze	78
Simboli e filmati interattivi	79
La finestra Libreria.	79
Pannelli	79
Creazione di un nuovo filmato e impostazione delle proprietà.	80
Anteprima e prova dei filmati	81
Anteprima di filmati nell'ambiente di creazione.	81
Prova di filmati	82
Salvataggio dei file di filmato.	83
Uso della casella degli strumenti	83
Uso dei pannelli	85
Uso dei menu di scelta rapida	88
Uso della linea temporale	88
Modifica dell'aspetto della linea temporale	89
Spostamento dell'indicatore di riproduzione	90
Modifica della visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale.	91
Creazione di etichette per fotogrammi e commenti al filmato	93
Operazioni con i fotogrammi nella linea temporale	93
Uso delle scene	95
Uso della libreria.	96
Operazioni con le cartelle nella finestra Libreria.	98
Ordinamento delle voci nella finestra Libreria	99
Modifica degli elementi nella libreria	99
Assegnazione di un nuovo nome alle voci della libreria.	100
Eliminazione di elementi della libreria	100
Ricerca di elementi della libreria non in uso	100
Aggiornamento di file importati nella finestra Libreria.	101
Uso di librerie comuni	101
Uso di librerie condivise	101
Uso di Esplora filmato.	105
Visualizzazione dello stage.	109
Ingrandimento/riduzione.	109

Spostamento della vista dello stage	110
Uso della griglia, delle guide e dei righelli	110
Personalizzazione dei tasti di scelta rapida da tastiera	112
Stampa di file Flash durante la modifica di filmati	115
Risoluzione dei problemi di stampa	116
Accelerazione della visualizzazione del filmato	116
Preferenze di Flash	117

CAPITOLO 3

Disegno	121
Strumenti di disegno e colorazione di Flash	122
Informazioni sulla sovrapposizione delle forme in Flash	123
Disegni con lo strumento Matita	124
Tracciamento di linee rette, ovali e rettangoli	125
Uso dello strumento Penna	126
Impostazione delle preferenze dello strumento Penna	126
Disegno di linee rette con lo strumento Penna	127
Disegno di tracciati curvilinei con lo strumento Penna	128
Spostamento dei punti di ancoraggio sui tracciati	129
Adattamento di segmenti	131
Colorazione con lo strumento Pennello	132
Rimodellazione di linee e contorni delle forme	133
Rimodellazione con lo strumento Freccia	134
Raddrizzamento e smussatura di linee	135
Ottimizzazione delle curve	136
Cancellazione	137
Modifica delle forme	138
Agganciamento	139
Selezione delle impostazioni di disegno	139

CAPITOLO 4

Operazioni con i colori	141
Definizione degli attributi di tratto e riempimento	141
Uso dei controlli Tratto e Riempimento della casella degli strumenti .	142
Definizione del colore, stile e peso del tratto nel pannello Tratto .	143
Operazioni con riempimenti uniformi, sfumati e bitmap nel pannello	
Riempimento	144
Uso dello strumento Contenitore colore	146

Usò dello strumento Bottiglia di inchiostro	149
Usò dello strumento Contagocce	150
Blocco di una sfumatura o bitmap per riempire lo stage	150
Creazione e modifica di colori uniformi con il Mixer	151
Modifica delle tavolozze di colori	153
Duplicazione o eliminazione di colori dalla tavolozza	153
Usò della tavolozza predefinita e della tavolozza Web-safe	153
Ordinamento della tavolozza	154
Importazione ed esportazione di tavolozze colori	154

CAPITOLO 5

Usò di immagini importate 155

Inserimento di immagini in Flash	155
Importazione di formati di file	157
Importazione di file PNG di Fireworks	158
Importazione file di FreeHand	159
file di Adobe Illustrator	161
Informazioni sulle immagini bitmap importate	161
Usò di filmati QuickTime	162
file DXF di AutoCAD	163
Conversione di bitmap in grafici vettoriali	163
Divisione di una bitmap	164
Modifica di bitmap	165
Impostazione delle proprietà della bitmap	167

CAPITOLO 6

Aggiunta di audio 169

Importazione dell'audio	169
Aggiunta di audio a un filmato	171
Aggiunta di audio ai pulsanti	173
Usò di audio con librerie condivise o con oggetti Sound	174
Usò dei comandi di modifica dell'audio	174
Avvio e interruzione dell'audio in corrispondenza di fotogrammi chiave	176
Compressione dell'audio per l'esportazione	176
Opzione di compressione Predefinita	178
Opzione di compressione ADPCM	178
Opzione di compressione MP3	179
Opzione di compressione Nessuna	179

Indicazioni per l'esportazione di audio in filmati Flash.	180
Indicazioni per l'esportazione di audio in filmati QuickTime.	180

CAPITOLO 7

Operazioni con gli oggetti.	181
Selezione di oggetti	181
Uso dello strumento Freccia.	182
Modifica di selezioni	183
Uso dello strumento Lazo	184
Occultamento dell'evidenziazione di selezione	185
Raggruppamento di oggetti.	185
Spostamento, copia ed eliminazione di oggetti	186
Spostamento di oggetti.	186
Spostamento e copia di oggetti mediante incollatura	187
Informazioni sulla copia di immagini tramite gli Appunti	187
Copia di oggetti trasformati	188
Eliminazione di oggetti	188
Impilamento di oggetti	188
Modifica in scala di oggetti	189
Rotazione di oggetti	190
Riflessione di oggetti	192
Inclinazione di oggetti.	192
Ripristino di oggetti trasformati	193
Allineamento di oggetti.	193
Spostamento del punto di registrazione di un oggetto	195
Divisione di gruppi e oggetti	196

CAPITOLO 8

Uso dei livelli.	197
Creazione di livelli.	198
Visualizzazione dei livelli.	198
Modifica dei livelli.	201
Uso dei livelli guida.	203
Uso dei livelli maschera.	203

CAPITOLO 9

Uso del testo.	207
Informazioni sui caratteri incorporati e i caratteri dispositivo	208
Creazione di testo	209

Impostazione degli attributi del testo.	210
Scelta dei caratteri, delle dimensioni del testo e del colore	211
Impostazione di traccia, crenatura e spostamento linea base	211
Impostazione di allineamento, margini, rientri e interlinea.	212
Uso dei caratteri dispositivo	213
Creazione di simboli di carattere	214
Creazione di caselle di testo per input utente o testo con aggiornamento di- namico.	215
Informazioni sulla conservazione della formattazione RTF.	216
Impostazione delle opzioni di testo dinamico.	216
Impostazione delle opzioni di testo di input.	217
Modifica del testo	218
Selezione del testo	218
Informazioni sulla trasformazione del testo	219
Rimodellazione di un elemento testuale	219
Collegamento di blocchi di testo a URL	220

CAPITOLO 10

Uso dei simboli e delle istanze.	221
Tipi di comportamento dei simboli.	222
Creazione di simboli	223
Conversione dell'animazione sullo stage in un clip filmato.	225
Duplicazione di simboli	226
Creazione di istanze	227
Creazione di pulsanti	227
Attivazione, modifica e prova di pulsanti	232
Modifica di simboli.	233
Modifica delle proprietà di un'istanza	235
Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza	236
Sostituzione di un'istanza con un altro simbolo	237
Cambiamento del tipo di istanza	239
Impostazione dell'animazione per le istanze di grafici	239
Divisione di istanze	240
Accesso alle informazioni sulle istanze sullo stage	240

CAPITOLO 11

Creazione di animazioni	243
Creazione dei fotogrammi chiave	244
Rappresentazioni di animazioni nella linea temporale	244

Informazioni sui livelli nell'animazione	245
Informazioni sulle frequenze dei fotogrammi	246
Estensione di immagini statiche	246
Informazioni sull'animazione interpolata.	247
Interpolazione di istanze, gruppi e testo	247
Interpolazione movimento lungo un tracciato	251
Interpolazione forme	253
Usò dei suggerimenti forma	255
Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma	257
Modifica dell'animazione	259
Tecnica Onion skin	260
Spostamento di un'intera animazione.	262

CAPITOLO 12

Creazione di filmati interattivi. 263

Informazioni su ActionScript	264
Uso del pannello Azioni	264
Uso del pannello Azioni in Modalità normale	265
Modalità esperto	267
Assegnazione di azioni a oggetti	268
Impostazione delle opzioni degli eventi associati al mouse	270
Assegnazione di azioni a fotogrammi	272
Uso delle azioni principali per navigazione e interazione	274
Passaggio a un dato fotogramma o scena	274
Riproduzione e interruzione di filmati	276
Regolazione della qualità di visualizzazione del filmato.	277
Interruzione di tutti i suoni	278
Passaggio a un URL diverso	278
Controllo di Flash Player	280
Caricamento e scaricamento di filmati aggiuntivi	281
Controllo di altri filmati e clip	284
Verifica del caricamento di un fotogramma	286

CAPITOLO 13

Creazione di filmati stampabili. 289

Stampa da Flash Player	290
Preparazione dei filmati per la stampa	290
Stampanti supportate.	291
Definizione dei fotogrammi stampabili	291

Indicazione dell'area di stampa	291
Modifica del colore di sfondo stampato	293
Disattivazione della stampa	293
Aggiunta di un'azione Print.	294
Stampa dal menu di scelta rapida di Flash Player.	297
Informazioni sulla pubblicazione di un filmato con fotogrammi stampabili	
299	

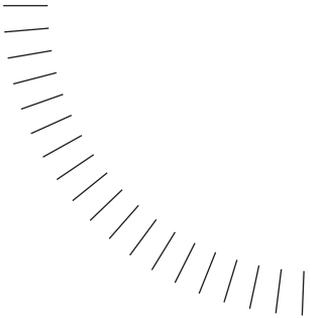
CAPITOLO 14

Pubblicazione ed esportazione. 301

Riproduzione di filmati Flash	302
Ottimizzazione dei filmati	303
Prova delle prestazioni di scaricamento di filmati	304
Informazioni su Generator e Flash.	307
Pubblicazione dei filmati Flash	308
Pubblicazione di un filmato Flash Player	311
Pubblicazione di HTML per i file Flash Player.	312
Pubblicazione dei modelli Generator	316
Pubblicazione dei file GIF	318
Pubblicazione dei file JPEG	320
Pubblicazione dei file PNG	321
Pubblicazione dei filmati QuickTime 4	325
Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione	326
Uso del lettore autonomo	327
Esportazione di filmati e immagini	327
Informazioni sui formati di file di esportazione	329
Adobe Illustrator	330
GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF	330
Bitmap (BMP)	331
Sequenza DXF e Immagine AutoCAD DXF	331
Enhanced Metafile (Windows)	331
EPS 3.0 con anteprima	331
FutureSplash Player	332
Sequenza JPEG e Immagine JPEG	332
PICT (Macintosh)	332
Sequenza PNG e Immagine PNG	333
QuickTime	333
Video QuickTime (Macintosh)	334
Audio WAV (Windows)	334
Windows AVI (Windows)	335

Windows Metafile	335
Informazioni sui modelli di pubblicazione HTML	336
Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML	337
Creazione di una mappa dell'immagine	339
Creazione di un rapporto di testo.	340
Creazione di un rapporto URL	340
Uso di variabili di modello abbreviate	340
Modello di esempio	341
Modifica delle impostazioni HTML di Flash	341
Uso di OBJECT ed EMBED.	342
SRC	343
MOVIE	343
CLASSID	343
WIDTH	343
HEIGHT	344
CODEBASE	344
PLUGINSOURCE	344
SWLIVECONNECT	345
PLAY	345
LOOP	345
QUALITY	346
BGCOLOR	346
SCALE	347
ALIGN	347
SALIGN	348
BASE	348
MENU	349
WMODE	349
Configurazione di un server Web per Flash	350
Gestione del traffico sul sito Web	350

INDICE ANALITICO 351



INTRODUZIONE

Guida introduttiva

Macromedia Flash è lo standard professionale per la produzione di esperienze Web ad impatto elevato. La potenza e la flessibilità di Flash rappresentano un mezzo ideale per liberare la fantasia nella creazione di logo animati, controlli di navigazione per i siti Web, animazioni lunghe, interi siti Web Flash e applicazioni Web.

Requisiti di sistema per la creazione di codice e contenuto con Flash

- Per Microsoft Windows™: processore Intel Pentium® a 133 MHz o equivalente (200 MHz consigliato) con Windows 95 o versione successiva (compreso Windows 2000) oppure Windows NT 4.0 o versione successiva, 32 MB di RAM (64 MB consigliati), 40 MB di spazio disponibile su disco, monitor a colori che supporta una risoluzione di 800 x 600 e un lettore CD-ROM.
- Per Macintosh®: Power Macintosh (G3 o superiore consigliato) con System 8.5 o versione successiva, 32 MB di RAM, 40 MB di spazio disponibile su disco, monitor a colori che supporta una risoluzione di 800 x 600 e un lettore CD-ROM.

Requisiti di sistema per Flash Player

Flash Player richiede la seguente dotazione hardware e software per riprodurre filmati in un browser:

- Microsoft Windows 95, NT 4.0 o versione successiva oppure PowerPC con System 8.1 o versione successiva.
- Plug-in di Netscape che funziona con Netscape 3 o versione successiva (Windows 95 e Macintosh).

- Se si eseguono controlli ActiveX, è richiesto Microsoft Internet Explorer 3.02 o versione successiva (Windows 95).
- Se si esegue Flash Player Java Edition, è richiesto un browser abilitato per Java.

Installazione di Flash

Seguire la procedura descritta per installare Flash su un computer Windows o Macintosh.

Per installare Flash su un computer Windows o Macintosh:

- 1 Inserire il CD di Flash 5 nel lettore CD-ROM del computer.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - In Windows, scegliere Avvio > Esegui. Fare clic su Sfoglia e scegliere il file Setup.exe sul CD di Flash 5. Fare clic su OK nella finestra di dialogo Esegui per avviare l'installazione.
 - In Macintosh, fare doppio clic sull'icona del programma di installazione di Flash 5.
- 3 Seguire le istruzioni visualizzate.
- 4 Se necessario, riavviare il computer.

Novità di Flash 5

Le novità di Flash 5 offrono funzioni avanzate per la creazione di immagini, la semplificazione del flusso di lavoro e la creazione di contenuto interattivo. Flash 5 include inoltre funzioni notevolmente ampliate per la creazione di azioni con ActionScript. Consultare “Novità di ActionScript” nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Creazione di immagini

Gli **strumenti di controllo dei colori avanzati**, tra cui i pannelli Mixer, Riempimento, Tratto e Campioni, e le opzioni delle caselle degli strumenti Riempimento e Tratto forniscono funzioni ampliate per la colorazione delle immagini. Consultare “Operazioni con i colori” a pagina 141.

Le **nuove evidenziazioni di selezione** facilitano l'identificazione delle linee, dei riempimenti e dei gruppi selezionati, nonché del colore degli oggetti selezionati. Consultare “Selezione di oggetti” a pagina 181.

Le **guide mobili** consentono di disporre gli oggetti sullo stage. Consultare “Uso della griglia, delle guide e dei righelli” a pagina 110.

Lo **strumento Penna** e le **maniglie delle curve di Bézier** consentono di creare tracciati precisi. Funzionano a grandi linee come lo strumento Penna di Macromedia FreeHand o Macromedia Fireworks. Consultare “Uso dello strumento Penna” a pagina 126.

Flusso di lavoro

I **nuovi pannelli** per l'uso di colori, elementi testuali, azioni, fotogrammi, istanze e interi filmati facilitano l'accesso alle opzioni per la modifica di elementi nei filmati Flash. Consultare “Concetti fondamentali di Flash” a pagina 71

Le **librerie condivise** consentono di collegarsi agli elementi delle librerie come elementi esterni. È possibile creare simboli di caratteri da includere nelle librerie condivise, nonché pulsanti, grafici, clip filmato e audio. Consultare “Uso di librerie condivise” a pagina 101.

Macromedia Dashboard consente di accedere agevolmente a informazioni aggiornate sull'uso di Flash. Consultare “Macromedia DashBoard per Flash” a pagina 19.

I **tasti di scelta rapida personalizzati** consentono di creare i tasti di scelta rapida per i comandi e le funzioni di Flash per personalizzare il flusso di lavoro. Consultare “Personalizzazione dei tasti di scelta rapida da tastiera” a pagina 112.

Il **supporto per l'importazione di file audio MP3** consente di importare in Flash audio già compresso. In questo modo si riduce il tempo di pubblicazione e di esportazione di un filmato con audio, in quanto durante l'esportazione non è necessario comprimere l'audio. L'uso di audio compresso riduce la dimensione dei file di filmati finali nonché i requisiti di memoria durante la creazione. Consultare “Aggiunta di audio” a pagina 169.

Contenuto interattivo

La **versione estesa di ActionScript** fornisce funzioni notevolmente avanzate per la creazione di contenuto interattivo con ActionScript in Flash. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Esplora filmato consente di visualizzare facilmente il contenuto completo del filmato corrente, nonché il pannello Proprietà per la modifica dell'elemento selezionato. Consultare “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.

L'azione **Print** consente di assegnare azioni per la stampa di fotogrammi dei filmati Flash da Flash Player come grafica vettoriale o bitmap. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Integrazione tra prodotti più estesa

Il **supporto per l'importazione di file PNG FreeHand e Fireworks** consente di importare questi file direttamente in Flash come grafica modificabile, conservando i livelli, il testo e altri elementi. Consultare “Inserimento di immagini in Flash” a pagina 155.

L'**integrazione avanzata in Macromedia Generator** consente di estendere l'ambiente di creazione di codice e contenuto di Flash per creare un contenuto dinamico in rapida evoluzione. Consultare “Informazioni su Generator e Flash” a pagina 307.

L'**integrazione avanzata con Macromedia Fireworks** consente di avviare facilmente Fireworks per modificare le immagini bitmap importate in Flash. Consultare “Modifica di bitmap” a pagina 165.

Guida agli strumenti di apprendimento

Il pacchetto Flash 5 contiene una varietà di media che consentono di apprendere rapidamente ad usare il programma e di acquisire esperienza nella creazione dei propri filmati Flash Player. Tali elementi includono una Guida in linea visualizzabile nel browser Web, lezioni interattive, un'esercitazione, due manuali su supporto cartaceo e un sito Web aggiornato con regolarità.

Lezioni ed esercitazione di Flash

Se è la prima volta che si usa Flash o se si è usato solo un gruppo limitato di funzioni del programma, iniziare con le lezioni. Queste lezioni introducono le funzioni principali di Flash, consentendo di esercitarsi usando esempi isolati.

L'esercitazione introduce il flusso di lavoro in Flash illustrando come creare un filmato di base. Il contenuto dell'esercitazione presuppone che si siano compresi gli argomenti trattati nelle lezioni.

Per iniziare con le lezioni, scegliere ? > Lezioni > Introduzione.

Guida all'uso di Flash e Guida di riferimento di ActionScript

Guida all'uso di Flash contiene le istruzioni e le informazioni relative all'uso degli strumenti e dei comandi di Flash. Viene fornita sia sotto forma di Guida in linea che su supporto cartaceo. La guida in linea contiene numerosi filmati Flash Player a dimostrazione degli effetti e delle funzioni.

La *Guida di riferimento di ActionScript* contiene istruzioni e informazioni su ActionScript, tra cui la creazione di script con ActionScript, la creazione di contenuto interattivo con ActionScript e un dizionario completo di ActionScript. Viene fornita sia sotto forma di Guida in linea che su supporto cartaceo.

Guida di Flash

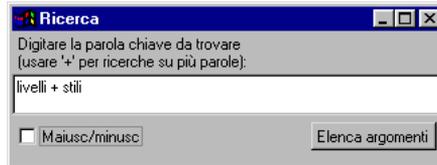
Flash 5 comprende tre sistemi di Guida in linea: Guida all'uso di Flash, Guida di riferimento di ActionScript e Dizionario di ActionScript.

Per utilizzare al meglio la Guida di Flash, Macromedia consiglia di usare Netscape Navigator 4.0 o versione successiva o Microsoft Internet Explorer 4.0 o versione successiva con Windows e Netscape Navigator 4.0 o versione successiva con Macintosh. Se si usa un browser versione 3.0, tutto il contenuto dei filmati e della Guida di Flash rimane accessibile ma alcune funzioni (ad esempio la funzione di ricerca) non saranno disponibili. L'esecuzione contemporanea di Flash e della Guida di Flash su un Macintosh può richiedere fino a 32 MB di memoria, a seconda dei requisiti di memoria del browser.

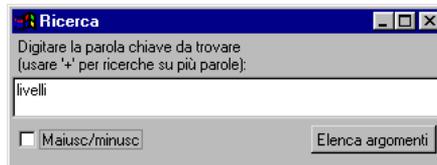
Per usare la Guida di Flash:

- 1** Scegliere uno dei tre sistemi di Guida in linea dal menu ?.
- 2** Per spostarsi tra gli argomenti della guida, avvalersi di una delle seguenti funzioni:
 - Il sommario organizza le informazioni per argomento. Fare clic sulle voci principali per visualizzare gli argomenti attinenti.
 - L'indice analitico organizza le informazioni come un tradizionale indice stampato. Fare clic su un termine per passare ad un argomento correlato.

- La funzione di ricerca trova qualsiasi stringa di caratteri in tutto il testo degli argomenti. Questa funzione richiede un browser 4.0 o versione successiva abilitato per Java. Per cercare una frase, digitare la frase nella casella di immissione testo.



Per cercare file contenenti due parole chiave (ad esempio **livelli** e **stile**), separare le parole con il segno più (+).



Per cercare file contenenti una parola chiave o una frase completa, separare le parole con uno spazio.

- I pulsanti Precedente e Successivo consentono di spostarsi attraverso gli argomenti di una sezione.



- L'icona di Flash consente il collegamento con il sito Web del Centro di assistenza Flash.



Macromedia DashBoard per Flash

Macromedia Dashboard per Flash fornisce l'accesso alle risorse disponibili nella comunità di sviluppo di Flash direttamente dall'interno dell'applicazione Flash. Usare Macromedia Dashboard per ottenere informazioni su una varietà di argomenti relativi a Flash.

Macromedia invia regolarmente nuovo contenuto a Macromedia Dashboard. È possibile scegliere se aggiornare manualmente o automaticamente il contenuto di Macromedia Dashboard sul computer.

Per visualizzare Macromedia Dashboard:

- 1 Scegliere ? > Macromedia Dashboard.
- 2 Fare clic sulla scheda Dashboard e scegliere un argomento.

Per specificare la frequenza di aggiornamento del contenuto di Macromedia Dashboard:

In Macromedia Dashboard selezionare Aggiornamento automatico per eseguire regolarmente l'aggiornamento automatico delle informazioni. Deselezionare l'opzione se si desidera aggiornare manualmente il contenuto di Macromedia Dashboard facendo clic sul pulsante Aggiorna.

Nota: per aggiornare il contenuto Macromedia Dashboard, è necessario essere collegati a Internet.

Centro di assistenza Flash

Il sito Web del Centro di assistenza Flash viene aggiornato regolarmente con le più recenti informazioni su Flash, consigli di utenti esperti, argomenti avanzati, esempi, suggerimenti e altri aggiornamenti. Per trovare le ultime notizie su Flash e ottenere il meglio dal programma, visitare spesso il sito Web all'indirizzo www.macromedia.com/support/flash/.

CAPITOLO 1

Esercitazione

Panoramica

Si immagini che un tempo ci fosse un negozio di aquiloni con un sito Web. I clienti visitavano tale sito e scorrevano le immagini statiche dei vari aquiloni per decidere quale acquistare, o almeno questa era l'intenzione. In realtà quasi tutti i clienti si annoiavano mentre visitavano il sito e finivano per fare altro. Sebbene la pagina Web rispondesse alle necessità, non interessava davvero l'attenzione di nessuno.

Si immagini ora di aggiungere Flash al sito. In questa esercitazione si creerà una pagina Web per Aquiloni Orbit, un sito interattivo che consente agli utenti di visualizzare e progettare gli aquiloni che desiderano. Una volta scelto il tipo di aquilone, i clienti selezionano un pulsante che visualizza la fattura per l'articolo selezionato e mostra un'animazione del volo dell'aquilone.

Per completare l'esercitazione, si useranno le funzioni Flash introdotte durante le lezioni e si apprenderanno altre nozioni utili per la creazione di un filmato. In particolare si completeranno le attività seguenti:

- Modifica delle proprietà di un filmato Flash
- Importazione, creazione e modifica dei media che appaiono nel filmato
- Aggiunta di audio a un pulsante
- Uso dello stage e della linea temporale per montare il filmato
- Creazione di animazioni interpolate di forma e movimento
- Uso delle azioni per aggiungere interattività e creazione di codice e contenuto semplificata
- Prova delle prestazioni di scaricamento del filmato
- Pubblicazione del filmato per la riproduzione sul Web

L'esercitazione dura circa un'ora, a seconda dell'esperienza dell'utente.

Informazioni importanti

L'esercitazione è destinata a utenti Flash principianti, tuttavia è richiesta la conoscenza delle funzionalità di base di Flash illustrate nelle sette lezioni accessibili dalla Guida di Flash. Le lezioni interattive create con Flash offrono un'introduzione ai seguenti argomenti:

- Disegno
- Simboli
- Livelli
- Elementi testuali
- Pulsanti
- Audio
- Animazione

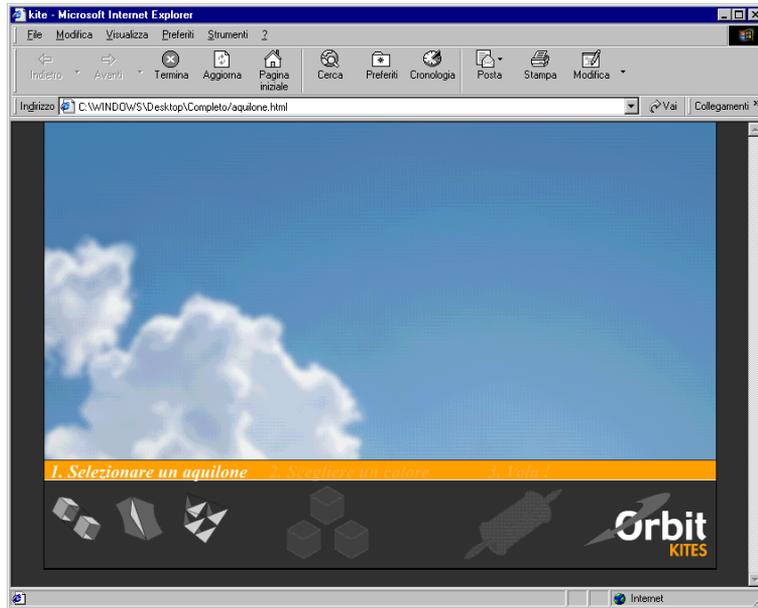
Per accedere alle lezioni, scegliere Guida > Lezioni, quindi selezionare la lezione desiderata dalla lista. Per una migliore comprensione dell'esercitazione, assicurarsi di avere acquisito un'adeguata familiarità con i concetti presentati nelle lezioni prima di iniziare l'esercitazione.

Visualizzazione del filmato nella sua forma finale

Prima di iniziare a lavorare con il filmato, visualizzare una versione finale dell'esercitazione per farsi un'idea di ciò che si creerà. Il filmato finale inoltre consente di esaminare la finestra Linea temporale, Esplora filmato, Libreria e lo stage per comprendere le funzioni di creazione di codice.

- 1 Dalla cartella dell'applicazione di Flash 5, accedere alla cartella Esercitazione > Completo.

- 2 Selezionare il file Aquilone.swf e trascinarlo in una finestra aperta del browser.
I filmati Flash in ambiente di creazione del contenuto hanno estensione FLA.
Un filmato esportato come filmato Flash Player ha estensione SWF.



- 3 Fare clic su uno dei pulsanti Selezionare un aquilone.
Quando si sceglie il pulsante viene emesso un suono e appare l'aquilone selezionato.
- 4 Fare clic su uno dei pulsanti Scegliere un colore.
L'aquilone cambia in base al colore selezionato.
- 5 Fare clic sul pulsante Vola.
Ascoltare l'audio e guardare l'animazione.
Si noti che la fattura, un simbolo di clip filmato, riflette i dati dell'aquilone e del colore selezionati.
Un clip filmato è un filmato più breve che viene riprodotto all'interno del filmato Flash principale.
- 6 Per riprodurre il filmato dall'inizio, scegliere il pulsante Indietro.
- 7 Al termine della riproduzione del file SWF, è possibile chiudere la finestra o lasciarla aperta come riferimento.

Analisi del file Aquilone fla

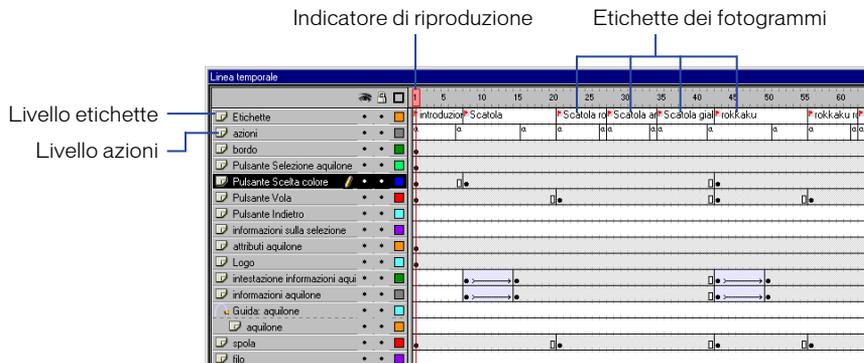
È utile analizzare il file FLA finale per stabilire in che modo è stato creato dall'autore. Vi sono diversi tipi di approccio all'analisi, in questa esercitazione il file verrà analizzato seguendo la procedura descritta.

- 1 In Flash, scegliere File > Apri. Individuare la cartella dell'applicazione di Flash, quindi aprire il file Esercitazione/Completo/Aquilone fla.

A questo punto è possibile vedere il filmato dell'esercitazione nella sua versione finale in ambiente di creazione del contenuto.

- 2 Per visualizzare una porzione più ampia dello stage e della linea temporale, scegliere Finestra > Chiudi tutti i pannelli.
- 3 Per ridimensionare la linea temporale e lo stage, trascinare verso l'alto e verso il basso la barra di separazione che li divide. Scorrere la linea temporale per osservare l'organizzazione dei livelli.
- 4 Come spiegato nella lezione Animazione, un fotogramma chiave è un fotogramma in cui si definiscono i punti di cambiamento dell'animazione. Scorrendo la linea temporale, notare quali livelli e fotogrammi contengono fotogrammi chiave.

I fotogrammi chiave iniziali e intermedi sono contrassegnati da cerchi pieni, mentre i fotogrammi chiave finali sono indicati da rettangoli con contorno sottile.



- 5 Per visualizzare le etichette create che indicano i segmenti del filmato, scorrere il livello etichette, ossia il primo livello della linea temporale.

Oltre che per la creazione e l'identificazione dei segmenti del filmato, è possibile usare le etichette per la navigazione, specificando lo spostamento dell'indicatore di riproduzione al primo fotogramma di una specifica etichetta quando l'utente sceglie un pulsante. Ulteriori informazioni sulle etichette e sulla navigazione vengono fornite più avanti nel corso dell'esercitazione.

6 Esaminare il livello successivo, che è il livello azioni.

Il livello azioni indica fotogrammi in cui ActionScript, il linguaggio di scripting di Flash, è incluso nel filmato.

Ogni lettera *a* minuscola che appare nel fotogramma rappresenta codice ActionScript.

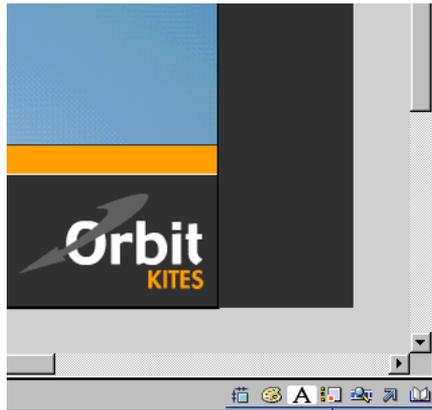
7 Selezionare l'indicatore di riproduzione e trascinarlo lentamente attraverso i fotogrammi.

Osservare in che modo le modifiche in corso sullo stage corrispondono a punti precisi della linea temporale. Tuttavia, nel trascinare l'indicatore di riproduzione, il filmato viene riprodotto in sequenza e non come appare all'utente. L'implementazione della navigazione con ActionScript nel filmato consente agli utenti di passare a specifici fotogrammi anziché spostarsi in sequenza lungo la linea temporale.

Uso di Esplora filmato

Esplora filmato assiste l'utente nell'organizzazione, nell'assegnazione di una posizione e nella modifica di media e si rivela particolarmente utile quando si lavora su un filmato con numerosi elementi. Grazie alla struttura ad albero gerarchica, Esplora filmato consente di guardare all'interno dell'organizzazione e del flusso del filmato ed è utile soprattutto se il filmato è stato creato da un altro utente.

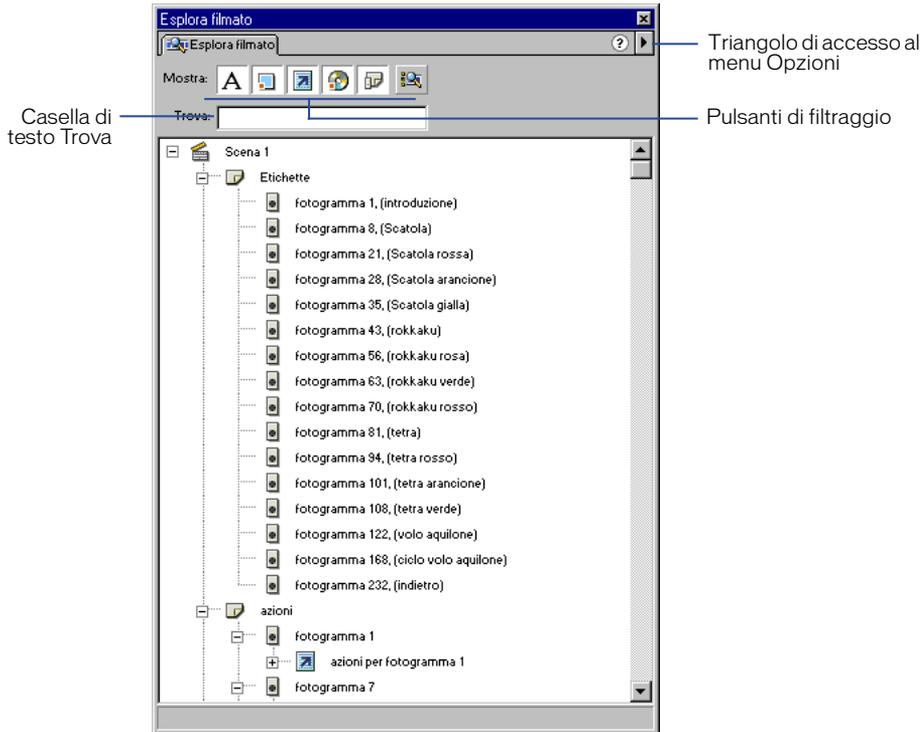
1 Se Esplora filmato non è aperto, scegliere Finestra > Esplora filmato o fare clic sul pulsante Esplora filmato sulla barra di accesso rapido.



Barra di accesso rapido

- Se è necessario visualizzare la struttura ad albero nel riquadro, ingrandire la finestra Esplora filmato (trascinare l'angolo superiore destro della finestra).

I pulsanti di filtraggio di Esplora filmato visualizzano o nascondono le informazioni.

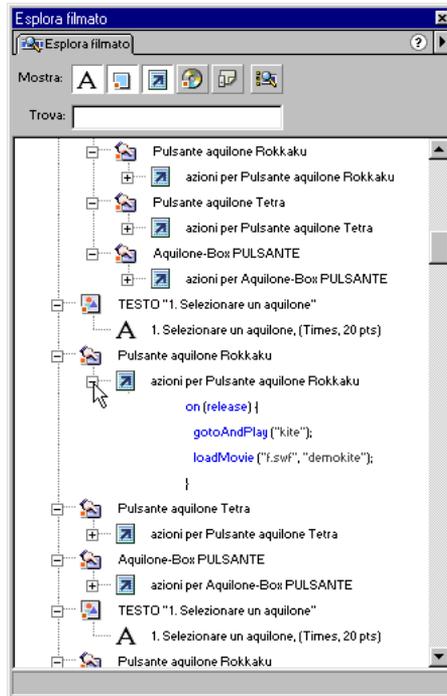


- Fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro di Esplora filmato e verificare che le opzioni Mostra elementi filmato e Mostra definizioni simboli siano selezionate nel menu a comparsa visualizzato.
- Verificare che nella parte superiore sinistra della finestra Esplora filmato siano selezionati solo i pulsanti di filtraggio Mostra il testo, Mostra i pulsanti, Clip filmato, Grafici e Mostra gli script azione.



- 5 Scorrere la lista per visualizzare alcuni degli elementi inclusi nel filmato e una rappresentazione del rapporto con altri elementi.

Se si scorre fino al pulsante rokkaku kite BUTTON, ad esempio, è possibile vedere che vi è associato del codice ActionScript. Espandere l'icona per visualizzare l'azione, che riproduce un SWF di un aquilone rokkaku quando l'utente sceglie il pulsante corrispondente.



- 6 Deselezionare il pulsante di filtraggio Mostra gli script azione e selezionare il pulsante azione Mostra i fotogrammi e i livelli.



- 7 Scorrere fino a raggiungere l'inizio di Esplora filmato. In corrispondenza del livello etichette, fare doppio clic sul fotogramma 43 (rokkaku) per spostare l'indicatore di riproduzione nella linea temporale sul primo fotogramma dell'etichetta rokkaku.

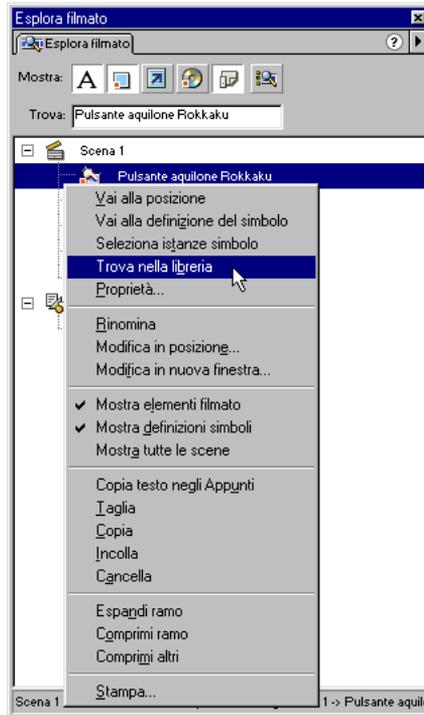
Verranno visualizzati i pannelli associati al fotogramma.

Per visualizzare una voce elencata nella struttura ad albero, fare doppio clic sull'icona corrispondente. Facendo doppio clic sull'icona di un fotogramma, l'indicatore di riproduzione si sposta su quel fotogramma nella linea temporale. Facendo doppio clic su un'icona di altro tipo, verrà visualizzato il pannello ad essa associato, che consente di visualizzare o modificare le proprietà degli elementi.

- 8 Deselezionare il pulsante di filtraggio Mostra i fotogrammi e i livelli.
- 9 Nella casella di testo Trova, digitare **rokkaku kite BUTTON**.

Esplora filmato visualizza i risultati della ricerca.

- 10 In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sulla prima icona del pulsante Rokkaku Kite della lista e scegliere Trova nella libreria dal menu a comparsa, accessibile dall'angolo superiore destro di Esplora filmato.



La scelta dell'opzione Trova nella libreria apre la libreria, se non è già aperta, ed evidenzia il simbolo nella finestra Libreria.

La libreria contiene e organizza gli elementi del filmato.

- 11 Chiudere Esplora filmato.
- 12 Per chiudere il filmato, scegliere File > Chiudi.
- Se sono state apportate modifiche al filmato, non salvarle.

Apertura del file di inizio

A questo punto si è pronti per creare la propria versione del filmato dell'esercitazione.

- 1 Scegliere File > Apri.
- 2 Nella cartella dell'applicazione di Flash, individuare e aprire Esercitazione/Aquilone/Aquilone.fla
Verrà visualizzato un filmato di esercitazione parzialmente completato.
- 3 Scegliere File > Salva con nome e salvare il filmato con un nuovo nome nella stessa cartella di Aquilone.fla.
La creazione di una copia del file consente all'utente che sta svolgendo l'esercitazione o a un altro utente di completare l'esercitazione un'altra volta, usando Aquilone.fla.
- 4 Se la finestra della libreria non è ancora aperta, scegliere Finestra > Libreria.

Nota: Mentre si procede nell'esercitazione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

Definizione delle proprietà per configurare un filmato Flash

La configurazione delle proprietà di un filmato costituisce in genere la prima fase della creazione. Usare la finestra di dialogo Proprietà filmato per specificare le impostazioni per l'intero filmato, ad esempio la velocità di riproduzione espressa in fotogrammi al secondo (*f/s*), le dimensioni dello stage e il colore di sfondo.

Modifica delle proprietà del filmato

- 1 Scegliere Elabora > Filmato.
- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà filmato, verificare che la casella di testo Frequenza fotogrammi riporti il valore 12.
Il filmato viene riprodotto a 12 fotogrammi per secondo, una frequenza ottimale per la riproduzione di animazioni sul Web.

- 3 Fare clic sulla casella Colore sfondo per visualizzare la finestra a comparsa e selezionare un grigio scuro.

Quando si seleziona un colore, il valore esadecimale appare accanto al colore nella parte superiore della finestra. L'esercitazione finale usa il grigio con il valore esadecimale #333333.



- 4 Fare clic su OK per applicare le proprietà.

Per ulteriori informazioni sulle proprietà di un filmato, consultare “Creazione di un nuovo filmato e impostazione delle proprietà” a pagina 80.

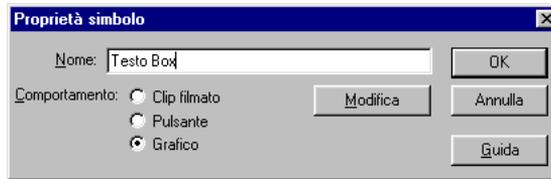
Creazione di media

Oltre all'importazione di media, Flash mette a disposizione numerosi strumenti per creare grafici e testo di qualità elevata. Nell'esercitazione finale viene visualizzato del testo che fornisce informazioni su ogni aquilone selezionato. Durante l'esercitazione si creerà un simbolo che fornisce ai clienti informazioni sull'inventore dell'aquilone box.

Nota: Mentre si procede nell'esercitazione, è possibile che si desideri annullare una modifica apportata. Flash consente di annullare più modifiche recenti, in base al numero di livelli di annullamento impostato in Preferenze. Per annullare un'operazione, scegliere Modifica > Annulla o premere Ctrl+Z (Windows) o Comando+Z (Macintosh). Analogamente è possibile ripristinare l'operazione annullata scegliendo Modifica > Ripeti oppure premendo Ctrl+Y (Windows) o Comando+Y (Macintosh).

- 1 Scegliere Inserisci > Nuovo simbolo.

- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, immettere il nome del simbolo **TESTO box**.



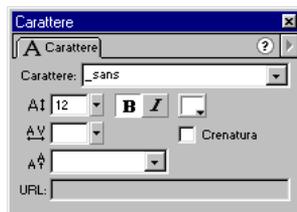
- 3 Verificare che per l'opzione Comportamento sia selezionato Grafico, quindi fare clic su OK.

Flash passerà alla modalità di modifica simbolo. Si noti che il nome del simbolo in fase di modifica compare nell'angolo superiore sinistro della finestra. Lo sfondo della finestra è della stessa sfumatura di grigio selezionata in Proprietà filmato.

- 4 Selezionare lo strumento Testo nella casella degli strumenti.
- 5 Se il pannello Carattere non è aperto, scegliere Finestra > Pannelli > Carattere.
- 6 Scegliere _sans dal menu a comparsa della prima casella del pannello Carattere.

Il filmato Flash sostituirà il carattere con il carattere sans serif predefinito dall'utente, ad esempio Arial o Helvetica.

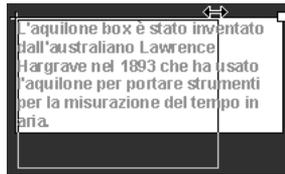
- 7 Usare il cursore nel menu a comparsa della dimensione carattere per selezionare 12 pt.
- 8 Scegliere il pulsante Grassetto.
- 9 Fare clic sulla casella del colore per visualizzare la finestra a comparsa e selezionare bianco, con il valore esadecimale # FFFFFF.



- 10 Fare clic sullo strumento Testo in un punto qualsiasi del lato sinistro della finestra e digitare: **L'aquilone box è stato inventato dall'australiano Lawrence Hargrave nel 1893 che ha usato l'aquilone per portare strumenti per la misurazione del tempo in aria.**

Anche se è stato selezionato testo di colore bianco, il testo appare in grigio per distinguersi dal campo di testo con sfondo bianco.

- 11 Con lo strumento Testo selezionato, fare clic sulla maniglia di ridimensionamento (il cerchio nell'angolo superiore destro del blocco di testo) e trascinarla verso sinistra, in modo che il testo si interrompa dopo la parola **inventato**.



Il testo va a capo e si dispone su diverse righe. Una volta spostata, la maniglia di ridimensionamento da circolare diventa quadrata, a indicare che il blocco di testo ha una larghezza definita.

Cambiamento del punto di registrazione del blocco di testo

Ogni blocco di testo, come altri elementi in Flash, ha un punto di registrazione che l'applicazione può usare per posizionarlo. L'esercitazione richiede di controllare il punto di registrazione del blocco di testo per verificare che corrisponda al punto di registrazione di altri blocchi di testo nel filmato. Ciò assicura che tutti i blocchi di testo vengano allineati in modo uniforme.

- 1 Selezionare lo strumento Freccia nella casella degli strumenti.

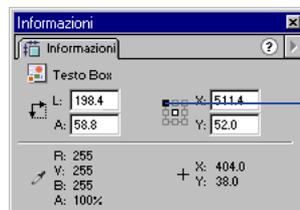
Nello stage il blocco di testo è selezionato.

- 2 Per aprire il pannello Informazioni, scegliere Finestra > Pannelli > Informazioni o scegliere il pulsante Mostra informazioni sulla barra di accesso rapido.



Pulsante Mostra informazioni

- 3 Il pannello Informazioni contiene una piccola griglia, con un quadratino nero che indica il punto di registrazione. Se il quadratino nero non si trova nell'angolo superiore sinistro della griglia, fare clic sul quadratino in alto a sinistra per spostare il punto di registrazione in tale posizione.



Fare clic sul quadratino

- 4 Digitare **0** per entrambe le coordinate X e Y e premere Invio (Windows) o A Capo (Macintosh), quindi chiudere il pannello Informazioni.
- 5 Fare clic su Scena 1 nell'angolo superiore sinistro della finestra per tornare alla modalità di modifica filmato.



Con Flash è possibile creare diverse scene usando il comando Inserisci > Scena. Questa esercitazione usa una sola scena.

Prova del filmato

In qualsiasi momento della fase di creazione è possibile effettuare una prova per controllare l'aspetto e il comportamento del filmato come file SWF.

- 1 Salvare il filmato e scegliere Controlli > Prova filmato.
Flash esporta una copia SWF del filmato.
- 2 Nel file SWF, fare clic sul pulsante Aquilone box: invece di apparire il testo relativo al modello di aquilone box, come dovrebbe essere, viene visualizzato il testo relativo all'aquilone rokkaku. È necessario sostituire il testo di Rokkaku con il testo corretto per l'aquilone box.
- 3 Chiudere il file SWF e tornare all'ambiente di creazione in Flash.

Sostituzione di un'istanza

Durante la creazione è pratica comune sostituire un'istanza con un'altra, soprattutto quando si decide di cambiare immagini o testo. Flash semplifica il processo consentendo di sostituire un'istanza con un'altra mantenendo gli attributi dell'istanza originale.

- 1 In corrispondenza del livello etichette della linea temporale, fare clic sul primo fotogramma con etichetta Box Red (Fotogramma 21) per spostare l'indicatore di riproduzione alla sezione del filmato che visualizza le informazioni relative all'aquilone box.

Il numero del fotogramma selezionato appare nella barra di stato nella parte inferiore della linea temporale.



- 2 Con lo strumento Freccia selezionato, fare clic sull'istanza di testo nello stage con la dicitura "Il rokkaku è un aquilone da combattimento giapponese ..."
Questo è il testo che si desidera sostituire con il testo creato per l'aquilone box.

- 3 Se il pannello Istanza non è visibile, scegliere Finestra > Pannelli > Istanza.
Verrà visualizzato il pannello Istanza.



- 4 Nel pannello Istanza fare clic sul pulsante Scambia simbolo.
- 5 Nella finestra di dialogo Scambia simbolo fare doppio clic su TESTO box nella lista dei simboli.

Potrebbe essere necessario scorrere la lista per trovare il simbolo.



Nello stage il nuovo simbolo sostituisce il precedente. Gli attributi dell'istanza del simbolo precedente vengono applicati al nuovo simbolo.

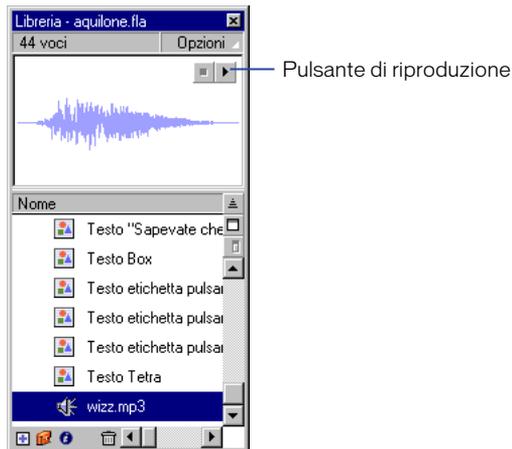
Importazione di media

Oltre a creare testo e grafici di elevata qualità, Flash consente di importare nel filmato diversi tipi di media. Per il negozio di aquiloni sarebbe desiderabile emettere un suono quando l'utente sceglie il pulsante Vola. Per associare un suono al pulsante, importare innanzitutto un file audio MP3. L'uso di questo formato audio compresso garantisce che il suono non aumenta in maniera significativa la dimensione del filmato.

- 1 Scegliere File > Importa.
- 2 Se il sistema operativo in uso è Windows, dalla finestra di dialogo Importa, individuare Esercitazione/Aquilone all'interno della cartella dell'applicazione di Flash e fare doppio clic su wizz.mp3.

Se il sistema operativo in uso è Macintosh, individuare Esercitazione/Aquilone all'interno della cartella dell'applicazione di Flash. Fare doppio clic su wizz.mp3f, quindi fare clic su Importa.

Il file audio compare nella finestra Libreria. Per ascoltare il suono, selezionarlo e scegliere il pulsante di riproduzione nella finestra Libreria.



Organizzazione della libreria

Di norma è consigliabile organizzare i file in cartelle all'interno della libreria del filmato. L'esercitazione richiede molti file media, di conseguenza è importante un'organizzazione razionale. In questa sezione viene richiesto di spostare il file di testo nella cartella Text e di creare una cartella per i file audio, quindi di spostare tutti i file audio che si trovano in tale cartella.

- 1 Scegliere Comprimi tutte le cartelle dal menu Opzioni della libreria per visualizzare solo cartelle e voci del livello più esterno.



- 2 Selezionare il simbolo TESTO box e trascinarlo nella cartella Text.
- 3 Fare doppio clic sulla cartella Text per chiuderla.

Creazione di una nuova cartella per i file audio

- 1 Scegliere Nuova cartella dal menu Opzioni libreria e chiamare la nuova cartella Suoni.
- 2 Se necessario, ridimensionare la finestra Libreria per visualizzare sia wizz.aif che la cartella Suoni.
- 3 Per selezionare tutti e quattro i file audio, in Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su chirp.mp3, squeak.mp3, switch2.mp3 e wizz.mp3. Trascinare i file selezionati nella cartella Suoni.

Aggiunta di audio a un pulsante

Quando si crea un simbolo di pulsante, Flash crea diversi fotogrammi chiave per i diversi stati del pulsante in relazione al puntatore del mouse. Il fotogramma chiave Sopra, ad esempio, rappresenta l'aspetto del pulsante quando il puntatore è sopra di esso. Altri fotogrammi chiave dei pulsanti includono Su, Giù e Area attiva. Per ulteriori informazioni sui fotogrammi chiave nei simboli di pulsante, fare riferimento alla lezione Pulsanti (scegliere Guida > Lezioni > Pulsanti).

L'esercitazione richiede ora di aggiungere un suono al fotogramma Giù del pulsante, che verrà emesso quando l'utente sceglie il pulsante in questione. Aggiungendo il suono al simbolo del pulsante nella libreria, non solo a un'istanza del simbolo, il suono verrà emesso per ogni istanza del pulsante.

- 1 Nella finestra Libreria, fare doppio clic sulla cartella Buttons per espanderla.
- 2 Selezionare il simbolo fly it BUTTON, quindi scegliere Modifica dal menu Opzioni della libreria. È anche possibile fare doppio clic sull'icona del simbolo nella finestra Libreria.

Flash passerà alla modalità di modifica simbolo.

- 3 Scegliere Inserisci > Livello e assegnare al nuovo livello il nome Audio.

Ricordarsi che è possibile fare doppio clic sul nome di un livello per rinominarlo.



- 4 Per inserire un fotogramma chiave vuoto, selezionare il fotogramma Giù (Fotogramma 3) del livello Audio e scegliere Inserisci > Fotogramma chiave.
- 5 Per definire le proprietà del suono, fare doppio clic sul Fotogramma 3 del livello Audio.

Oltre al pannello Audio, è possibile che vengano visualizzati altri pannelli.

- 6 Nel pannello Audio, scegliere wizz.mp3 dal menu a comparsa Audio. Quindi chiudere il pannello.
- 7 Scegliere Modifica > Modifica filmato o fare clic su Scena 1 nell'angolo superiore sinistro della finestra per tornare alla modalità di modifica filmato dalla modalità di modifica simbolo.

Nota: Ricordarsi di salvare il lavoro di frequente. Ricordarsi inoltre che è possibile scegliere Controlli > Prova filmato per riprodurre l'audio di un SWF.

Uso dello stage e della linea temporale

Dopo aver creato, importato e modificato i media, usare lo stage e la linea temporale per montare il filmato. È possibile creare media direttamente sullo stage (in tal caso non apparirà nella libreria a meno che non si converta in simbolo) oppure è possibile usare lo stage per organizzare media importati per singoli fotogrammi. La linea temporale determina quando i media appaiono nel filmato in base allo spostamento dell'indicatore di riproduzione tra i fotogrammi.

Modifica della larghezza e dell'altezza di un pulsante

Sullo stage manca uno dei pulsanti Selezionare un aquilone: nella procedura seguente si aggiungerà un'istanza del pulsante, quindi si procederà al ridimensionamento e all'allineamento sullo stage.

Poiché il simbolo del pulsante che si aggiunge al filmato è più grande delle istanze del pulsante già presenti sullo stage, si userà il pannello Informazioni per ridimensionare la nuova istanza.



- 1 Se il pannello Informazioni non è aperto, scegliere Finestra > Pannelli > Informazioni o fare clic sul pulsante Mostra informazioni sulla barra di accesso rapido.
- 2 Nella linea temporale, fare clic sul Fotogramma 1 del livello del pulsante Selezionare un aquilone.
- 3 Trascinare un'istanza del pulsante Rokkaku Kite BUTTON dalla finestra della Libreria allo stage e posizionarla tra gli altri due pulsanti Selezionare un aquilone. Al termine i pulsanti avranno il seguente aspetto:



- 4 Nel pannello Informazioni, modificare la larghezza (L) a 54,2 e l'altezza (H) a 50,0 e premere Invio (Windows) o A Capo (Macintosh).

Allineamento degli oggetti sullo stage.

È possibile usare il pannello Allinea per allineare un oggetto in relazione con altri oggetti. La funzione ora viene usata per allineare tre pulsanti Selezionare un aquilone.

- 1 Sullo stage selezionare un pulsante Selezionare un aquilone, quindi, tenendo premuto il tasto Maiusc, fare clic per selezionare gli altri due pulsanti Selezionare un aquilone sopra illustrati.

L'indicatore di riproduzione si trova ancora fermo al Fotogramma 1 della linea temporale.

- 2 Se il pannello Allinea non è visibile, scegliere Finestra > Pannelli > Allinea.
- 3 Nel pannello Allinea, fare clic sul pulsante Allineamento lungo il bordo superiore, il terzo pulsante da destra sulla fila superiore, per allineare i pulsanti in base ai rispettivi punti di registrazione.
- 4 Scegliere il pulsante Distribuzione rispetto al bordo sinistro, il terzo pulsante da destra sulla fila centrale, per distribuire eventuali pulsanti isolati.

In base alla posizione assegnata al pulsante Aquilone Rokkaku, i tre pulsanti Selezionare un aquilone potrebbero richiedere un ulteriore allineamento. È possibile selezionare altri pulsanti di allineamento sul pannello Allinea, fino ad ottenere il risultato desiderato.



Creazione di un'azione di navigazione semplice per un'istanza di pulsante

Flash consente di aggiungere funzioni interattive aggiungendo azioni nel filmato. Il pannello Azioni guida l'utente nell'aggiunta di codice ActionScript, il linguaggio di scripting di Flash. È possibile usare il pannello Azioni per visualizzare, scrivere, modificare o aggiungere azioni a un simbolo o a un'istanza.

Verrà ora usato il pannello Azioni per creare una semplice azione di navigazione che visualizza l'aquilone rokkaku quando l'utente sceglie il pulsante Aquilone Rokkaku.

- 1 Sullo stage, selezionare solo il pulsante Aquilone Rokkaku. Premere Maiusc e fare clic sugli altri due pulsanti Selezionare un aquilone per deselectionarli.

Ora è selezionato il pulsante centrale dei tre pulsanti Selezionare un aquilone. Il pannello Istanze consente di identificare le istanze per nome.

L'indicatore di riproduzione si trova ancora fermo al Fotogramma 1 della linea temporale.



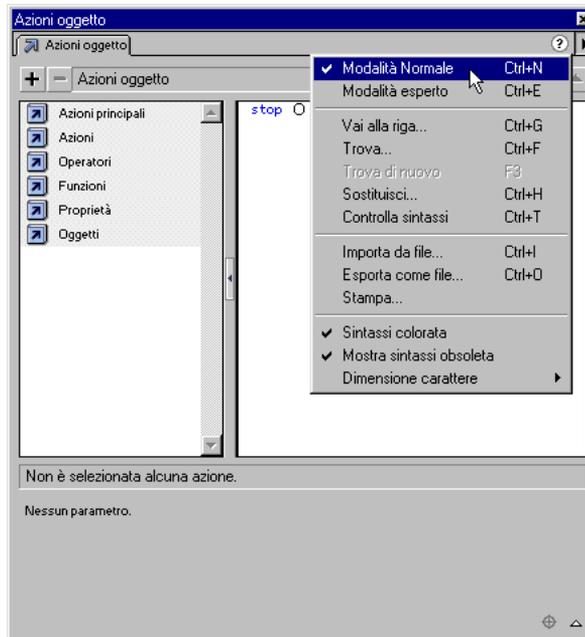
- 2 Scegliere Finestra > Azioni o fare clic sul pulsante Mostra azioni oggetto sulla barra di accesso rapido.

Verrà visualizzato il pannello Azioni oggetto.

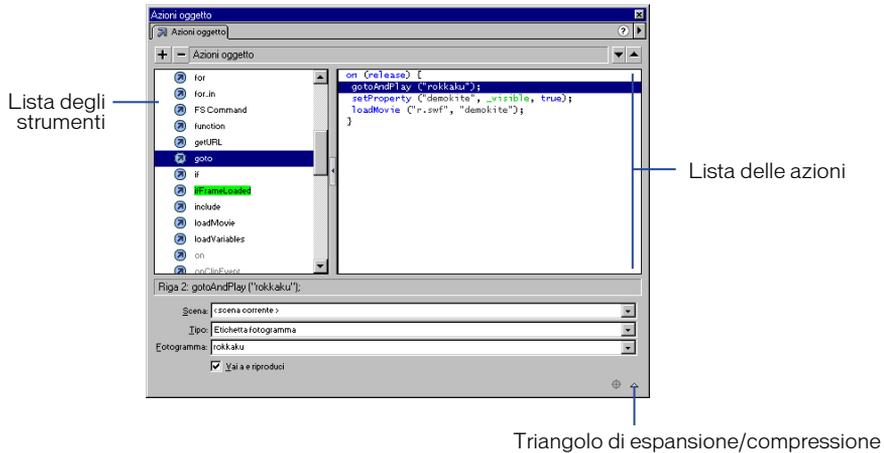
Nota: Quando si usa il pannello Azioni per modificare azioni associate a un oggetto, il titolo del pannello diventa Azioni oggetto. Quando si lavora con i fotogrammi invece che con le azioni, Flash visualizza il pannello Azioni fotogrammi.

- 3 Fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello per visualizzare il menu a comparsa. Verificare che sia selezionata la Modalità normale e non la Modalità esperto.

La Modalità esperto offre funzioni utili a utenti familiari con ActionScript. In Modalità normale i campi dei parametri e i comandi guidano l'utente nella creazione di azioni.



Se necessario, fare clic sul triangolo nella parte inferiore destra del pannello Azioni oggetto per aprire un pannello che visualizza i parametri e ridimensionare la finestra fino a che le liste nel riquadro a sinistra e a destra diventano entrambe visibili.



- 4 Selezionare l'icona Azioni per espandere la relativa categoria, quindi scorrere la lista e fare doppio clic su `goto`.
- 5 Scegliere Etichetta fotogramma dal menu a comparsa Tipo.
- 6 Scegliere rokkaku dal menu a comparsa Fotogramma.

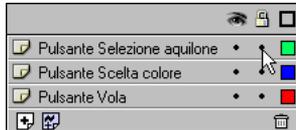
Con tali operazioni si specifica che quando l'utente sceglie il pulsante Aquilone Rokkaku, l'indicatore di riproduzione si sposta sul primo fotogramma all'interno dell'etichetta rokkaku.

- 7 Deselezionare Vai a e riproduci nella parte inferiore del pannello Azioni oggetto, quindi chiudere il pannello.

Blocco degli oggetti

Dopo aver posizionato e modificato gli oggetti, è consigliabile bloccare i pulsanti per essere sicuri che non vengano disallineati o modificati per errore.

- 1 In corrispondenza del livello Pulsante Selezionare un aquilone nella linea temporale, fare clic sul punto nero che si trova nella colonna Blocca/sblocca tutti i livelli.



Nella colonna verrà visualizzata un'icona a forma di lucchetto. Per sbloccare il livello, fare nuovamente clic sull'icona a forma di lucchetto.

Animazione delle istanze

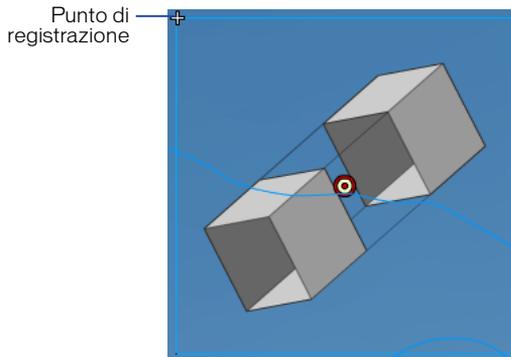
Flash consente di animare le istanze in diversi modi, usando tecniche fotogramma per fotogramma o di interpolazione. Nell'animazione a interpolazione, si definisce l'aspetto di un'istanza in un fotogramma chiave, quindi si definisce l'aspetto nel fotogramma chiave successivo. Flash crea automaticamente l'animazione tra i due fotogrammi chiave. Di seguito si creeranno due diversi tipi di effetti di interpolazione: interpolazione movimento dell'aquilone e interpolazione forma del filo dell'aquilone.

Come è possibile sapere quale aquilone animare se il filmato dispone di nove combinazioni possibili per gli aquiloni (tre modelli di aquiloni moltiplicati per tre colori)? È necessario animare tutti e nove gli aquiloni? Fortunatamente no, in quanto è possibile usare un aquilone segnaposto per impostare l'animazione. Di seguito in questa esercitazione si creerà una funzione che determina quale aquilone è stato selezionato dall'utente. In base alle informazioni ricevute dalla funzione, nell'animazione il segnaposto viene sostituito da un clip filmato SWF esterno dell'aquilone selezionato.

Quale preparazione all'interpolazione, è necessario modificare il punto di registrazione dell'aquilone.

Cambiamento del punto di registrazione

Per impostazione predefinita, il punto di registrazione di un simbolo in un file SWF si trova nell'angolo superiore sinistro del simbolo.



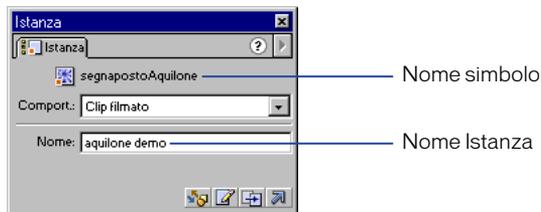
L'esercitazione collega un segnaposto per l'aquilone a file esterni SWF che contengono gli aquiloni, i quali ruoteranno leggermente all'interno del filmato. È necessario spostare il punto di registrazione del segnaposto dell'istanza dell'aquilone, in modo che quando viene sostituito da un aquilone SWF, l'SWF ruoti attorno al punto centrale invece che attorno all'angolo superiore sinistro.

Il comando Modifica centro consente di definire un centro di rotazione dell'istanza diverso da quello del simbolo.

- 1 In corrispondenza del livello etichette della linea temporale, individuare il primo fotogramma con etichetta ciclo di volo dell'aquilone (Fotogramma 168) e fare clic sul fotogramma per spostare l'indicatore di riproduzione in tale posizione.
- 2 Selezionare l'aquilone che appare sullo stage.
- 3 Se il pannello Istanza non è aperto, fare clic sul pulsante Mostra istanza sulla barra di accesso rapido.



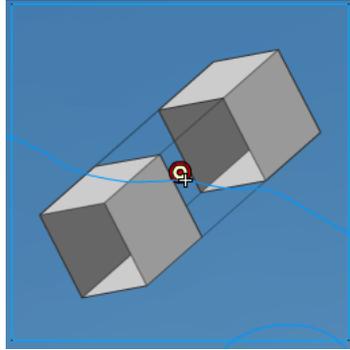
Si noti che quando viene selezionato il simbolo dell'aquilone, nel pannello Istanza il nome del simbolo è placeholderKite e il nome dell'istanza è demoKite. Di seguito nell'esercitazione, dopo aver aggiunto codice ActionScript al filmato, l'aquilone selezionato dall'utente sostituirà l'istanza demoKite durante la riproduzione del filmato.



4 Scegliere **Elabora > Trasformazione > Modifica centro**.

Il punto di registrazione diventa visibile e selezionato.

5 Sullo stage, trascinare il punto di registrazione, a forma di piccola croce, fino al centro (approssimativo) dell'aquilone.



Creazione di un'interpolazione movimento per l'aquilone

Dopo aver selezionato un aquilone l'utente fa clic sull'istanza del pulsante **Vola** per visualizzare la fattura mentre l'aquilone vola. Per ottenere l'effetto dell'aquilone che si libra nell'aria, è necessario aggiungere al filmato un'interpolazione movimento.

Nell'interpolazione movimento si definiscono proprietà dell'aquilone quali la posizione, le dimensioni e la rotazione di un'istanza a un certo punto della linea temporale, quindi si cambiano queste proprietà in fotogrammi chiave che si inseriscono nella linea temporale. Flash crea il contenuto dei fotogrammi tra i fotogrammi chiave.

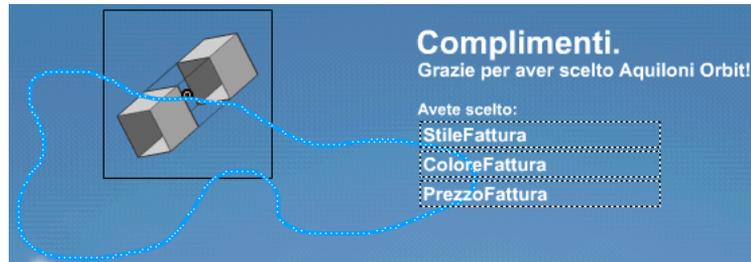
Aggiunta del fotogramma chiave per la fine dell'animazione

Mentre si aggiungono fotogrammi chiave si noti che è possibile inserirli in qualsiasi punto in cui si desidera modificare l'animazione. A parte per il primo e l'ultimo fotogramma chiave, non è necessario inserire i fotogrammi chiave esattamente nei fotogrammi indicati nell'esercitazione.

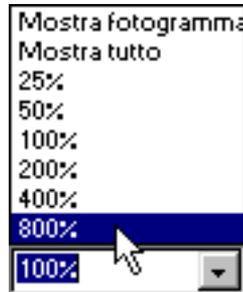
- 1 In corrispondenza del livello aquilone nella linea temporale, verificare che l'indicatore di riproduzione si trovi sul Fotogramma 168.

Si noti che il fotogramma chiave indica l'inizio dell'animazione. Si noti anche che la linea guida sullo stage mostra il tracciato seguito dall'aquilone. Nella linea temporale il tracciato si trova nel livello Guida:aquilone, che è un livello guida, ossia un livello speciale creato per agevolare il posizionamento degli oggetti sullo stage.

Le linee guida hanno esclusivamente la funzione di semplificare il montaggio di media lungo un tracciato e non appaiono nel filmato Flash pubblicato. I livelli guida sono riconoscibili all'interno della linea temporale per l'icona associata.



- 2 Usare il menu a comparsa nella parte inferiore sinistra della finestra dell'applicazione per aumentare le dimensioni dello stage fino a 800%.



Si noti ora che il tracciato non è continuo, ma presenta una piccola interruzione in corrispondenza della fine dell'animazione.

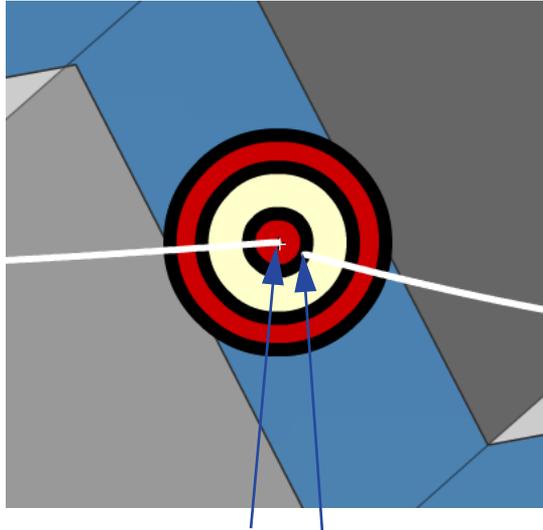
- 3 In corrispondenza del livello aquilone nella linea temporale, spostare l'indicatore di riproduzione sul Fotogramma 229, quindi scegliere Inserisci > Fotogramma chiave.

Controllare la barra di stato nella parte inferiore della linea temporale per verificare di aver selezionato il fotogramma corretto.

Un fotogramma chiave finale apparirà nel Fotogramma 228, che è il punto in cui l'interpolazione movimento ha fine.

- Mantenendo invariata la grandezza dello stage e la posizione dell'indicatore di riproduzione sul Fotogramma 229 del livello aquilone, trascinare l'aquilone leggermente verso destra, in modo che il punto di registrazione si trovi sull'altro lato del tracciato.

In tal modo si definisce il punto in cui l'aquilone si troverà alla fine dell'animazione.



Spostare l'aquilone da qui a qui

- Ridimensionare lo stage al 100%.

Definizione dell'interpolazione movimento

Ora che inizio e fine dell'animazione sono state definite, si userà il pannello Fotogramma per specificare che l'interpolazione sarà un'interpolazione movimento.

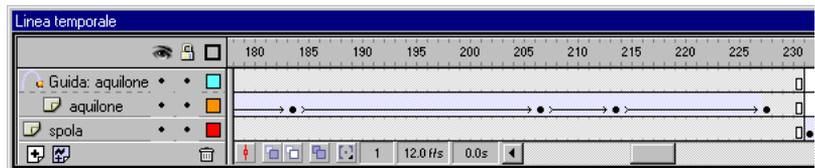
- 1 In corrispondenza del livello aquilone nella linea temporale, fare clic su un fotogramma qualsiasi compreso tra 168, l'inizio dell'animazione, e 228, la fine dell'animazione, in modo da selezionare solo i fotogrammi che si trovano tra i due fotogrammi chiave indicati.
- 2 Scegliere Finestra > Pannelli > Fotogramma, quindi scegliere Movimento dal menu a comparsa Interpolazione.
- 3 Verificare che Aggancia sia selezionato.

Questa opzione garantisce che l'istanza aquilone rimanga agganciata alla linea guida per il punto di registrazione.



La definizione dell'interpolazione movimento è corretta se nella linea temporale appare una linea continua tra i fotogrammi chiave e se i fotogrammi hanno uno sfondo blu chiaro.

Una linea tratteggiata tra fotogrammi chiave indica che l'interpolazione non è stata definita correttamente, problema che accade di frequente quando si cancella accidentalmente un fotogramma chiave iniziale o finale.



Aggiunta di fotogramma chiave intermedi

Ora si aggiungeranno fotogramma chiave intermedi che definiscono dove l'animazione deve cambiare.

- 1 In corrispondenza del livello aquilone della linea temporale, con l'indicatore di riproduzione posizionato sul Fotogramma 175, premere F6 per inserire un fotogramma chiave.

Sullo stage l'aquilone si è spostato lungo il tracciato fino alla posizione relativa al Fotogramma 175.



- 2 Sempre nel livello aquilone, inserire fotogrammi chiave nei Fotogrammi 184, 198, 207 e 214.

Modifica in scala e rotazione dell'aquilone

L'animazione diventa più realistica se l'aquilone modifica le dimensioni e ruota durante lo spostamento lungo il percorso. Per ottenere tale effetto, l'aquilone diventerà più grande o più piccolo e ruoterà in corrispondenza dei fotogrammi chiave inseriti.

- 1 Con il livello aquilone sempre selezionato, spostare l'indicatore di riproduzione indietro al Fotogramma 175.

Nota: Se i fotogrammi chiave sono stati inseriti in fotogrammi diversi da quelli specificati nell'esercitazione, scalare o ruotare l'aquilone nei punti in cui tali fotogrammi chiave sono stati posizionati.

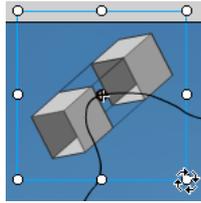


- 2 Selezionare lo strumento Freccia nella casella degli strumenti e fare clic sul modificatore Scala. Sullo stage fare clic e trascinare una delle maniglie di ridimensionamento degli angoli esterni dell'aquilone per ingrandirlo leggermente.



- 3 Selezionare il modificatore Ruota. Sullo stage spostare il puntatore del mouse su una delle maniglie d'angolo dell'aquilone.

Il puntatore assumerà la forma di quattro frecce ricurve.

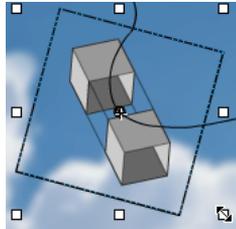


- 4 Fare clic e trascinare la maniglia d'angolo per ruotare l'aquilone di circa 30° in senso orario.

- 5 Spostare l'indicatore di riproduzione sul Fotogramma 184. Sullo stage usare il modificatore Ruota per spostare l'aquilone di circa 60° in senso antiorario. Usare il modificatore Scala per rimpicciolire l'aquilone.

Durante l'animazione sembrerà che l'aquilone voli più lontano.

- 6 Spostare l'indicatore di riproduzione sul Fotogramma 198. Sullo stage usare il modificatore Scala per rimpicciolire l'aquilone.



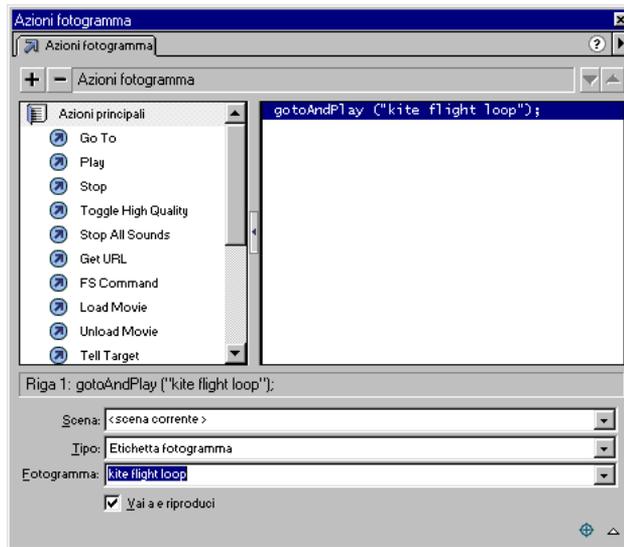
- 7 Per i fotogrammi chiave 207 e 214, usare lo strumento Scala per ingrandire l'aquilone.
- 8 Per visualizzare l'animazione del volo, trascinare l'indicatore di riproduzione dal Fotogramma 168 al Fotogramma 228.

Nota: Ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

Ripetizione ciclica dell'animazione

L'animazione dell'aquilone si ferma quando l'indicatore di riproduzione raggiunge il Fotogramma 228. Per fare in modo che l'aquilone continui a volare è necessario aggiungere l'attributo di ripetizione ciclica.

- 1 In corrispondenza del livello azioni della linea temporale, inserire un fotogramma chiave nel Fotogramma 228, quindi fare doppio clic per aprire il pannello Azioni fotogrammi.
- 2 Fare clic sull'icona Azioni per espandere la categoria, quindi fare doppio clic su `goto` nella lista.



- 3 Scegliere Etichetta fotogramma dal menu a comparsa Tipo.
- 4 Scegliere kite flight loop dal menu a comparsa Fotogramma.

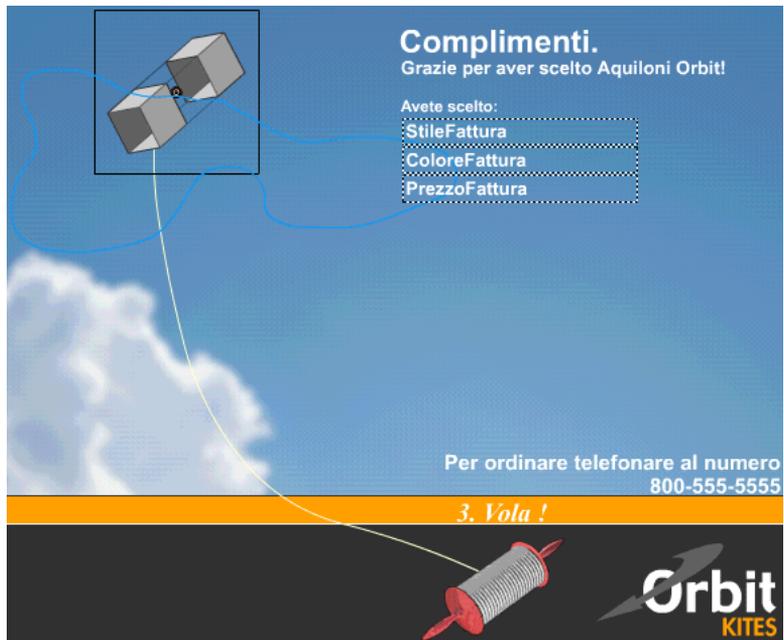
La linea temporale contiene un'etichetta chiamata kite flight loop. Il primo fotogramma all'interno dell'etichetta kite flight loop è il Fotogramma 168. In questo caso si sta specificando che l'indicatore di riproduzione va dal fotogramma 228, in cui è stato inserito il fotogramma chiave, indietro al Fotogramma 168, ossia l'inizio dell'animazione, in ripetizione ciclica.

- 5 Verificare che Vai a e riproduci sia selezionato, quindi chiudere il pannello Azioni fotogrammi.

Creazione di un'interpolazione forma per il filo dell'aquilone

Per animare l'aquilone si è usata l'interpolazione movimento. Per animare il filo dell'aquilone si userà l'interpolazione forma, ossia si disegnerà una forma, il filo in questo caso, in un determinato punto della linea temporale e la si modificherà in punti successivi. Per creare l'animazione Flash modifica la forma per i fotogrammi compresi tra il fotogramma chiave iniziale e finale.

- 1 In corrispondenza del livello filo della linea temporale, inserire un fotogramma chiave (F6) nel Fotogramma 168, che è il fotogramma in cui inizia l'interpolazione movimento dell'aquilone.
- 2 Selezionare lo strumento Matita nella casella degli strumenti. Fare clic sulla casella del colore accanto alla matita nella sezione Colori per visualizzare la finestra a comparsa e selezionare un colore giallo chiaro.
- 3 Scegliere Smussa dal modificatore Modalità matita.
- 4 Per aprire il pannello Tratto, scegliere Finestra > Pannelli > Tratto. Nel menu a comparsa della casella del tratto indicata da una doppia freccia, usare il cursore per selezionare 2 oppure digitare 2 nella casella di testo.
- 5 Sullo stage, disegnare una linea curva che parte dalla spola e arriva all'“occhiello”, più o meno al centro dell'aquilone.



- 6 Se necessario, usare lo strumento Freccia per selezionare il filo sullo stage e selezionare più volte il modificatore Smussa fino a che la linea non assume l'aspetto di un filo.



- 7 Nella linea temporale, aggiungere un fotogramma chiave in posizione 230 del livello filo.
Oltre al fotogramma chiave nel Fotogramma 230, appare un fotogramma chiave finale nel Fotogramma 229.
- 8 Nel Fotogramma 231, scegliere Inserisci > Fotogramma chiave vuoto in modo che il filo non appaia nel filmato da quel fotogramma in poi.

Definizione dell'interpolazione forma

In preparazione all'interpolazione forma, è utile bloccare i livelli aquilone, cielo e Guida: aquilone nella linea temporale per evitare lo spostamento accidentale degli oggetti sullo stage.

- 1 In corrispondenza del livello filo nella linea temporale, fare clic su un fotogramma qualsiasi tra il Fotogramma 168 e 229, in modo che da selezionare solo i fotogrammi che si trovano tra i due fotogrammi chiave indicati.

- 2 Se il pannello Fotogramma non è aperto, scegliere Finestra > Pannelli > Fotogramma, quindi scegliere Forma dal menu a comparsa Interpolazione.

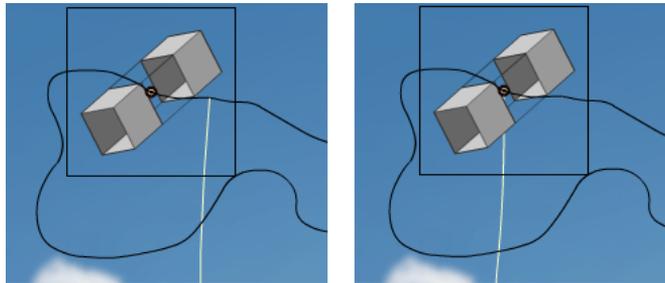
Come nel caso dell'interpolazione movimento, una linea spessa tra i fotogrammi chiave indica che l'interpolazione è stata eseguita correttamente. La linea temporale indica l'interpolazione forma con uno sfondo verde chiaro.

- 3 Spostare l'indicatore di riproduzione sul Fotogramma 168. Trascinare lentamente l'indicatore di riproduzione verso destra lungo la linea temporale nel punto in cui il filo appare separato dall'aquilone. Aggiungere un altro fotogramma in questo punto della linea temporale.

Nota: Lo spazio tra aquilone e filo deve essere piuttosto marcato affinché sia necessario aggiungere un fotogramma chiave. Non è necessario aggiungere un fotogramma chiave per una separazione minima tra aquilone e filo.

- 4 Selezionare lo strumento Freccia nella casella degli strumenti. Se è selezionato l'intero filo, fare clic in un punto qualsiasi dello stage per deselezionarlo, quindi trascinare la parte superiore del filo in modo che appaia nuovamente attaccata all'occhiello.
- 5 Usare lo strumento Freccia, con il modificatore Smussa selezionato, per mantenere la forma curva della linea, selezionando e trascinando ad un punto che si trova approssimativamente al centro della linea.

Si sta modificando l'animazione in modo che il filo dell'aquilone non appaia mai separato dall'aquilone.



- 6 Continuando a spostare lentamente l'indicatore di riproduzione verso destra, aggiungere un fotogramma chiave al livello filo ogni volta che si vede uno spazio marcato tra aquilone e filo, quindi ripetere i punti 4 e 5 secondo necessità fino a raggiungere la fine dell'animazione (Fotogramma 229).
- 7 Per visualizzare l'animazione, spostare l'indicatore di riproduzione sul Fotogramma 168 e scegliere Controlli > Riproduci. Terminata la visualizzazione dell'animazione, scegliere Controlli > Stop.

Nota: Ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

Uso delle azioni per controllare il flusso

È ora il momento di aggiungere azioni al filmato che consentono di determinare quale aquilone è stato selezionato dal cliente e visualizzarlo con la fattura corretta. Innanzitutto si userà il pannello Azioni fotogrammi per creare una funzione, un blocco di codice riutilizzabile che esegue un'operazione. In questo caso si tratta di caricare in Flash Player un filmato SWF specifico di un aquilone, a seconda dell'aquilone selezionato dall'utente.

Nota: Nella cartella Aquilone si trovano diversi modelli di aquilone e combinazioni di colori in formato SWF.

Oltre alla funzione che verrà creata si userà l'azione `include` per eseguire un collegamento a un'altra funzione in un file di testo esterno.

Nota: La spiegazione della sintassi ActionScript non rientra negli scopi dell'esercitazione. Consultare *Guida di riferimento di ActionScript* per ulteriori informazioni sulla creazione di codice ActionScript.

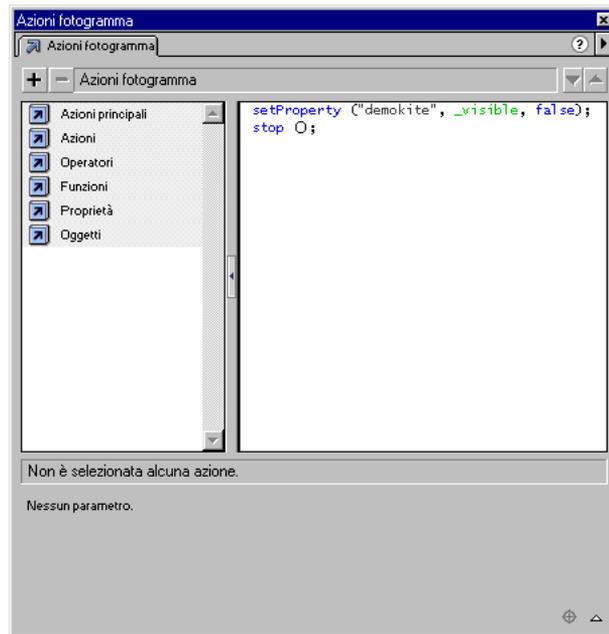
Creazione di una funzione

Assegnare alla funzione creata il nome `refreshKite`. Se si pensa al filmato come a un negozio di aquiloni, la funzione `refreshKite` rappresenta l'addetto alle vendite che reperisce un aquilone per il cliente.

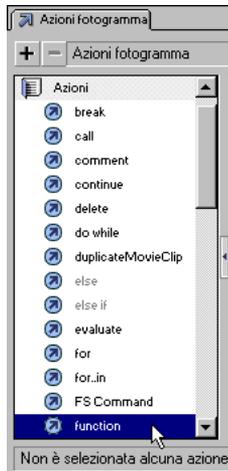
Un parametro chiamato `currentKite` indica alla funzione `refreshKite` quale aquilone è stato selezionato dal cliente: il modello e il colore dell'aquilone. Una definizione semplice di parametro, quindi, potrebbe essere: un segnaposto che consente il passaggio di informazioni a una funzione.

- 1 Nella linea temporale, fare doppio clic sul fotogramma chiave nel Fotogramma 1 del livello azioni.

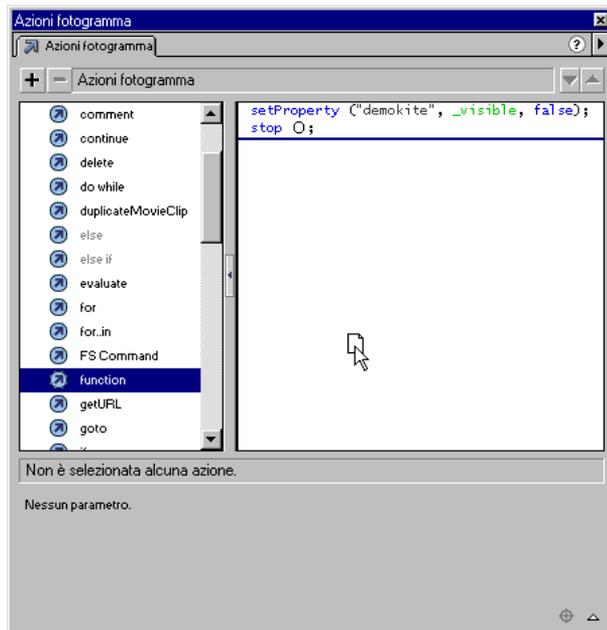
Verrà visualizzato il pannello Azioni fotogrammi. Se necessario, ridimensionare la finestra per visualizzare entrambi i riquadri. La lista Azioni contiene già ActionScript, a cui si aggiungeranno nuove azioni.



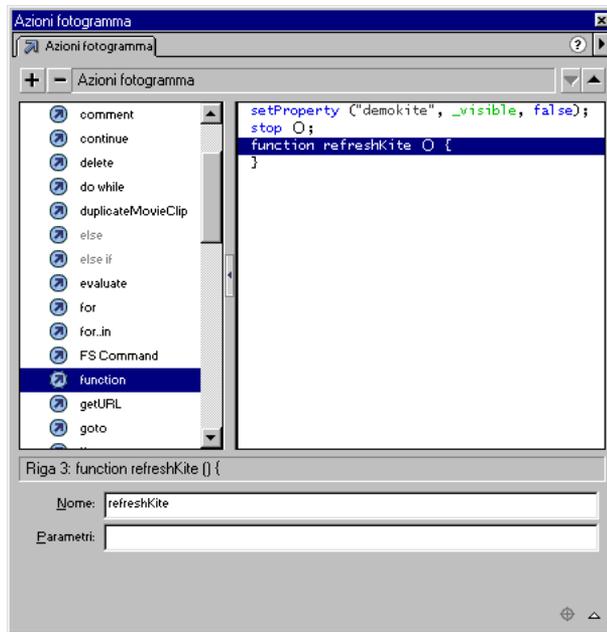
- 2 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sull'icona Azioni per espanderla, quindi fare doppio clic su `function`.



È anche possibile trascinare l'icona `function` in fondo alla lista Azioni.

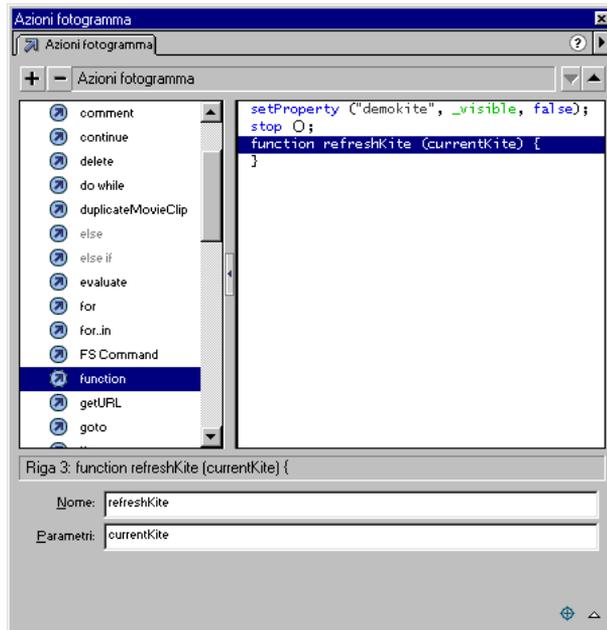


3 Nella casella di testo Nome, digitare **refreshKite**.



- 4 Nella casella di testo Parametri, digitare **currentKite**.

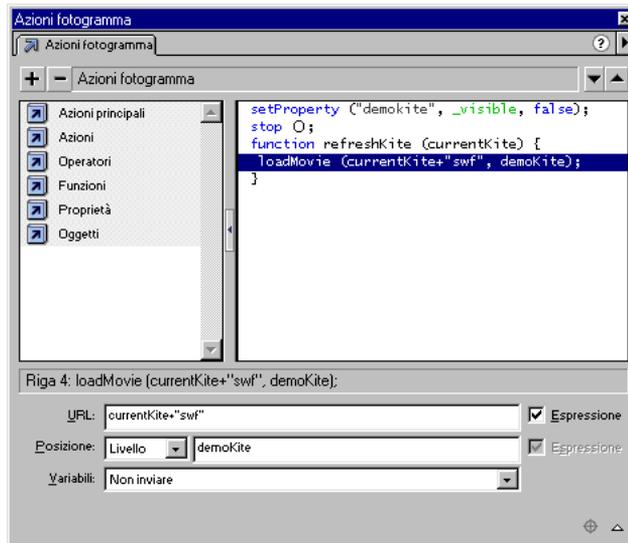
La funzione userà il parametro `currentKite` (l'aquilone selezionato correntemente) per identificare l'aquilone corretto da visualizzare.



- 5 Con la categoria Azioni espansa nella lista, fare doppio clic su `loadMovie`.
Questa istruzione indica a Flash di sostituire il clip filmato sullo stage con il file SWF specificato dal parametro.
- 6 Nella casella di testo URL, digitare `currentKite + ".swf"`

7 Selezionare Espressione a destra della casella di testo URL.

Selezionando Espressione si comunica a Flash che `currentKite + ".swf"` non è una stringa letterale di caratteri, ma piuttosto una descrizione. La funzione usa questa descrizione per determinare il nome corretto del file esterno.



8 Nel menu a comparsa Posizione selezionare Target, quindi nella casella di testo sulla destra digitare **demoKite**.

Si ricordi che il nome del simbolo per l'istanza placeholderKite è demoKite.

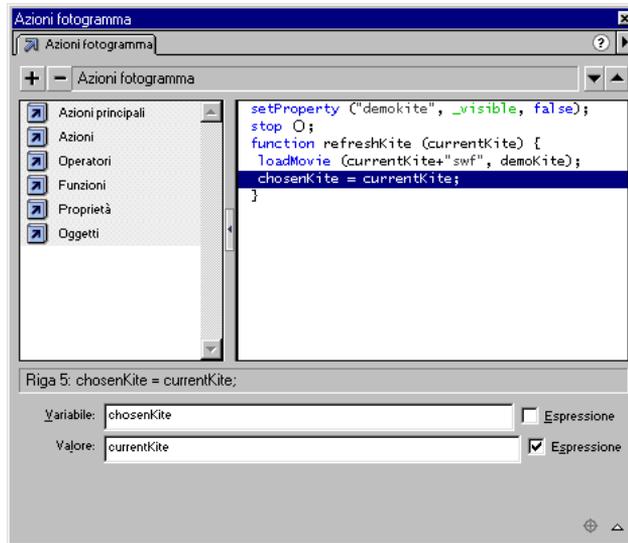
9 Verificare che Non inviare sia selezionato nel menu a comparsa Variabili.

10 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare doppio clic su `set variable` per definire una nuova variabile.

Una variabile è un contenitore di informazioni, ad esempio il tipo di aquilone selezionato. Nel filmato la variabile memorizza l'ultimo aquilone selezionato.

11 Nella casella di testo Variabile, digitare **chosenKite**, il nome della variabile. Verificare che Espressione, a destra della casella di testo, non sia selezionata.

- 12 Nella casella di testo Valore, digitare `currentKite`. Selezionare Espressione, a destra della casella di testo.



Inclusione di una funzione esterna

Finora è stato descritto come una funzione sia un gruppo di azioni che esegue operazioni in base alle informazioni ricevute dai parametri. Ora si includerà una funzione esterna nel codice ActionScript che crea una fattura per l'aquilone selezionato. La funzione esterna, chiamata `kiteFunction.txt`, si trova in un file di testo nella cartella `Esercitazione/Aquilone` all'interno della cartella dell'applicazione di Flash. Per il collegamento al file esterno si usa l'azione `include`.

Il collegamento a una funzione esterna risulta più vantaggioso rispetto all'incorporazione nel filmato in quanto se la funzione cambia non è necessario aggiornare il filmato.

La funzione esterna dimostra quanto conciso e potente si rivela il linguaggio ActionScript:

```
function generateInvoice (Style, Color, Price, currentKite) {
    _root.invoice.invoiceStyle = Style;
    _root.invoice.invoiceColor = Color;
    _root.invoice.invoicePrice = Price;
    flyingKite = currentKite;
}
```

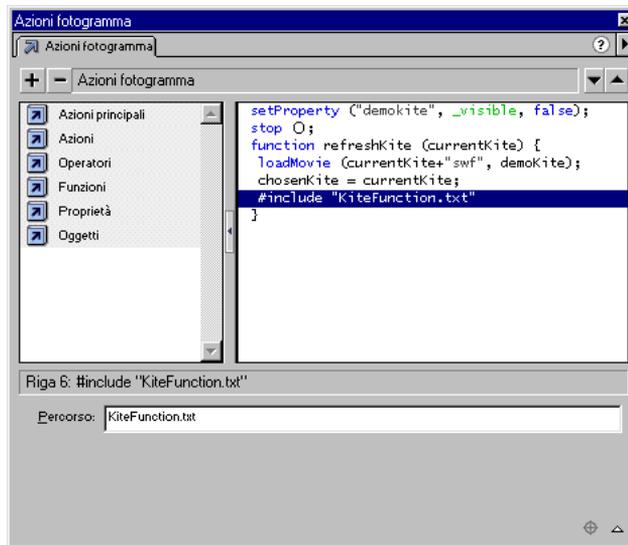
Si noti tuttavia che la funzione non contiene commenti. È consigliabile aggiungere commenti al codice ActionScript, infatti l'aggiunta di una serie di note che descrivono lo scopo dello script ne semplifica la comprensione. Di seguito è riportata la stessa funzione con commenti descrittivi. I commenti di ActionScript appaiono dopo due barre (//) che indicano a Flash di ignorare il testo seguente sulla riga.

```
function generateInvoice (Style, Color, Price, currentKite) {  
    // Imposta la variabile invoiceStyle del clip filmato della  
    // fattura sul valore del parametro Style  
    _root.invoice.invoiceStyle = Style;  
  
    // Imposta la variabile invoiceColor del clip filmato della  
    // fattura sul valore del parametro Color  
    _root.invoice.invoiceColor = Color;  
  
    // Imposta la variabile invoicePrice del clip filmato della  
    // fattura sul valore del parametro Price  
    _root.invoice.invoicePrice = Price;  
  
    // Imposta la variabile flyingKite sul valore contenuto  
    // nella variabile currentKite  
    flyingKite = currentKite;  
}
```

Si aggiungerà ora lo script `include` che collega la funzione interna precedentemente creata a una funzione esterna.

- 1 Nella lista nel riquadro a sinistra del pannello Azioni fotogrammi, sotto l'icona Azioni, trascinare l'icona `include` in fondo alla lista delle azioni.

2 Nella casella di testo Percorso, digitare **KiteFunction.txt**.



3 Chiudere il pannello Azioni fotogrammi:

Nota: Ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

Pubblicazione del filmato

Congratulazioni! Il filmato è quasi completato. Per il tocco finale si userà il comando **Pubblica** per creare una versione per il Web, con estensione SWF.

Se si usa il comando **Pubblica** con le impostazioni predefinite, Flash prepara il file per il Web. Flash pubblica il file SWF e un file HTML completi dei tag necessari a visualizzare SWF.

Una volta immesse tutte le necessarie opzioni di Impostazioni pubblicazione, è possibile esportare ripetutamente in tutti i formati selezionati in una volta scegliendo **File > Pubblica**. Flash memorizza le impostazioni di pubblicazione specificate nel file filmato, in modo che ogni filmato possa avere le proprie impostazioni.

Prova delle prestazioni di scaricamento del filmato

Per la corretta riproduzione di un filmato Flash su Internet, è necessario che ogni fotogramma venga scaricato prima di essere raggiunto. Se il filmato raggiunge un fotogramma non ancora scaricato, si ferma fino all'arrivo dei dati. Le dimensioni ridotte dei file Flash tuttavia assicurano uno scaricamento veloce.

È possibile usare il Profilo ampiezza banda per eseguire una prova del filmato e identificare dove si potrebbero verificano delle pause. Il Profilo ampiezza banda illustra graficamente la quantità di dati inviati per ogni fotogramma del filmato in base alla velocità del modem selezionata.

1 Scegliere Controlli > Prova filmato.

Flash esporta il filmato come file SWF e lo apre in una nuova finestra.

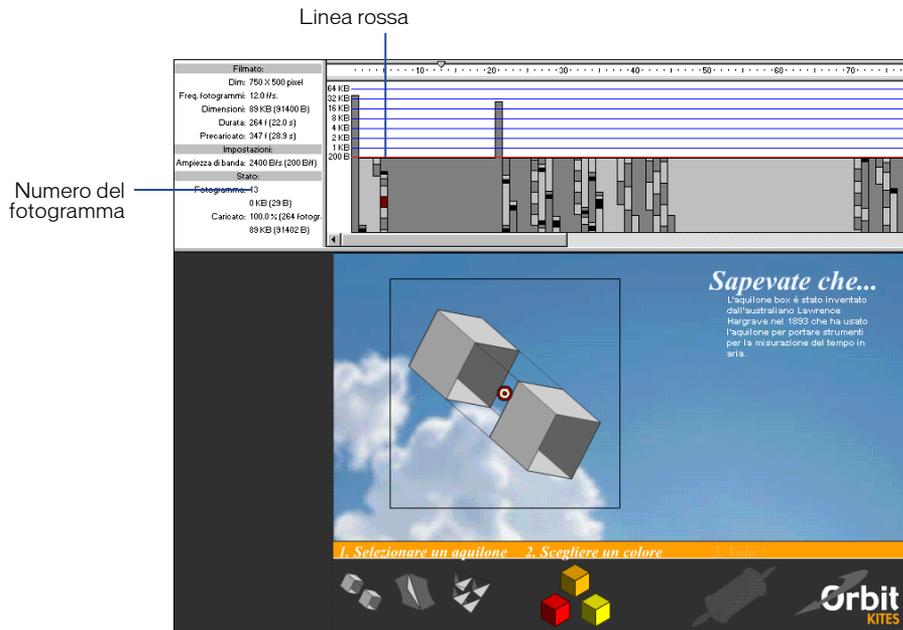
2 Scegliere una velocità di modem dal menu Debug per determinare la velocità di scaricamento simulata da Flash.

È possibile anche scegliere Personalizza per immettere una velocità di scaricamento.

3 Scegliere Visualizza > Profilo ampiezza banda per vedere il file SWF con un diagramma delle prestazioni di scaricamento.

Ogni barra ombreggiata rappresenta un fotogramma del filmato. L'altezza della barra rappresenta le dimensioni del fotogramma in byte e kilobyte. Se una barra passa oltre la linea rossa, il filmato deve attendere il caricamento del fotogramma corrispondente.

Nota: Anche se Profilo ampiezza banda non indica nessun serio problema di scaricamento per il filmato dell'esercitazione, è possibile ottimizzare il filmato per uno scaricamento più veloce. Per informazioni più dettagliate, consultare "Ottimizzazione dei filmati" a pagina 303.



- 4 Per uscire da Profilo ampiezza banda, scegliere Visualizza > Profilo ampiezza banda per deselectionarlo. Chiudere la finestra di prova per tornare al normale ambiente di creazione.

Uso del comando Pubblica

- Salvare il filmato e scegliere File > Pubblica.

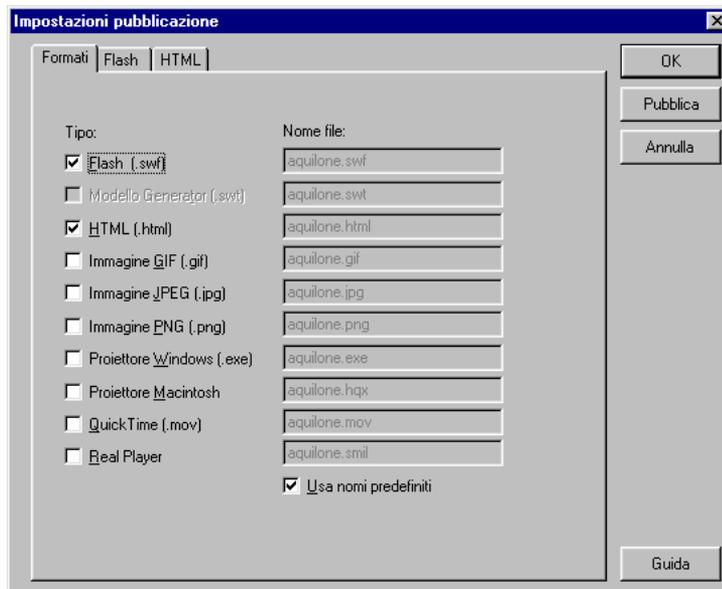
Flash pubblica il filmato creando un file SWF ed eventualmente file aggiuntivi, a seconda degli attributi impostati nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. I file pubblicati si trovano nella cartella Aquilone. La procedura per la pubblicazione del filmato per la riproduzione sul Web è semplicissima.

Visualizzazione delle impostazioni di pubblicazione

Tramite la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione è possibile riconfigurare con facilità il tipo di pubblicazione dei file.

- 1 Per visualizzare le impostazioni pubblicazione, scegliere File > Impostazioni pubblicazione.

Per impostazione predefinita, Flash crea un file HTML di supporto per la visualizzazione del filmato Flash o di un'immagine alternativa.

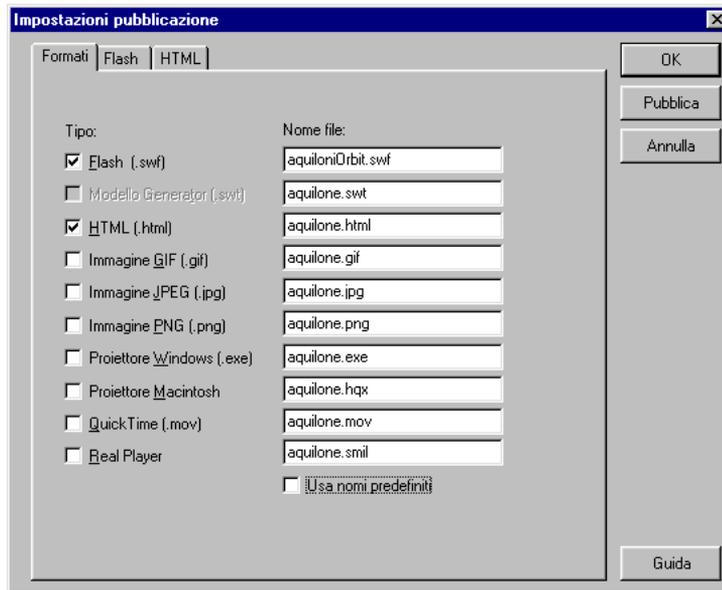


Quando si seleziona un formato che richiede impostazioni aggiuntive, viene visualizzata una nuova scheda.

Modifica delle impostazioni di pubblicazione

Per impostazione predefinita, Flash assegna al file SWF lo stesso nome del file FLA. Poiché questo file è per il sito per Aquiloni Orbit si assegnerà il nome OrbitKites.swf.

- 1 Nella scheda Formati della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, deselezionare Usa nomi predefiniti.



- 2 Nella casella di testo Flash (.swf), selezionare il testo esistente e digitare **OrbitKites.swf**, quindi fare clic su OK.

Quando si pubblicherà nuovamente il filmato, Flash creerà un file di nome OrbitKites.swf.

Passaggi successivi

Con il completamento dell'esercitazione sono state acquisite numerose nozioni e abilità in un tempo relativamente breve. Riassumendo, sono state portate a termine le seguenti attività:

- Modifica delle proprietà di un filmato Flash
- Importazione, creazione e modifica di media
- Aggiunta di audio a un pulsante
- Uso dello stage e della linea temporale per montare il filmato
- Creazione di un'animazione interpolata di forma e movimento
- Uso delle azioni per aggiungere interattività e creazione di codice e contenuto semplificata
- Prova delle prestazioni di scaricamento del filmato
- Pubblicazione del filmato per la riproduzione sul Web

Inoltre completando tali attività sono stati descritte ed eseguite numerose altre operazioni.

Per continuare a imparare a usare Flash, sfogliare gli argomenti in *Guida all'uso di Flash* e nella Guida di Flash.

CAPITOLO 2

Concetti fondamentali di Flash

I filmati Flash sono grafici e animazioni per siti Web. I filmati sono principalmente composti da grafici vettoriali, ma possono anche contenere audio e grafici bitmap importati. I filmati Flash possono includere contenuto interattivo per consentire l'immissione di informazioni da parte degli spettatori e per creare filmati non lineari in grado di interagire con altre applicazioni Web. Gli sviluppatori Web usano Flash per creare controlli di navigazione, logo animati, animazioni lunghe con audio sincronizzato, oltre che siti Web completi e stimolanti. I filmati Flash sono grafici vettoriali compatti che è possibile scaricare rapidamente e adattare alle dimensioni dello schermo degli spettatori.

È probabile che molti abbiano visto e interagito con filmati Flash in numerosi siti Web inclusi Disney®, The Simpsons® e Coca-Cola®. Milioni di utenti Web hanno ricevuto Flash Player in dotazione con il computer, il browser o il software di sistema, mentre altri lo hanno scaricato dal sito Web di Macromedia. Flash Player risiede sui computer locali, dove riproduce filmati in un browser o come applicazione autonoma. La visualizzazione di un filmato Flash con Flash Player è simile a quella di una videocassetta con un VCR, Flash Player è infatti il dispositivo usato per visualizzare i filmati creati con l'applicazione di sviluppo di Flash.

Per una presentazione interattiva a Flash, scegliere ? > Lezioni > Introduzione.

Flusso di lavoro di Flash

Quando si lavora con Flash, si crea un filmato disegnando o importando immagini, disponendole sullo stage e animandole mediante l'uso della linea temporale. L'uso delle azioni consente di rendere il filmato interattivo facendo in modo che risponda agli eventi come specificato.

Quando il filmato è completo, esportarlo come filmato Flash Player da visualizzare tramite Flash Player oppure come proiettore Flash autonomo per visualizzarlo con l'applicazione Flash Player contenuta all'interno del filmato stesso.

È possibile riprodurre un filmato Flash nei seguenti modi:

- Nei browser Internet, quali Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer, dotati di Flash Player
- Tramite il controllo ActiveX Flash disponibile in Microsoft Office, Microsoft Internet Explorer per Windows e in altri ambienti che supportano ActiveX
- In Flash Player, un'applicazione autonoma che funziona in modo simile al plug-in Flash Player
- Come proiettore autonomo, un file di filmato che è possibile riprodurre senza il software Flash Player

Per ulteriori informazioni, consultare il capitolo 13 “Pubblicazione ed esportazione”.

Immagini con Flash

Flash offre diversi metodi per la creazione di immagini originali e l'importazione da altre applicazioni. È possibile creare oggetti con gli strumenti di disegno e colorazione, e modificare gli attributi di oggetti esistenti. Consultare “Disegno” a pagina 121 e “Operazioni con i colori” a pagina 141.

È inoltre possibile importare grafici bitmap e vettoriali da altre applicazioni e modificarli con Flash. Consultare “Uso di immagini importate” a pagina 155.

Nota: è anche possibile importare file audio come descritto nel capitolo 6 “Aggiunta di audio”.

Animazioni con Flash

Flash consente di animare gli oggetti per dare l'impressione che si muovano da una parte all'altra dello stage e/o modificarne la forma, le dimensioni, il colore, l'opacità, la rotazione e altre proprietà. È possibile creare l'animazione fotogramma per fotogramma, ossia creare un'immagine separata per ciascun fotogramma. Oppure è possibile creare un'animazione interpolata, in cui si crea il primo e l'ultimo fotogramma di un'animazione e Flash crea i fotogrammi intermedi. Consultare il capitolo 11 “Creazione di animazioni”.

È anche possibile creare animazioni all'interno di filmati usando l'azione `setProperty`. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Filmati interattivi con Flash

Flash consente di creare filmati interattivi in cui gli utenti possono usare la tastiera o il mouse per spostarsi all'interno del filmato, spostare oggetti, immettere informazioni in moduli ed effettuare molte altre operazioni.

Tali filmati interattivi vengono creati definendo azioni tramite ActionScript. Per informazioni sulla definizione delle azioni più comuni, consultare il capitolo 12 "Creazione di filmati interattivi". Per informazioni esaurienti sull'uso di ActionScript per creare contenuto interattivo avanzato, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Configurazione di un server per Flash Player

Affinché un utente possa visualizzare il filmato Flash sul Web, è necessario che il server Web venga opportunamente configurato per riconoscere il filmato come file Flash Player.

Nella maggior parte dei casi il server è già opportunamente configurato. Per provare la configurazione del server, vedere le note tecniche n. 12696 sulla pagina di supporto del sito di Macromedia Flash, all'indirizzo:

<http://www.macromedia.com/support/flash>.

Se il server non è opportunamente configurato, seguire la procedura descritta per configurarlo.

La procedura di configurazione di un server definisce i tipi MIME (Multipart Internet Mail Extension) appropriati affinché il server riconosca i file con estensione swf come appartenenti a Shockwave Flash.

Un browser che riceva il tipo MIME corretto può caricare il plug-in, il controllo o il componente di supporto adatto per l'elaborazione e la visualizzazione dei dati in arrivo. Se il tipo MIME non è presente o non è correttamente inviato dal server, il browser potrebbe visualizzare un messaggio di errore o una finestra vuota con un'icona raffigurante il tassello di un puzzle.

Nota: quando si pubblica un filmato Flash, è necessario configurare il filmato per Flash Player in modo che gli utenti possano visualizzarlo. Consultare il capitolo 13 "Pubblicazione ed esportazione".

Per configurare un server per Flash Player, eseguire una delle operazioni descritte.

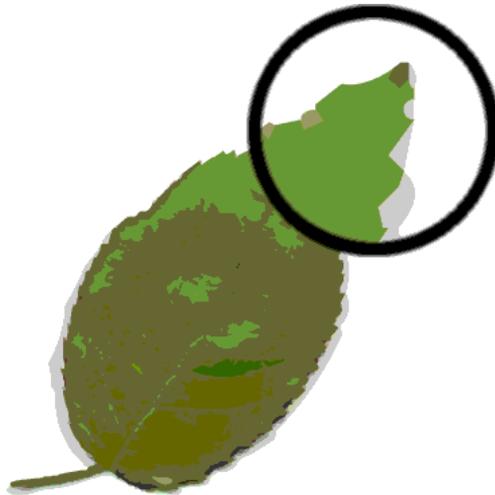
- Se il sito è ospitato da un fornitore di servizi Internet, contattarlo e richiedere che al server venga aggiunto il tipo MIME `application/x-shockwave-flash` con il suffisso `.swf`.
- Se si è amministratori del server, consultare la documentazione relativa al software del server Web per ottenere informazioni sull'aggiunta o la configurazione di tipi MIME.

Informazioni sui grafici bitmap e vettoriali

I computer visualizzano i grafici in formato vettoriale o bitmap. Comprendere la differenza tra i due formati può essere utile per lavorare in modo più efficiente. Flash consente di creare e animare grafici vettoriali compatti. Flash consente inoltre di importare e manipolare grafici bitmap e vettoriali creati in altre applicazioni.

Grafici vettoriali

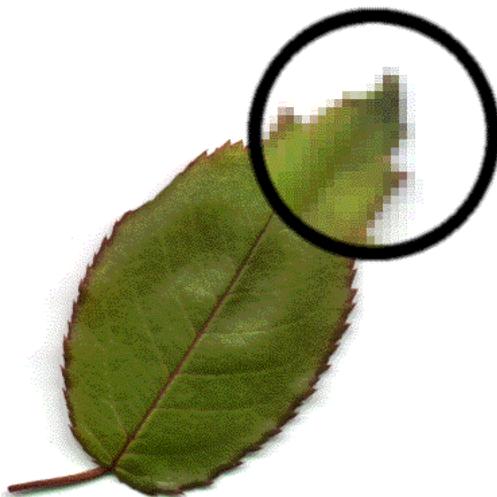
I grafici vettoriali descrivono le immagini usando linee e curve, denominate *vettori*, che includono anche proprietà relative al colore e alla posizione. Ad esempio l'immagine di una foglia è descritta da punti attraverso i quali passano le linee, creando la forma del contorno della foglia. Il colore della foglia è determinato dal colore del contorno e dell'area racchiusa dal contorno.



Quando si modificano grafici vettoriali, vengono di fatto modificate le proprietà delle linee e delle curve che ne descrivono la forma. È possibile spostare, ridimensionare, rimodellare e cambiare il colore dei grafici vettoriali senza modificare la qualità del loro aspetto. I grafici vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione, ossia possono essere visualizzati su dispositivi di output con risoluzioni diverse senza alcuna perdita di qualità.

Grafici bitmap

I grafici bitmap descrivono le immagini usando punti colorati, denominati *pixel*, disposti all'interno di una griglia. Ad esempio, l'immagine di una foglia è descritta dalla posizione e dal colore specifici di ogni pixel della griglia, con un processo di creazione molto simile a quello di un mosaico.



Quando si modificano grafici bitmap, si modificano pixel invece di linee e curve. I grafici bitmap variano con la risoluzione, in quanto i dati che descrivono l'immagine sono fissati a una griglia di dimensioni specifiche. Modificare grafici bitmap può cambiare la qualità del loro aspetto. In particolare, il ridimensionamento dei grafici bitmap può rendere irregolari i bordi dell'immagine poiché i pixel all'interno della griglia vengono ridistribuiti. Inoltre la visualizzazione dei grafici bitmap su un dispositivo di output con una risoluzione inferiore rispetto a quella dell'immagine ne riduce la qualità di visualizzazione.

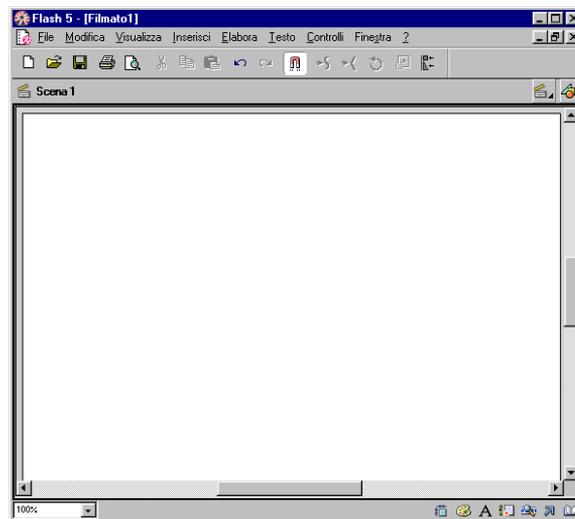
L'ambiente di lavoro di Flash

Durante la creazione e la modifica di filmati, si usano generalmente le seguenti funzionalità chiave:

- Lo stage, l'area rettangolare in cui viene riprodotto il filmato
- La linea temporale, l'area in cui i grafici vengono animati nel tempo
- I simboli, gli elementi media riutilizzabili di un filmato
- La finestra Libreria, l'area in cui vengono organizzati i simboli
- Esplora filmato, che fornisce una panoramica del filmato e della relativa struttura
- Pannelli mobili e agganciabili, che consentono di modificare diversi elementi del filmato e di configurare l'ambiente di creazione di Flash in base alle proprie esigenze

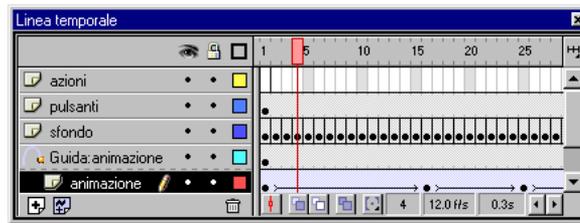
Lo stage e la linea temporale

Come i film, anche i filmati Flash suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. Lo stage è l'area in cui si crea il contenuto dei singoli fotogrammi del filmato, disegnando direttamente all'interno di quest'area o disponendo le immagini importate.



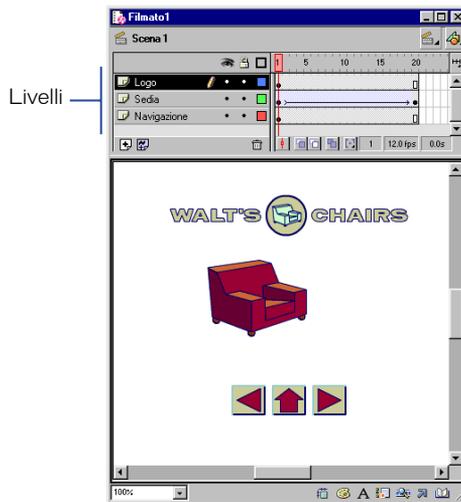
Lo stage è l'area in cui vengono composti i singoli fotogrammi di un filmato.

La linea temporale è l'area in cui si sincronizza l'animazione e si esegue il montaggio delle immagini in livelli separati. La linea temporale visualizza ogni fotogramma del filmato.



La linea temporale è l'area in cui si sincronizza l'animazione e si esegue il montaggio dei singoli livelli.

I livelli agiscono come fogli in acetato trasparenti sovrapposti, che mantengono separate le immagini in modo da poter combinare i diversi elementi in un'immagine visiva di insieme.



Il logo, la sedia e i controlli di navigazione del filmato si trovano su livelli separati.

Simboli e istanze

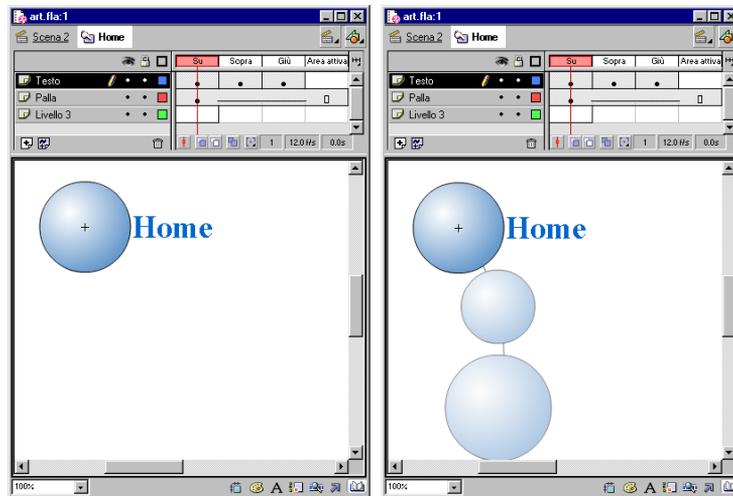
I simboli sono elementi riutilizzabili che è possibile usare con un filmato. I simboli possono essere grafici, pulsanti, clip filmato, file audio o caratteri. Quando si crea un simbolo, questo viene memorizzato nella libreria. Quando si posiziona un simbolo sullo stage, si crea un'*istanza* di tale simbolo.

I simboli riducono la dimensione del file poiché, indipendentemente dal numero di istanze create per un simbolo, esso viene memorizzato nel file una sola volta. È consigliabile usare i simboli, animati o di altro tipo, per ogni elemento che compare più di una volta in un filmato. È possibile modificare le proprietà di un'istanza senza influenzare il simbolo principale oppure modificare il simbolo principale per cambiare tutte le istanze.

È possibile modificare i simboli direttamente sullo stage. Gli altri elementi dello stage saranno sempre visibili, ma verranno disattivati. È anche possibile modificare i simboli in una finestra separata. Quando si modifica un simbolo, la finestra Linea temporale visualizza solo la linea temporale del simbolo che si sta modificando. Consultare “Modifica di simboli” a pagina 233.

È possibile individuare e aprire un simbolo nella libreria da Esplora filmato usando il comando Trova. Consultare “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.

Per ulteriori informazioni sui simboli e sulle istanze, vedere la lezione Simboli accessibile da ? > Lezione > Simboli e il capitolo 10 “Uso di simboli e istanze”.



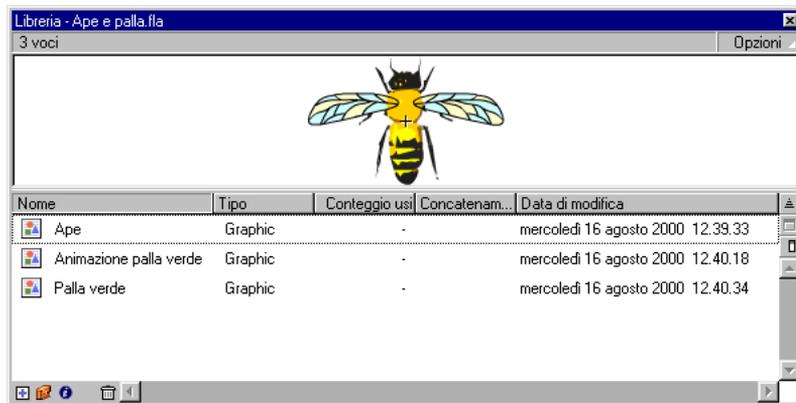
Modifica di un simbolo isolato (a sinistra) e modifica di un simbolo nel contesto del filmato.

Simboli e filmati interattivi

I simboli sono anche parte integrante del processo di creazione di filmati interattivi; è infatti possibile usare istanze di simboli per creare contenuto interattivo. Ad esempio, è possibile creare il simbolo di un pulsante che cambia in base alle azioni eseguite con il mouse e posizionare un'istanza del simbolo sullo stage. È possibile usare un altro tipo di simbolo, denominato clip filmato, per creare sofisticati filmati interattivi. Consultare il capitolo 12 “Creazione di filmati interattivi”..

La finestra Libreria

La finestra Libreria è l'area in cui vengono memorizzati e organizzati i simboli creati con Flash, nonché i file importati, inclusi i file audio, i grafici bitmap e i filmati QuickTime. La finestra Libreria consente di organizzare le voci di libreria in cartelle, verificare la frequenza di uso di una voce in un filmato e ordinare le voci per tipo. Consultare “Uso della libreria” a pagina 96.



Pannelli

Per visualizzare, organizzare e modificare gli elementi in un filmato Flash, è possibile usare pannelli mobili contenenti i comandi e le opzioni relative a ciascun tipo di elemento. I pannelli consentono di modificare i simboli, le istanze, i colori, il tipo, i fotogrammi e altri elementi.

È possibile usare i pannelli per personalizzare l'interfaccia di Flash, visualizzando i pannelli necessari per eseguire una data operazione e nascondendo gli altri pannelli. Consultare “Uso dei pannelli” a pagina 85.

Creazione di un nuovo filmato e impostazione delle proprietà

Ad ogni apertura Flash crea un nuovo file. Mentre si lavora, è possibile creare nuovi filmati aggiuntivi. Per impostare le dimensioni, la frequenza dei fotogrammi, il colore di sfondo e altre le proprietà del nuovo filmato, usare la finestra di dialogo Proprietà filmato.

Per creare un nuovo filmato e impostarne le proprietà:

- 1 Scegliere File > Nuovo.
- 2 Scegliere Elaborazione > Filmato. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Proprietà filmato.
- 3 In Frequenza fotogrammi immettere il numero di fotogrammi dell'animazione da visualizzare al secondo. Per la maggior parte delle animazioni visualizzate su computer, in special modo per quelle riprodotte da un sito Web, sono sufficienti da 8 a 12 f/s (fotogrammi al secondo). 12 f/s è la frequenza di fotogrammi predefinita.
- 4 Per Dimensioni scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Per specificare le dimensioni dello stage in pixel, immettere i valori relativi in Larghezza e Altezza. Le dimensioni predefinite del filmato sono 550 pixel x 400 pixel. Le dimensioni minime sono 18 pixel x 18 pixel, quelle massime 2880 pixel x 2880 pixel.
 - Per impostare le dimensioni dello stage in modo che lo spazio attorno al contenuto sia uguale su tutti i lati, fare clic sul pulsante Contenuto accanto all'etichetta Corrispondenza. Per ridurre le dimensioni di un filmato, allineare tutti gli elementi nell'angolo superiore sinistro dello stage prima di scegliere il pulsante Contenuto accanto all'etichetta Corrispondenza.
 - Per impostare le dimensioni dello stage in base all'area di stampa massima disponibile, fare clic sul pulsante Stampante accanto all'etichetta Corrispondenza. Quest'area è determinata dal formato carta da cui deve essere sottratto il valore del margine corrente impostato nell'area Margini della finestra di dialogo Impostazione pagina (Windows) o Margini di stampa (Macintosh).
- 5 Per impostare il colore di sfondo del filmato, scegliere un colore dal campione Colore sfondo.
- 6 Selezionare l'unità di misura dal menu a comparsa Unità di misura righello per i righelli che è possibile visualizzare lungo la parte superiore e laterale della finestra dell'applicazione. Consultare "Uso della griglia, delle guide e dei righelli" a pagina 110. L'impostazione dell'opzione Unità di misura righello definisce inoltre l'unità di misura usata nel pannello Informazioni.
- 7 Fare clic su OK.

Anteprima e prova dei filmati

Quando si crea un filmato, è necessario riprodurlo per vedere un'anteprima dell'animazione e provare i controlli interattivi. È possibile visualizzare un'anteprima e provare i filmati nell'ambiente di creazione di Flash, in una finestra separata o in un browser Web.

Anteprima di filmati nell'ambiente di creazione

Per visualizzare un'anteprima dei filmati, usare i comandi nel menu Controlli, i pulsanti sul Controller o i comandi da tastiera.

Per visualizzare un'anteprima della scena corrente, eseguire una delle operazioni descritte.

- Scegliere Controlli > Riproduci.
- Scegliere Finestra > Barre degli strumenti > Controller (Windows) o Finestra > Controller (Macintosh) e fare clic sul pulsante Riproduci.



- Premere Invio (Windows) o A capo (Macintosh). La sequenza di animazione viene riprodotta nella finestra Filmato alla frequenza specificata per il filmato.

Per scorrere i fotogrammi dell'animazione, usare i pulsanti Avanzamento di un fotogramma e Indietro di un fotogramma disponibili sul Controller, oppure scegliere i comandi corrispondenti dal menu Controlli. È anche possibile premere i tasti < e > sulla tastiera. Per passare al primo o all'ultimo fotogramma di un filmato, usare il pulsante Primo fotogramma o Ultimo fotogramma disponibile sul Controller.

Nota: per visualizzare un particolare fotogramma del filmato, è anche possibile trascinarvi l'indicatore di riproduzione. Consultare "Spostamento dell'indicatore di riproduzione" a pagina 90.

È possibile modificare la riproduzione di un filmato usando i comandi nel menu Controlli. Si noti che è inoltre necessario scegliere Controlli > Riproduci per visualizzare un'anteprima di un filmato quando si usano i seguenti comandi.

Per riprodurre il filmato in ripetizione continua:

Scegliere Controlli > Riproduzione ciclica.

Per riprodurre tutte le scene di un filmato:

Scegliere Controlli > Riproduci tutte le scene.

Per riprodurre un filmato senza audio:

Scegliere Controlli > Senza audio.

Per attivare le azioni fotogrammi o le azioni pulsanti:

Scegliere Controlli > Attiva azioni fotogramma semplici o Attiva pulsanti semplici.

Prova di filmati

Anche se Flash può riprodurre filmati nell'ambiente di creazione, molte funzioni interattive e di animazione non funzionano se il filmato non è stato esportato nel formato finale. Usando i comandi del menu Controlli, è possibile esportare il filmato corrente come filmato Flash Player e riprodurlo immediatamente in una nuova finestra. Il filmato esportato usa le opzioni definite nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. È possibile usare questa finestra anche per verificare le prestazioni di scaricamento. Consultare “Prova delle prestazioni di scaricamento di filmati” a pagina 304. Inoltre è possibile provare il filmato in un browser Web.

È anche possibile provare le azioni di un filmato usando il Debugger. Consultare “Uso del Debugger” nel capitolo relativo alla risoluzione dei problemi nella Guida di riferimento di ActionScript.

Per provare tutte le funzioni interattive e l'animazione:

Scegliere Controlli > Prova filmato o Controlli > Prova scena.

Flash crea un filmato Flash Player (un file SWF), lo apre in una finestra separata e lo riproduce usando Flash Player. Il file SWF verrà creato nella stessa cartella del file FLA.

Per provare il filmato in un browser Web:

Scegliere File > Anteprima pubblicazione > HTML. Consultare “Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione” a pagina 326.

Salvataggio dei file di filmato

È possibile salvare un file di filmato FLA di Flash usando il nome e percorso correnti oppure un nome o un percorso diverso. È possibile ripristinare l'ultima versione salvata di un file.

Per salvare un documento:

- 1 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Per sovrascrivere la versione corrente sul disco, scegliere File > Salva.
 - Per salvare il file in una diversa posizione o con un diverso nome, scegliere File > Salva con nome.
- 2 Se si sceglie il comando Salva con nome, o se il file non è mai stato salvato prima, immettere il nome e il percorso del file.
- 3 Fare clic su Salva.

Per ripristinare l'ultima versione salvata di un file:

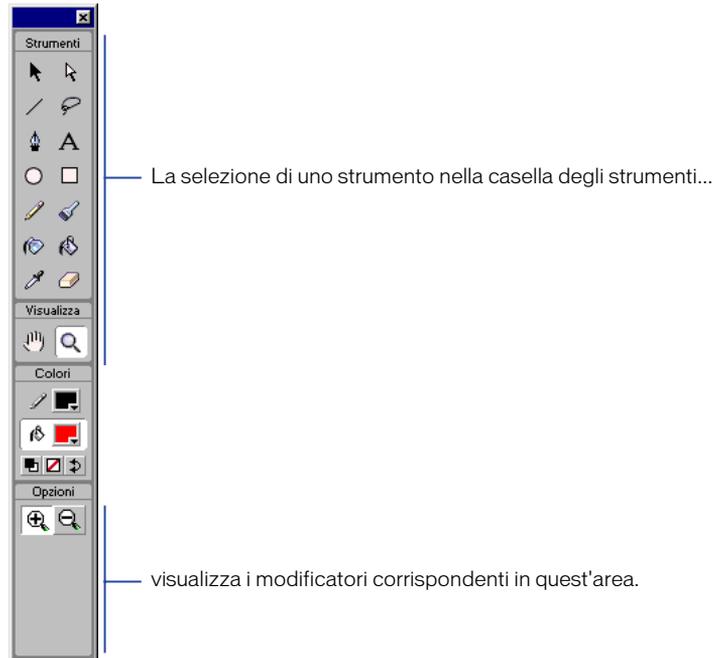
Scegliere File > Ripristina.

Uso della casella degli strumenti

Gli strumenti della casella degli strumenti consentono di disegnare, colorare, selezionare e modificare immagini, nonché cambiare la vista dello stage. La casella degli strumenti è suddivisa in quattro sezioni:

- La sezione Strumenti contiene gli strumenti di disegno, colorazione e selezione.
- La sezione Visualizzazione contiene gli strumenti per lo zoom e la panoramica nella finestra dell'applicazione.
- La sezione Colori contiene i modificatori per i colori tratto e riempimento.
- La sezione Opzioni visualizza i modificatori per lo strumento selezionato, che influiscono sulle operazioni di colorazione e modifica dello strumento.

Per informazioni sull'uso degli strumenti di disegno e di colorazione, consultare “Strumenti di disegno e colorazione di Flash” a pagina 122. Per informazioni sull'uso degli strumenti di selezione, consultare “Selezione di oggetti” a pagina 181. Per informazioni sull'uso degli strumenti per la modifica della visualizzazione, consultare “Visualizzazione dello stage” a pagina 109.



Per mostrare o nascondere la casella degli strumenti:

Scegliere Finestra > Strumenti.

Per selezionare uno strumento, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sullo strumento che si desidera usare. A seconda dello strumento selezionato, viene visualizzato un gruppo di modificatori nella parte inferiore della casella degli strumenti.
- Premere il tasto di scelta rapida da tastiera dello strumento.

Uso dei pannelli

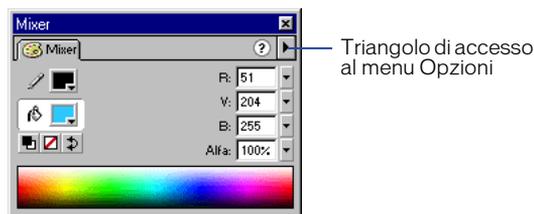
I pannelli mobili agevolano la visualizzazione, organizzazione e modifica degli elementi di un filmato. Le opzioni disponibili sui pannelli controllano le caratteristiche degli elementi selezionati.

I pannelli disponibili in Flash consentono di lavorare con oggetti, colori, testo, istanze, fotogrammi, scene e interi filmati. Ad esempio, usare il pannello Carattere per selezionare gli attributi del tipo di carattere e il pannello Fotogrammi per immettere le etichette dei fotogrammi e selezionare le opzioni di interpolazione. Per visualizzare la lista completa dei pannelli disponibili in Flash, scegliere Finestra > Pannelli.

È possibile mostrare, nascondere, raggruppare e ridimensionare i pannelli mentre si lavora. È anche possibile nascondere e visualizzare diversi pannelli, inclusi i pannelli Informazioni, Mixer, Istanza, Fotogramma e Azioni, usando i pulsanti sulla barra di accesso rapido nella parte inferiore della finestra dell'applicazione.

È possibile raggruppare i pannelli in base a disposizioni personalizzate e salvarne il layout. È possibile ripristinare la visualizzazione dei pannelli nel layout predefinito (con i pannelli Informazioni, Mixer, Carattere e Istanza nella parte destra della finestra dell'applicazione) o in un layout personalizzato che è stato precedentemente salvato.

La maggior parte dei pannelli include il menu a comparsa Opzioni per accedere a opzioni aggiuntive. Il menu Opzioni viene indicato da un triangolo nell'angolo superiore destro del pannello. Se il triangolo è disattivato, tale menu non è disponibile.



Per aprire un pannello:

Scegliere Finestra > Pannelli, quindi selezionare il pannello desiderato dalla lista.

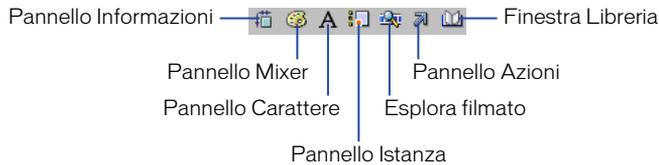
Per chiudere un pannello, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sul pulsante di chiusura nell'angolo superiore destro (Windows) o nell'angolo superiore sinistro (Macintosh).
- Scegliere Finestra > Pannelli, quindi selezionare il pannello desiderato dalla lista.
- In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su una scheda del pannello, quindi scegliere Chiudi pannello dal menu di scelta rapida.

Per aprire o chiudere i pannelli usando la barra di accesso rapido:

Fare clic sul pulsante relativo al pannello Informazioni, Mixer, Carattere, Istanza o Azioni sulla barra di accesso rapido.

Nota: dalla barra di accesso rapido è anche possibile aprire o chiudere la finestra Libreria o Esplora filmato. Consultare “Uso della libreria” a pagina 96 o “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.



Per usare il menu Opzioni di un pannello:

- 1 Per visualizzare il menu, fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello.
- 2 Fare clic su una voce di menu.

Per chiudere tutti i pannelli:

Scegliere Finestra > Chiudi tutti i pannelli.

Per raggruppare i pannelli:

Selezionare la scheda del pannello desiderata e trascinarla vicino alla scheda del pannello in cui si desidera spostarla.

Per portare un pannello all'interno di un gruppo in primo piano:

Fare clic sulla scheda del pannello.

Per separare un pannello in una finestra separata:

Trascinare la scheda del pannello al di fuori della finestra.

Per spostare un pannello o un gruppo di pannelli:

Trascinare il pannello o il gruppo di pannelli mediante la relativa barra del titolo.

Per salvare il layout di pannelli personalizzato:

Scegliere Finestre > Salva layout pannelli. Quando si riavvia Flash, i pannelli verranno visualizzati nel layout personalizzato.

Per eliminare un layout personalizzato:

Aprire la cartella dell'applicazione Flash 5 sul disco rigido ed eliminare il file relativo nella cartella Gruppi pannelli.

Per selezionare un layout di pannelli:

- 1 Scegliere Finestra > Gruppi pannelli.
- 2 Dal sottomenu, scegliere Layout predefinito per ripristinare i pannelli nel layout predefinito oppure scegliere un layout personalizzato che è stato precedentemente salvato.

Per ridimensionare un pannello:

Trascinare l'angolo inferiore destro del pannello (Windows) o trascinare il pulsante di dimensionamento nell'angolo inferiore destro del pannello (Macintosh).

Per comprimere un pannello o un gruppo di pannelli in modo da visualizzare solo la relativa barra del titolo e le schede:

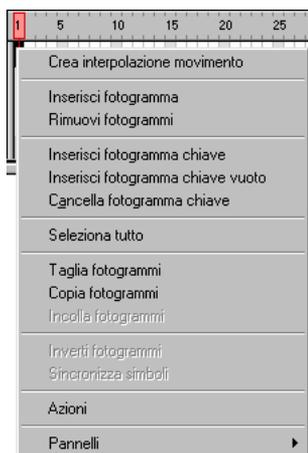
Fare doppio clic sulla barra del titolo. Per riportare nuovamente il pannello o il gruppo di pannelli alle dimensioni precedenti, fare nuovamente doppio clic sulla barra del titolo.

Per comprimere un pannello o un gruppo di pannelli nella relativa barra del titolo (solo Macintosh):

Fare clic sul pulsante di contrazione all'estremità destra della barra del titolo. Fare nuovamente clic sul pulsante per riportare il pannello o il gruppo di pannelli alle dimensioni precedenti.

Uso dei menu di scelta rapida

I menu di scelta rapida contengono comandi relativi alla selezione corrente. Se ad esempio si seleziona un fotogramma nella finestra Linea temporale, il menu di scelta rapida contiene comandi per creare, eliminare ed elaborare fotogrammi e fotogrammi chiave.



Menu di scelta rapida di un fotogramma selezionato

Per aprire un menu di scelta rapida:

In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su un elemento nella linea temporale, nella finestra Libreria o sullo stage.

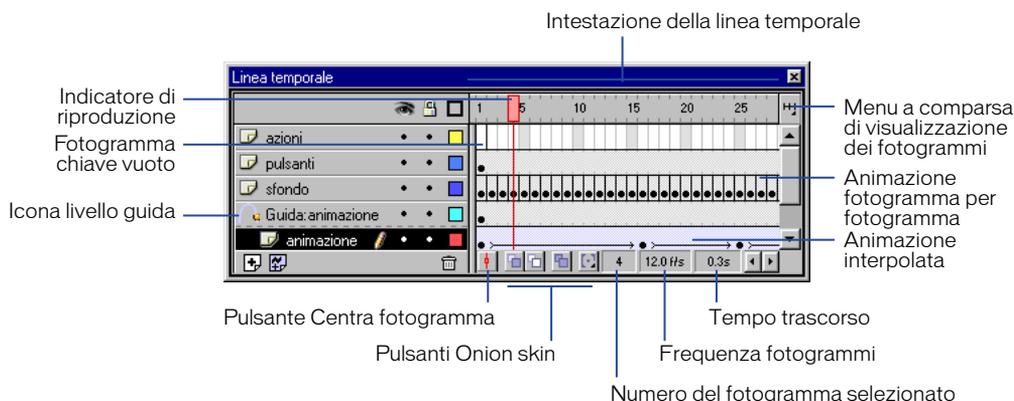
Uso della linea temporale

La linea temporale consente di organizzare il contenuto di un filmato in livelli e fotogrammi e di controllarlo nel tempo. I componenti principali della linea temporale sono i livelli, i fotogrammi e l'indicatore di riproduzione.

I livelli di un filmato sono elencati in una colonna sul lato sinistro della linea temporale. I fotogrammi contenuti in ciascun livello sono visualizzati in una riga a destra del nome del livello. L'intestazione della linea temporale, nella parte superiore della finestra, indica i numeri dei fotogrammi. L'indicatore di riproduzione indica il fotogramma corrente visualizzato sullo stage.

La barra di stato della linea temporale situata nella parte inferiore della finestra indica il numero del fotogramma corrente, la frequenza dei fotogrammi e il tempo trascorso fino al fotogramma corrente.

Nota: durante la riproduzione di un'animazione, viene visualizzata la frequenza dei fotogrammi reale, che potrebbe differire dalla frequenza dei fotogrammi del filmato se il computer non è in grado di visualizzare l'animazione abbastanza rapidamente.



È possibile cambiare la modalità di visualizzazione dei fotogrammi e visualizzare le anteprime del contenuto dei fotogrammi nella linea temporale. La linea temporale indica i punti all'interno di un filmato con animazioni, inclusa l'animazione fotogramma per fotogramma, l'animazione interpolata e i tracciati movimento. Per ulteriori informazioni sull'animazione, consultare il capitolo 11 "Creazione di animazioni".

I controlli nella sezione dei livelli della linea temporale consentono di mostrare, nascondere, bloccare o sbloccare i livelli e visualizzarne il contenuto come contorni. Consultare "Modifica dei livelli" a pagina 201.

Nella linea temporale è possibile inserire, eliminare, selezionare e spostare fotogrammi. È inoltre possibile trascinare i fotogrammi in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso. Consultare "Operazioni con i fotogrammi nella linea temporale" a pagina 93.

Modifica dell'aspetto della linea temporale

Per impostazione predefinita, la linea temporale viene visualizzata nella parte superiore della finestra dell'applicazione principale, sopra lo stage. Per cambiarne la posizione, è possibile agganciare la linea temporale alla parte inferiore o a uno dei lati della finestra dell'applicazione principale, oppure visualizzarla come finestra separata. È anche possibile nascondere la linea temporale.

Per cambiare il numero di livelli e fotogrammi visibili, è possibile ridimensionare la linea temporale. Se il numero di livelli è superiore a quello visualizzabile nella linea temporale, è possibile visualizzare i livelli aggiuntivi usando le barre di scorrimento situate sul lato destro della linea temporale.

Per spostare la linea temporale:

Fare clic nell'area sopra l'intestazione della linea temporale e trascinare la finestra.

Per agganciarla la finestra Linea temporale, trascinarla verso il bordo della finestra dell'applicazione. Per impedire l'agganciamento della linea temporale, premere Ctrl (Windows o Macintosh) durante il trascinamento.

Per allungare o accorciare i campi dei nomi dei livelli:

Trascinare la barra che separa i nomi dei livelli e la linea temporale.

Per ridimensionare la finestra Linea temporale, eseguire una delle operazioni descritte.

- Se la finestra Linea temporale è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinare la barra di separazione tra le due.
- Se la finestra Linea temporale non è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinare l'angolo inferiore destro (Windows) o il pulsante di dimensionamento nell'angolo inferiore destro (Macintosh).

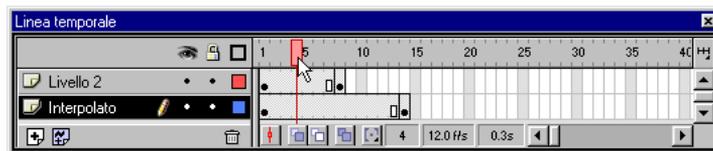
Spostamento dell'indicatore di riproduzione

L'indicatore di riproduzione si sposta lungo la linea temporale per indicare il fotogramma corrente visualizzato sullo stage. L'intestazione della linea temporale mostra i numeri dei fotogrammi dell'animazione. Per visualizzare un fotogramma sullo stage, spostare l'indicatore di riproduzione sul relativo fotogramma nella linea temporale.

Quando il numero di fotogrammi è tale da non potere essere visualizzato contemporaneamente nella linea temporale, è possibile centrare l'indicatore di riproduzione nella linea temporale in modo da individuare facilmente il fotogramma corrente.

Per passare a un fotogramma:

Fare clic sulla posizione del fotogramma nell'intestazione della linea temporale oppure trascinare l'indicatore di riproduzione nella posizione desiderata.



Per centrare l'indicatore di riproduzione nella parte centrale di un filmato:

Fare clic sul pulsante Centra fotogramma nella parte inferiore della linea temporale.

Modifica della visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale

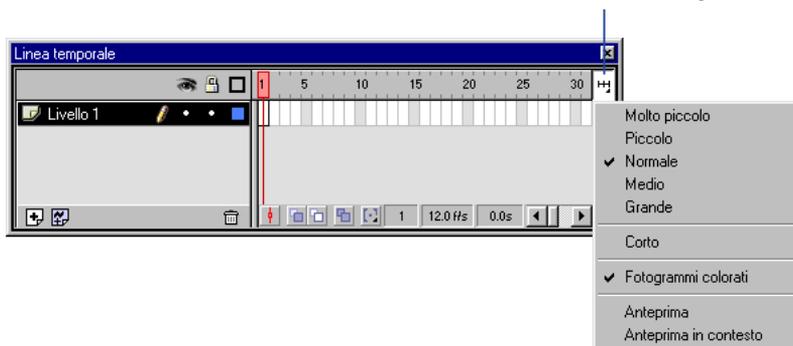
È possibile cambiare la dimensione dei fotogrammi nella linea temporale e visualizzare sequenze di fotogrammi con le celle colorate. Nella finestra linea temporale è anche possibile includere le anteprime del contenuto dei fotogrammi. Queste anteprime sono utili come panoramica dell'animazione ma occupano spazio supplementare sullo schermo.

Per cambiare la visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale:

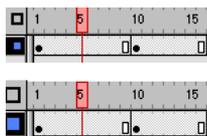
- 1 Fare clic sul pulsante di visualizzazione dei fotogrammi nell'angolo superiore destro della linea temporale per visualizzare il menu a comparsa.
- 2 Scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Per cambiare la larghezza delle celle dei fotogrammi, scegliere Molto piccolo, Piccolo, Normale, Medio o Grande. L'impostazione Grande è utile per visualizzare i dettagli delle forme d'onda sonore.
 - Per diminuire l'altezza delle righe di celle, scegliere Corto.
 - Per attivare o disattivare la colorazione delle sequenze di fotogrammi, scegliere Fotogrammi colorati.
 - Per visualizzare le anteprime del contenuto di ciascun fotogramma ridimensionato in base ai fotogrammi della linea temporale, scegliere Anteprima. Questa procedura può variare le dimensioni apparenti del contenuto.

- Per visualizzare le anteprime di ciascun fotogramma intero (incluso lo spazio vuoto), scegliere Anteprima in contesto. Questa opzione è utile per osservare lo spostamento degli elementi all'interno dei relativi fotogrammi durante l'animazione; tuttavia le anteprime risultano generalmente più piccole rispetto a quelle create scegliendo l'opzione Anteprima.

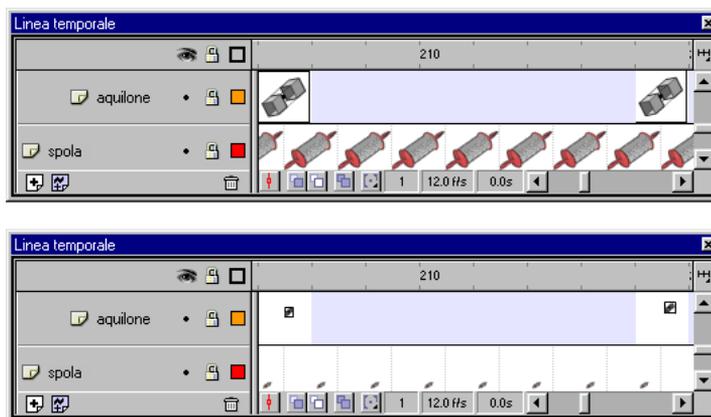
Pulsante di visualizzazione dei fotogrammi



Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi



Opzioni Normale e Corto di visualizzazione dei fotogrammi



Opzioni Anteprima e Anteprima in contesto

Creazione di etichette per fotogrammi e commenti al filmato

Le etichette dei fotogrammi sono utili per identificare i fotogrammi chiave nella linea temporale ed è opportuno usarle al posto dei numeri per identificare i fotogrammi in azioni quali Go To. Se si aggiungono o rimuovono fotogrammi, le etichette si spostano con i fotogrammi a cui sono state originariamente associate, mentre i numeri possono cambiare. Le etichette dei fotogrammi sono esportate con i dati del filmato, quindi evitare nomi lunghi per contenere la dimensione del file.

I commenti ai fotogrammi sono utili per inserire note per sé e per gli altri sviluppatori che lavorano sullo stesso filmato. I commenti ai fotogrammi non vengono esportati con i dati del filmato, pertanto la loro lunghezza è irrilevante.

Per creare un'etichetta o un commento per un fotogramma:

- 1 Selezionare un fotogramma, quindi scegliere Finestra > Pannelli > Fotogramma.
- 2 Nel pannello Fotogramma, nella casella di testo Etichetta, immettere il testo dell'etichetta o del commento. Per indicare che si tratta di un commento, aggiungere due barre (//) all'inizio del testo.

Operazioni con i fotogrammi nella linea temporale

Nella linea temporale si lavora con fotogrammi e fotogrammi chiave. Per fotogramma chiave si intende un fotogramma in cui si definisce un cambiamento nel corso dell'animazione o si includono azioni fotogramma per modificare un filmato. I fotogrammi chiave sono un elemento importante delle animazioni interpolate. È possibile cambiare la lunghezza di un'animazione interpolata trascinando un fotogramma chiave nella linea temporale.

Sui fotogrammi o sui fotogrammi chiave è possibile effettuare le seguenti modifiche:

- Inserire, selezionare, eliminare e spostare fotogrammi o fotogrammi chiave.
- Trascinare fotogrammi e fotogrammi chiave in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso.
- Copiare e incollare fotogrammi e fotogrammi chiave.
- Convertire fotogrammi chiave in fotogrammi.
- Aggiungere un elemento al fotogramma chiave corrente, trascinandolo dalla finestra Libreria allo stage.

La linea temporale consente di visualizzare i fotogrammi interpolati in un'animazione. Per informazioni sulla modifica di fotogrammi interpolati, consultare il capitolo 11 “Creazione di animazioni”.

Per inserire fotogrammi nella linea temporale, eseguire una delle operazioni descritte.

- Per inserire un nuovo fotogramma, scegliere Inserisci > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, scegliere Inserisci > Fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul fotogramma in cui si desidera posizionare un fotogramma chiave, quindi scegliere Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, scegliere Inserisci > Fotogramma chiave vuoto oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul fotogramma in cui si desidera posizionare il fotogramma chiave, quindi scegliere Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Per eliminare o modificare un fotogramma o un fotogramma chiave, eseguire una delle operazioni descritte.

- Per eliminare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi, selezionare il fotogramma, il fotogramma chiave o la sequenza, quindi scegliere Inserisci> Rimuovi fotogramma oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul fotogramma, sul fotogramma chiave o sulla sequenza, quindi scegliere Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, trascinare il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.



- Per aumentare la durata di un fotogramma chiave, trascinarlo fino al fotogramma finale della nuova sequenza con durata diversa tenendo premuto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi mediante trascinamento, fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) e trascinare il fotogramma chiave nella nuova posizione.
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionare il fotogramma o la sequenza, quindi scegliere Modifica > Copia fotogrammi. Selezionare il fotogramma o la sequenza da sostituire, quindi scegliere Modifica > Incolla fotogrammi.

- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionarlo e scegliere Inserisci > Cancella fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul filmato o la sequenza, quindi scegliere Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida. Il fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo verranno sostituiti con il contenuto del fotogramma posizionato prima di quello cancellato.
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinare il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra. Per cambiare la lunghezza di una sequenza fotogramma per fotogramma, consultare “Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma” a pagina 257.
- Per aggiungere al fotogramma chiave corrente un elemento dalla libreria, trascinarlo dalla finestra Libreria allo stage.

Uso delle scene

È possibile usare le scene per fornire al filmato un'organizzazione tematica. Ad esempio, si potrebbero usare scene separate per l'introduzione, il caricamento di un messaggio e per l'elenco dei collaboratori.

Quando si pubblica un filmato Flash contenente più di una scena, le scene nel file SWF vengono riprodotte in un'unica sequenza nell'ordine in cui sono elencate nel pannello Scena del file FLA. I fotogrammi nel file SWF sono numerati tra le scene in modo consecutivo. Ad esempio, se un filmato contiene due scene con 10 fotogrammi ciascuna, i fotogrammi nella scena 2 saranno numerati da 11 a 20.

È possibile aggiungere, eliminare, duplicare e rinominare le scene, nonché cambiarne l'ordine.

È possibile usare le azioni per interrompere o sospendere un filmato dopo ogni scena, o per consentire agli utenti di navigare nel filmato in modo non lineare. Consultare il capitolo 12 “Creazione di filmati interattivi”.



Pannello Scena

Per visualizzare il pannello Scena:

Scegliere Finestra > Pannelli > Scena.

Per visualizzare una scena particolare:

Scegliere Visualizza > Vai a, quindi scegliere il nome della scena dal sottomenu.

Per aggiungere una scena, eseguire una delle operazioni descritte.

- Fare clic sul pulsante Aggiungi scena nel pannello Scena.
- Scegliere Inserisci > Scena.

Per eliminare una scena, eseguire una delle operazioni descritte.

- Fare clic sul pulsante Elimina scena nel pannello Scena.
- Aprire la scena che si desidera eliminare e scegliere Inserisci > Elimina scena.

Per cambiare il nome di una scena:

Fare doppio clic sul nome della scena nel pannello Scena e immettere il nuovo nome.

Per duplicare una scena:

Fare clic sul pulsante Duplica scena nel pannello Scena.

Per cambiare l'ordine di una scena nel filmato:

Nel pannello Scena trascinare il nome della scena in una diversa posizione.

Uso della libreria

La libreria in un filmato Flash memorizza i simboli, sia quelli creati che quelli importati in Flash, e consente di visualizzare e organizzare i file mentre si lavora. La finestra Libreria contiene una lista a scorrimento con i nomi di tutti gli elementi nella libreria. Nella finestra Libreria l'icona accanto al nome di un elemento indica il relativo tipo di file.

Quando si seleziona un elemento nella finestra Libreria, ne viene visualizzata un'anteprima nella parte superiore della finestra. Se l'elemento selezionato è animato o è un file audio, è possibile usare il Controller per visualizzare l'anteprima.

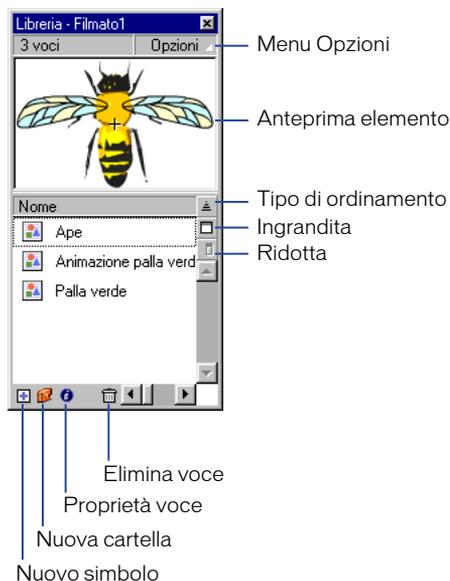
È possibile organizzare le voci di libreria in cartelle. Le colonne della finestra Libreria elencano il nome di un elemento, il tipo, il numero di volte che è usato nel file, lo stato di concatenamento (se l'elemento è associato a una libreria condivisa) e la data dell'ultima modifica. È possibile ordinare gli elementi nella finestra Libreria in base a qualsiasi colonna. La finestra Libreria presenta inoltre il menu a comparsa Opzioni per accedere a diversi comandi di modifica.

Per modificare gli elementi della libreria, inclusi i file importati, scegliere le opzioni appropriate dal menu Opzioni. È possibile aggiornare i file importati dopo averli modificati in un editor esterno usando l'opzione Aggiorna nel menu Opzioni.

Mentre si lavora con Flash, è possibile aprire la libreria di un qualsiasi file FLA di Flash per renderne disponibili gli elementi al filmato corrente.

In Flash è possibile creare librerie permanenti che saranno disponibili ad ogni avvio di Flash. Flash comprende anche diverse librerie incorporate contenenti pulsanti, grafici, clip filmati e suoni che è possibile aggiungere ai filmati Flash. Le librerie incorporate di Flash e quelle permanenti create dall'utente sono elencate nel sottomenu Finestra > Librerie comuni. Consultare “Uso di librerie comuni” a pagina 101.

È possibile esportare una libreria in un URL per creare una libreria condivisa che consente di collegare elementi da qualsiasi filmato Flash. Consultare “Uso di librerie condivise” a pagina 101.



Per visualizzare la finestra Libreria, eseguire una delle operazioni descritte.

- Scegliere Finestra > Libreria.
- Fare clic sul pulsante Libreria sulla barra di accesso rapido situata nella parte inferiore della finestra dell'applicazione.

Per usare un elemento della libreria nel filmato corrente:

Trascinare l'elemento dalla libreria allo stage. L'elemento viene aggiunto al livello corrente.

Per aprire la libreria da un altro file Flash:

- 1 Scegliere File > Apri come libreria.
- 2 Individuare il file Flash di cui si desidera aprire la libreria, quindi fare clic su Apri.

La libreria del file selezionato si aprirà nel filmato corrente visualizzando il nome del file nella parte superiore della finestra Libreria. Per usare nel filmato corrente gli elementi della libreria del file selezionato, trascinarli nella libreria del filmato corrente.

Per ridimensionare la finestra Libreria, eseguire una delle operazioni descritte.

- Trascinare l'angolo inferiore destro.
- Fare clic sul pulsante Ingrandita per ingrandire la finestra Libreria in modo che visualizzi tutte le colonne.
- Fare clic sul pulsante Ridotta per ridurre la larghezza della finestra Libreria alla sola colonna Nome.

Per cambiare la larghezza delle colonne:

Posizionare il puntatore fra le intestazioni delle colonne e trascinare per ridimensionare. Non è possibile cambiare l'ordine delle colonne.

Per usare il menu Opzioni della libreria:

- 1 Per visualizzare il menu a comparsa, fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro della libreria.
- 2 Fare clic su una voce di menu.

Operazioni con le cartelle nella finestra Libreria

È possibile organizzare le voci nella finestra Libreria tramite cartelle, in modo simile alla gestione dei file con Esplora risorse per Windows o Finder per Macintosh. Quando si crea un nuovo simbolo, questo viene memorizzato nella cartella selezionata. Se non viene selezionata alcuna cartella, il simbolo viene memorizzato nella directory principale della libreria.

Per creare una nuova cartella:

Fare clic sul pulsante Nuova cartella nella parte inferiore della finestra Libreria.

Per spostare un elemento tra cartelle:

Trascinarlo da una cartella all'altra.

Per aprire o chiudere una cartella, eseguire una delle operazioni descritte.

- Fare doppio clic sulla cartella.
- Selezionare la cartella e scegliere Espandi cartella o Comprimi cartella dal menu Opzioni della libreria.

Per aprire o chiudere tutte le cartelle:

Scegliere Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle dal menu Opzioni della libreria.

Ordinamento delle voci nella finestra Libreria

È possibile ordinare le voci nella finestra Libreria in ordine alfanumerico per ogni colonna. L'ordinamento consente di visualizzare insieme elementi correlati. Gli elementi vengono ordinati anche all'interno delle cartelle.

Per ordinare le voci nella finestra Libreria:

Fare clic sull'intestazione della colonna per ordinare in base a quella colonna. Fare clic sul pulsante triangolare sul bordo destro delle intestazioni delle colonne per invertire l'ordinamento.

Modifica degli elementi nella libreria

È possibile modificare gli elementi nella libreria in Flash o, nel caso di file importati, in un editor esterno.

Per modificare un elemento della libreria:

- 1 Selezionare l'elemento nella finestra Libreria.
- 2 Scegliere una delle seguenti opzioni dal menu Opzioni della libreria:
 - Scegliere Modifica per modificare un elemento in Flash.
 - Scegliere Modifica con e selezionare un'applicazione per modificare l'elemento in un editor esterno.

Assegnazione di un nuovo nome alle voci della libreria

È possibile rinominare le voci nella libreria. Se si cambia il nome di una voce della libreria relativa a un file importato, il nome del file rimane inalterato.

Per rinominare una voce di libreria, eseguire una delle operazioni descritte.

- Fare doppio clic sulla voce e immettere il nuovo nome nel campo di testo.
- Selezionare la voce fare clic sull'icona delle proprietà nella parte inferiore della finestra Libreria. Immettere il nuovo nome nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, quindi fare clic su OK.
- Selezionare la voce, scegliere Rinomina dal menu Opzioni della libreria, quindi immettere il nuovo nome nel campo di testo.
- In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sulla voce, scegliere Rinomina dal menu di scelta rapida, quindi immettere il nuovo nome nel campo di testo.

Eliminazione di elementi della libreria

Quando si elimina un elemento dalla libreria, vengono eliminate anche tutte le relative istanze o occorrenze nel filmato. La colonna Conteggio usi della finestra Libreria indica se una voce è in uso.

Per eliminare un elemento della libreria:

Selezionare l'elemento e fare clic sull'icona del cestino nella parte inferiore della finestra Libreria.



Ricerca di elementi della libreria non in uso

Per ridurre le dimensioni di un file FLA di Flash, è possibile individuare gli elementi della libreria non in uso ed eliminarli. Tuttavia è inutile eliminare gli elementi della libreria non in uso per ridurre le dimensioni del file SWF di un filmato Flash, poiché tali elementi non vengono inclusi nel file SWF.

Per trovare gli elementi della libreria non in uso, eseguire una delle operazioni descritte.

- Scegliere Seleziona elementi non in uso dal menu Opzioni della libreria.
- Ordinare le voci di libreria in base alla colonna Conteggio usi. Consultare “Ordinamento delle voci nella finestra Libreria” a pagina 99.

Aggiornamento di file importati nella finestra Libreria

Se si usa un editor esterno per modificare i file importati in Flash, quali file bitmap o audio, è possibile aggiornarli in Flash senza doverli importare nuovamente.

Per aggiornare un file importato:

Selezionare il file importato nella finestra Libreria e scegliere **Aggiorna** dal menu Opzioni della libreria.

Uso di librerie comuni

È possibile usare le librerie fornite con Flash per aggiungere simboli, pulsanti o suoni ai filmati. È anche possibile creare librerie permanenti per l'applicazione Flash da usare con qualsiasi filmato. La libreria che si crea durante la creazione di un filmato Flash è disponibile solo con tale filmato, a meno che non la si renda permanente.

Entrambi i tipi di librerie sono elencati nel sottomenu **Finestra > Librerie comuni**.

Per creare una libreria permanente per l'applicazione Flash:

- 1 Creare un file Flash con una libreria contenente i simboli che si desidera includere nella libreria permanente.
- 2 Collocare il file Flash nella cartella **Librerie** all'interno della cartella dell'applicazione di Flash sul disco rigido.

Per usare un elemento da una libreria comune in un filmato:

- 1 Scegliere **Finestra > Librerie comuni** e selezionare una libreria dal sottomenu.
- 2 Trascinare un elemento dalla libreria comune nella libreria per il filmato corrente.

Uso di librerie condivise

È possibile creare librerie condivise per usare gli elementi provenienti da una libreria in più filmati Flash. Per usare le librerie condivise, definire gli elementi della libreria condivisa in un filmato, quindi creare un collegamento a tali elementi da altri filmati. Quando si crea il collegamento a un elemento in una libreria condivisa, viene creato un riferimento a un file esterno e tale file non viene aggiunto al filmato.

L'uso di librerie condivise può ottimizzare il flusso di lavoro e la gestione degli elementi di un filmato in diversi modi. Ad esempio, è possibile usare librerie condivise per:

- Condividere un file audio all'interno di un sito

- Condividere un simbolo di carattere tra diversi siti (per informazioni sui simboli di caratteri, consultare “Creazione di simboli di carattere” a pagina 214)
- Fornire una singola fonte per gli elementi delle animazioni usate all'interno di più scene o filmati
- Creare una libreria di risorse centrale da usare per tenere traccia e controllare le revisioni

Informazioni sulla creazione e sul collegamento di elementi condivisi

Per creare una libreria condivisa da usare con altri filmati, definire le proprietà di concatenamento per gli elementi nella libreria di un filmato. Quando si salva il filmato, la libreria condivisa viene salvata con il file FLA del filmato.

Per usare gli elementi da una libreria condivisa in un altro filmato, nel filmato corrente scegliere File > Apri come libreria condivisa e selezionare il file della libreria condivisa che si desidera usare. La libreria condivisa si aprirà come una finestra di libreria nel filmato corrente. Spostare quindi gli elementi dalla libreria condivisa alla libreria del filmato corrente per creare collegamenti agli elementi.

È necessario pubblicare la libreria condivisa sul Web affinché i filmati ad essa collegati visualizzino gli elementi collegati. Per pubblicare una libreria condivisa sul Web, pubblicare il filmato in cui è stata creata la libreria condivisa. In tal modo la libreria condivisa viene pubblicata sull'URL in cui risiede il file SWF del filmato. È possibile specificare un'altra posizione per la libreria condivisa, se richiesto.

Quando si riproduce un filmato Flash contenente collegamenti a elementi condivisi, il filmato carica la libreria condivisa dalla relativa posizione sul Web e visualizza gli elementi condivisi come specificato. Il filmato scarica l'intero file della libreria condivisa quando raggiunge il primo fotogramma contenente un elemento collegato. Se il filmato contiene elementi collegati da più di una libreria condivisa, ciascuna libreria condivisa verrà scaricata separatamente quando viene raggiunto il primo elemento proveniente da quella libreria condivisa.

Se si verifica un errore durante lo scaricamento della libreria condivisa, il filmato non verrà riprodotto. Per ridurre il tempo di scaricamento, è consigliabile mantenere le dimensioni delle librerie il più possibile ridotte e provare i filmati con elementi condivisi per assicurarsi che lo scaricamento funzioni correttamente.

Definizione degli elementi di librerie condivise

Usare la finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo per definire elementi della libreria esistenti come elementi della libreria condivisa. Dopo avere assegnato le proprietà di concatenamento agli elementi condivisi, è necessario salvare il file del filmato in cui sono stati definiti gli elementi condivisi per fare in modo che gli elementi siano disponibili per il collegamento da altri filmati Flash.

Usare inoltre la finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo per assegnare un identificatore a un clip filmato o a un file audio che si desidera riprodurre usando il metodo `attachMovie` o `attachSound`. Per informazioni sul metodo `attachMovie`, consultare “Associazione di clip filmato” nel capitolo relativo ai clip filmato della *Guida di riferimento di ActionScript*. Per informazioni sul metodo `attachSound`, consultare “Creazione dei comandi audio” nel capitolo relativo alle interazioni della *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per definire un elemento della libreria condivisa:

- 1 Con un file di filmato aperto, scegliere Finestra > Libreria oppure fare clic sul pulsante Libreria sulla barra di accesso rapido (nella parte inferiore destra della finestra dell'applicazione) per visualizzare la Libreria, se non è già visibile.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Selezionare un elemento della libreria e scegliere Concatenamento dal menu Opzioni della libreria.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su un elemento della libreria, quindi scegliere Concatenamento dal menu di scelta rapida.
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo, scegliere Esporta questo simbolo.
- 4 Nel campo di testo Identificatore, immettere un *identificatore* o un nome per il simbolo che non contenga spazi.
- 5 Fare clic su OK.
- 6 Salvare il file del filmato.

Informazioni sulla pubblicazione di una libreria condivisa su un URL

Affinché gli elementi condivisi siano visualizzati nei filmati con collegamenti a tali elementi, è necessario pubblicare la libreria condivisa su un URL come file SWF. Quando si pubblica un filmato contenente una libreria condivisa (ossia il filmato in cui sono definiti gli elementi condivisi), la libreria condivisa verrà automaticamente inclusa nel file SWF del filmato.

Per includere una libreria condivisa nel file SWF del filmato non è necessario specificarne un URL. Tuttavia, per posizionare la libreria diversamente, è possibile specificare un URL diverso per il file di una libreria condivisa.

Per specificare un URL per una libreria condivisa:

- 1 Nella finestra Libreria, scegliere Proprietà libreria condivisa dal menu Opzioni della libreria.
- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà libreria condivisa, immettere l'URL dove si desidera posizionare la libreria.
- 3 Fare clic su OK.

Collegamento agli elementi di una libreria condivisa

Per collegarsi a elementi di una libreria condivisa da un filmato Flash, aprire la libreria condivisa e spostare gli elementi dalla libreria condivisa a quella del filmato corrente.

Per creare collegamenti a elementi condivisi, aprire il file FLA relativo alla libreria condivisa. Per creare collegamenti agli elementi condivisi non è necessario pubblicare la libreria condivisa come file SWF.

Nota: per eseguire un'anteprima degli elementi collegati quando si prova un filmato o per visualizzare gli elementi collegati quando si riproduce un filmato pubblicato, è necessario dapprima creare il file SWF per la libreria condivisa. Per creare il file SWF per la libreria condivisa, pubblicare il filmato in cui è definita la libreria condivisa.

Per collegarsi a elementi di una libreria condivisa:

- 1 Con un file di filmato aperto, scegliere File > Apri come libreria condivisa.
- 2 Selezionare la libreria condivisa che si desidera aprire e fare clic su Apri.

La libreria condivisa si aprirà come una finestra di libreria nel filmato corrente. I comandi del menu Opzioni e i pulsanti nella finestra della libreria condivisa appaiono disattivati e non sono disponibili.

- 3 Per collegare un elemento dalla libreria condivisa al filmato corrente, eseguire una delle operazioni descritte.
 - Trascinare l'elemento dalla libreria condivisa nella libreria per il filmato corrente.
 - Trascinare l'elemento dalla libreria condivisa allo stage.

Il nome dell'elemento condiviso verrà visualizzato nella libreria del filmato corrente. L'elemento verrà collegato al filmato corrente come file esterno e tale file non verrà aggiunto al filmato corrente.

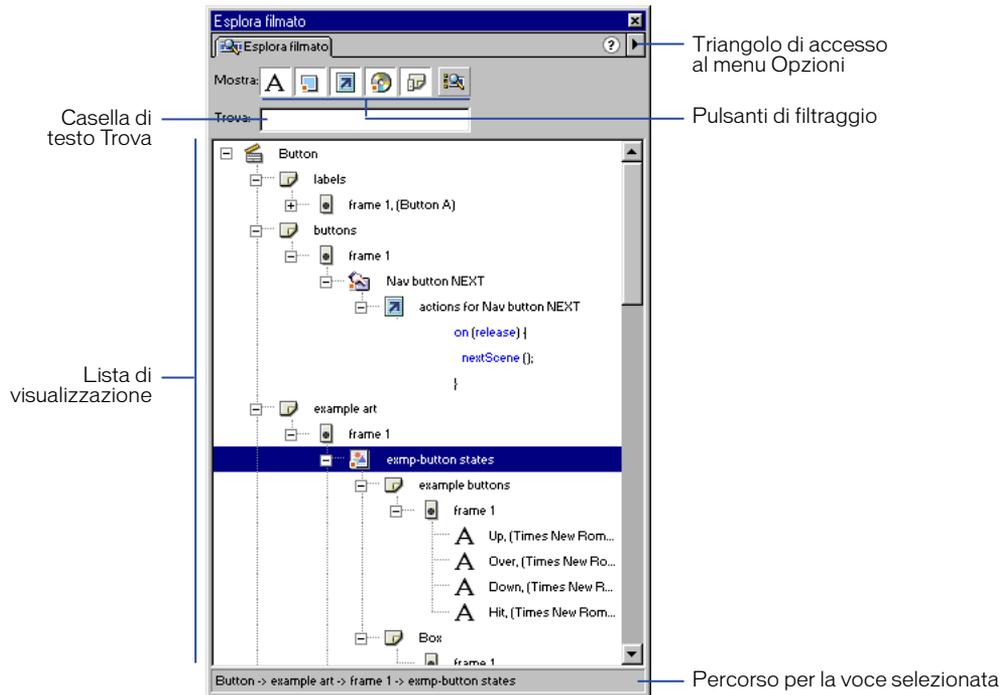
Uso di Esplora filmato

Esplora filmato consente di visualizzare e organizzare facilmente il contenuto di un filmato e di selezionare gli elementi del filmato per modificarli. Esplora filmato offre numerose funzionalità per semplificare la creazione di filmati. Ad esempio, è possibile usare Esplora filmato per effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare un elemento di un filmato per nome
- Visualizzare il pannello delle proprietà per un elemento selezionato per effettuare modifiche
- Acquisire dimestichezza con la struttura di un filmato Flash creato da un altro sviluppatore
- Trovare tutte le istanze di un particolare simbolo o azione
- Sostituire tutte le occorrenze di un carattere con un altro
- Visualizzare le coppie nome/valore per gli oggetti Generator di Macromedia
- Copiare il testo negli Appunti per incollarlo in un editor di testo esterno per il controllo ortografico
- Stampare la lista di visualizzazione navigabile correntemente visualizzata in Esplora filmato

Esplora filmato contiene una *lista di visualizzazione*, ossia una lista del contenuto del filmato organizzata in un albero gerarchico navigabile. È possibile filtrare quali categorie di voci del filmato vengono visualizzate in Esplora filmato, scegliendo tra testo, grafici, pulsanti, clip di filmato, azioni, file importati e oggetti Generator. È possibile visualizzare le categorie selezionate come elementi del filmato (scene), definizioni di simboli o entrambi. È possibile espandere e comprimere l'albero di navigazione.

Esplora filmato dispone del menu a comparsa Opzioni e di un menu di scelta rapida con opzioni che consentono di eseguire operazioni sulle voci selezionate o di modificare la visualizzazione di Esplora filmato. Il menu Opzioni è indicato da un triangolo nell'angolo superiore destro di Esplora filmato.



Per visualizzare Esplora filmato:

Scegliere Finestra > Esplora filmato.

Per filtrare le categorie di voci visualizzate in Esplora filmato:

- Per mostrare testo, simboli, codice ActionScript, file importati o fotogrammi e livelli, fare clic su uno o più pulsanti di filtraggio a destra dell'opzione Mostra. Per definire una combinazione personalizzata, fare clic sul pulsante Personalizza gli elementi da mostrare. Per visualizzare gli elementi desiderati, selezionare le opzioni relative nell'area Mostra della finestra di dialogo Impostazioni di Esplora filmato.
- Dal menu Opzioni di Esplora filmato, scegliere Mostra elementi filmato per visualizzare gli elementi nelle scene e scegliere Mostra definizioni simboli per visualizzare le informazioni sui simboli. Le due opzioni possono essere contemporaneamente attive.

Per cercare un elemento usando la casella di testo Trova:

Nella casella di testo Trova immettere il nome dell'elemento, il nome del carattere, la stringa ActionScript, il numero di fotogramma o la coppia nome/valore dell'oggetto Generator per eseguire la ricerca in tutte le voci correntemente visualizzate in Esplora filmato.

Per selezionare una voce in Esplora filmato:

Fare clic sulla voce nell'albero di navigazione. Per selezionare più di una voce, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc.

Nella parte inferiore di Esplora filmato verrà visualizzato il percorso completo per la voce selezionata. La selezione di una scena in Esplora filmato visualizza sullo stage il primo fotogramma della scena. La selezione di un elemento in Esplora filmato seleziona l'elemento sullo stage, se il livello che lo contiene non è bloccato.

Per usare il menu Opzioni di Esplora filmato o i comandi del menu di scelta rapida:**1** Eseguire una delle operazioni descritte:

- Per visualizzare il menu Opzioni, fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro di Esplora filmato.
- Per visualizzare il menu di scelta rapida, fare clic con il tasto destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic su una voce nell'albero di navigazione di Esplora filmato.

2 Selezionare un'opzione dal menu:

- L'opzione Vai alla posizione passa al livello, alla scena o al fotogramma selezionato.
- L'opzione Vai alla definizione del simbolo passa alla definizione del simbolo selezionato nell'area degli elementi di Esplora filmato. La definizione del simbolo elenca tutti i file associati al simbolo. È necessario che l'opzione Mostra definizioni simboli sia selezionata. Tale opzione è descritta di seguito.
- L'opzione Seleziona istanze simbolo passa alla scena contenente le istanze del simbolo selezionato nell'area di definizione dei simboli di Esplora filmato. È necessario che l'opzione Mostra elementi filmato sia selezionata. Tale opzione è descritta di seguito.
- L'opzione Trova nella libreria evidenzia il simbolo selezionato nella libreria del filmato (la finestra Libreria appare se non è già visibile).
- L'opzione Proprietà apre il pannello o i pannelli per l'elemento selezionato. Alcuni elementi potrebbero avere più di un pannello associato.
- L'opzione Rinomina consente di immettere un nuovo nome per l'elemento selezionato.

- L'opzione Modifica in posizione consente di modificare un simbolo selezionato sullo stage.
- L'opzione Modifica in nuova finestra consente di modificare un simbolo selezionato in una nuova finestra.
- L'opzione Mostra elementi filmato visualizza gli elementi del filmato organizzati in scene. Questa opzione è disponibile solo nel menu Opzioni.
- L'opzione Mostra definizioni simboli visualizza tutti gli elementi associati a un simbolo. Questa opzione è disponibile solo nel menu Opzioni.
- L'opzione Copia testo negli Appunti copia il testo selezionato negli Appunti. È possibile incollare il testo in un editor di file esterno per il controllo ortografico o altre operazioni di modifica.
- Le opzioni Taglia, Copia, Incolla e Cancella eseguono queste funzioni sull'elemento selezionato. La modifica di un elemento nella lista di visualizzazione modifica l'elemento corrispondente nel filmato.
- L'opzione Espandi ramo espande l'albero di navigazione nel punto dove si trova l'elemento selezionato.
- L'opzione Comprimi ramo comprime l'albero di navigazione nel punto dove si trova l'elemento selezionato.
- L'opzione Comprimi altri comprime i rami nell'albero di navigazione che non contengono l'elemento selezionato.
- L'opzione Stampa stampa la lista di visualizzazione gerarchica correntemente visualizzata in Esplora filmato.

Visualizzazione dello stage

Per modificare l'aspetto dello stage, è possibile cambiare il livello di ingrandimento o spostare lo stage all'interno dell'ambiente di lavoro di Flash. È inoltre possibile modificare la visualizzazione dello stage tramite i comandi del menu Visualizza.

Ingrandimento/riduzione

Cambiando il livello di ingrandimento, è possibile visualizzare sullo schermo l'intero stage o un'area particolare del disegno molto ingrandita. L'ingrandimento massimo dipende dalla risoluzione del monitor e dalle dimensioni del filmato.

Per ingrandire o ridurre la visualizzazione dello stage, usare le seguenti tecniche:

- Per ingrandire un determinato elemento, selezionare lo strumento Ingranditore e fare clic sull'elemento. Per passare dalla modalità di ingrandimento a quella di riduzione, usare i modificatori Ingrandisci o Riduci oppure tenere premuto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).



- Per ingrandire un'area specifica del disegno, trascinare un perimetro di selezione rettangolare con lo strumento Ingranditore. Flash imposta il livello di ingrandimento in modo che il rettangolo specificato riempi la finestra.
- Per ingrandire o ridurre l'intero stage, scegliere Visualizza > Ingrandisci o Visualizza > Riduci.
- Per ingrandire o ridurre di una percentuale specificata, scegliere Visualizza > Ingrandimento e selezionare una percentuale dal sottomenu oppure selezionare una percentuale dal menu a comparsa nell'angolo inferiore sinistro della finestra dell'applicazione.



- Per visualizzare il contenuto del fotogramma corrente, scegliere Visualizza > Ingrandimento > Mostra tutto oppure scegliere Mostra tutto dal menu a comparsa nell'angolo inferiore sinistro della finestra dell'applicazione. Se la scena è vuota, viene visualizzato l'intero stage.

- Per visualizzare l'intero stage, scegliere Visualizza > Ingrandimento > Mostra fotogramma oppure scegliere Mostra fotogramma dal menu a comparsa nell'angolo inferiore sinistro della finestra dell'applicazione.
- Per visualizzare l'area di lavoro circostante lo stage, scegliere Visualizza > Area di lavoro. L'area di lavoro appare in grigio chiaro. Usare il comando Area di lavoro per visualizzare gli elementi di una scena che si trovano parzialmente o completamente al di fuori dello stage. Ad esempio, per fare in modo che un uccello entri in volo in un fotogramma, verrà inizialmente posizionato nell'area di lavoro al di fuori dello stage.

Spostamento della vista dello stage

Quando lo stage viene ingrandito, è possibile che non si riesca a vederlo interamente. Lo strumento Mano consente di spostare lo stage in modo da cambiare la vista senza dover cambiare la modalità di ingrandimento.

Per spostare la vista dello stage:

- 1 Selezionare lo strumento Mano. Per passare temporaneamente da un altro strumento allo strumento Mano, tenere premuta la barra spaziatrice e fare sullo strumento nella casella degli strumenti.
- 2 Trascinare lo stage.

Uso della griglia, delle guide e dei righelli

Quando vengono visualizzate in un filmato, le griglie compaiono come linee dietro le immagini in tutte le scene. È possibile agganciare gli oggetti alla griglia, modificare le dimensioni della griglia, nonché il colore della linea della griglia.

Quando vengono visualizzati, i righelli compaiono lungo i lati superiore e sinistro del filmato. È possibile selezionare l'unità di misura usata nei righelli. Quando si sposta un elemento sullo stage con i righelli visualizzati, sui righelli appaiono linee che indicano le dimensioni dell'elemento.

È possibile trascinare le guide verticali e orizzontali dai righelli sullo stage quando vengono visualizzati i righelli. È possibile spostare, bloccare, nascondere e rimuovere le guide. È anche possibile agganciare gli oggetti alle guide e cambiare il colore della guida. Le guide mobili vengono visualizzate solo nella linea temporale in cui sono state create.

Nota: per creare guide personalizzate o irregolari, usare i livelli guida. Consultare "Uso dei livelli guida" a pagina 203.

Per visualizzare o nascondere i righelli:

- Scegliere Visualizza > Righelli.

Per specificare l'unità di misura dei righelli:

- 1 Scegliere **Elabora > Filmato**.
- 2 Selezionare un'opzione dal menu a comparsa **Unità di misura righello**.

Per visualizzare o nascondere la griglia e le guide di disegno:

- Scegliere **Visualizza > Griglia > Mostra griglia** o **Visualizza > Guide > Mostra guide**.
- Scegliere **Visualizza > Griglia > Modifica griglia** o **Visualizza > Guide > Modifica guide** e selezionare **Mostra griglia** o **Mostra guide** nella finestra di dialogo visualizzata.

Nota: se la griglia è visibile e l'opzione **Aggancia alla griglia** è attivata quando si creano le guide, queste verranno agganciate alla griglia.

Per attivare o disattivare l'agganciamento alle linee della griglia, eseguire una delle operazioni descritte.

- Scegliere **Visualizza > Griglia > Aggancia alla griglia** o **Visualizza > Guide > Aggancia alle guide**.
- Scegliere **Visualizza > Griglia > Modifica griglia** o **Visualizza > Guide > Modifica guide** e selezionare **Aggancia alla griglia** o **Aggancia alle guide** nella finestra di dialogo visualizzata.

Nota: la procedura di agganciamento alle guide ha la precedenza su quella di agganciamento alla griglia nei punti in cui le guide ricadono tra le linee della griglia.

Per specificare la tolleranza di agganciamento per la griglia o le guide:

- 1 Scegliere **Visualizza > Griglia > Modifica** o **Visualizza > Guide > Modifica guide**.
- 2 Selezionare un'opzione dal menu a comparsa **Precisione di aggancio** nella finestra di dialogo visualizzata.

Per cambiare il colore della linea della guida o della griglia:

- 1 Scegliere **Visualizza > Griglia > Modifica** o **Visualizza > Guide > Modifica guide**.
- 2 Fare clic sul triangolo accanto alla casella del colore e selezionare un colore dalla tavolozza.

Il colore predefinito per la linea della griglia è grigio. Il colore predefinito per la linea della guida è verde.

Per cambiare la spaziatura della griglia:

- 1 Scegliere Visualizza > Griglia > Modifica griglia.
- 2 Nella finestra di dialogo Griglia, immettere i valori per la spaziatura orizzontale e verticale della griglia, quindi fare clic su OK.

Per spostare una guida:

Per selezionare e trascinare la guida usare lo strumento Freccia.

Per bloccare le guide o per cancellarle tutte:

Scegliere Visualizza > Guide > Modifica guide, quindi scegliere Blocca guide o Cancella tutto e fare clic su OK.

Nota: l'opzione Cancella tutto rimuove tutte le guide dalla scena corrente.

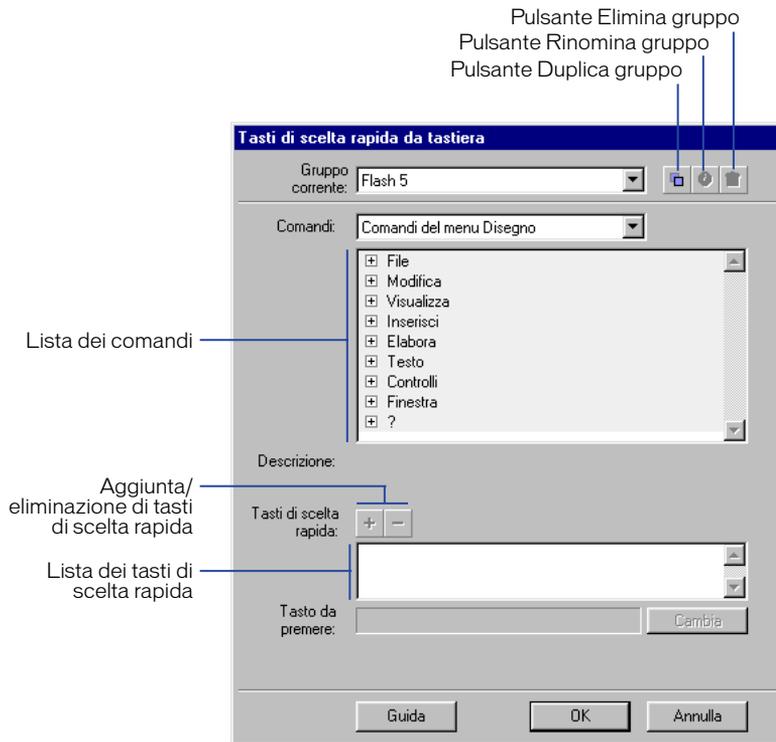
Per rimuovere una guida:

Con le guide sbloccate, usare lo strumento Freccia per trascinare la guida sul righello orizzontale o verticale.

Personalizzazione dei tasti di scelta rapida da tastiera

In Flash è possibile scegliere i tasti di scelta rapida da tastiera in modo che corrispondano a quelli usati in altre applicazioni o per velocizzare il flusso di lavoro con Flash. Per impostazione predefinita, Flash usa i tasti di scelta rapida da tastiera incorporati, definiti per l'applicazione Flash. È inoltre possibile selezionare un gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera predefiniti da una delle numerose applicazioni grafiche più comuni, tra cui Fireworks, Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Per creare un gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera personalizzato, duplicare un gruppo esistente, quindi aggiungere e rimuovere tasti di scelta rapida dal nuovo gruppo. È possibile eliminare gruppi di tasti di scelta rapida personalizzati.



Per selezionare un gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera:

- 1 Scegliere Modifica > Tasti di scelta rapida da tastiera.
- 2 Nella finestra di dialogo Tasti di scelta rapida da tastiera, scegliere un gruppo dal menu a comparsa Gruppo corrente.

Per creare un nuovo gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera:

- 1 Selezionare un gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera come descritto sopra.
-  2 Fare clic sul pulsante Duplica gruppo.
- 3 Immettere un nome per il nuovo gruppo di tasti di scelta rapida e fare clic su OK.

Per rinominare un gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera:

- 1 Nella finestra di dialogo Tasti di scelta rapida da tastiera, scegliere un gruppo di tasti di scelta rapida dal menu a comparsa Gruppo corrente.
- 2 Fare clic sul pulsante Rinomina gruppo.
- 3 Nella finestra Rinomina, immettere un nuovo nome, quindi fare clic su OK.

Nota: non è possibile rinominare i gruppi predefiniti.

Per aggiungere o rimuovere un tasto di scelta rapida:

- 1 Scegliere Modifica > Tasti di scelta rapida da tastiera. Per visualizzare i tasti di scelta rapida per la categoria selezionata, nella finestra di dialogo Tasti di scelta rapida da tastiera, scegliere Comandi del menu Disegno, Strumenti Disegno o Comandi del menu Prova filmato dal menu a comparsa Comandi.

- 2 Nella lista dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera aggiungere o rimuovere un tasto di scelta rapida.

Nell'area Descrizione della finestra di dialogo viene visualizzata una spiegazione per il comando selezionato.

- 3 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Per aggiungere un tasto di scelta rapida, fare clic sul pulsante di aggiunta (+).
- Per rimuovere un tasto di scelta rapida, fare clic sul pulsante di rimozione (-) e passare al punto 5.

- 4 Se si aggiunge un tasto di scelta rapida, immettere la nuova combinazione del tasto di scelta rapida nella casella di testo Tasto da premere.

Nota: Per inserire la combinazione, è sufficiente premere i tasti sulla tastiera. Non è necessario specificare i nomi dei tasti quali Ctrl, Opzione e così via.

- 5 Fare clic su Cambia.
- 6 Ripetere questa procedura per aggiungere o rimuovere altri tasti di scelta rapida.
- 7 Fare clic su OK.

Per eliminare un gruppo di tasti di scelta rapida da tastiera:

- 1 Scegliere Modifica > Tasti di scelta rapida da tastiera. Nella finestra di dialogo Tasti di scelta rapida da tastiera, fare clic sul pulsante Elimina gruppo.
- 2 Nella finestra di dialogo Elimina gruppo, scegliere un gruppo di tasti di scelta rapida e fare clic su Elimina.

Nota: non è consentito eliminare i gruppi di tasti di scelta rapida predefiniti forniti con Flash.

Stampa di file Flash durante la modifica di filmati

Per produrre un'anteprima e rivedere i filmati, è possibile stampare i fotogrammi dai file FLA di Flash mentre si lavora.

È inoltre possibile rendere i fotogrammi stampabili da Flash Player mediante un visualizzatore che mostra il filmato Flash. Consultare il capitolo 13 Creazione di un filmato stampabile <<add live x-ref for Help when chapter is created>>.

Quando si stampano fotogrammi da un file FLA, usare la finestra di dialogo Stampa per specificare l'intervallo delle scene o dei fotogrammi da stampare e il numero di copie. In Windows, nella finestra di dialogo Impostazione pagina è possibile specificare il formato carta, l'orientamento e le diverse opzioni di stampa, incluse le impostazioni dei margini, e se stampare tutti i fotogrammi per ogni pagina. In Macintosh, queste opzioni sono divise fra le finestre di dialogo Impostazione pagina e Margini di stampa.

Le finestre di dialogo Stampa e Impostazione pagina sono standard in entrambi i sistemi operativi e il loro aspetto dipende dal driver di stampa selezionato.

Per impostare le opzioni di stampa:

- 1 Scegliere File > Impostazione pagina (Windows) o File > Margini di stampa (Macintosh).
- 2 Impostare i margini della pagina. Selezionare l'opzione Centra per stampare il fotogramma al centro della pagina.
- 3 Nel menu a comparsa Fotogrammi, scegliere se stampare tutti i fotogrammi del filmato o solo il primo fotogramma di ogni scena.
- 4 Nel menu a comparsa Layout, scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Dimensioni effettive stampa il fotogramma nelle dimensioni reali. Immettere un valore nell'opzione Scala per ridurre o ingrandire il fotogramma stampato.
 - Adatta su una pagina riduce o ingrandisce ogni fotogramma in modo da riempire l'area di stampa della pagina.
 - L'opzione Storyboard stampa diverse anteprime su una pagina. Nella casella di testo Fotogrammi, immettere il numero di anteprime per ciascuna pagina. Nella casella di testo Margine storyboard, impostare lo spazio tra anteprime. Selezionare Etichetta fotogrammi per stampare l'etichetta del fotogramma come anteprima.

Per visualizzare in anteprima come è disposta la scena sul foglio di stampa:

Scegliere File > Anteprima stampa.

Per stampare i fotogrammi, eseguire una delle operazioni descritte.

Scegliere File > Stampa.

Risoluzione dei problemi di stampa

Se si riscontrano problemi con la stampa di file Flash su una stampante PostScript, è probabile che una delle aree di riempimento del disegno sia troppo complessa (questo problema è più comune con precedenti modelli di stampanti PostScript Level 1). Per questo problema esistono due soluzioni:

- Scegliere Disattiva PostScript nella finestra di dialogo Margini di stampa (Macintosh) o in Preferenze (Windows), quindi ripetere la stampa. È possibile che la stampa risulti considerevolmente rallentata ma il problema è risolto. Per informazioni sull'impostazione delle preferenze, consultare “Preferenze di Flash” a pagina 117.
- Semplificare il disegno. I problemi di stampa sono tipicamente causati da una singola area di colore di grandi dimensioni con bordi complessi. È possibile risolvere questo problema dividendo l'area complessa in diverse aree semplici. Usare *Elabora > Curve > Ottimizza* per ridurre la complessità di queste aree.

Si noti anche che Flash non può stampare effetti trasparenza (canale alfa) o livelli maschera.

Accelerazione della visualizzazione del filmato

Per accelerare la visualizzazione del filmato, è possibile usare i comandi del menu *Visualizza* per disattivare le funzioni relative alla qualità del rendering che richiedono calcoli supplementari e rallentano i filmati.

Nessuno di questi comandi influenza la modalità con cui Flash esporta un filmato. Per specificare la qualità di visualizzazione dei filmati Flash con un browser Web, usare i parametri `OBJECT` ed `EMBED`. Il comando *Pubblica* automatizza la procedura. Per ulteriori informazioni, consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308.

Per cambiare la velocità di visualizzazione:

Scegliere *Visualizza* e selezionare una delle seguenti opzioni:

- L'opzione *Contorni visualizza* solo i contorni delle forme della scena e tutte le linee vengono visualizzate come linee sottili. Questa procedura facilita la rimodellazione degli elementi grafici e accelera la visualizzazione di scene complesse.
- L'opzione *Rapida* disattiva l'antialiasing e visualizza tutti i colori e gli stili delle linee del disegno.

- L'opzione Antialiasing attiva l'antialiasing di linee, forme e bitmap. Visualizza forme e linee in modo che i bordi appaiano sullo schermo più smussati. Questa opzione disegna più lentamente dell'opzione Rapido. L'opzione Antialiasing è consigliabile solo se la scheda video supporta migliaia (16 bit) o milioni (24 bit) di colori. In modalità a 16 o a 256 colori le linee nere vengono smussate, ma quelle a colori risultano migliori in modalità Rapido.
- L'opzione Testo con antialiasing smussa i bordi del testo. Questo comando produce risultati migliori con caratteri di grandi dimensioni e può risultare lento se è presente molto testo. Questa è la modalità di lavoro più comune.

Preferenze di Flash

Flash consente di impostare le preferenze per operazioni di applicazione generale, di modifica e relative agli Appunti.

Per impostare le preferenze di Flash, usare il sottomenu Modifica > Preferenze. Consultare anche “Selezione delle impostazioni di disegno” a pagina 139.

Per impostare le preferenze:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze.
- 2 Fare clic sulla scheda Generale, Modifica o Appunti, quindi scegliere dalle rispettive opzioni.

Per impostare le preferenze generali, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Per l'opzione Livelli di annullamento immettere un valore da 0 a 200 per impostare il numero di operazioni di annullamento/ripristino consentite. I livelli di annullamento richiedono memoria; a un numero di livelli maggiore corrisponde una quantità superiore di memoria di sistema occupata.
- Per Opzioni di stampa (solo Windows), selezionare Disattiva PostScript per disattivare l'output PostScript quando si stampa su una stampante PostScript. Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata. Selezionare questa opzione in caso di problemi di stampa su una stampante PostScript. La selezione di questa opzione rallenterà il processo di stampa su una stampante PostScript.
- Per Opzioni di selezione, selezionare Seleziona con Maiusc per controllare come Flash gestisce la selezione di più elementi. Quando l'opzione Seleziona con Maiusc è disattivata, è possibile aggiungere elementi addizionali alla selezione corrente facendo clic su di essi. Quando l'opzione Seleziona con Maiusc è attivata, facendo clic su elementi addizionali si deseleggono gli altri elementi, a meno che non si tenga premuto il tasto Maiusc.

- Selezionare Descrizione comandi per visualizzare la descrizione di un elemento di interfaccia quando il puntatore vi si sofferma. Deselezionare questa opzione se non si desidera visualizzare la descrizioni dei comandi.
- Per Opzioni linea temporale, selezionare Disattiva linea temporale mobile per impedire che la linea temporale si agganci alla finestra dell'applicazione una volta visualizzata come finestra separata. Consultare anche “Uso della linea temporale” a pagina 88.
- Selezionare l'opzione Stile di selezione Flash 4 per visualizzare i fotogrammi selezionati con lo stile di evidenziazione usato in Flash 4.
- Selezionare Disegno fotogramma Flash 4 per contrassegnare i fotogrammi chiave vuoti con cerchi vuoti.
- Per l'opzione Colore evidenziazione, selezionare Usa questo colore e selezionare un colore tramite il controllo o selezionare Usa colore livello per usare il colore di contorno del livello corrente.
- In Pannello Azioni, selezionare Modalità normale per creare le azioni usando i controlli del pannello o selezionare Modalità esperto per creare le azioni immettendo codice ActionScript nella casella di testo del pannello.

Per impostare le preferenze di modifica, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Per le opzioni in Strumento Penna, consultare “Impostazione delle preferenze dello strumento Penna” a pagina 126.
- Per le opzioni in Impostazioni disegno, consultare “Selezione delle impostazioni di disegno” a pagina 139.

Per impostare le preferenze relative agli Appunti, scegliere una delle seguenti opzioni:

- In Bitmap (solo Windows), selezionare le opzioni per Profondità colore e Risoluzione per specificare questi parametri per le bitmap copiate negli Appunti. Selezionare Smussa per applicare l'antialiasing. Per specificare la quantità di RAM usata quando si inserisce un'immagine bitmap negli Appunti, immettere un valore per Limite dimensioni. Aumentare questo valore quando si lavora con immagini bitmap di grandi dimensioni o ad alta risoluzione. Se il computer ha poca memoria, scegliere Nessuna.
- In Sfumature (solo Windows), scegliere un'opzione per specificare la qualità dei riempimenti sfumati inseriti nel Windows Metafile. La selezione di una qualità più alta implica un tempo superiore di copia dell'immagine. Usare questa impostazione per specificare la qualità della sfumatura quando si copiano elementi fuori da Flash. Quando si incolla all'interno di Flash, viene mantenuta la qualità della sfumatura dei dati copiati, indipendentemente dall'impostazione di questa opzione nella scheda Appunti.
- In Impostazioni PICT (solo Macintosh), per Tipo, selezionare Oggetti per mantenere i dati copiati negli Appunti come immagine vettoriale o selezionare un formato bitmap per convertire le immagini copiate in tale formato. Immettere un valore per Risoluzione. Selezionare Includi Postscript per includere i dati PostScript. In Sfumature, selezionare un'opzione per specificare la qualità della sfumatura nel PICT. La selezione di una qualità più alta implica un tempo superiore di copia dell'immagine. Usare questa impostazione per specificare la qualità della sfumatura quando si copiano elementi fuori da Flash. Quando si incolla all'interno di Flash, viene mantenuta la qualità della sfumatura dei dati copiati, indipendentemente dall'impostazione di questa opzione.
- In Testo FreeHand, selezionare Mantieni testo come blocchi per mantenere il testo modificabile incollato in un file FreeHand.

CAPITOLO 3

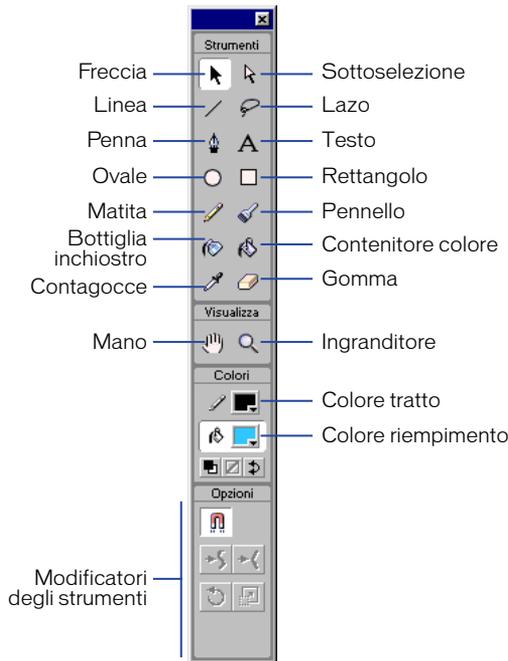
Disegno

Gli strumenti di disegno disponibili in Flash consentono di creare e modificare le forme delle immagini contenute nei filmati. Per una presentazione interattiva del disegno in Flash, scegliere ? > Lezioni > Disegno.

Prima di disegnare e colorare con Flash, è importante comprendere come funzionano gli strumenti di disegno di Flash e come le procedure di disegno, colorazione e modifica di forme interagiscono con altre forme che si trovano sullo stesso livello.

Strumenti di disegno e colorazione di Flash

Flash mette a disposizione numerosi strumenti per il disegno di figure a mano libera o linee precise, forme e tracciati, nonché per il riempimento di oggetti.



- Usare lo strumento Matita per tracciare linee e forme a mano libera come se si disegnasse con una vera matita. Consultare “Disegni con lo strumento Matita” a pagina 124.
- Usare lo strumento Penna per disegnare tracciati precisi come linee rette o curve. Consultare “Uso dello strumento Penna” a pagina 126.
- Usare gli strumenti Linea, Ovale e Rettangolo per tracciare forme geometriche di base. Consultare “Tracciamento di linee rette, ovali e rettangoli” a pagina 125.
- Usare lo strumento Pennello per creare tratti simili a quelli tracciati con un pennello. Consultare “Colorazione con lo strumento Pennello” a pagina 132.

Quando si usa uno strumento di disegno o colorazione per creare un oggetto, lo strumento applica gli attributi di tratto e riempimento correnti. Per cambiare questi attributi di oggetti esistenti, è possibile usare gli strumenti Contenitore colore e Bottiglia inchiostro. Consultare “Definizione degli attributi di tratto e riempimento” a pagina 141.

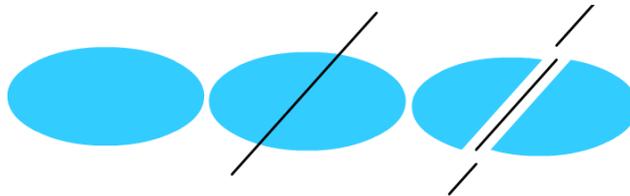
Dopo avere creato le linee e i contorni delle forme, è possibile rimodellarli in diversi modi. I riempimenti e i tratti vengono considerati come oggetti separati. È possibile selezionare separatamente i riempimenti e i tratti per spostarli o modificarli. Consultare “Rimodellazione di linee e contorni delle forme” a pagina 133.

È possibile usare la funzione di agganciamento per allineare automaticamente gli elementi tra di loro, alla griglia di disegno e alle guide. Consultare “Uso della griglia, delle guide e dei righelli” a pagina 110.

Informazioni sulla sovrapposizione delle forme in Flash

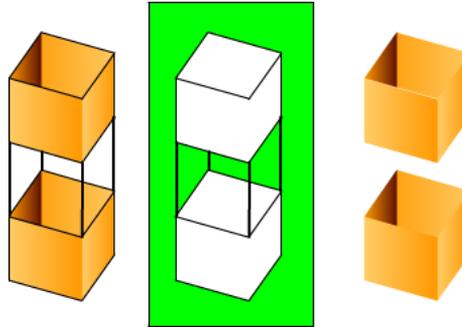
Quando si usa lo strumento Matita, Linea, Ovale, Rettangolo o Pennello per disegnare una linea che interseca un'altra linea o una forma colorata, le linee che si sovrappongono vengono suddivise in corrispondenza dei punti di intersezione. È possibile usare lo strumento Freccia per selezionare, spostare e rimodellare i singoli segmenti.

Nota: le linee sovrapposte create con lo strumento Penna non vengono suddivise in corrispondenza dei punti di intersezione, ma rimangono intere. Consultare “Uso dello strumento Penna” a pagina 126.



Un riempimento, un riempimento attraversato da una linea, due riempimenti e tre segmenti creati dalla segmentazione

Quando si disegna in cima a forme e linee, la porzione sottostante viene sostituita da ciò che è sovrastante. Parti con lo stesso colore vengono unite. Parti di colore diverso rimangono distinte. È possibile usare queste funzioni per creare maschere, ritagli e altre immagini in negativo. Ad esempio, il ritaglio illustrato di seguito è stato creato spostando l'immagine dell'aquilone separata sulla forma di colore verde, deselegzionando l'aquilone e allontanando successivamente dalla forma di colore verde la posizione occupata dall'aquilone.



Per evitare di alterare inavvertitamente le forme e le linee sovrapponendole, è possibile raggrupparle o separarle usando i livelli. Consultare “Raggruppamento di oggetti” a pagina 185 e il capitolo 8 “Uso dei livelli”.

Disegni con lo strumento Matita

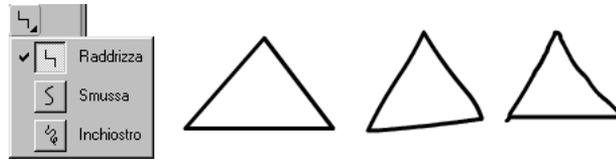


Usare lo strumento Matita per creare linee e forme simili a quelle che si tracciano con una vera matita. Per applicare la smussatura o il raddrizzamento alle linee e alle forme mentre si disegna, selezionare una modalità di disegno per lo strumento Matita.

Per disegnare con lo strumento Matita:

- 1 Selezionare lo strumento Matita.
- 2 Selezionare un colore e uno stile del tratto. Consultare “Definizione degli attributi di tratto e riempimento” a pagina 141.
- 3 Scegliere una modalità di disegno nell'area Opzioni della casella degli strumenti:
 - Scegliere Raddrizza per disegnare linee rette e convertire approssimazioni di triangoli, ovali, cerchi, rettangoli e quadrati in queste forme geometriche comuni.
 - Scegliere Smussa per disegnare linee curve smussate.

- Scegliere Inchiostro per disegnare linee a mano libera senza applicare alcuna modifica.



Linee disegnate rispettivamente con la modalità Raddrizza, Smussa e Inchiostro.

- 4 Nel pannello Tratto, scegliere il peso e lo stile del tratto come descritto in “Definizione del colore, stile e peso del tratto nel pannello Tratto” a pagina 143.
- 5 Per disegnare con lo strumento Matita, trascinare il puntatore sullo stage. Trascinare tenendo premuto Maiusc per vincolare le linee alle direzioni verticale e orizzontale.

Tracciamento di linee rette, ovali e rettangoli

È possibile usare gli strumenti Linea, Ovale e Rettangolo per creare facilmente queste forme geometriche di base. Gli strumenti Ovale e Rettangolo creano forme piene con contorno. È possibile usare lo strumento Rettangolo per creare rettangoli con angoli retti o arrotondati.



Per disegnare una linea dritta, un ovale o un rettangolo:

- 1 Selezionare lo strumento Linea, Ovale o Rettangolo.
- 2 Selezionare gli attributi di tratto e riempimento. Consultare “Definizione degli attributi di tratto e riempimento” a pagina 141.

Nota: non è possibile impostare gli attributi di riempimento per lo strumento Linea.

- 3 Con lo strumento Rettangolo selezionato, fare clic sul modificatore Raggio rettangolo arrotondato e immettere un valore per il raggio per creare angoli arrotondati. Un valore pari a zero crea angoli retti.

- 4 Trascinare il puntatore sullo stage. Quando si usa lo strumento Rettangolo, premere i tasti Freccia su e Freccia giù durante il trascinamento per regolare il raggio degli angoli arrotondati.

Con lo strumento Ovale o Rettangolo selezionato, trascinare tenendo premuto Maiusc per limitare le forme rispettivamente a cerchi e quadrati.

Con lo strumento Linea selezionato, trascinare tenendo premuto Maiusc per limitare le linee a multipli di 45°.

Uso dello strumento Penna

Usare lo strumento Penna per disegnare tracciati precisi come linee rette o curve smussate. È possibile creare segmenti rettilinei o curvilinei e regolare l'angolo e la lunghezza dei primi o l'inclinazione dei secondi.

Quando si disegna con lo strumento Penna, fare clic per creare punti su segmenti rettilinei e fare clic e trascinare per creare punti su segmenti curvilinei. È possibile spostare segmenti rettilinei e curvilinei muovendo i punti sulla linea. È possibile convertire curve in linee rette e viceversa. È anche possibile visualizzare punti su linee create con altri strumenti di disegno di Flash, quali Matita, Pennello, Linea, Ovale o Rettangolo, per modificarle. Consultare "Rimodellazione di linee e contorni delle forme" a pagina 133.

Impostazione delle preferenze dello strumento Penna

È possibile specificare le preferenze per l'aspetto del puntatore dello strumento Penna, per l'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna o per l'aspetto dei punti di ancoraggio selezionati. I segmenti della linea selezionati e i punti di ancoraggio vengono visualizzati usando il colore di contorno del livello su cui compaiono.

Per impostare le preferenze dello strumento Penna:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze, quindi fare clic sulla scheda Modifica.
- 2 Nell'area Strumento Penna, impostare le seguenti opzioni:
 - Selezionare Mostra anteprima Penna per visualizzare un'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna. Flash visualizza un'anteprima del segmento della linea mentre si sposta il puntatore sullo stage prima che venga fatto clic per creare il punto finale del segmento. Se questa opzione non è selezionata, Flash non visualizza il segmento finché non viene creato il punto finale.
 - Selezionare Mostra punti solidi per visualizzare i punti di ancoraggio non selezionati come punti solidi e quelli selezionati come punti vuoti (questa opzione è selezionata per impostazione predefinita). Deselezionare questa opzione per visualizzare i punti di ancoraggio non selezionati come punti vuoti e quelli selezionati come punti solidi.

- Per un posizionamento più preciso delle linee, selezionare Mostra puntatori precisi per visualizzare il puntatore dello strumento Penna come un mirino piuttosto che come icona predefinita dello strumento Penna. Deselezionare questa opzione per visualizzare l'icona predefinita dello strumento Penna.

Nota: per passare da un cursore all'altro, premere Bloc Maiusc mentre si lavora.

3 Fare clic su OK.

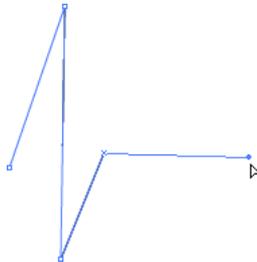
Disegno di linee rette con lo strumento Penna

Per tracciare segmenti rettilinei con lo strumento Penna, creare punti di ancoraggio, ossia punti sulla linea che determinano la lunghezza dei singoli segmenti.

Per disegnare linee rette con lo strumento Penna:

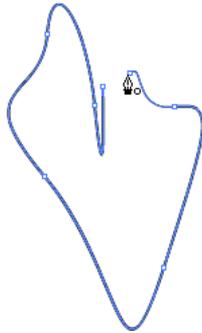


- 1 Selezionare lo strumento Penna.
- 2 Selezionare gli attributi di tratto e riempimento. Consultare “Definizione degli attributi di tratto e riempimento” a pagina 141.
- 3 Posizionare il puntatore sullo stage nel punto in cui si desidera far iniziare la linea retta, quindi fare clic con il mouse per definire il primo punto di ancoraggio.
- 4 Fare nuovamente clic sul punto in cui si desidera far finire il primo segmento della linea retta. Per limitare la creazione a multipli di 45°, fare clic tenendo premuto Maiusc.°.
- 5 Continuare a fare clic per creare segmenti rettilinei aggiuntivi.



- 6 Per completare il tracciato come forma aperta o chiusa, eseguire una delle operazioni descritte.
 - Per completare un tracciato aperto, fare doppio clic sull'ultimo punto, fare clic sullo strumento Penna nella casella degli strumenti oppure premere Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fare clic su un punto qualsiasi fuori dal tracciato.

- Per chiudere un tracciato, posizionare lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio. Verrà visualizzato un piccolo cerchio vicino alla punta della penna quando il puntatore è posizionato correttamente. Per chiudere il tracciato, fare clic o trascinare.



- Per completare la forma così com'è, scegliere Modifica > Deseleziona tutto oppure selezionare uno strumento diverso dalla casella degli strumenti.

Disegno di tracciati curvilinei con lo strumento Penna

È possibile creare curve trascinando lo strumento Penna nella direzione desiderata per la curva per creare il primo punto di ancoraggio, e trascinando successivamente lo strumento Penna nella direzione opposta per creare il secondo punto di ancoraggio. Flash visualizzerà le maniglie della tangente nei punti di ancoraggio in corrispondenza del segmento della linea curva. Consultare “Adattamento di segmenti” a pagina 131.

Quando si usa lo strumento Penna per creare un segmento curvilineo, i punti di ancoraggio in corrispondenza del segmento della linea visualizzeranno le maniglie tangente. L'inclinazione e la lunghezza di ciascuna maniglia tangente determina l'inclinazione e l'altezza, o profondità, della curva. Lo spostamento delle maniglie tangenti rimodella le curve del tracciato.

Per disegnare un tracciato curvilineo:

- 1 Selezionare lo strumento Penna.
- 2 Posizionare lo strumento Penna sullo stage nel punto in cui si desidera fare iniziare la curva. Tenere premuto il pulsante del mouse. Verrà visualizzato il primo punto di ancoraggio e la punta della penna si trasformerà in una freccia.
- 3 Trascinare nella direzione in cui si desidera disegnare il segmento curvilineo. Durante il trascinamento, verranno visualizzate le maniglie tangenti della curva. Per limitare la creazione a multipli di 45°, trascinare tenendo premuto Maiusc°.

- 4 Rilasciare il pulsante del mouse.

La lunghezza e l'inclinazione della maniglia tangente determinano la forma del segmento curvilineo. È possibile spostare la maniglia tangente successivamente per adattare la curva.

- 5 Per completare il segmento curvilineo, posizionare il puntatore nel punto di fine desiderato, tenere premuto il pulsante del mouse, quindi trascinarlo nella direzione opposta. Per limitare la creazione a multipli di 45°, trascinare tenendo premuto **Maiusc**.

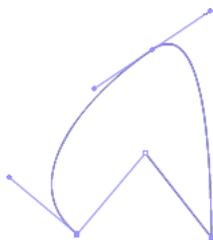


- 6 Per disegnare il segmento successivo di una curva, posizionare il puntatore dove si desidera far finire il segmento successivo, quindi trascinare in direzione opposta alla curva.

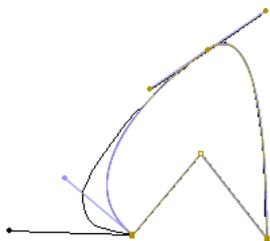
Spostamento dei punti di ancoraggio sui tracciati

Quando si disegna una curva con lo strumento Penna, si creano *punti curva*, ossia punti di ancoraggio su un tracciato curvilineo continuo. Quando si disegna un segmento rettilineo, o una linea retta collegata a un segmento curvilineo, si creano *punti d'angolo*, ossia punti di ancoraggio su un tracciato rettilineo o nel punto di giunzione di un tracciato curvilineo con uno rettilineo.

Per impostazione predefinita, i punti curva selezionati sono visualizzati come cerchi vuoti e i punti d'angolo selezionati appaiono come quadrati vuoti.



Per convertire i segmenti di una linea da rettilinei a curvilinei e viceversa, convertire i punti d'angolo in punti curva e viceversa.



È anche possibile spostare, aggiungere o eliminare i punti di ancoraggio su un tracciato. È possibile spostare i punti di ancoraggio usando lo strumento Sottoselezione per regolare la lunghezza o l'angolo dei segmenti rettilinei o l'inclinazione di quelli curvilinei. È possibile spostare leggermente i punti di ancoraggio selezionati per eseguire piccole regolazioni.

L'eliminazione di punti di ancoraggio inutili su un tracciato curvilineo ottimizza la curva e riduce la dimensione del file.

Per spostare un punto di ancoraggio:

Trascinarlo usando lo strumento Sottoselezione.

Per spostare leggermente uno o più punti di ancoraggio:

Selezionare il punto o i punti di ancoraggio con lo strumento Sottoselezione e usare i tasti Freccia per spostare il punto o i punti.

Per convertire un punto di ancoraggio, eseguire una delle operazioni descritte.

- Per convertire un punto d'angolo in un punto curva, usare lo strumento Sottoselezione per trascinare il punto tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per convertire un punto curva in un punto d'angolo, usare lo strumento Penna per fare clic sul punto.

Per aggiungere un punto di ancoraggio:

Fare clic su un segmento della linea con lo strumento Penna.

Per eliminare un punto di ancoraggio, eseguire una delle operazioni descritte.

- Per eliminare un punto d'angolo, fare clic una volta sul punto usando lo strumento Penna.

- Per eliminare un punto curva, fare clic due volte sul punto usando lo strumento Penna. Fare clic una sola volta per convertire il punto in un punto d'angolo, quindi fare clic ancora una volta per eliminare il punto.
- Selezionare il punto con lo strumento Sottoselezione, quindi premere Elimina.

Adattamento di segmenti

È possibile modificare i segmenti rettilinei per cambiare l'angolo o la lunghezza del segmento, oppure quelli curvilinei per cambiare l'inclinazione o la direzione della curva.

Quando si sposta la maniglia tangente su un punto curva, vengono modificate entrambe le curve alle due estremità del punto. Quando si sposta la maniglia tangente su un punto d'angolo, viene modificata solo la curva dalla stessa parte della maniglia tangente.

Per adattare un segmento rettilineo:



- 1 Selezionare lo strumento Sottoselezione e selezionare un segmento rettilineo.
- 2 Usare lo strumento Sottoselezione per trascinare in una nuova posizione un punto di ancoraggio sul segmento.

Per adattare un segmento curvilineo:

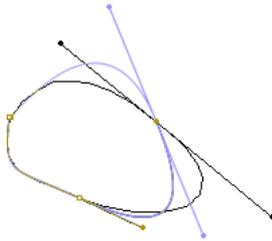
Selezionare lo strumento Selezione e trascinare il segmento.

Nota: l'adattamento di un segmento con lo strumento Selezione potrebbe aggiungere punti al tracciato.

Per adattare i punti o le maniglie tangenti su una curva:

- 1 Selezionare lo strumento Sottoselezione e selezionare un segmento curvilineo. Verranno visualizzate le maniglie tangenti per il segmento.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Per modificare la posizione del punto di ancoraggio della curva, trascinare il punto di ancoraggio.

- Per modificare la forma della curva su una delle due estremità del punto di ancoraggio, trascinare il punto di ancoraggio o la maniglia tangente. Per limitare la creazione a multipli di 45, trascinare tenendo premuto Maiusc°.



Colorazione con lo strumento Pennello

Lo strumento Pennello crea tratti simili a pennellate, come se si stesse dipingendo. Questo strumento consente di creare effetti speciali, inclusi effetti calligrafici. Con la maggior parte delle tavolette grafiche a pressione, è possibile variare lo spessore del tratto del pennello, variando la pressione sulla punta dello stilo.

Quando si colora con lo strumento Pennello, è possibile usare una bitmap importata come riempimento.

Consultare “Divisione di una bitmap” a pagina 164.



Un tratto di pennello a spessore variabile tracciato con uno stilo.

Per colorare con lo strumento Pennello:

- 1  Selezionare lo strumento Pennello.
- 2 Scegliere un colore di riempimento. Consultare “Definizione degli attributi di tratto e riempimento” a pagina 141.
- 3 Fare clic sul modificatore della modalità Pennello e scegliere una modalità di colorazione:
 - L'opzione Colora normale colora sopra le linee e i riempimenti allo stesso livello.
 - L'opzione Colora dietro colora le aree vuote dello stage sullo stesso livello, lasciando le linee e i riempimenti invariati.

- L'opzione **Colora selezione** applica un nuovo riempimento alla selezione quando si seleziona un riempimento nel modificatore **Riempimento** o nel relativo pannello. Questa opzione equivale alla selezione di un'area piena e all'applicazione di un nuovo riempimento.
- L'opzione **Colora riempimenti** colora le aree piene e vuote, lasciando le linee invariate.
- L'opzione **Colora all'interno** colora il riempimento nel quale si inizia una pennellata e non colora mai le linee. Il funzionamento è molto simile a quello di un album da colorare intelligente che impedisce di colorare fuori dalle linee. Se si inizia a colorare in un'area vuota, il riempimento non interesserà eventuali aree piene esistenti.



Immagine originale, Colora normale, Colora dietro, Colora selezione, Colora riempimenti e Colora all'interno

- 4 Scegliere le dimensioni e la forma del pennello, nonché il colore della vernice dai modificatori dello strumento **Pennello**.
- 5 Se una tavoletta grafica a pressione è collegata al computer, è possibile selezionare il modificatore **Usa pressione** per variare lo spessore del tratto del pennello in base alla pressione esercitata sullo stilo.
- 6 Trascinare il puntatore sullo stage. Trascinare tenendo premuto **Maiusc** per vincolare i tratti a pennello alle direzioni orizzontale e verticale.

Rimodellazione di linee e contorni delle forme

È possibile rimodellare le linee e i contorni delle forme creati con gli strumenti **Matita**, **Pennello**, **Linea**, **Ovale** o **Rettangolo** trascinandole con lo strumento **Freccia** o ottimizzando le relative curve.

È anche possibile usare lo strumento **Sottoselezione** per visualizzare i punti sulle linee e sui contorni delle forme e modificare le linee e i contorni spostando tali punti. Per informazioni sullo spostamento dei punti di ancoraggio, consultare “Uso dello strumento **Penna**” a pagina 126.

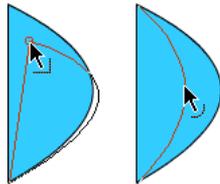
Per visualizzare i punti di ancoraggio su una linea o sul contorno di una forma creati con gli strumenti **Matita**, **Pennello**, **Linea**, **Ovale** o **Rettangolo**:

- 1 Selezionare lo strumento **Sottoselezione**.
- 2 Fare clic sulla linea o sul contorno della forma.

Rimodellazione con lo strumento **Freccia**

Per rimodellare una linea o il contorno di una forma, è possibile trascinare un punto qualsiasi su una linea usando lo strumento **Freccia**. Il puntatore cambia aspetto per indicare quale tipo di rimodellazione può essere eseguita sulla linea o sul riempimento.

Flash cambia la curva del segmento della linea per adattarla alla nuova posizione del punto spostato. Se il punto spostato è un punto finale, è possibile allungare o accorciare la linea. Se il punto spostato è un angolo, i segmenti della linea che formano l'angolo rimangono retti mentre si allungano o si accorciano.



Quando accanto al puntatore appare un angolo significa che è possibile modificare un punto finale. Quando accanto al puntatore appare una curva significa che è possibile adattare una curva.

È più semplice rimodellare alcune aree con tratti a pennello se le si visualizza come contorni.

In caso di problemi durante la rimodellazione di una linea complessa, è possibile smussarla per rimuovere alcuni dei dettagli, semplificando l'operazione di rimodellazione. L'aumento dell'ingrandimento può anche rendere più semplice e precisa la rimodellazione; consultare "Ottimizzazione delle curve" a pagina 136 o "Visualizzazione dello stage" a pagina 109.

Per rimodellare una linea o il contorno di una forma usando lo strumento **Freccia:**

- 1 Selezionare lo strumento **Freccia**.
- 2 Eseguire una operazioni descritte:
 - Trascinare il puntatore da qualsiasi punto sul segmento per rimodellarlo.
 - In **Windows**, premere **Ctrl** o, in **Macintosh**, premere **Opzione** e trascinare una linea per creare un nuovo punto d'angolo.

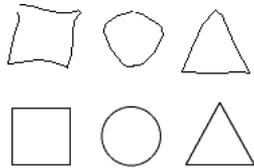
Raddrizzamento e smussatura di linee

È possibile rimodellare le linee e i contorni delle forme raddrizzandoli o smussandoli.

Nota: regolare il grado di smussatura e di raddrizzamento automatico tramite Impostazioni disegno in Preferenze. Consultare “Selezione delle impostazioni di disegno” a pagina 139.

La funzione di raddrizzamento effettua piccole regolazioni di raddrizzamento sulle linee e curve già disegnate. Il raddrizzamento non ha effetto sui segmenti già dritti.

È inoltre possibile usare la tecnica di raddrizzamento in modo che Flash riconosca le forme. Se si disegnano forme ovali, rettangolari o triangolari con l'opzione Riconosci forme disattivata, è possibile usare il modificatore Raddrizza per rendere tali forme geometricamente perfette. Per informazioni sull'opzione Riconosci forme, consultare “Selezione delle impostazioni di disegno” a pagina 139. Non è possibile riconoscere le forme in contatto, ossia quelle collegate ad altri elementi.



L'opzione di riconoscimento delle forme trasforma le forme della posizione superiore in quelle riportate nella posizione inferiore.

La smussatura ammorbidisce le curve e riduce le irregolarità o altre variazioni nella direzione complessiva di una curva. Essa riduce inoltre il numero di segmenti in una curva. Tuttavia la smussatura è relativa e non influisce sui segmenti dritti. La smussatura è particolarmente utile se si riscontrano problemi durante la rimodellazione di diversi segmenti curvilinei molto corti. La selezione di tutti i segmenti e la relativa smussatura riduce il numero di segmenti, producendo una curva meno marcata, più facile da rimodellare.

L'applicazione ripetuta della smussatura o del raddrizzamento rende ogni segmento più attenuato o più dritto, a seconda del grado di curvatura originale del segmento.

Per smussare la curva di ogni contorno di riempimento o linea curva selezionato:



Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sul modificatore Smussa nella sezione Opzioni della casella degli strumenti oppure scegliere **Elabora > Smussa**.

Per eseguire piccole regolazioni di raddrizzamento su ogni contorno di riempimento o linea curva selezionato:

-  Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sul modificatore Raddrizza nella sezione Opzioni della casella degli strumenti oppure scegliere **Elabora > Raddrizza**.

Per usare il riconoscimento forme:

-  Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sul modificatore Raddrizza oppure scegliere **Elabora > Raddrizza**.

Ottimizzazione delle curve

Un'altra metodo per smussare le curve consiste nell'ottimizzarle. Questo metodo perfeziona le linee curve e i contorni di riempimento riducendo il numero di curve usate per definire gli elementi. L'ottimizzazione delle curve riduce inoltre la dimensione del filmato Flash e del filmato Flash Player esportato. Come con i modificatori e i comandi Smussa o Raddrizza, è possibile applicare l'ottimizzazione più volte agli stessi elementi.

Per ottimizzare le curve:

- 1 Selezionare gli elementi disegnati da ottimizzare e scegliere **Elabora > Ottimizza**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Ottimizza curve**, trascinare il cursore per specificare il grado di smussatura.

I risultati effettivi dipendono dalle curve selezionate. In generale, l'ottimizzazione produce meno curve, con una minore somiglianza al contorno originale.

- 3 Impostare le opzioni aggiuntive.
 - Selezionare **Usa più passaggi** per ripetere il processo di smussatura fino a raggiungere l'ottimizzazione massima; questa procedura equivale a scegliere ripetutamente **Ottimizza** con gli stessi elementi selezionati.
 - Selezionare **Mostra messaggi totali** per visualizzare una casella di avvertimento che indica il livello di ottimizzazione al termine della procedura di smussatura.
- 4 Fare clic su **OK**.

Cancellazione

La procedura di cancellazione con lo strumento Gomma consente di rimuovere tratti e riempimenti. È possibile cancellare velocemente tutto quello che si trova sullo stage, singoli tratti o aree di colore, oppure cancellare mediante trascinamento.

È possibile personalizzare lo strumento Gomma per cancellare solo i tratti, le aree piene o solo un'area piena. Lo strumento Gomma può essere rotondo o quadrato e avere cinque dimensioni diverse.

Per cancellare velocemente tutti gli elementi sullo stage:



Fare doppio clic sullo strumento Gomma.

Per cancellare segmenti di tratti o aree piene:



1 Selezionare lo strumento Gomma, quindi fare clic sul modificatore Faucet.

2 Fare clic sul segmento del tratto o sull'area piena da eliminare.

Per cancellare mediante trascinamento:

1 Selezionare lo strumento Gomma.

2 Fare clic sul modificatore Modalità gomma e scegliere una modalità di cancellazione:

- L'opzione Cancella normale cancella i tratti e i riempimenti che si trovano sullo stesso livello.
- L'opzione Cancella riempimenti cancella solo i riempimenti, mentre i tratti rimangono inalterati.
- L'opzione Cancella linee cancella solo i tratti, mentre i riempimenti rimangono inalterati.
- L'opzione Cancella riempimenti selezionati cancella solo i riempimenti correntemente selezionati, mentre i tratti rimangono inalterati anche se sono selezionati. Selezionare i riempimenti che si desidera cancellare prima di usare lo strumento Gomma in questa modalità.
- L'opzione Cancella all'interno cancella solo il riempimento sul quale viene iniziata l'applicazione della gomma. Se si inizia a cancellare da un punto vuoto, non verrà cancellato nulla. In questa modalità i tratti rimangono invariati.

3 Fare clic sul modificatore Forma gomma, quindi scegliere la forma e le dimensioni della gomma. Assicurarsi che il modificatore Faucet non sia selezionato.

4 Trascinare il puntatore sullo stage.

Modifica delle forme

È possibile modificare le forme convertendo le linee in riempimenti, espandendo la forma di un oggetto pieno o sfumando i bordi di una forma piena modificandone le curve.

La funzione **Linee in riempimenti** converte le linee in riempimenti, consentendo di riempire linee con sfumature o di cancellare una parte di una linea. Le funzioni **Espandi forma** e **Sfuma bordi** consentono di espandere le forme piene e di sfuocare i bordi delle forme.

Queste due funzioni sono più adatte per l'uso con forme piccole che non contengono molti dettagli. L'applicazione di **Sfuma bordi** a forme molto dettagliate può aumentare la dimensione del file di un filmato Flash Player.

Per convertire le linee in riempimenti:

- 1 Selezionare una o più linee.
- 2 Scegliere **Elabora > Forma > Converti linee in riempimenti**.

Le linee selezionate vengono convertite in forme piene. La conversione di linee in riempimenti può aumentare la dimensione del file, ma può anche rendere più veloce la riproduzione a schermo per alcune animazioni.

Per espandere la forma di un oggetto pieno:

- 1 Selezionare una forma piena. Questo comando è più adatto all'uso con una forma il cui riempimento è composto da un solo colore e nessun tratto.
- 2 Scegliere **Modifica > Forma > Espandi riempimento**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Espandi riempimento**, immettere un valore in pixel per **Distanza** e selezionare **Verso l'esterno** o **Verso l'interno** per **Direzione**. L'opzione **Verso l'esterno** allarga la forma e l'opzione **Verso l'interno** la riduce.

Per sfumare i bordi di un oggetto:

- 1 Selezionare una forma piena. Questo comando è più adatto all'uso con una singola forma piena senza tratti.
- 2 Scegliere **Modifica > Forme > Sfuma bordi riempimento**.
- 3 Impostare le seguenti opzioni:
 - **Distanza** rappresenta la larghezza in pixel del bordo sfumato.
 - **Numero di passaggi** controlla il numero di curve usato per ottenere l'effetto del bordo sfumato. Più passaggi produrranno un effetto più attenuato, ma creeranno anche file di dimensioni maggiori e risulteranno più lenti da riprodurre a schermo.
 - Le opzioni **Verso l'esterno** o **Verso l'interno** controllano se la forma sarà allargata o ridotta per sfumare i bordi.

Agganciamento

È possibile usare la funzione di agganciamento per allineare automaticamente gli elementi tra di loro. La funzione di agganciamento può essere attivata usando il modificatore Aggancia agli oggetti per lo strumento Freccia o il comando Aggancia agli oggetti nel menu Visualizza.

Nota: È anche possibile agganciare alla griglia e alle guide. Per informazioni, consultare “Uso della griglia, delle guide e dei righelli” a pagina 110.

Se il modificatore Aggancia agli oggetti per lo strumento Freccia è attivo, quando si trascina un elemento sotto il puntatore viene visualizzato un piccolo anello nero. L'anello da piccolo diventa grande quando l'oggetto si trova entro la distanza di agganciamento di una linea della griglia.

Per attivare o disattivare la funzione di agganciamento, eseguire una delle operazioni descritte:



- Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sul modificatore Aggancia agli oggetti nella casella degli strumenti.
- Scegliere Visualizza > Aggancia agli oggetti. Se attivo, accanto al comando viene visualizzato un segno di spunta.

Quando si spostano o si rimodellano gli elementi, la posizione dello strumento Freccia sull'elemento fornisce il punto di riferimento per l'anello di agganciamento. Ad esempio, se si sposta una forma piena, trascinandola vicino al centro, il punto centrale si aggancia alle linee della griglia e agli altri elementi. Ciò è particolarmente utile per l'agganciamento di forme a tracciati di movimento per l'animazione.

Per regolare le tolleranze di agganciamento:

Nella scheda Modifica della finestra di dialogo Preferenze, impostare l'opzione Collega linee nell'area Impostazioni disegno. Consultare “Selezione delle impostazioni di disegno” a pagina 139.

Nota: Per un migliore controllo del posizionamento di un oggetto durante l'agganciamento, iniziare a trascinare da un punto centrale o d'angolo.

Selezione delle impostazioni di disegno

È possibile definire le impostazioni di disegno per le preferenze relative all'agganciamento, alla smussatura e al raddrizzamento quando si usano gli strumenti di disegno di Flash. Per ciascuna opzione è possibile impostare la tolleranza, attivarla o disattivarla. Le impostazioni di tolleranza sono relative, ossia dipendono dalla risoluzione dello schermo del computer e dal livello di ingrandimento corrente della scena. Per impostazione predefinita, ogni opzione è attivata e impostata su Normale.

Per specificare le impostazioni disegno:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze, quindi fare clic sulla scheda Modifica.
- 2 Nell'area Impostazioni disegno, scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Collega linee indica quanto distante deve essere l'estremità della linea che si sta tracciando da un segmento di una linea esistente affinché il punto finale si agganci al punto più vicino sull'altra linea. Le opzioni disponibili sono Vicino, Normale e Distante. Questa impostazione controlla anche il riconoscimento orizzontale e verticale della linea, ossia con quale grado di approssimazione una linea deve essere disegnata orizzontalmente o verticalmente prima che Flash la renda esattamente orizzontale o verticale. Quando l'opzione Aggancia agli oggetti è attivata, questa impostazione controlla quanto devono essere vicini gli oggetti per poter essere agganciati tra di loro.
 - Smussa curve specifica il grado di smussatura applicato alle linee curve disegnate con lo strumento Matita, quando la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Smussa. È più facile rimodellare le curve smussate, mentre le curve più approssimate rimangono maggiormente aderenti ai tratti della linea originale. Le selezioni disponibili sono Disattivata, Approssimata, Normale e Precisa.

Nota: È inoltre possibile smussare segmenti curvilinei esistenti usando *Elabora > Smussa ed Elabora > Ottimizza*.

- Riconosci linee definisce il grado di approssimazione con è necessario disegnare diritto un segmento con lo strumento Matita prima che Flash lo riconosca come linea retta. Le selezioni disponibili sono Disattivata, Rigida, Normale e Tollerante. Se l'opzione Riconosci linee è disattivata mentre si disegna, è possibile raddrizzare successivamente le linee selezionando uno o più segmenti della linea e scegliendo *Elabora > Raddrizza*.
- Riconosci forme definisce il grado di precisione con cui è necessario disegnare cerchi, ovali, quadrati, rettangoli e archi a 90° e a 180 gradi° in modo che siano riconosciuti come forme geometriche e ridisegnati come forme geometriche esatte. Le opzioni disponibili sono Disattivata, Rigida, Normale e Tollerante. Se l'opzione Riconosci forme è disattivata mentre si disegna, è possibile raddrizzare successivamente le linee selezionando una o più forme (ad esempio segmenti di linee collegate) e scegliendo *Elabora > Raddrizza*.
- Precisione clic specifica quanto un elemento deve essere vicino al puntatore prima che Flash lo riconosca. Le opzioni disponibili sono Rigida, Normale e Tollerante.

CAPITOLO 4

Operazioni con i colori

Flash consente di applicare, creare e modificare i colori in vari modi. È possibile selezionare i colori da applicare al tratto o al riempimento di un oggetto, usando la tavolozza predefinita o una tavolozza creata dall'utente. L'applicazione del colore del tratto a una forma applica tale colore al contorno della forma. L'applicazione di un colore di riempimento a una forma applica tale colore allo spazio interno della forma .

Quando si applica un colore del tratto a una forma, è possibile selezionare qualsiasi colore uniforme, nonché lo stile e il peso del tratto. Per il riempimento della forma, è possibile applicare un colore uniforme, una sfumatura o una bitmap. Per usare una bitmap come riempimento, è necessario importare la bitmap nel file corrente. È inoltre possibile applicare un tratto o riempimento trasparente, per creare un oggetto con contorno e senza riempimento oppure con riempimento e senza contorno. Il colore uniforme può essere applicato anche al testo. Consultare “Impostazione degli attributi del testo” a pagina 210.

Il pannello Mixer consente di creare e modificare i colori uniformi. Per creare e modificare i riempimenti sfumati, usare il pannello Riempimento. La tavolozza colori di un file può essere importata, esportata, cancellata o altrimenti modificata tramite il pannello Campioni.

Definizione degli attributi di tratto e riempimento

Per specificare il colore del tratto o del riempimento, è possibile usare i controlli Tratto e Riempimento della casella degli strumenti, gli strumenti Bottiglia inchiostro e Contenitore colore oppure il pannello Tratto e Riempimento. Per modificare lo stile del tratto o il peso della linea, usare il pannello Tratto. Per creare o modificare i riempimenti sfumati o applicare una bitmap come riempimento, usare il pannello Riempimento.

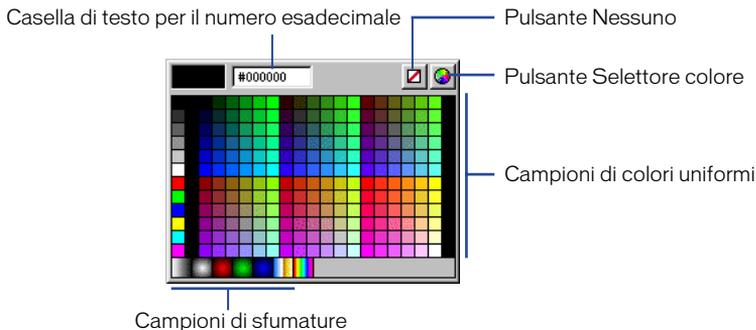
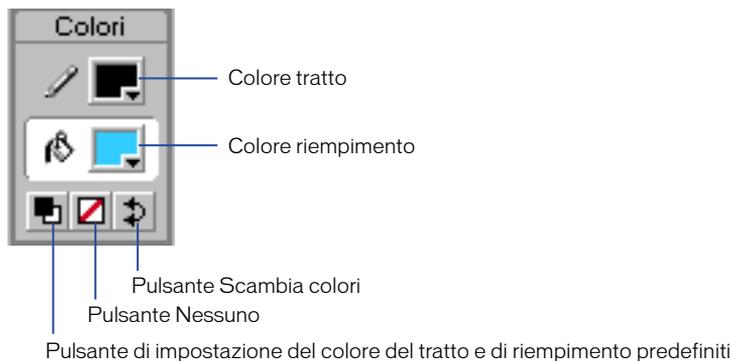
Quando si creano nuovi oggetti con gli strumenti di disegno e di colorazione, gli oggetti vengono colorati con gli attributi specificati nei modificatori Tratto e Riempimento. È inoltre possibile modificare gli attributi di tratto e riempimento di oggetti già esistenti.

Gli attributi di tratto e riempimento possono essere copiati da un oggetto all'altro usando lo strumento Contagocce.

Uso dei controlli Tratto e Riempimento della casella degli strumenti

Per selezionare un colore uniforme per il tratto o un colore di riempimento uniforme o sfumato, scambiare i colori di tratto e riempimento oppure selezionare i colori predefiniti (nero il tratto e bianco il riempimento). È inoltre possibile usare i controlli Tratto e Riempimento della casella degli strumenti.

I controlli Tratto e Riempimento della casella degli strumenti consentono di impostare gli attributi di colorazione per i nuovi oggetti creati con gli strumenti di disegno e colorazione. Per modificare tramite i controlli Tratto e Riempimento gli attributi di colorazione degli oggetti già esistenti, è prima necessario selezionare gli oggetti.



Per impostare il colore del tratto e del riempimento usando i controlli della casella gli strumenti, eseguire una delle operazioni descritte.

- Fare clic sul triangolo accanto alla casella Colore tratto o Colore riempimento e scegliere un campione dalla finestra a comparsa. Le sfumature possono essere selezionate solo per il colore di riempimento.
- Digitare un valore esadecimale per il colore nella casella di testo della finestra a comparsa dei colori.
- Fare clic sul pulsante Nessuno nella finestra a comparsa dei colori per applicare un tratto o riempimento trasparente.

Nota: È possibile applicare un tratto o riempimento trasparente a un nuovo oggetto, ma non è possibile applicarlo a un oggetto già esistente. In alternativa, selezionare il tratto o riempimento esistente e cancellarlo.

- Fare clic sul pulsante Selettore colore nella finestra a comparsa dei campioni di colore e scegliere un colore dal selettore.
- Fare clic sul pulsante Scambia colori della casella degli strumenti per alternare l'uso dei colori tra il riempimento e il tratto.
- Fare clic sul pulsante di impostazione del colore del tratto e di riempimento predefiniti della casella degli strumenti per tornare alle impostazioni predefinite dei colori (bianco il riempimento e nero il tratto).

Definizione del colore, stile e peso del tratto nel pannello Tratto

Il pannello Tratto consente di modificare il colore, lo stile e il peso della linea del tratto per un oggetto selezionato. Per lo stile del tratto, scegliere una delle opzioni preesistenti oppure creare uno stile personalizzato.



Per selezionare colore, stile e peso del tratto con il pannello Tratto:

- 1 Scegliere Finestra > Pannelli > Tratto.
- 2 Per selezionare un colore, fare clic sul triangolo accanto alla casella colore Tratto ed eseguire una delle operazioni descritte.
 - Scegliere un campione di colore dalla tavolozza.

- Digitare un valore esadecimale per il colore nella casella di testo.
- Fare clic sul pulsante Nessuno per applicare un tratto trasparente.

Nota: È possibile applicare un tratto trasparente a un nuovo oggetto, ma non a un oggetto già esistente. In alternativa, selezionare il tratto esistente e cancellarlo.

- Fare clic sul pulsante Selettore colore e scegliere un colore dal selettore.
- 3** Per selezionare uno stile per il tratto, fare clic sul triangolo accanto al campo Stile e scegliere un'opzione dal menu. Per creare uno stile personalizzato, scegliere Personalizza dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro del pannello Tratto, quindi scegliere le opzioni nella finestra di dialogo Stile linea e fare clic su OK.

Nota: La scelta di uno stile di tratto diverso da Uniforme può determinare un aumento della dimensione del file.

- 4** Per selezionare un peso per il tratto, fare clic sul triangolo accanto al campo identificato da una doppia freccia e impostare il cursore sul peso desiderato.

Operazioni con riempimenti uniformi, sfumati e bitmap nel pannello Riempimento

Per selezionare un riempimento trasparente, uniforme, sfumato o bitmap, è possibile usare il pannello Riempimento. Il pannello Riempimento consente inoltre di creare e modificare i riempimenti sfumati. È possibile applicare riempimenti bitmap usando le bitmap importate nel file corrente. Per informazioni sulla creazione di un riempimento bitmap, consultare “Divisione di una bitmap” a pagina 164

Per applicare un riempimento trasparente usando il pannello Riempimento:

- 1 Scegliere Finestra > Pannelli > Riempimento.
- 2 Scegliere Nessuno dal menu a comparsa.

Nota: È possibile applicare un riempimento trasparente a un nuovo oggetto, ma non a un oggetto già esistente. In alternativa, selezionare il riempimento esistente e cancellarlo.

Per applicare un riempimento di colore uniforme usando il pannello Riempimento:

- 1 Scegliere Finestra > Pannelli > Riempimento.
- 2 Scegliere Uniforme dal menu a comparsa.
- 3 Fare clic sul triangolo accanto alla casella del colore del riempimento ed eseguire una delle operazioni descritte.
 - Selezionare un colore trascinandolo dalla tavolozza.
 - Digitare un valore esadecimale per il colore nella casella di testo.

- Fare clic sul pulsante Selettore colore nella finestra a comparsa dei campioni di colore e scegliere un colore dal selettore.

Per applicare, creare o modificare un riempimento sfumato usando il pannello Riempimento:

1 Scegliere Finestra > Pannelli > Riempimento.

2 Scegliere una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:

- Sfumatura lineare per creare una tonalità che sfumi gradualmente dal punto di partenza a quello di arrivo lungo una linea retta
- Sfumatura radiale per creare una tonalità che sfumi gradualmente dal punto di partenza a quello di arrivo lungo un motivo circolare



3 Fare clic sul triangolo accanto alla casella colore Riempimento nella casella degli strumenti e selezionare una sfumatura dalla tavolozza.

4 Per modificare un colore nella sfumatura selezionata, fare clic su uno dei puntatori situati sotto la barra di definizione della sfumatura e quindi fare clic sulla casella colore visualizzata accanto alla barra di definizione per selezionare un colore.

5 Per aggiungere un puntatore alla sfumatura, fare clic sotto la barra di definizione della sfumatura. Selezionare un colore per il nuovo puntatore come descritto al punto 4.

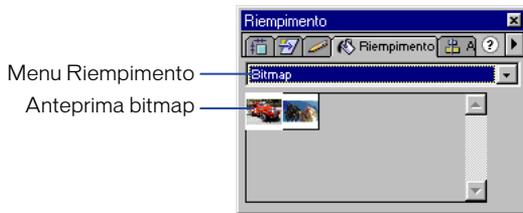
6 Per rimuovere un puntatore dalla sfumatura, trascinare il puntatore fuori dalla barra di definizione della sfumatura.

7 Per salvare una sfumatura, fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello Riempimento e scegliere Aggiungi sfumatura dal menu a comparsa. La sfumatura viene aggiunta alla tavolozza Campioni per il documento corrente.

Per applicare un riempimento bitmap usando il pannello Riempimento:

1 Scegliere Finestra > Pannelli > Riempimento.

2 Scegliere Bitmap dal menu a comparsa.



3 Fare clic su una bitmap nella finestra di dialogo visualizzata scegliendo Riempimento bitmap nel pannello Riempimento.

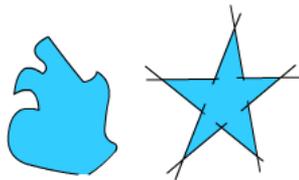
È possibile modificare un riempimento bitmap usando lo strumento Contenitore colore.

Uso dello strumento Contenitore colore

Lo strumento Contenitore colore riempie di colore le aree chiuse. Riempie inoltre le aree vuote e cambia il colore della vernice esistente. È possibile applicare colori uniformi, riempimenti sfumati e riempimenti bitmap. Lo strumento Contenitore colore consente di riempire aree non completamente delimitate se si specifica di chiudere gli spazi.

È possibile anche usare lo strumento Contenitore colore per regolare le dimensioni, la direzione e il centro dei riempimenti sfumati e bitmap. Per informazioni sulla creazione di un riempimento bitmap, consultare “Divisione di una bitmap” a pagina 164

Nota: Quando si modifica un riempimento bitmap con lo strumento Contenitore colore, vengono modificate tutte le istanze del riempimento bitmap, non soltanto il riempimento della selezione corrente.



La forma a sinistra non è completamente chiusa, ma può ancora essere riempita. La forma a stella è costituita da linee singole che racchiudono un'area che può essere riempita.

Per riempire un'area tramite lo strumento Contenitore colore:



- 1 Selezionare lo strumento Contenitore colore.
- 2 Scegliere un colore di riempimento e uno stile come descritto in “Operazioni con riempimenti uniformi, sfumati e bitmap nel pannello Riempimento” a pagina 144.
- 3 Fare clic sul modificatore Dimensione spazio e scegliere un'opzione di dimensioni scarto:
 - Scegliere Non chiudere spazi se si desidera chiudere manualmente gli spazi prima di riempire la forma. La chiusura manuale può essere più veloce per disegni elaborati.
 - Scegliere un'opzione di chiusura affinché Flash riempi automaticamente una forma che presenta degli spazi.
- 4 Fare clic sulla forma o sull'area chiusa che si desidera riempire.

Nota: L'ingrandimento o la riduzione modificano le dimensioni apparenti, ma non quelle effettive degli spazi. Se gli spazi sono troppo grandi, può essere necessario chiuderli manualmente.

Per regolare un riempimento sfumato o bitmap tramite lo strumento Contenitore colore:



- 1 Selezionare lo strumento Contenitore colore.
- 2 Fare clic sul modificatore Trasformazione riempimento.
- 3 Fare clic su un'area riempita con un riempimento sfumato o bitmap.

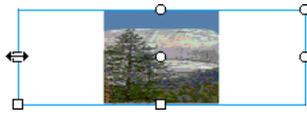
Se si seleziona un riempimento sfumato o bitmap da modificare, appare il relativo punto centrale e il relativo riquadro di limitazione è visualizzato con le maniglie di modifica. Quando il puntatore è sopra una di queste maniglie, cambia forma per indicare la funzione della maniglia.

Premere il tasto Maiusc per vincolare la direzione di un riempimento sfumato lineare a multipli di 45°.

- 4 Rimodellare la sfumatura o il riempimento in uno dei seguenti modi:
 - Per riposizionare il punto centrale del riempimento bitmap o sfumato, trascinare il punto centrale.



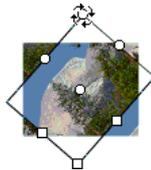
- Per cambiare la larghezza del riempimento bitmap o sfumato, trascinare la maniglia quadrata sul lato del riquadro di limitazione. Questa operazione ridimensiona solo il riempimento e non l'oggetto che lo contiene.



- Per cambiare l'altezza del riempimento sfumato o bitmap, trascinare la maniglia quadrata nella parte inferiore del riquadro di limitazione.



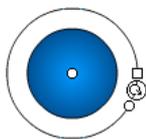
- Per ruotare il riempimento bitmap o sfumato, trascinare la maniglia di rotazione circolare nell'angolo. È possibile inoltre trascinare la maniglia inferiore sul cerchio di limitazione di una sfumatura o di un riempimento circolare.



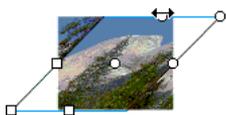
- Per scalare una sfumatura lineare o un riempimento, trascinare la maniglia quadrata al centro del riquadro di limitazione.



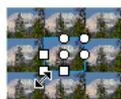
- Per cambiare il raggio di una sfumatura circolare, trascinare la maniglia circolare centrale sul cerchio di limitazione.



- Per inclinare un riempimento all'interno di una forma, trascinare una delle maniglie circolari in cima o sul lato destro del riquadro di limitazione.



- Per creare un motivo di bitmap a mosaico all'interno di una forma, scalare il riempimento.



Nota: Per vedere tutte le maniglie quando si lavora con riempimenti grandi o riempimenti vicini al bordo dello stage, scegliere Visualizza > Area di lavoro.

Uso dello strumento Bottiglia di inchiostro

Lo strumento Bottiglia inchiostro consente di specificare il colore del tratto, lo spessore e lo stile delle linee o i contorni delle forme. Alle linee e ai contorni delle forme è possibile applicare solo colori uniformi, non con sfumature o bitmap.

L'uso dello strumento Bottiglia inchiostro, anziché la selezione delle singole linee, rende più semplice modificare simultaneamente gli attributi del tratto di diversi oggetti.

Per usare lo strumento Bottiglia inchiostro:

- 1 Selezionare lo strumento Bottiglia inchiostro.
- 2 Scegliere un colore del tratto come descritto in “Uso dei controlli Tratto e Riempimento della casella degli strumenti” a pagina 142.
- 3 Scegliere uno stile e uno spessore per la linea dal pannello Tratto. Consultare “Definizione del colore, stile e peso del tratto nel pannello Tratto” a pagina 143.
- 4 Fare clic su un oggetto nello stage per applicare le modifiche al tratto.

Uso dello strumento Contagocce

Usare lo strumento Contagocce per copiare attributi di riempimento e tratto da un oggetto e applicarli immediatamente a un altro oggetto. Lo strumento Contagocce inoltre consente di ottenere dei campioni dell'immagine in una bitmap da usare come riempimento. Consultare “Divisione di una bitmap” a pagina 164.

Per usare lo strumento Contagocce per copiare e applicare attributi di tratto o di riempimento:

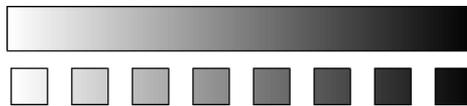
-  1 Selezionare lo strumento Contagocce e fare clic sul tratto o sull'area riempita i cui attributi verranno applicati a un altro tratto o a un'altra area riempita.

Quando si fa clic su un tratto, lo strumento si trasforma automaticamente nella Bottiglia inchiostro. Quando si fa clic su un'area riempita, lo strumento si trasforma automaticamente nel Contenitore colore e il modificatore Blocca riempimento viene attivato. Consultare “Blocco di una sfumatura o bitmap per riempire lo stage” a pagina 150.
- 2 Fare clic su un altro tratto o un'altra area riempita per applicare i nuovi attributi.

Blocco di una sfumatura o bitmap per riempire lo stage

È possibile bloccare una sfumatura o una bitmap per far sì che il riempimento si estenda su tutto lo stage e che gli oggetti riempiti siano maschere che rivelano la sfumatura o la bitmap sottostante.

Quando si seleziona il modificatore Blocca riempimento con lo strumento Pennello o Contenitore colore e si applica colore usando uno di questi strumenti, il riempimento bitmap o sfumato si estende sugli oggetti colorati sullo stage.



Il modificatore Blocca riempimento consente di creare l'aspetto di un singolo riempimento sfumato o bitmap applicato a oggetti separati sullo stage.

Per usare un riempimento bitmap o sfumato bloccato:

- 1 Selezionare lo strumento Pennello o Contenitore colore e scegliere una sfumatura o una bitmap come riempimento.

Per usare una bitmap come riempimento, dividerla e usare lo strumento Contagocce per selezionare la bitmap prima di selezionare lo strumento Pennello o Contenitore colore. Consultare “Divisione di una bitmap” a pagina 164.

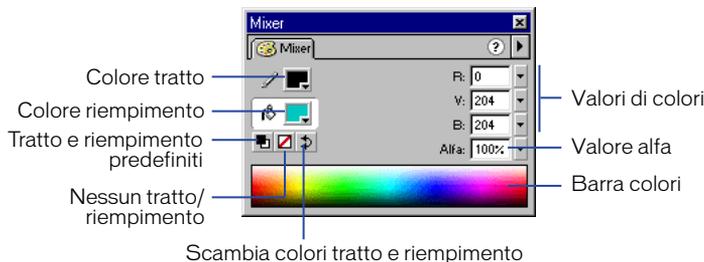


- 2 Fare clic sul modificatore Blocca riempimento.
- 3 Prima colorare le aree dove si desidera posizionare il centro del riempimento, quindi spostarsi in altre aree.

Creazione e modifica di colori uniformi con il Mixer

Il pannello Mixer consente di creare e modificare i colori uniformi. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Mixer vengono applicate all'oggetto selezionato.

È possibile selezionare un colore dalla tavolozza colori esistente oppure creare un nuovo colore. È inoltre possibile scegliere i colori in modalità RGB o esadecimale oppure specificare un valore alfa per definire il grado di trasparenza di un colore.



Per creare o modificare un colore uniforme con il pannello Mixer:

- 1 Scegliere Finestra > Pannelli > Mixer.
- 2 Per selezionare la modalità di visualizzazione dei colori, scegliere RGB (impostazione predefinita), HSB o Esadecimale dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro del pannello Mixer.

- 3** Fare clic sulla casella colore del tratto o di riempimento per specificare l'attributo da modificare.

Se è stato selezionato un oggetto con riempimento sfumato, la sfumatura viene riportata nella casella colore di riempimento. Per sostituire la sfumatura nella selezione con un colore uniforme, fare clic sulla casella colore di riempimento e selezionare un riempimento uniforme come descritto nel punto 4.

Se si sta modificando un riempimento sfumato nel pannello Riempimento, nel pannello Mixer appare una casella e un indicatore con il colore base attualmente selezionato nell'editor della sfumatura di riempimento. Per terminare la sessione di modifica della sfumatura, fare clic sull'indicatore colorato nel pannello Mixer.

- 4** Eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sul triangolo accanto alla casella Colore tratto o Colore riempimento e scegliere un colore dalla finestra a comparsa.
- Fare clic nella barra dei colori in fondo al pannello Mixer per selezionare un colore.
- Immettere i valori nelle relative caselle colore: i valori per rosso, verde e blu per la visualizzazione RGB, i valori di tonalità, saturazione e luminosità per la visualizzazione HSB o i valori esadecimali per la visualizzazione esadecimale. Immettere un valore alfa per specificare il grado di trasparenza, da 0 per la trasparenza completa a 100 per l'opacità completa.
- Fare clic sul pulsante di impostazione del colore del tratto e di riempimento predefiniti per tornare alle impostazioni predefinite dei colori (bianco il riempimento e nero il tratto).
- Fare clic sul pulsante Scambia colori per alternare l'uso dei colori tra il riempimento e il tratto.
- Fare clic sul pulsante Nessuno per applicare un riempimento o tratto trasparente.

Nota: è possibile applicare un tratto o riempimento trasparente a un nuovo oggetto, ma non è possibile applicarlo a un oggetto già esistente. In alternativa, selezionare il tratto o riempimento esistente e cancellarlo.

- 5** Per aggiungere il colore definito nel punto 4 all'elenco di campioni di colore del file corrente, scegliere Aggiungi campione dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.

Modifica delle tavolozze di colori

Ogni file di Flash contiene la propria tavolozza colori, memorizzata nel file Flash. Flash visualizza la tavolozza del file sotto forma di campioni colori nei modulatori Riempimento, Tratto e Colore testo e nel pannello Campioni. La tavolozza predefinita è la tavolozza Web-safe di 216 colori. È possibile aggiungere colori alla tavolozza corrente usando il pannello Mixer. Consultare “Creazione e modifica di colori uniformi con il Mixer” a pagina 151.

Usare il pannello Campioni per importare, esportare e modificare la tavolozza colori di un file. È possibile duplicare i colori, rimuoverli dalla tavolozza, modificare la tavolozza predefinita, ricaricare la tavolozza Web-safe se è stata sostituita oppure ordinare la tavolozza in base alla tonalità.

È possibile importare ed esportare tavolozze di colori sia sfumati sia uniformi tra i file Flash, nonché tra Flash e altre applicazioni, quali Macromedia Fireworks e Adobe Photoshop.

Duplicazione o eliminazione di colori dalla tavolozza

È possibile duplicare o eliminare singoli colori oppure cancellare tutti i colori dalla tavolozza.

Per duplicare un colore o eliminarlo dalla tavolozza:

- 1 Scegliere Finestra > Pannelli > Campioni.
- 2 Fare clic sul colore che si desidera duplicare o eliminare.
- 3 Scegliere Duplica campione o Elimina campione dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.

Per cancellare tutti i colori da una tavolozza:

Nel pannello Campioni, scegliere Cancella colori dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro. Vengono rimossi tutti i colori ad eccezione del bianco e del nero.

Uso della tavolozza predefinita e della tavolozza Web-safe

È possibile salvare la tavolozza corrente come tavolozza predefinita, sostituire la tavolozza corrente con quella predefinita specificata per il file oppure caricare la tavolozza Web-safe per sostituire quella corrente.

Per caricare o salvare la tavolozza predefinita:

Nel pannello Campioni, scegliere uno dei seguenti comandi dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.

- L'opzione Carica colori predefiniti sostituisce la tavolozza corrente con quella predefinita.

- L'opzione Salva come predefiniti salva la tavolozza corrente come tavolozza predefinita. La nuova tavolozza predefinita verrà usata quando si creano nuovi file.

Per caricare la tavolozza Web-safe 216 colori :

Nel pannello Campioni, scegliere Web 216 dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.

Ordinamento della tavolozza

Per semplificare l'individuazione di un colore, è possibile ordinare i colori della tavolozza per tonalità.

Per ordinare i colori nella tavolozza:

Nel pannello Campioni, scegliere Ordina per colore dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.

Importazione ed esportazione di tavolozze colori

Per importare ed esportare colori e sfumature RGB tra i file Flash, usare i file Gruppo colori Flash (file CLR). È possibile importare ed esportare tavolozze colori RGB usando i file Tavola colori (file ACT) che possono essere usati con Macromedia Fireworks e Adobe Photoshop. È possibile anche importare tavolozze colori, ma non sfumature, dai file GIF. Non è possibile importare o esportare sfumature da file ACT.

Per importare una tavolozza colori:

- 1 Nel pannello Campioni, scegliere uno dei seguenti comandi dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.
 - L'opzione Aggiungi colori aggiunge i colori importati alla tavolozza corrente.
 - L'opzione Sostituisci colori sostituisce la tavolozza corrente con i colori importati.
- 2 Individuare il file desiderato e selezionarlo.
- 3 Fare clic su OK.

Per esportare una tavolozza colori:

- 1 Nel pannello Campioni, scegliere Salva colori dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, immettere un nome per la tavolozza colori.
- 3 Come tipo di file da specificare in Salva come (Windows) o Formato (Macintosh), scegliere Gruppo colori Flash o Tabella colori. Fare clic su Salva.

CAPITOLO 5

Uso di immagini importate

Nei filmati Flash è possibile usare immagini create in altre applicazioni. È possibile importare grafici vettoriali, bitmap e video clip in diversi formati di file. Se sul sistema è installato QuickTime 4 o versione successiva, è possibile importare altri formati di file. Per ulteriori informazioni, consultare “Importazione di formati di file” a pagina 157.

È possibile importare i file di FreeHand (versione 7 o successive) e i file PNG di Fireworks direttamente in Flash, conservando gli attributi propri di questi formati.

Per l'importazione dei file audio in formato WAV (Windows), AIFF (Macintosh) e MP3 (entrambe le piattaforme), consultare la sezione “Importazione dell'audio” a pagina 169.

Inserimento di immagini in Flash

Flash riconosce numerosi formati di file vettoriali, bitmap e video. È possibile inserire un'immagine in Flash importandola o incollandola. Flash importa grafici vettoriali, bitmap, sequenze di immagini e video clip nel seguente modo:

- le immagini vettoriali create in FreeHand vengono importate direttamente in un filmato Flash. È possibile scegliere opzioni che consentono di conservare i livelli, le pagine e i blocchi di testo di FreeHand. Per l'importazione dei file di FreeHand, consultare “Importazione file di FreeHand” a pagina 159.
- Le immagini PNG di Fireworks possono essere importate direttamente in un filmato Flash conservando i dati vettoriali e bitmap come oggetti modificabili. È possibile scegliere opzioni che consentono di conservare immagini, testo e livelli guida. Per l'importazione dei file PNG di Fireworks, consultare “Importazione di file PNG di Fireworks” a pagina 158 .

Nota: Se si importa un file PNG da Fireworks usando la funzione taglia e incolla, il file verrà convertito in una bitmap.

- Le immagini vettoriali in formato SWF, Adobe Illustrator e WMF (Windows Metafile Format) sono importate come gruppo nel livello corrente. Consultare “Importazione di formati di file” a pagina 157 e “file di Adobe Illustrator” a pagina 161.
- Le bitmap (fotografie acquisite tramite scansione, file BMP) sono importate come un unico oggetto nel livello corrente. Flash conserva le impostazioni di trasparenza delle bitmap importate. Poiché l’importazione di una bitmap può incrementare la dimensione del file di un filmato, è consigliabile comprimere le bitmap importate. Consultare “Impostazione delle proprietà della bitmap” a pagina 167.

Nota: La trasparenza della bitmap potrebbe non essere mantenuta se la bitmap viene importata mediante trascinamento. Per conservare la trasparenza, eseguire l’importazione tramite il comando File > Importa.

- Qualsiasi sequenza di immagini (ad esempio una sequenza PICT e BMP) viene importata come fotogrammi successivi nel livello corrente.

Per informazioni su formati di file specifici, consultare “Importazione di formati di file” a pagina 157.

Per importare un file in Flash:

- 1 Scegliere File > Importa.
- 2 Nella finestra di dialogo Importa, scegliere un formato di file dal menu a comparsa Tipo di file.
- 3 Individuare il file desiderato e selezionarlo.

Se un file importato dispone di più livelli, è possibile creare nuovi livelli in Flash. Accertarsi che la linea temporale sia visibile quando si importa un file con più livelli.

Nota: Se si importa un file PNG di Fireworks, consultare “Importazione di file PNG di Fireworks” a pagina 158. Se si importa un file di FreeHand, consultare “Importazione file di FreeHand” a pagina 159.

- 4 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Fare clic su Apri (Windows).
 - Fare clic su Aggiungi (Macintosh) per aggiungere il file selezionato alla lista di importazione e fare clic su Importa per importare il file o i file nella lista.
- 5 Se il nome del file da importare termina con un numero e sono presenti altri file numerati in sequenza nella stessa cartella, Flash chiede se si desidera importare la sequenza completa di file:
 - Fare clic su Sì per importare tutti i file della sequenza.

- Fare clic su No per importare solo il file specificato.

Di seguito sono forniti esempi di nomi di file che è possibile usare come sequenza:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif
 Bird 1, Bird 2, Bird 3
 Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Per incollare una bitmap da un'altra applicazione in Flash:

- 1 Nell'applicazione di origine, copiare l'immagine.
- 2 In Flash, scegliere Modifica > Incolla.

Importazione di formati di file

Flash 5 può importare diversi formati di file, a seconda se è installato QuickTime 4 o versione successiva. L'uso di Flash con QuickTime 4 è utile in particolare nei progetti di gruppo in cui gli sviluppatori lavorano sia su piattaforma Windows che Macintosh. QuickTime 4 estende il supporto per determinati formati di file (inclusi Adobe Photoshop, PICT, QuickTime Movie e altri) a entrambe le piattaforme.

I seguenti formati di file possono essere importati in Flash 5, indipendentemente dalla presenza di QuickTime 4 installato:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versione 6.0 o precedente, consultare "file di Adobe Illustrator" a pagina 161)	.eps, .ai	✓	✓
AutoCAD DXF (consultare "file DXF di AutoCAD" a pagina 163)	.dxf	✓	✓
Bitmap	.bmp	✓	
Enhanced Windows Metafile	.emf	✓	
FreeHand	.fh7, .ft7, .fh8, .ft8, .fh9, .ft9	✓	✓
FutureSplash Player	.spl	✓	✓
GIF e GIF animati	.gif	✓	✓
JPEG	.jpg	✓	✓
PICT	.pct, .pic		✓
PNG	.png	✓	✓

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Flash Player	.swf	✓	✓
Windows Metafile	.wmf	✓	

I seguenti formati di file possono essere importati in Flash 5 solo se è stato installato QuickTime 4 o versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
MacPaint	.pntg	✓	✓
Photoshop	.psd	✓	✓
PICT	.pct, .pic	✓ (come bitmap)	
Immagine QuickTime	.qtif	✓	✓
Filmati QuickTime	.mov	✓	✓
Silicon Graphics	.sai	✓	✓
TGA	.tgf	✓	✓
TIFF	.tiff	✓	✓

Importazione di file PNG di Fireworks

È possibile importare i file PNG di Fireworks in Flash come immagini su un unico livello o oggetti modificabili. Quando si importa un file PNG come unico livello, l'intero file (includendo eventuali immagini vettoriali) viene *rasterizzato* o convertito in un'immagine bitmap. Se il file PNG viene importato come insieme di oggetti modificabili, le immagini vettoriali del file vengono mantenute in formato vettoriale. È inoltre possibile scegliere di conservare bitmap, testo e livelli guida nel file PNG quando si importa il file come insieme di oggetti modificabili.

Se il file PNG viene importato come unico livello, sarà possibile avviare Fireworks dall'interno di Flash e modificare il file PNG originale (con i dati vettoriali). Consultare "Modifica di bitmap" a pagina 165.

Nota: Per modificare le immagini bitmap in Flash, è possibile convertirle in immagini vettoriali oppure dividerle in più parti. Consultare "Conversione di bitmap in grafici vettoriali" a pagina 163 e "Divisione di una bitmap" a pagina 164.

Per importare un file PNG di Fireworks:

- 1 Scegliere File > Importa.
- 2 Nella finestra di dialogo Importa, scegliere Immagine PNG dal menu a comparsa Tipo di file.

- 3 Individuare l'immagine PNG di Fireworks e selezionarla.
- 4 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Fare clic su Apri (Windows).
 - Fare clic su Aggiungi (Macintosh) per aggiungere il file selezionato alla lista di importazione e fare clic su Importa per importare il file o i file nella lista.
- 5 Nella finestra di dialogo Impostazioni di importazione immagini PNG di Fireworks, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Importa oggetti modificabili consente di importare il file PNG come insieme di elementi separati, conservando le immagini vettoriali. Selezionare Includi immagini per mantenere le immagini bitmap nel file importato. Le immagini bitmap vengono inserite nella libreria del filmato corrente, ma non potranno essere modificate con un editor di immagini esterno. Selezionare Includi testo per mantenere il testo come blocchi modificabili. Selezionare Includi guide per importare le guide di Fireworks come guide mobili.
 - Unico livello consente di importare il file PNG come immagine bitmap nel livello corrente. La bitmap viene inserita nella libreria del filmato corrente e può essere modificata usando Fireworks o un altro editor di immagini esterno. Consultare “Modifica di bitmap” a pagina 165.
- 6 Fare clic su OK.

Importazione file di FreeHand

È possibile importare direttamente in Flash file di FreeHand (versione 7 o successiva). FreeHand è la soluzione migliore per la creazione di grafici vettoriali da importare in Flash, poiché consente di conservare i livelli, i blocchi di testo, i simboli della libreria e le pagine di FreeHand e di scegliere l'intervallo delle pagine da importare. Se il file FreeHand importato è in modalità CMYK, Flash converte il file in RGB.

Attenersi alle seguenti istruzioni durante l'importazione di file FreeHand:

- Quando si importa un file che contiene oggetti sovrapposti che si desidera mantenere come elementi separati, posizionare gli oggetti su livelli separati in FreeHand e in Flash al momento dell'importazione scegliere Livelli nella finestra di dialogo di importazione da FreeHand. Se si importano in Flash oggetti sovrapposti su un solo livello, le forme sovrapposte verranno divise in corrispondenza dei punti di intersezione, come accade con gli oggetti sovrapposti creati in Flash.

- Quando si importano file con riempimenti sfumati, Flash supporta al massimo otto colori in un riempimento. Se un file di FreeHand contiene un riempimento sfumato con più di otto colori, Flash crea dei tracciati clip che simulano l'aspetto del riempimento sfumato. Tali tracciati possono incrementare la dimensione del file. Per ridurre al minimo la dimensione del file, in FreeHand usare riempimenti sfumati con non più di otto colori.
- Quando si importano file contenenti fusioni, Flash importa ciascuna fase di una fusione in un tracciato separato. Di conseguenza, maggiore è il numero delle fasi di una fusione in un file di FreeHand, maggiore sarà la dimensione del file importato in Flash.
- Se i file importati contengono tratti con elementi quadrati, Flash converte gli elementi quadrati in elementi rotondi.
- Quando si importano file contenenti immagini in scala di grigi, Flash converte tali immagini in immagini RGB. Questa conversione può incrementare la dimensione del file importato.
- Per importare file che contengono immagini EPS, è necessario selezionare dapprima l'opzione Converti file EPS modificabili importati nella preferenze di importazione di FreeHand prima di inserire l'immagine EPS in FreeHand. Se non si seleziona questa opzione, l'immagine EPS non potrà essere visualizzata quando importata in Flash. Inoltre Flash non visualizza i dati relativi alle immagini EPS importate (indipendentemente dalle impostazioni di Preferenze in FreeHand).

Per importare un file di FreeHand:

- 1 Scegliere File > Importa.
- 2 Nella finestra di dialogo Importa, scegliere FreeHand dal menu a comparsa Tipo di file.
- 3 Individuare il file di FreeHand e selezionarlo.
- 4 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Fare clic su Apri (Windows).
 - Fare clic su Aggiungi (Macintosh) per aggiungere il file selezionato alla lista di importazione e fare clic su Importa per importare il file o i file nella lista.
- 5 Nella finestra di dialogo delle impostazioni di importazione da FreeHand, selezionare un valore per Pagine:
 - Scene converte ogni pagina del documento FreeHand in una scena del filmato Flash.
 - Fotogrammi chiave converte ogni pagina del documento FreeHand in un fotogramma chiave del filmato Flash.
- 6 Per Livelli, scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Livelli converte ogni livello del documento FreeHand in un livello del filmato Flash.

- Fotogrammi chiave converte ogni livello del documento FreeHand in un fotogramma chiave del filmato Flash.
 - Unisci converte tutti i livelli del documento FreeHand in un unico livello del filmato Flash.
- 7** Per Pagine, scegliere una delle seguenti opzioni:
- Tutte consente di importare tutte le pagine del documento FreeHand.
 - Da (numero pagina) A (numero pagina) consente di indicare un intervallo di pagine da importare dal documento FreeHand.
- 8** Per Opzioni, scegliere una delle seguenti impostazioni:
- Includi livelli visibili consente di importare solo i livelli visibili (non quelli nascosti) dal documento FreeHand.
 - Includi livelli di sfondo consente di importare il livello di sfondo insieme al documento FreeHand.
 - Mantieni blocchi di testo conserva il testo del documento FreeHand sotto forma di testo modificabile nel filmato Flash.
- 9** Fare clic su OK.

file di Adobe Illustrator

Flash supporta l'importazione e l'esportazione dei formati Adobe Illustrator 88, 3.0, 5.0 e 6.0. Per informazioni sull'esportazione di file di Illustrator, consultare "Adobe Illustrator" a pagina 330.

Quando si importa un file di Illustrator in Flash, è necessario separare tutti gli oggetti di Illustrator su tutti i livelli. Una volta che gli oggetti sono stati separati, possono essere manipolati come qualsiasi altro oggetto di Flash.

Informazioni sulle immagini bitmap importate

L'importazione di immagini bitmap in un filmato può incrementare la dimensione del file del filmato. Per ridurre la dimensione del file di un'immagine bitmap, è possibile scegliere un'opzione di compressione dalla finestra di dialogo Proprietà bitmap. Consultare "Impostazione delle proprietà della bitmap" a pagina 167.

È possibile modificare un'immagine bitmap importata avviando Fireworks o un altro editor di immagini esterno a partire da Flash.

È possibile ricalcare una bitmap per convertirne l'immagine in un grafico vettoriale. Questa conversione consentirà di modificare il grafico in Flash come una qualsiasi immagine vettoriale e di ridurre la dimensione del file. Consultare "Conversione di bitmap in grafici vettoriali" a pagina 163.

È possibile dividere una bitmap in più aree modificabili. La bitmap mantiene i dettagli originali ma viene frammentata in aree discrete di colore, che possono essere selezionate e modificate separatamente usando gli strumenti di disegno e colorazione di Flash. La divisione della bitmap consente inoltre di usare la bitmap come riempimento per colorare gli oggetti. Consultare “Divisione di una bitmap” a pagina 164.

Se il filmato Flash visualizza una bitmap importata con dimensioni superiori a quelle originali, l'immagine potrebbe risultare distorta. Visualizzare l'anteprima delle bitmap importate per accertarsi che l'immagine appaia corretta.

Uso di filmati QuickTime

Se sul sistema è installato QuickTime 4 o versione successiva, è possibile importare un filmato QuickTime in Flash per eseguire delle modifiche. Tuttavia, per poter visualizzare il filmato QuickTime, è necessario esportarlo in formato QuickTime. Non è possibile visualizzare un filmato QuickTime in formato SWF. Per ulteriori informazioni sulla pubblicazione del file Flash come filmato QuickTime, consultare “Pubblicazione dei filmati QuickTime 4” a pagina 325.

È possibile scalare, ruotare e animare un filmato QuickTime in Flash, riprodurre l'animazione e impostare il percorso del filmato nella libreria. Non sarà possibile, tuttavia, interpolare il contenuto del filmato QuickTime in Flash. Tutte le azioni elencate nella cartella Azioni principali del pannello Azioni possono essere applicate a un filmato QuickTime importato.

Quando si importa un filmato QuickTime, ne viene visualizzato solo il primo fotogramma. È necessario aggiungere fotogrammi alla linea temporale del filmato per poter visualizzare altri fotogrammi nel filmato di Flash. Quando si importa un filmato QuickTime in Flash, il file del filmato non diventa parte del file Flash. Flash mantiene invece un puntatore al file sorgente.

Per visualizzare in anteprima un filmato QuickTime:

- 1 Aggiungere alla linea temporale il numero di fotogrammi che corrispondono alla lunghezza del filmato QuickTime da riprodurre.
- 2 Scegliere Controlli > Riproduci.

Nota: Non è possibile visualizzare in anteprima il contenuto del filmato QuickTime usando il comando Controlli > Prova filmato.

Per impostare il percorso di un filmato QuickTime:

- 1 Scegliere Finestra > Libreria e selezionare il filmato QuickTime da modificare.
- 2 Dal menu Opzioni nell'angolo superiore destro della finestra Libreria, scegliere Proprietà e fare clic su Imposta percorso nella finestra di dialogo Proprietà video.

file DXF di AutoCAD

Flash supporta il formato AutoCAD DXF nella versione 10.

I file DXF non supportano i caratteri di sistema standard. Flash tenta di mappare i caratteri in modo appropriato ma i risultati possono essere imprevedibili, in particolare per quanto concerne l'allineamento del testo.

Inoltre, poiché il formato DXF non supporta riempimenti uniformi, le aree piene sono esportate solo come contorni. Per questo motivo, il formato DXF è il più opportuno per i disegni lineari, quali piante e mappe.

È possibile importare in Flash file DXF bidimensionali. Il programma non supporta invece file DXF tridimensionali.

Sebbene Flash non supporti la modifica in scala dei file DXF, tutti i file DXF importati producono filmati 12" x 12" che possono essere scalati tramite **Elabora > Trasforma > Scala**. Inoltre Flash supporta solo file DXF ASCII. Se i file DXF sono binari, è necessario convertirli in ASCII prima di importarli in Flash.

Conversione di bitmap in grafici vettoriali

Il comando **Ricalca bitmap** converte una bitmap in un grafico vettoriale con aree discrete di colore che è possibile modificare. Usare questo comando per manipolare le immagini come se fossero grafici vettoriali oppure per ridurre la dimensione del file.

Se si converte una bitmap in un grafico vettoriale, il grafico non sarà più collegato al simbolo della bitmap nella finestra **Libreria**.

Nota: Se la bitmap importata contiene forme complesse e un elevato numero di colori, il file del grafico vettoriale ottenuto dopo la conversione potrebbe avere dimensione superiore a quella del file della bitmap originale. Provare diverse impostazioni nella finestra di dialogo **Ricalca bitmap** per ottenere un rapporto soddisfacente tra dimensione del file e qualità dell'immagine.

È inoltre possibile dividere la bitmap per modificare l'immagine tramite gli strumenti di disegno e colorazione di Flash oppure colorare usando la bitmap come riempimento. Consultare "Divisione di una bitmap" a pagina 164.

Per convertire una bitmap in un grafico vettoriale:

- 1 Selezionare una bitmap nella scena corrente.
- 2 Scegliere **Elabora > Ricalca bitmap**.
- 3 Immettere un valore da 1 a 500 per **Soglia colori**.

Quando si confrontano due pixel, se la differenza nei valori dei colori RGB è inferiore alla soglia, i due pixel sono considerati dello stesso colore. A un aumento del valore di soglia corrisponde una diminuzione del numero di colori.

- 4 Immettere un valore compreso tra 1 e 1000 in Area minima per impostare il numero di pixel circostanti da considerare quando si assegna un colore al pixel.
- 5 Per Adattamento curva, selezionare un'opzione dal menu a comparsa per determinare il grado di attenuazione dei contorni disegnati.
- 6 Per Soglia angoli, selezionare un'opzione dal menu a comparsa per determinare se gli spigoli devono rimanere acuti oppure essere arrotondati.

Per creare un grafico vettoriale che assomigli il più possibile alla bitmap originale, immettere i seguenti valori:

- Soglia colori: 10
- Area minima: 1 pixel
- Adattamento curva: Pixel
- Soglia angoli: Molti angoli



Risultati del ricalco bitmap

Divisione di una bitmap

Con la divisione della bitmap, i pixel dell'immagine vengono separati in aree discrete che possono essere selezionate e modificate individualmente. Quando viene divisa, la bitmap può essere modificata usando gli strumenti di disegno e colorazione di Flash. Inoltre è possibile usare la bitmap come riempimento per colorare.

Lo strumento Lazo, usato insieme al modificatore Bacchetta magica, consente di modificare il riempimento delle aree selezionate di una bitmap divisa.

Dopo aver colorato un'area con una bitmap, è possibile usare lo strumento Contenitore colore per ruotare, inclinare o scalare l'immagine bitmap. Consultare “Uso dello strumento Contenitore colore” a pagina 146.

Per dividere una bitmap:

- 1 Selezionare una bitmap nella scena corrente.
- 2 Scegliere **Elabora > Dividi**.

Per eseguire colorazioni con un'immagine bitmap:

- 1 Dividere la bitmap, come descritto in precedenza.
- 2 Selezionare lo strumento Contagocce, quindi fare clic sulla bitmap.
Lo strumento Contagocce imposta la bitmap come riempimento e attiva lo strumento Contenitore colore.
- 3 Colorazione con lo strumento Pennello o Contenitore colore.

Per modificare il riempimento delle aree selezionate in una bitmap divisa:

- 1 Selezionare una bitmap divisa nella scena.
- 2  Selezionare lo strumento Lazo e fare clic sul modificatore Bacchetta magica.
- 3  Fare clic sul modificatore Impostazioni Bacchetta magica e impostare le seguenti opzioni:
 - Per Soglia immettere un valore da 1 a 200 per definire il grado di similitudine del colore per i pixel adiacenti da includere nella selezione. A un numero superiore corrisponde una gamma più ampia di colori. Immettendo 0, sono selezionati solo i pixel esattamente dello stesso colore del primo pixel selezionato.
 - Per Smussatura, selezionare un'opzione dal menu a comparsa per definire il grado di attenuazione dei bordi della bitmap.
- 4 Fare clic sulla bitmap per selezionare un'area. Continuare a fare clic per aggiungere elementi alla selezione.
- 5 Selezionare il riempimento da usare per riempire le aree selezionate nella bitmap. Consultare “Definizione degli attributi di tratto e riempimento” a pagina 141.
- 6 Selezionare lo strumento Contenitore colore e fare clic in un punto qualsiasi delle aree selezionate per aggiungere il nuovo riempimento.

Modifica di bitmap

Se sul sistema è installato Fireworks 3 o versione successiva oppure un'altra applicazione di elaborazione delle immagini, è possibile avviare l'applicazione a partire da Flash per modificare una bitmap importata.

Se si modifica un file PNG di Fireworks importato come unico livello, è possibile scegliere di modificare il file PNG sorgente della bitmap, se disponibile.

Nota: Non è possibile modificare in un editor di immagini esterno le bitmap dei file PNG di Fireworks importate come oggetti modificabili.

Per modificare una bitmap con Fireworks 3 o versione successiva:

- 1 Nella finestra Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl e fare clic (Macintosh) sull'icona della bitmap.
- 2 Nel menu di scelta rapida della bitmap, scegliere Modifica con Fireworks 3.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica immagine, specificare se aprire il file PNG sorgente oppure il file bitmap.
- 4 Effettuare le modifiche desiderate in Fireworks.
- 5 Selezionare File > Aggiorna.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash.

Per modificare una bitmap da un'altra applicazione esterna:

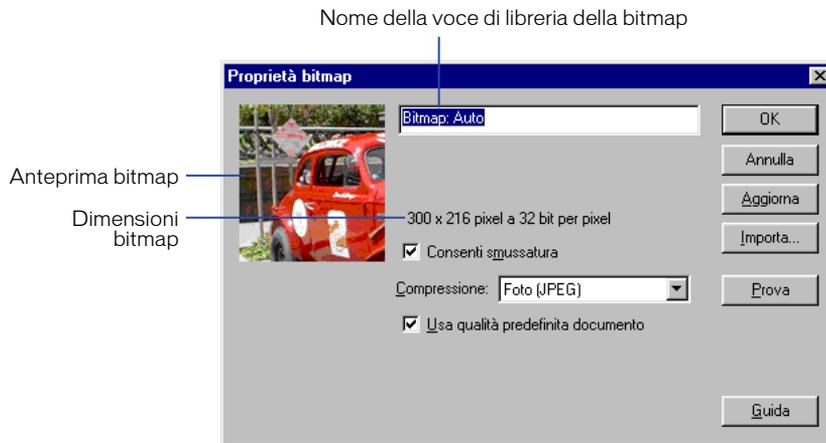
- 1 Nella finestra Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premere Ctrl e fare clic (Macintosh) sull'icona della bitmap.
- 2 Nel menu di scelta rapida della bitmap, selezionare Modifica con.
- 3 Scegliere un'applicazione di elaborazione delle immagini per aprire il file bitmap e fare clic su OK.
- 4 Effettuare le modifiche desiderate nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
- 5 In Flash, eseguire una delle operazioni descritte:
 - Selezionare l'icona della bitmap nella finestra Libreria e scegliere Aggiorna dal menu Opzioni della libreria.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sull'icona della bitmap nella finestra Libreria e scegliere Aggiorna dal menu di scelta rapida.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash.

Impostazione delle proprietà della bitmap

È possibile applicare l'antialiasing a una bitmap per attenuare i bordi nell'immagine. Inoltre, è possibile selezionare un'opzione di compressione per ridurre la dimensione del file bitmap e modificare il formato del file per la visualizzazione sul Web.

Per selezionare le proprietà della bitmap, usare la finestra di dialogo Proprietà bitmap.



Per impostare le proprietà della bitmap:

- 1 Selezionare una bitmap nella finestra Libreria.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Fare clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore della finestra Libreria.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sull'icona della bitmap e scegliere Proprietà dal menu di scelta rapida.
 - Scegliere Proprietà dal menu Opzioni nell'angolo superiore destro della finestra Libreria.
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà bitmap, selezionare Consenti smussatura per attenuare i bordi della bitmap con l'antialiasing.

4 Per Compressione, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Scegliere Foto (JPEG) per comprimere l'immagine in formato JPEG. Per usare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionare l'opzione Usa qualità predefinita documento. Per definire una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionare l'opzione Usa qualità predefinita documento e immettere un valore compreso tra 1 e 100 nella casella di testo Qualità. Un'impostazione più alta assicura una maggiore integrità dell'immagine ma implica una minore riduzione della dimensione del file.
- Scegliere Senza perdita (PNG/GIF) per comprimere l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine.

Nota: Usare la compressione Foto per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini con riempimenti sfumati. Usare la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e un numero limitato di colori.

5 Fare clic su Prova per determinare i risultati della compressione del file. Confrontare la dimensione originale del file con quelle del file compresso, per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile.

6 Fare clic su OK.

Nota: Le impostazioni relative alla qualità JPEG selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione non corrispondono a un'impostazione della qualità dei file JPEG importati. È necessario specificare un'impostazione della qualità per i file JPEG importati nella finestra di dialogo Proprietà bitmap.

CAPITOLO 6

Aggiunta di audio

Flash offre numerosi modi di usare l'audio. È possibile creare suoni che vengano riprodotti continuamente indipendentemente dalla linea temporale oppure sincronizzare l'animazione con una colonna sonora. È possibile associare suoni ai pulsanti per renderli più interattivi oppure creare un effetto dissolvenza in apertura e chiusura per ottenere una colonna sonora più ricercata.

È possibile usare suoni in librerie condivise per collegare l'audio di una libreria a più filmati. È inoltre possibile usare l'audio negli oggetti Sound per controllare la riproduzione dell'audio tramite ActionScript.

Esistono due tipi di audio in Flash: eventi audio e audio in streaming. Affinché un evento audio sia riprodotto, è necessario che venga completamente scaricato e la sua riproduzione continua finché non viene esplicitamente interrotta. L'audio in streaming inizia a essere riprodotto non appena sono stati scaricati sufficienti dati per i primi fotogrammi e viene sincronizzato con la linea temporale per la riproduzione su un sito Web.

Selezionare le opzioni di compressione per controllare la qualità e le dimensioni dell'audio nei filmati esportati. È possibile selezionare le opzioni di compressione per singoli suoni nella finestra di dialogo Proprietà audio o definire le impostazioni per tutto l'audio nel filmato nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Per una presentazione interattiva dell'uso dell'audio in Flash, scegliere ? > Lezioni > Audio.

Importazione dell'audio

Scegliere File > Importa per importare audio WAV (solo Windows), AIFF (solo Macintosh) o MP3 (entrambe le piattaforme) in Flash, come se si importasse un qualsiasi altro tipo di file.

Se sul sistema è installato QuickTime 4 o versione successiva, è possibile importare anche i seguenti formati di file audio:

- Sound Designer II (solo Macintosh)
- filmati QuickTime, solo audio (Windows o Macintosh)
- Sun AU (Windows o Macintosh)
- audio System 7 (solo Macintosh)
- WAV (Windows o Macintosh)

Flash memorizza l'audio nella libreria insieme alle bitmap e ai simboli. Come per i simboli grafici, è necessaria solo una copia del file audio per usare tale suono nel filmato come si preferisce. Per condividere l'audio tra filmati Flash, includere l'audio nelle librerie condivise. Consultare “Uso di librerie condivise” a pagina 101.

Per usare l'audio in una libreria condivisa, è necessario assegnare al file audio una stringa di identificazione nella finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo. L'identificatore può inoltre essere usato per accedere all'audio come oggetto in ActionScript. Per informazioni sugli oggetti in ActionScript, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

L'audio può usare un notevole quantitativo di spazio su disco e di memoria RAM. I dati audio MP3, tuttavia, vengono compressi e sono più piccoli dei dati audio WAV o AIFF. Generalmente, quando si usano file WAV o AIFF, è meglio usare audio mono a 22 kHz a 16 bit (l'audio stereo usa il doppio di dati rispetto all'audio mono), ma Flash può importare audio a 8 o 16 bit a una frequenza di campionamento di 11 kHz, 22 kHz o 44 kHz. Flash può convertire l'audio a frequenze di campionamento inferiori al momento dell'esportazione. Consultare “Compressione dell'audio per l'esportazione” a pagina 176.

Nota: l'audio registrato in formati che non sono multipli di 11 kHz, quali 8, 32 o 96 kHz, viene ricampionato al momento dell'importazione in Flash.

Se si desidera aggiungere effetti all'audio in Flash, è meglio importare audio a 16 bit. Se si dispone di poca RAM, mantenere brevi i clip audio o usare audio a 8 bit anziché audio a 16 bit.

Per importare audio:

- 1 Scegliere File > Importa.
- 2 Nella finestra di dialogo Importa individuare e aprire il file audio desiderato.

L'audio importato viene posizionato nella libreria per il filmato corrente.

Nota: è inoltre possibile trascinare l'audio da una libreria comune nella libreria per il filmato corrente. Consultare “Uso di librerie comuni” a pagina 101.

Aggiunta di audio a un filmato

Per aggiungere l'audio a un filmato, è necessario assegnare un suono a un livello e impostare le opzioni nel pannello Audio. Si consiglia di posizionare ogni suono su un livello separato.

Per aggiungere l'audio a un filmato:

- 1 Importare l'audio se non è stato ancora importato. Consultare “Importazione dell'audio” a pagina 169.
- 2 Scegliere Inserisci > Livello per creare un livello per l'audio.
- 3 Una volta selezionato il nuovo livello audio, trascinare il suono dalla libreria allo stage. Il suono viene aggiunto al livello corrente.

È possibile posizionare più suoni su un livello o su livelli contenenti altri oggetti. Si consiglia, tuttavia, di posizionare ogni suono su un livello separato. Ogni livello agisce come un canale audio separato. L'audio sui diversi livelli viene combinato quando si riproduce il filmato.

- 4 Scegliere Finestra > Pannelli > Audio.



- 5 Nel pannello Audio scegliere un file audio dal menu a comparsa Audio.
- 6 Scegliere un effetto dal menu a comparsa Effetto:
 - Nessuno non applica alcun effetto al file audio. Scegliere questa opzione per eliminare effetti applicati precedentemente.
 - Canale sinistro/Canale destro riproduce l'audio rispettivamente solo nel canale sinistro o destro.
 - Dissolvenza da sinistra a destra/Dissolvenza da destra a sinistra sposta l'audio da un canale all'altro.
 - Dissolvenza in entrata aumenta gradualmente l'ampiezza di un suono nel corso della sua durata.
 - Dissolvenza in uscita diminuisce gradualmente l'ampiezza di un suono nel corso della sua durata.

- Personalizzato consente di creare i punti di entrata e uscita dell'audio usando la finestra di dialogo Modifica involucro. Consultare “Uso dei comandi di modifica dell'audio” a pagina 174.

7 Selezionare un'opzione di sincronizzazione dal menu a comparsa Sincr.:

- Evento sincronizza l'audio con l'occorrenza di un evento. Un evento audio viene riprodotto quando viene visualizzato il relativo fotogramma chiave iniziale e viene riprodotto interamente, indipendentemente dalla linea temporale, anche se il filmato si interrompe. Gli eventi audio vengono mixati quando si riproduce il filmato pubblicato.

Un esempio di un evento audio è un suono che viene riprodotto quando l'utente sceglie un pulsante.

- Avvio determina lo stesso comportamento di Evento, salvo per il fatto che se la riproduzione del suono è già iniziata, ne viene avviata una nuova istanza.
- Stop interrompe la riproduzione del suono specificato.
- Stream sincronizza l'audio per la riproduzione su un sito Web. Flash costringe l'animazione a procedere di pari passo con l'audio in streaming. Se Flash non può disegnare i fotogrammi di animazione abbastanza velocemente, salta dei fotogrammi. Diversamente dagli eventi audio, la riproduzione dell'audio in streaming si blocca se viene interrotta l'animazione. Inoltre, l'audio in streaming non può mai essere riprodotto per una durata maggiore della lunghezza dei fotogrammi che occupa. L'audio in streaming viene mixato quando si pubblica il filmato.

Un esempio di audio in streaming è la voce di un personaggio di un'animazione che viene riprodotta in più fotogrammi.

Nota: se si usa l'audio MP3 come audio in streaming, è necessario ricomprimere l'audio per l'esportazione. Consultare “Compressione dell'audio per l'esportazione” a pagina 176.

8 Immettere un valore in N. cicli per specificare il numero di volte che l'audio deve essere ripetuto.

Per la riproduzione continua immettere un valore sufficientemente elevato per riprodurre l'audio per un periodo prolungato. Ad esempio, per riprodurre un suono di 15 secondi per 15 minuti, immettere 60.

Nota: non si consiglia la ripetizione ciclica di audio in streaming. Se si imposta la ripetizione ciclica di audio in streaming, al filmato vengono aggiunti dei fotogrammi e la dimensione del file aumenta del numero di volte impostato per la ripetizione ciclica dell'audio.

Aggiunta di audio ai pulsanti

È possibile associare suoni ai diversi stati di un simbolo di pulsante. Poiché i suoni vengono memorizzati con il simbolo, sono presenti per tutte le istanze del simbolo.

Per aggiungere audio a un pulsante:

- 1 Selezionare il pulsante nella libreria.
- 2 Scegliere Modifica dal menu Opzioni della libreria.
- 3 Nella linea temporale del pulsante aggiungere un livello per l'audio.
- 4 Nel livello audio creare un fotogramma chiave normale o vuoto che corrisponda allo stato del pulsante a cui si desidera aggiungere l'audio.

Ad esempio, per aggiungere un suono che venga riprodotto quando si sceglie il pulsante, creare un fotogramma chiave nel fotogramma denominato Giù.

- 5 Fare clic sul fotogramma chiave appena creato.
- 6 Scegliere Finestra > Pannelli > Audio.
- 7 Nel pannello Audio scegliere un file audio dal menu a comparsa Audio.
- 8 Scegliere Evento dal menu a comparsa Sincr.

Per associare un suono diverso a ognuno dei fotogrammi chiave del pulsante, creare un fotogramma chiave vuoto e aggiungere un altro file audio per ogni fotogramma chiave. È inoltre possibile usare lo stesso file audio e applicare un effetto audio diverso per ogni fotogramma chiave del pulsante. Consultare “Uso dei comandi di modifica dell'audio” a pagina 174.

Uso di audio con librerie condivise o con oggetti Sound

È possibile collegare un suono di una libreria a più filmati Flash assegnandogli proprietà di concatenamento e includendolo in una libreria condivisa. Per ulteriori informazioni sull'uso delle librerie condivise, consultare “Uso di librerie condivise” a pagina 101.

È possibile usare l'oggetto Sound in ActionScript per aggiungere audio a un filmato e per controllarlo. Il controllo dell'audio comporta la regolazione del volume o il bilanciamento dei canali destro e sinistro durante la riproduzione dell'audio. Consultare “Creazione di comandi audio” nel capitolo dedicato all'interazione della *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per usare l'audio in una libreria condivisa o un'azione Sound, è necessario assegnare una stringa di identificazione al suono nella finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo.

Per assegnare una stringa di identificazione a un suono:

- 1 Selezionare il suono nella finestra Libreria.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Scegliere Concatenamento dal menu Opzioni della libreria.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul nome di un suono nella finestra Libreria, quindi scegliere Concatenamento dal menu di scelta rapida.
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo, in Concatenamento selezionare Esporta questo simbolo.
- 4 Immettere una stringa di identificazione nella casella di testo, quindi fare clic su OK.

Uso dei comandi di modifica dell'audio

Per definire il punto iniziale dell'audio o per controllare il volume dell'audio durante la riproduzione, è necessario usare i comandi di modifica dell'audio nel pannello Audio.

Flash può cambiare il punto in cui inizia e si interrompe la riproduzione dell'audio. Ciò è utile per ridurre la dimensione dei file audio eliminando sezioni inutilizzate.

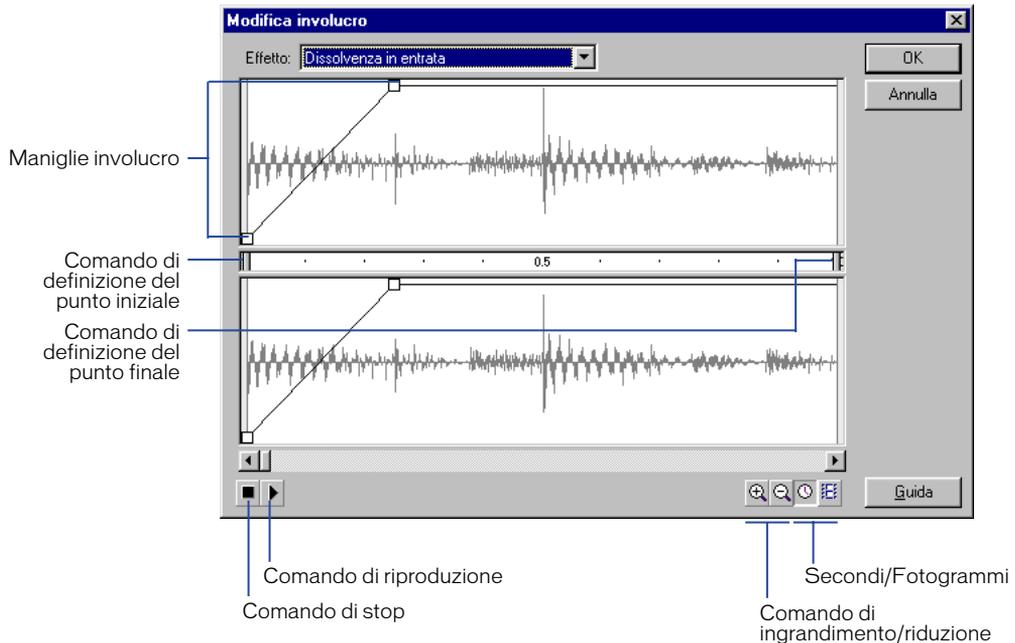
Per modificare un file audio:

- 1 Aggiungere l'audio a un fotogramma (consultare “Aggiunta di audio a un filmato” a pagina 171) o selezionare un fotogramma che contiene già audio.

2 Scegliere Finestra > Pannelli > Audio, quindi fare clic su Modifica.

3 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Per cambiare i punti iniziale e finale dell'audio, trascinare i relativi comandi nel pannello Modifica involucro.



- Per cambiare l'involucro audio, trascinare le maniglie dell'involucro per cambiare i livelli in diversi punti dell'audio. Le linee dell'involucro indicano il volume del suono quando viene riprodotto. Per creare maniglie dell'involucro aggiuntive (fino a otto), fare clic sulle linee. Per eliminare una maniglia dell'involucro, trascinarla fuori dalla finestra.
- Per visualizzare nella finestra un periodo più o meno lungo del suono, fare clic sui pulsanti di ingrandimento/riduzione.
- Per cambiare le unità di tempo da secondi a fotogrammi e viceversa, fare clic sul pulsante che imposta i secondi o i fotogrammi.

Avvio e interruzione dell'audio in corrispondenza di fotogrammi chiave

Le operazioni relative all'audio più comuni in Flash sono l'avvio e l'interruzione dell'audio in corrispondenza di fotogrammi chiave sincronizzati con l'animazione.

Per interrompere e avviare l'audio in corrispondenza di un fotogramma chiave:

1 Aggiungere l'audio a un filmato.

Per sincronizzare l'audio a un evento nella scena, scegliere un fotogramma chiave iniziale che corrisponda al fotogramma chiave dell'evento nella scena. È possibile scegliere qualsiasi opzione di sincronizzazione. Consultare “Aggiunta di audio a un filmato” a pagina 171.

2 Creare un fotogramma chiave nella linea temporale del livello audio in corrispondenza del fotogramma in cui si desidera che termini l'audio.

Nella linea temporale apparirà una rappresentazione del file audio.

3 Scegliere Finestra > Pannelli > Audio.

4 Scegliere lo stesso suono dal menu a comparsa Audio.

5 Scegliere Stop dal menu a comparsa Sincr.

Quando si riproduce il filmato, il suono si interrompe quando raggiunge il fotogramma chiave finale.

Per riprodurre il suono, è sufficiente spostare l'indicatore di riproduzione.

Compressione dell'audio per l'esportazione

Per scegliere le opzioni di compressione audio, è necessario usare le opzioni nell'area Impostazioni esportazione della finestra di dialogo Proprietà audio. Le opzioni disponibili dipendono dal metodo di compressione selezionato. È inoltre possibile usare la finestra di dialogo Proprietà audio per aggiornare l'audio modificato in un editor esterno o per provare l'audio.

La frequenza di campionamento e il grado di compressione sono molto importanti per la qualità e le dimensioni dell'audio nei filmati esportati. Quanto più si comprime un suono ed è inferiore la frequenza di campionamento, tanto inferiori saranno le dimensioni e la qualità. Eseguire delle prove per trovare il rapporto ottimale tra la qualità dell'audio e la dimensione del file.

I file audio MP3 sono già compressi quando vengono importati. È comunque possibile ricomprimerli per l'esportazione se necessario. Ad esempio, se il file MP3 deve essere usato come audio in streaming, è necessario ricomprimerlo perché l'audio in streaming va compresso per l'esportazione.

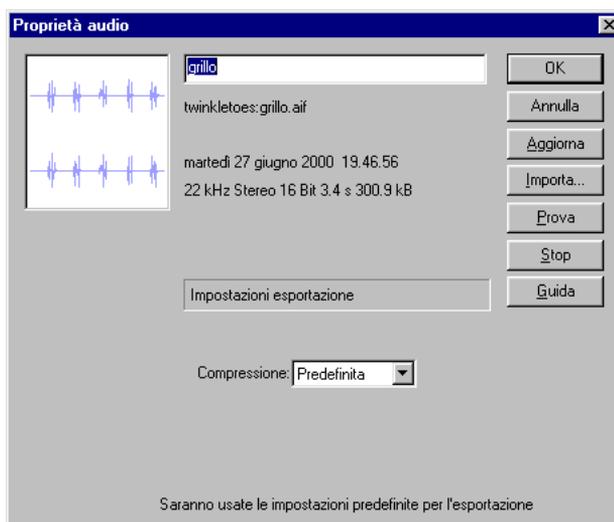
Se non sono state definite impostazioni di esportazione per un suono, Flash lo esporta usando le impostazioni audio definite nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. È possibile ignorare le impostazioni di esportazione definite nella finestra di dialogo Proprietà audio selezionando Ignora impostazioni audio nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Questa opzione è utile se si desidera creare un filmato audio ad alta fedeltà più grande per uso locale e una versione a bassa fedeltà di dimensioni inferiori per il Web. Consultare “Pubblicazione di un filmato Flash Player” a pagina 311.

Nota: in Windows è inoltre possibile esportare l'audio di un filmato come file WAV usando il comando File > Esporta filmato. Consultare “Esportazione di filmati e immagini” a pagina 327.

Per impostare le proprietà di esportazione per un singolo elemento audio:

1 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare doppio clic sull'icona del suono nella finestra Libreria.
- In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su un file audio nella finestra Libreria, quindi scegliere Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionare il suono nella finestra Libreria e scegliere Proprietà dal menu Opzioni della libreria.
- Nella finestra Libreria selezionare un suono e fare clic sul pulsante Proprietà situato nella parte inferiore della finestra.



2 Se il file audio è stato modificato esternamente, fare clic su Aggiorna.

- 3 Per Compressione scegliere Predefinita, ADPCM, MP3 o Nessuna. Per scegliere le opzioni per il formato di compressione selezionato, consultare la sezione seguente relativa al formato selezionato.
- 4 Definire le impostazioni di esportazione.
- 5 Fare clic su Prova per riprodurre l'audio. Fare clic su Stop per interrompere la riproduzione dell'audio.
- 6 Regolare le impostazioni di esportazione se necessario fino ad ottenere la qualità dell'audio desiderata.
- 7 Fare clic su OK.

Opzione di compressione Predefinita

L'opzione di compressione Predefinita usa le impostazioni di compressione predefinite nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione quando si esporta il filmato. Se si seleziona Predefinita, non saranno disponibili altre impostazioni di impostazione.

Opzione di compressione ADPCM

L'opzione di compressione ADPCM imposta la compressione per i dati audio a 8 e 16 bit. Usare l'impostazione ADPCM quando si esportano brevi eventi audio quali i clic di pulsanti.

Per usare la compressione ADPCM:

- 1 Nella finestra di dialogo Proprietà audio scegliere ADPCM dal menu Compressione.
- 2 Per Pre-elaborazione selezionare Converti stereo in mono per convertire l'audio stereo mixato in mono. Questa opzione non influisce sull'audio mono.
- 3 Per Frequenza campionamento selezionare un'opzione per controllare la fedeltà dell'audio e la dimensione del file. Frequenze di campionamento inferiori riducono la dimensione del file, ma possono anche peggiorare la qualità dell'audio. Sono disponibili le opzioni di frequenza seguenti:
 - 5 kHz è appena accettabile per i dialoghi.
 - 11 kHz è la frequenza minima consigliata per un breve segmento di musica e corrisponde a un quarto della frequenza CD standard.
 - 22 kHz è una frequenza comune per la riproduzione Web e corrisponde a metà della frequenza CD standard.
 - 44 kHz è la frequenza audio CD standard.

Nota: la frequenza in kHz dell'audio importato non può eccedere la frequenza a cui è stato importato.

Opzione di compressione MP3

L'opzione di compressione MP3 consente di esportare audio con compressione MP3. Usare MP3 quando si esporta audio in streaming di lunga durata, quale colonne sonore musicali.

Per usare la compressione MP3:

- 1 Nella finestra di dialogo Proprietà audio scegliere MP3 dal menu Compressione.
- 2 Per Velocità di trasferimento selezionare un'opzione che determina la velocità di trasferimento massima dell'audio prodotto dal codificatore MP3. Flash supporta una velocità di trasferimento costante che va da 8 a 160 Kbps. Quando si esporta musica, impostare la velocità di trasferimento su 16 Kbps o maggiore per ottenere risultati ottimali.
- 3 Per Pre-elaborazione selezionare Converti stereo in mono per convertire l'audio stereo mixato in mono. Questa opzione non influisce sull'audio mono.

Nota: l'opzione Pre-elaborazione è disponibile solo se si seleziona una velocità di trasferimento pari a 20 Kbps o superiore.

- 4 Per Qualità selezionare un'opzione che determina la velocità di compressione e la qualità dell'audio:
 - Veloce comporta una compressione più veloce, ma una qualità dell'audio inferiore.
 - Media comporta una compressione leggermente più lenta, ma una qualità dell'audio superiore.
 - Lenta comporta la compressione più lenta e la qualità dell'audio migliore disponibile.

Opzione di compressione Nessuna

L'opzione di compressione Nessuna esporta l'audio senza comprimerlo.

Per usare nessuna compressione:

- 1 Nella finestra di dialogo Proprietà audio scegliere Nessuna dal menu Compressione.
- 2 Per Pre-elaborazione selezionare Converti stereo in mono per convertire l'audio stereo mixato in mono. Questa opzione non influisce sull'audio mono.
- 3 Per Frequenza campionamento selezionare un'opzione per controllare la fedeltà dell'audio e la dimensione del file. Frequenze di campionamento inferiori riducono la dimensione del file, ma possono anche peggiorare la qualità dell'audio. Sono disponibili le opzioni di frequenza seguenti:
 - 5 kHz è appena accettabile per i dialoghi.

- 11 kHz è la frequenza minima consigliata per un breve segmento di musica e corrisponde a un quarto della frequenza CD standard.
- 22 kHz è una frequenza comune per la riproduzione Web e corrisponde a metà della frequenza CD standard.
- 44 kHz è la frequenza audio CD standard.

Nota: la frequenza in kHz dell'audio importato non può eccedere la frequenza a cui è stato importato.

Indicazioni per l'esportazione di audio in filmati Flash

A parte la frequenza di campionamento e la compressione, vi sono diversi modi per usare l'audio in modo efficiente in un filmato e mantenere la dimensione del file ridotta:

- Impostare i punti di entrata e uscita in modo da evitare la memorizzazione nel file Shockwave Flash di aree senza audio e ridurre in tal modo le dimensioni dell'audio.
- È possibile ottenere diversi risultati dallo stesso suono applicando effetti diversi (come involucri volume, ripetizione ciclica e punti di entrata/uscita) in fotogrammi chiave differenti. In tal modo è possibile ottenere numerosi effetti audio usando solo un file audio.
- Usare la ripetizione ciclica per estrarre la parte comune dell'audio e riprodurla ripetutamente. Ripetere ciclicamente suoni brevi per la musica di sottofondo.
- Non impostare la ripetizione ciclica per l'audio in streaming.

Indicazioni per l'esportazione di audio in filmati QuickTime

I filmati che si esportano come file QuickTime usano l'audio in modo diverso rispetto ai filmati Shockwave Flash. Di seguito sono riportate alcune delle indicazioni per l'esportazione dell'audio in filmati QuickTime.

- Usare il numero desiderato di suoni e canali senza preoccuparsi della dimensione del file. I suoni vengono combinati in una singola colonna sonora quando si esegue un'esportazione come file QuickTime. Il numero di suoni usati non incide sulla dimensione finale del file.
- Usare la sincronizzazione in streaming per mantenere l'animazione sincronizzata con la colonna sonora quando si esegue un'anteprima dell'animazione nell'editor. Se il computer non è sufficientemente veloce per disegnare i fotogrammi dell'animazione in modo che mantengano la sincronizzazione con la colonna sonora, Flash salta alcuni fotogrammi.

CAPITOLO 7

Operazioni con gli oggetti

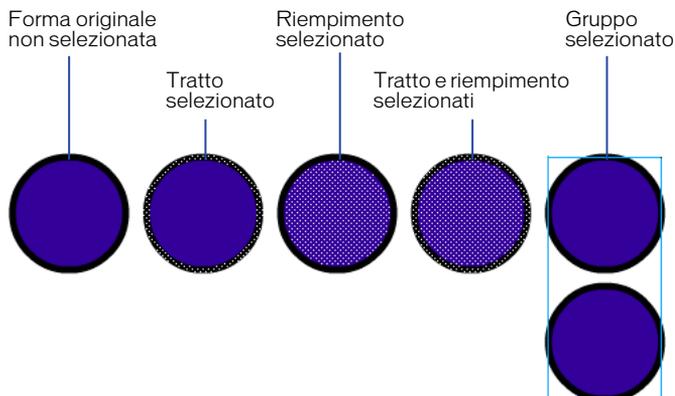
In Flash gli oggetti sono elementi posti sullo stage. Flash consente di spostare, copiare, eliminare, trasformare, impilare, allineare e raggruppare oggetti. È inoltre possibile collegare un oggetto a un URL. Si noti che la modifica di linee e forme può causare la variazione di altre linee e forme sullo stesso livello. Consultare il capitolo 3 “Disegno.”

Nota: il termine *oggetto* è usato nel linguaggio di programmazione ActionScript con un significato diverso. Prestare attenzione a non confondere i due usi del termine. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript* per ulteriori informazioni sugli oggetti nel linguaggio di programmazione.

Selezione di oggetti

Per modificare un oggetto, è prima necessario selezionarlo. Flash fornisce una varietà di metodi per effettuare selezioni, tra cui lo strumento Freccia, lo strumento Lazo e i comandi da tastiera. È possibile raggruppare singoli oggetti per manipolarli come un unico oggetto. Consultare “Raggruppamento di oggetti” a pagina 185.

Flash evidenzia gli oggetti che sono stati selezionati. I tratti sono evidenziati con una linea colorata. I riempimenti sono evidenziati con un motivo a punti. I gruppi selezionati sono evidenziati con riquadri di limitazione.



Il tratto e il riempimento sono evidenziati con il colore usato per il contorno del livello che contiene l'oggetto selezionato. È possibile cambiare il colore del contorno del livello nella finestra di dialogo Proprietà livello. Consultare “Visualizzazione dei livelli” a pagina 198.

È possibile scegliere di selezionare solo i tratti o solo i riempimenti di un oggetto. È possibile nascondere l'evidenziazione di selezione quando si modificano gli oggetti.

È inoltre possibile impedire la selezione o la modifica accidentale di un gruppo o un simbolo bloccandolo.

Le bitmap e i simboli selezionati sono evidenziati con un motivo a punti. Consultare il capitolo 5 “Uso di immagini importate.”

Uso dello strumento Freccia

Lo strumento Freccia consente di selezionare interi oggetti facendo clic su di essi o trascinando il puntatore per racchiuderli dentro un perimetro di selezione rettangolare.

Nota: per selezionare lo strumento Freccia, è inoltre possibile premere il tasto V. Per passare temporaneamente allo strumento Freccia quando è attivo un altro strumento, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Per selezionare un tratto, un riempimento, un gruppo, un'istanza o un blocco di testo:



Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sull'oggetto.

Per selezionare linee collegate:

Selezionare lo strumento Freccia e fare doppio clic su una delle linee.

Per selezionare una forma piena e il suo contorno tratteggiato:

Selezionare lo strumento Freccia e fare doppio clic sul riempimento.

Per selezionare oggetti all'interno di un'area rettangolare:

Selezionare lo strumento Freccia e trascinare un perimetro intorno agli oggetti che si desidera selezionare. Per poter essere selezionati, istanze, gruppi e blocchi di testo devono essere completamente racchiusi.

Modifica di selezioni

È possibile aggiungere elementi alle selezioni, selezionare o deselegionare tutti gli elementi su tutti i livelli di una scena, selezionare tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave oppure bloccare e sbloccare simboli o gruppi selezionati.

Per aggiungere una selezione:

Tenere premuto Maiusc mentre si eseguono ulteriori selezioni.

Nota: Per disattivare l'opzione di selezione con il tasto Maiusc, deselegionare la relativa opzione nella scheda Generale della finestra Preferenze di Flash. Consultare "Preferenze di Flash" a pagina 117.

Per selezionare tutti gli elementi su tutti i livelli di una scena:

Scegliere Modifica > Seleziona tutto oppure premere Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh). Seleziona tutto non seleziona gli oggetti sui livelli bloccati o nascosti o sui livelli che non si trovano sulla linea temporale corrente.

Per deselegionare tutti gli elementi su tutti i livelli:

Scegliere Modifica > Deseleziona tutto oppure premere Ctrl+Maiusc+A (Windows) o Comando+Maiusc+A (Macintosh).

Per selezionare tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave su un livello:

Fare clic su un fotogramma nella linea temporale. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso della linea temporale" a pagina 88.

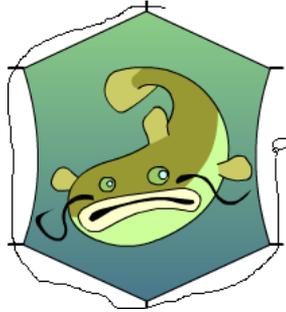
Per bloccare un gruppo o un simbolo:

Selezionare il gruppo o il simbolo desiderato, quindi scegliere Elabora > Disponi > Blocca.

Scegliere Elabora > Disponi > Sblocca tutto per sbloccare tutti i gruppi e i simboli bloccati.

Uso dello strumento Lazo

Per selezionare gli oggetti disegnando un'area di selezione a mano libera o geometrica, è possibile usare lo strumento Lazo e il modificatore Modalità poligono. Quando si usa lo strumento Lazo, è possibile alternare tra la modalità di selezione a mano libera e con un'area geometrica.



Per selezionare oggetti disegnando un'area di selezione a mano libera:



Selezionare lo strumento Lazo e trascinare il puntatore intorno all'area. Terminare il perimetro approssimativamente nel punto di inizio oppure consentire a Flash di chiuderlo automaticamente con una linea retta.

Per selezionare oggetti disegnando un'area di selezione geometrica:

- 1 Selezionare lo strumento Lazo e il modificatore Modalità poligono nella sezione Opzioni della casella degli strumenti.
- 2 Fare clic per impostare il punto iniziale.
- 3 Posizionare il puntatore nel punto in cui fare terminare la prima linea e fare clic. Continuare a impostare punti finali per aggiungere segmenti di linea.
- 4 Per chiudere l'area di selezione, fare doppio clic.

Per selezionare oggetti disegnando un'area di selezione a mano libera e geometrica:

- 1 Selezionare lo strumento Lazo e deselezionare il modificatore Modalità poligono.
- 2 Per disegnare un segmento a mano libera, trascinare il puntatore sullo stage.
- 3 Per disegnare un segmento rettilineo, tenere premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) e fare clic per impostare i punti iniziale e finale. È possibile continuare ad alternare segmenti a mano libera e a linee rette.
- 4 Per chiudere un'area di selezione, eseguire una delle operazioni descritte:
 - Se si sta disegnando un segmento a mano libera, rilasciare il pulsante del mouse.
 - Se si sta disegnando un segmento rettilineo, fare doppio clic.

Occultamento dell'evidenziazione di selezione

È possibile nascondere l'evidenziazione di selezione quando si modificano gli oggetti. Se si nasconde l'evidenziazione, è possibile vedere l'aspetto finale delle immagini mentre si selezionano e modificano gli oggetti.

Per nascondere o mostrare l'evidenziazione di selezione:

Scegliere Visualizza > Nascondi bordi. Scegliere di nuovo il comando per deselezionare la funzione.

Raggruppamento di oggetti

Per manipolare degli elementi come un unico oggetto, è necessario raggrupparli. Ad esempio, dopo la creazione di un disegno quale un albero o un fiore, è possibile raggruppare gli elementi del disegno in modo da potere selezionare e spostare facilmente l'intero disegno.

È possibile modificare i gruppi senza separarli. È inoltre possibile selezionare un singolo oggetto in un gruppo per la modifica, senza separare gli oggetti.

Per creare un gruppo:

- 1 Selezionare gli oggetti sullo stage che si desidera raggruppare:

È possibile selezionare forme, altri gruppi, simboli, testo e così via.

- 2 Scegliere **Elabora > Raggruppa** oppure premere **Ctrl+G** (Windows) o **Comando+G** (Macintosh).

Per separare gli oggetti:

Scegliere **Elabora > Separa**.

Per modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo:

- 1 Una volta selezionato un gruppo, scegliere **Modifica > Modifica selezionato** oppure fare doppio clic sul gruppo con lo strumento Freccia.

Tutto il contenuto della pagina che non fa parte del gruppo viene disattivato, ad indicare che è inaccessibile.

- 2 Modificare qualsiasi elemento all'interno del gruppo.
- 3 Scegliere **Modifica > Modifica tutto** oppure fare doppio clic su un punto vuoto dello stage con lo strumento Freccia.

Flash riporta il gruppo nello stato di entità singola ed è possibile modificare altri elementi sullo stage.

Spostamento, copia ed eliminazione di oggetti

È possibile spostare oggetti trascinandoli sullo stage, tagliandoli e incollandoli, usando i tasti freccia e specificando una posizione esatta nel pannello Oggetto. È anche possibile spostare oggetti tra Flash e altre applicazioni usando gli Appunti. È possibile copiare oggetti trascinandoli o incollandoli oppure mentre li si sta trasformando.

Durante lo spostamento di un oggetto con lo strumento Freccia, è possibile usare il modificatore Aggancia agli oggetti per allineare rapidamente l'oggetto con punti su altri oggetti.

Spostamento di oggetti

Per spostare un oggetto, è possibile trascinarlo, usare i tasti freccia o usare il pannello Oggetto.

Per spostare oggetti o copie di oggetti mediante trascinamento:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Selezionare lo strumento Freccia, posizionare il puntatore sull'oggetto e trascinarlo in una nuova posizione. Per copiare l'oggetto e spostare la copia, trascinare tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh). Per limitare il movimento dell'oggetto a multipli di 45°, trascinare tenendo premuto il pulsante Maiusc.

Per spostare gli oggetti usando i tasti freccia:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Premere il tasto freccia che indica la direzione in cui si desidera spostare l'oggetto di 1 pixel alla volta. Premere i tasti Maiusc+freccia per spostare la selezione di 8 pixel alla volta.

Per spostare gli oggetti usando il pannello Informazioni:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Scegliere Finestra > Pannelli > Informazioni.
- 3 Nel pannello Informazioni immettere valori per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione. Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Nota: Il pannello Informazioni usa le unità specificate per l'opzione Unità di misura righello nella finestra di dialogo Proprietà filmato. Per cambiare queste unità, consultare "Creazione di un nuovo filmato e impostazione delle proprietà" a pagina 80.

Spostamento e copia di oggetti mediante incollatura

Quando è necessario spostare o copiare oggetti tra livelli, scene o altri file Flash, è necessario usare questa tecnica. È possibile incollare un oggetto al centro dello stage o in una posizione relativa rispetto alla posizione originale.

Per spostare o copiare oggetti mediante incollatura:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Scegliere Modifica > Taglia o Modifica > Copia.
- 3 Selezionare un altro livello, un'altra scena o un altro file ed eseguire una delle operazioni descritte:
 - Scegliere Modifica> Incolla per incollare la selezione al centro dello stage.
 - Scegliere Modifica> Incolla in posizione per incollare la selezione nella stessa posizione rispetto allo stage.

Informazioni sulla copia di immagini tramite gli Appunti

Agli elementi copiati negli Appunti è applicata la funzione di antialiasing, in modo che appaiano in altre applicazioni come in Flash. Ciò risulta particolarmente utile con fotogrammi che includono un'immagine bitmap, sfumature, trasparenza o un livello maschera.

I grafici incollati da altri filmati o programmi sono inseriti nel fotogramma corrente del livello corrente. Il modo in cui un elemento grafico viene incollato in una scena di Flash dipende dal tipo di elemento, dalla sua sorgente e dalle preferenze impostate:

- Il testo da un editor di testo diventa un oggetto testo singolo.
- La grafica vettoriale di qualsiasi programma di disegno diventa un gruppo che può essere separato e modificato come qualsiasi altro elemento di Flash.
- Le bitmap diventano un unico oggetto raggruppato proprio come le bitmap importate. È possibile dividere le bitmap incollate o convertirle in grafica vettoriale.

Per informazioni sulla conversione di bitmap in grafica vettoriale, consultare “Conversione di bitmap in grafici vettoriali” a pagina 163.

Nota: prima di incollare grafici da FreeHand in Flash, impostare le preferenze di esportazione di FreeHand in modo da convertire i colori in CMYK e RGB per i formati degli Appunti.

Copia di oggetti trasformati

Per creare una copia scalata, ruotata o inclinata di un oggetto, è possibile usare il pannello Trasformazione.

Per creare una copia trasformata di un oggetto:

- 1 Selezionare un oggetto.
- 2 Scegliere Finestra > Pannelli > Trasforma.
- 3 Immettere valori di scala, rotazione o inclinazione. Consultare “Modifica in scala di oggetti” a pagina 189, “Rotazione di oggetti” a pagina 190 e “Inclinazione di oggetti” a pagina 192.
- 4 Fare clic sul pulsante di creazione di una copia nel pannello Trasforma (il pulsante sinistro nell'angolo inferiore destro del pannello).

Eliminazione di oggetti

L'eliminazione di un oggetto lo rimuove dal file. L'eliminazione di un'istanza sullo stage non elimina il simbolo dalla libreria.

Per eliminare oggetti:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Premere Canc o Backspace.
 - Scegliere Modifica > Cancella.
 - Scegliere Modifica > Taglia.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sull'oggetto e scegliere Taglia dal menu di scelta rapida.

Impilamento di oggetti

All'interno di un livello, Flash impila gli oggetti in base all'ordine di creazione, posizionando l'oggetto creato più recentemente in cima alla pila. L'ordine di impilamento degli oggetti ne determina l'aspetto quando sono sovrapposti.

Le linee e le forme disegnate appaiono sempre sotto i gruppi e i simboli della pila. Per spostarle in cima, è necessario raggrupparle o trasformarle in simboli. È possibile cambiare l'ordine di impilamento degli oggetti in qualsiasi momento.

Si noti che anche i livelli influiscono sull'ordine di impilamento. Tutto il contenuto del livello 2 appare in cima a tutto il contenuto del livello 1 e così via. Per cambiare l'ordine dei livelli, trascinare in una nuova posizione il nome del livello nella finestra Linea temporale. Consultare il capitolo 8 “Uso dei livelli”.

Per cambiare l'ordine di impilamento di un oggetto:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Scegliere uno dei seguenti comandi:
 - Scegliere **Elabora > Disponi > Porta in primo piano** o **Porta sullo sfondo** per spostare l'oggetto o il gruppo all'inizio o alla fine dell'ordine di impilamento.
 - Scegliere **Elabora > Disponi > Porta avanti** o **Porta indietro** per spostare l'oggetto o il gruppo in alto o in basso di una posizione nell'ordine di impilamento.

In caso di selezione di più gruppi, questi si sposteranno davanti o dietro tutti i gruppi non selezionati, mantenendo comunque l'ordine reciproco.

Modifica in scala di oggetti

La modifica in scala di un oggetto lo ingrandisce o riduce orizzontalmente, verticalmente oppure in entrambe le direzioni. È possibile scalare un oggetto mediante trascinamento o immettendo valori nel pannello Trasformazione. Le istanze, i gruppi e i blocchi di testo vengono scalati rispetto al loro punto di registrazione. Consultare “Spostamento del punto di registrazione di un oggetto” a pagina 195.

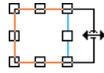
Per scalare un oggetto mediante trascinamento:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sul modificatore Scala nella sezione Opzioni della casella degli strumenti. In alternativa scegliere **Elabora > Trasforma > Scala**.

- 3 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Per scalare l'oggetto sia orizzontalmente che verticalmente, trascinare una delle maniglie d'angolo. Le proporzioni vengono mantenute mentre si scala.



- Per scalare l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinare la maniglia centrale.



- 4 Fare clic su un'area vuota dello stage oppure scegliere **Elabora > Trasforma > Scala** per nascondere le maniglie di scala.

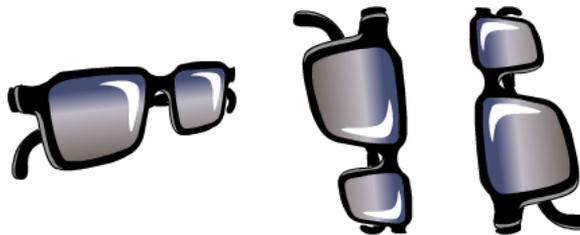
Nota: Se si aumentano le dimensioni di diversi elementi, è possibile che quelli vicino ai bordi del riquadro di limitazione si spostino fuori dallo stage. In questo caso scegliere **Visualizza > Area di lavoro** per vedere gli elementi oltre i bordi dello stage.

Per scalare un oggetto con il pannello Trasformazione:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Scegliere **Finestra > Pannelli > Trasforma**.
- 3 Immettere un valore di scala compreso tra 1 e 1000 per verticale, orizzontale o entrambe le direzioni.
- 4 Selezionare **Limita** per mantenere le proporzioni.
- 5 Premere **Invio (Windows)** o **A Capo (Macintosh)**.

Rotazione di oggetti

Ruotare un oggetto per farlo girare attorno al suo punto di registrazione. Per impostazione predefinita il punto di registrazione è il centro dell'oggetto, ma è possibile spostarlo. Consultare “Spostamento del punto di registrazione di un oggetto” a pagina 195. È possibile ruotare un oggetto usando i comandi **Ruota**, mediante trascinamento o specificando un angolo nel pannello **Trasformazione**.



Rispettivamente originale, ruotato a destra e ruotato a sinistra

Per ruotare un oggetto mediante trascinamento:

- 1 Selezionare l'oggetto.

2 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Selezionare lo strumento Freccia e fare clic sul modificatore Ruota nella sezione Opzioni della casella degli strumenti.
- Scegliere **Elabora > Trasforma > Ruota**.

3 Trascinare una delle maniglie d'angolo.

4 Fare clic su un'area vuota dello stage oppure scegliere **Elabora > Trasforma > Ruota** per nascondere le maniglie di rotazione.

Per ruotare un oggetto di 90°:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere **Elabora > Trasforma > Ruota di 90° in senso orario** o **Ruota di 90° in senso antiorario**.

Per ruotare un oggetto usando il pannello Trasformazione:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere **Finestra > Pannelli > Trasforma**.

3 Fare clic su **Ruota**.

4 Immettere un angolo di rotazione.

5 Premere **Invio (Windows)** o **A Capo (Macintosh)** per applicare la rotazione.

Per ruotare e scalare contemporaneamente un oggetto:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere **Elabora > Trasforma > Scala e ruota**.

3 Immettere valori per **Scala e Rotazione**.

4 Fare clic su **OK**.

Riflessione di oggetti

È possibile riflettere oggetti rispetto all'asse orizzontale o verticale senza spostare la posizione relativa rispetto allo stage.



Rispettivamente originale, riflesso in orizzontale e riflesso in verticale

Per riflettere un oggetto:

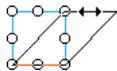
- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Scegliere **Elabora > Trasforma > Rifletti in verticale** o **Rifletti in orizzontale**.

Inclinazione di oggetti

L'inclinazione di un oggetto lo trasforma inclinandolo lungo uno o entrambi gli assi. È possibile inclinare un oggetto mediante trascinamento o immettendo un valore nel pannello **Trasforma**.

Per inclinare un oggetto mediante trascinamento:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Selezionare lo strumento **Freccia** e fare clic sul modificatore **Ruota** nella sezione **Opzioni** della casella degli strumenti.
 - Scegliere **Elabora > Trasforma > Ruota**.
- 3 Trascinare una maniglia centrale.



- 4 Fare clic su un'area vuota dello stage oppure scegliere **Elabora > Trasforma > Ruota** per nascondere le maniglie di rotazione.

Per inclinare un oggetto usando il pannello **Trasformazione:**

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Scegliere **Finestra > Pannelli > Trasforma**.

- 3 Fare clic su Inclina.
- 4 Immettere i valori per gli angoli orizzontale e verticale.



Ripristino di oggetti trasformati

Quando si scalano, ruotano e inclinano istanze, gruppi e testo con il pannello Trasformazione, Flash salva con l'oggetto le dimensioni originali e i valori di rotazione. In questo modo è possibile rimuovere l'ultima trasformazione applicata e ripristinare i valori originali.

È inoltre possibile annullare una trasformazione eseguita nel pannello Trasformazione facendo clic sul pulsante Annulla nel pannello.

Per riportare un oggetto trasformato allo stato originale:

- 1 Selezionare l'oggetto trasformato.
- 2 Scegliere **Elabora > Trasforma > Elimina trasformazione.**

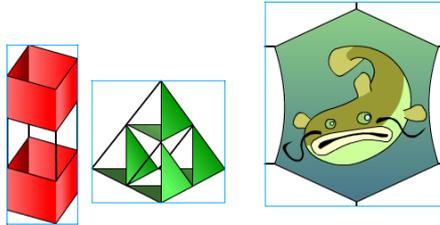
Per annullare una trasformazione eseguita nel pannello Trasformazione:

- 1 Con l'oggetto trasformato ancora selezionato, fare clic sul pulsante Annulla nel pannello Trasformazione (il pulsante destro nell'angolo inferiore destro del pannello).

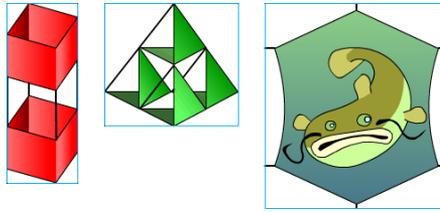
Allineamento di oggetti

Il pannello Allinea consente di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale. È possibile allineare gli oggetti verticalmente lungo il bordo destro, il centro o il bordo sinistro degli oggetti selezionati oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, il centro o il bordo inferiore degli oggetti selezionati. I bordi sono determinati dai riquadri di limitazione che racchiudono ciascun oggetto selezionato.

È possibile distribuire gli oggetti selezionati in modo che i relativi centri o bordi siano equidistanti. È possibile ridimensionare gli oggetti selezionati in modo che le dimensioni orizzontali o verticali di tutti gli oggetti corrispondano a quelle del più grande oggetto selezionato. È inoltre possibile allineare gli oggetti selezionati con lo stage. È possibile applicare una o più opzioni di allineamento agli oggetti selezionati.



Originale



Oggetti allineati con il bordo superiore dell'oggetto più in alto

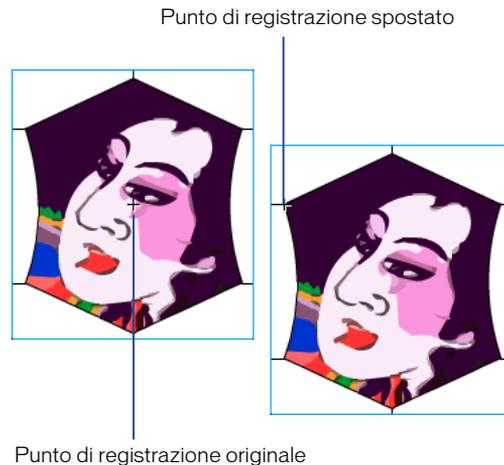
Per allineare gli oggetti:

- 1 Selezionare gli oggetti da allineare.
- 2 Scegliere Finestra > Pannelli > Allinea.
- 3 Nel pannello Allinea selezionare Rispetto allo stage per applicare le modifiche di allineamento relative alle dimensioni dello stage.
- 4 Selezionare i pulsanti di allineamento per modificare gli oggetti selezionati:
 - Per Allineamento selezionare il pulsante Allineamento lungo il bordo sinistro, Allineamento orizzontale rispetto al centro, Allineamento lungo il bordo destro, Allineamento lungo il bordo superiore, Allineamento verticale rispetto al centro o Allineamento lungo il bordo inferiore.
 - Per Distribuzione selezionare il pulsante Distribuzione rispetto al bordo superiore, Distribuzione orizzontale rispetto al centro, Distribuzione rispetto al bordo inferiore, Distribuzione rispetto al bordo sinistro, Distribuzione verticale rispetto al centro o Distribuzione rispetto al bordo destro.

- Per Misure uguali selezionare il pulsante Corrispondenza in larghezza, Corrispondenza in altezza o Corrispondenza in larghezza e altezza.
- Per Spazio selezionare il pulsante Spaziatura orizzontale equidistante o di Spaziatura verticale equidistante.

Spostamento del punto di registrazione di un oggetto

Tutti i gruppi, le istanze, i blocchi di testo e le bitmap hanno un punto di registrazione che Flash usa per il posizionamento e le trasformazioni. Per impostazione predefinita, questo punto è situato al centro dell'oggetto. Spostando il punto di registrazione di un oggetto, è possibile posizionare e trasformare l'oggetto in relazione, ad esempio, al suo angolo inferiore sinistro. Le linee e le forme non hanno punti di registrazione e sono posizionate e trasformate in relazione al loro angolo superiore sinistro.



Per modificare il punto di registrazione di un'istanza, si otterranno probabilmente risultati migliori se si modifica il simbolo e lo si sposta in modalità di modifica simbolo in modo che il punto di registrazione appaia dove si preferisce. Consultare “Modifica di simboli” a pagina 233.

Per modificare il punto di registrazione di un gruppo, un'istanza, un blocco di testo o una bitmap:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Scegliere **Elabora > Trasforma > Modifica centro**.
Verrà evidenziato un mirino che rappresenta il punto centrale.
- 3 Trascinare il mirino evidenziato in una nuova posizione.
- 4 Fare clic su un'area vuota dello stage oppure scegliere **Elabora > Trasforma > Modifica centro** per nascondere il mirino.

Divisione di gruppi e oggetti

Per separare gruppi, blocchi di testo, istanze e bitmap in elementi modificabili non raggruppati, usare il comando **Dividi**. La divisione riduce notevolmente la dimensione del file dei grafici importati.

La divisione non è interamente reversibile e influisce sugli oggetti come segue:

- Separa il collegamento dell'istanza di un simbolo dal simbolo principale.
- Elimina tutti i fotogrammi meno quello corrente in un simbolo animato.
- Converte una bitmap in un riempimento.
- Converte caratteri di testo in contorni.

Non confondere il comando **Dividi** con il comando **Separa**. Quest'ultimo separa gli oggetti raggruppati in componenti distinti, riportando gli elementi raggruppati allo stato precedente il raggruppamento. Non divide bitmap, istanze o testo, né converte il testo in contorni.

Per dividere gruppi oppure oggetti:

- 1 Selezionare il gruppo, il blocco di testo, la bitmap o il simbolo da dividere.
- 2 Scegliere **Elabora > Dividi**.

Nota: la divisione di simboli animati o di gruppi all'interno di un'animazione interpolata non è consigliata e può produrre risultati imprevedibili. La divisione di simboli complessi o di grandi blocchi di testo può richiedere parecchio tempo. Può essere necessario aumentare la memoria assegnata all'applicazione per dividere correttamente oggetti complessi.

CAPITOLO 8

Uso dei livelli

I livelli sono come fogli in acetato trasparenti sovrapposti l'uno all'altro. Quando si crea un nuovo filmato Flash, questo contiene un livello. È possibile aggiungere ulteriori livelli per organizzare le immagini, l'animazione e altri elementi nel filmato. È possibile disegnare e modificare oggetti su un livello senza influenzare oggetti contenuti in un altro livello. Se un'una porzione di un livello non contiene oggetti, lascia trasparire i livelli sottostanti.

Il numero di livelli che è possibile creare è limitato solamente dalla memoria del computer; si noti che il numero di livelli non influisce sulla dimensione del file del filmato pubblicato. È possibile nascondere e bloccare i livelli oppure visualizzarne il contenuto come contorni. È anche possibile cambiare l'ordine dei livelli.

Inoltre è possibile usare speciali livelli guida che facilitano le operazioni di disegno e modifica e livelli maschera che semplificano la creazione di effetti sofisticati.

Si consiglia di usare livelli separati per i file audio, le azioni, le etichette dei fotogrammi e i commenti dei fotogrammi. In questo modo è possibile individuare rapidamente questi elementi quando è necessario modificarli.

Per una presentazione interattiva dei livelli, scegliere ? > Lezioni > Livelli.

Creazione di livelli

Quando si crea un nuovo livello, questo viene visualizzato sopra al livello selezionato. Il livello appena aggiunto diventa il livello attivo.

Per creare un livello:

Eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sul pulsante Inserisci livello nella parte inferiore della linea temporale.
- Scegliere Inserisci > Livello.
- In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul nome di un livello nella linea temporale e scegliere Inserisci livello dal menu di scelta rapida.

Visualizzazione dei livelli

Quando si lavora, è possibile visualizzare o nascondere i livelli. Una croce (X) rossa accanto al nome di un livello indica che il livello è nascosto. I livelli nascosti vengono mantenuti quando si pubblica un filmato. Tuttavia non è possibile modificare i livelli nascosti nel file SWF se lo si apre in Flash.

Per distinguere a quale livello appartengono gli oggetti, è possibile visualizzare tutti gli oggetti sullo stesso livello come contorni colorati e cambiare il colore del contorno usato da ciascun livello.

È possibile cambiare l'altezza dei livelli nella linea temporale per visualizzare ulteriori informazioni, quali le forme d'onda sonore, nella linea temporale. È inoltre possibile cambiare il numero di livelli visualizzati nella linea temporale.



I contorni del livello contenente il logo sono di colore rosso.

Per visualizzare o nascondere un livello, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sulla colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello per nascondere il livello. Fare nuovamente clic su di essa per visualizzare il livello.

- Fare clic sull'icona a forma di occhio per nascondere tutti i livelli. Fare nuovamente clic su di essa per visualizzare tutti i livelli.
- Trascinare il puntatore nella colonna con l'icona a forma di occhio per visualizzare o nascondere più livelli.
- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello per nascondere tutti gli altri livelli. Fare nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione per visualizzare tutti i livelli.

Per visualizzare il contenuto di un livello come contorni, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sulla colonna della visualizzazione come contorno a destra del nome del livello per visualizzare tutti gli oggetti su quel livello come contorni. Fare nuovamente clic su di essa per disattivare la visualizzazione come contorni.
- Fare clic sull'icona a forma di quadrato per visualizzare gli oggetti su tutti i livelli come contorni. Fare nuovamente clic su di essa per disattivare la visualizzazione come contorni su tutti i livelli.
- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sulla colonna della visualizzazione come contorno a destra del nome del livello per visualizzare come contorni gli oggetti su tutti gli altri livelli. Fare nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione per disattivare la visualizzazione di tutti i livelli come contorni.

Per cambiare il colore del contorno di un livello:

1 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare doppio clic sull'icona del livello (l'icona a sinistra del nome del livello) nella finestra Linea temporale.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse o tenendo premuto il tasto Ctrl sul nome del livello e scegliere Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionare il livello nella linea temporale, quindi scegliere **Elabora > Livello**.

2 Nella finestra di dialogo Proprietà livello fare clic sulla casella Colore contorno e selezionare un nuovo colore, immettendo un valore esadecimale o facendo clic sul pulsante del selettore colore.

3 Fare clic su OK.

Per cambiare l'altezza di un livello nella linea temporale:

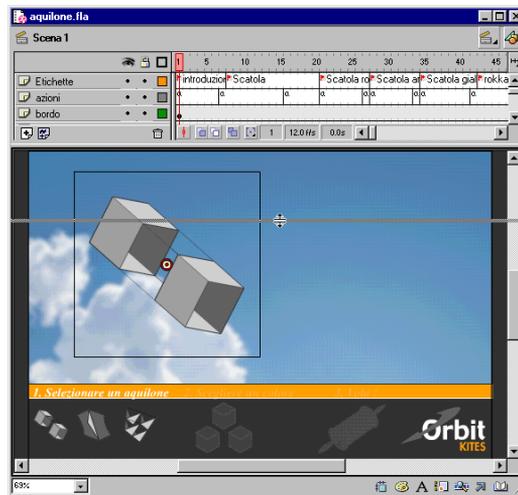
1 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare doppio clic sull'icona del livello (l'icona a sinistra del nome del livello) nella finestra Linea temporale.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse o tenendo premuto il tasto Ctrl sul nome del livello e scegliere Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionare il livello nella linea temporale, quindi scegliere **Elabora > Livello**.

2 Nella finestra di dialogo **Proprietà livello** scegliere un'opzione per **Altezza livello**, quindi fare clic su **OK**.

Per cambiare il numero di livelli visualizzati nella linea temporale:

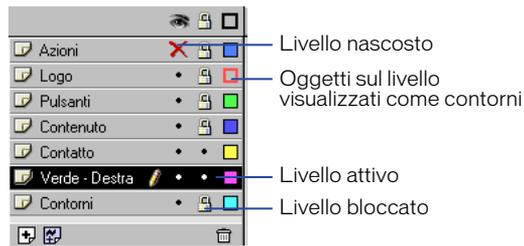
Trascinare la barra che separa la linea temporale dall'area dello stage.



Modifica dei livelli

Per disegnare, colorare o modificare altrimenti un livello, è necessario selezionarlo per renderlo attivo. Un'icona a forma di matita accanto al nome di un livello indica che il livello è attivo. Sebbene sia consentito selezionare più livelli alla volta, è possibile attivare un solo livello per volta. È possibile rinominare, copiare ed eliminare i livelli. È possibile cambiare l'ordine dei livelli o bloccarli per impedirne la modifica.

È possibile nascondere i livelli o visualizzarne il contenuto come contorni mentre si modificano altri livelli per mantenere sgombra l'area di lavoro. Consultare “Visualizzazione dei livelli” a pagina 198.



Per selezionare un livello, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sul nome del livello nella linea temporale.
- Nella linea temporale fare clic su un fotogramma del livello che si desidera selezionare.
- Selezionare un oggetto sullo stage che è situato sul livello che si desidera selezionare.

Per selezionare due o più livelli, eseguire una delle operazioni descritte:

- Per selezionare livelli adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sui nomi dei livelli nella linea temporale.
- Per selezionare livelli non adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) sui nomi dei livelli nella linea temporale.

Per impostazione predefinita i nomi dei nuovi livelli vengono assegnati in base all'ordine di creazione: Livello 1, Livello 2 e così via. È possibile rinominare i livelli in modo che riflettano meglio il loro contenuto.

Per rinominare un livello, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare doppio clic sul nome del livello e immettere un nuovo nome.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse o tenendo premuto il tasto Ctrl sul nome del livello e scegliere Proprietà dal menu di scelta rapida. Immettere il nuovo nome nel campo Nome, quindi fare clic su OK.
- Selezionare il livello nella linea temporale, quindi scegliere **Elabora > Livello**. Nella finestra di dialogo **Proprietà livello** immettere il nuovo nome nel campo Nome, quindi fare clic su OK.

Per copiare un livello:

- 1 Fare clic sul nome del livello per selezionare l'intero livello.
- 2 Scegliere **Modifica > Copia** fotogrammi.
- 3 Fare clic sul pulsante **Inserisci livello** per creare un nuovo livello.
- 4 Fare clic sul nuovo livello e scegliere **Modifica > Incolla** fotogrammi.

Per eliminare un livello:

- 1 Selezionare il livello.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Fare clic sul pulsante del cestino nella finestra **Linea temporale**.
 - Trascinare il livello sopra il pulsante del cestino.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul nome del livello e scegliere **Elimina livello** dal menu di scelta rapida.

Per bloccare o sbloccare uno o più livelli, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare clic sulla colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di un livello per bloccarlo. Fare di nuovo clic per sbloccare il livello.
- Fare clic sull'icona a forma di lucchetto per bloccare tutti i livelli. Fare di nuovo clic per sbloccare tutti i livelli.
- Trascinare il puntatore nella colonna con l'icona a forma di lucchetto per bloccare o sbloccare più livelli.
- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di un livello per bloccare tutti gli altri livelli. Fare di nuovo clic nella colonna tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione per sbloccare tutti i livelli.

Per cambiare l'ordine dei livelli:

Trascinare uno o più livelli nella linea temporale.

Uso dei livelli guida

I livelli guida agevolano la procedura di disegno. È possibile usare qualsiasi livello come livello guida. I livelli guida sono contrassegnati da un'icona a forma di guida a sinistra del nome del livello. I livelli guida non appaiono in un filmato Flash Player pubblicato.



È inoltre possibile creare un livello guida di movimento per controllare il movimento di oggetti in un'animazione con un'interpolazione movimento. Consultare “Interpolazione movimento lungo un tracciato” a pagina 251.

Nota: il trascinarsi di un livello normale su un livello guida converte il livello guida in un livello guida di movimento. Per impedire la conversione accidentale di un livello guida, posizionare tutti i livelli guida in fondo alla lista di livelli.

Per designare un livello come livello guida:

Selezionare il livello e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh), quindi scegliere Guida dal menu di scelta rapida. Scegliere di nuovo Guida per riconvertire il livello in un livello normale.

Uso dei livelli maschera

Per gli effetti riflettore e le transizioni, è possibile usare un livello maschera per creare un foro attraverso il quale viene visualizzato il contenuto di uno o più livelli sottostanti. È possibile raggruppare più livelli sotto un singolo livello maschera per creare effetti sofisticati. È inoltre possibile usare qualsiasi tipo di animazione, eccetto i tracciati movimento, per far muovere la maschera. Non è possibile mascherare livelli all'interno di pulsanti.

Per creare un livello maschera, posizionare una forma piena sul livello. Il livello maschera rivela l'area dei livelli sottostanti collegati che si trovano al di sotto della forma piena e nasconde tutte le altre aree. I livelli maschera possono contenere soltanto una singola forma, istanza oppure oggetto testo. I livelli maschera di Flash forniscono una funzionalità simile a quella del comando Incolla dentro di FreeHand.

Per creare un livello maschera:

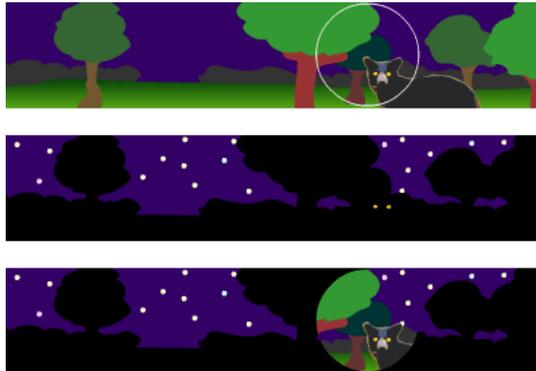
- 1 Selezionare o creare un livello con il contenuto che sarà visibile attraverso i fori nella maschera.
- 2 Una volta selezionato il livello, scegliere Inserisci > Livello per creare un nuovo livello sopra di esso.

Poiché un livello maschera nasconde sempre il livello immediatamente sottostante, accertarsi di creare il livello maschera nella posizione appropriata.

- 3 Disegnare una forma piena, inserire il testo o creare un'istanza di un simbolo sul livello maschera. Nei livelli maschera Flash ignora le bitmap, le sfumature, la trasparenza, i colori e gli stili di linea. Tutte le aree piene diventeranno completamente trasparenti nella maschera; tutte le aree non piene diventeranno invece opache.
- 4 In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul nome del livello maschera nella linea temporale e scegliere Maschera dal menu di scelta rapida.

Il livello viene convertito in un livello maschera, contrassegnato da un'icona a forma di freccia rivolta verso il basso. Il livello immediatamente sottostante è collegato al livello maschera e il contenuto è visibile attraverso l'area piena sulla maschera. Il nome del livello mascherato è rientrante e l'icona si trasforma in una freccia rivolta a destra.

Per visualizzare l'effetto maschera in Flash, bloccare il livello maschera e il livello mascherato.



Per mascherare livelli supplementari dopo avere creato un livello maschera, eseguire una delle operazioni descritte:

- Trascinare un livello esistente direttamente sotto il livello maschera.
- Creare un nuovo livello ovunque sotto il livello maschera.
- Scegliere **Elabora > Livello** e selezionare **Mascherato** nella finestra di dialogo **Proprietà livello**.

Per scollegare livelli da un livello maschera:

1 Selezionare il livello che si desidera scollegare.

2 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Trascinare il livello sopra al livello maschera.
- Scegliere **Elabora > Livello** e selezionare **Normale**.

Per trasformare un livello da mascherato a non mascherato e viceversa:

Fare clic sul livello tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o il tasto **Opzione** (Macintosh).

CAPITOLO 9

Uso del testo

Quando si usa il testo nei filmati Flash è possibile impostarne dimensioni, carattere tipografico, stile, spaziatura, colore e allineamento. Il testo può inoltre essere trasformato come se si trattasse di un oggetto, ruotandolo, scalandolo, inclinandolo e riflettendolo pur mantenendone la modificabilità dei caratteri. È possibile inserire nei filmati delle caselle di testo destinate all'input dell'utente o alla visualizzazione dei testi aggiornati dinamicamente. Inoltre, i blocchi di testo possono essere collegati a indirizzi URL.

È inoltre possibile dividere e rimodellare i caratteri di testo. Per disporre di ulteriori funzionalità di gestione del testo, manipolare il testo in FreeHand e importare in Flash il file di FreeHand oppure esportarlo come file SWF.

Per un'introduzione interattiva alla creazione di testo in Flash, scegliere ? > Lezioni > Testo.

Nei filmati Flash è possibile usare caratteri Postscript Type 1, TrueType e bitmap (solo Macintosh). Per usare i caratteri PostScript, è necessario che Adobe Type Manager (ATM) sia installato sul sistema (tranne i sistemi con Windows 2000, che non richiedono l'uso di ATM). Vedere le note tecniche n. 4105 sulla pagina di supporto del sito di Macromedia Flash, all'indirizzo <http://www.macromedia.com/support/flash/>.

Nota: Qualora si abbiano problemi usando i caratteri PostScript in Flash con Windows NT, è possibile che vi sia incompatibilità tra ATM e Windows NT. In caso di problemi, consultarsi con il personale di assistenza del supporto tecnico ATM e Windows NT.

Quando si lavora con i file FLA di Flash, laddove è necessario, Flash sostituisce i caratteri presenti nel filmato con altri tipi di carattere installati nel sistema. Flash inoltre consente di creare un simbolo da un carattere in modo tale da poter esportare il carattere come parte di una libreria condivisa ed usarlo in altri filmati Flash.

Per eseguire il controllo ortografico, copiare il testo negli Appunti usando Esplora filmato e incollarlo in un editor di testo esterno. Consultare “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.

Informazioni sui caratteri incorporati e i caratteri dispositivo

Quando in un filmato Flash si usa un carattere installato sul sistema, Flash incorpora i dati del carattere nel file SWF Flash, assicurando la visualizzazione corretta del carattere in Flash Player. Non tutti i caratteri visualizzati in Flash possono essere esportati con un filmato. Per verificare se un carattere può essere esportato, usare il comando Visualizza > Testo con antialiasing per vedere il testo in anteprima. Se i caratteri sono irregolari, significa che Flash non riconosce la struttura di quei tipi di carattere e quindi non esporta il testo.

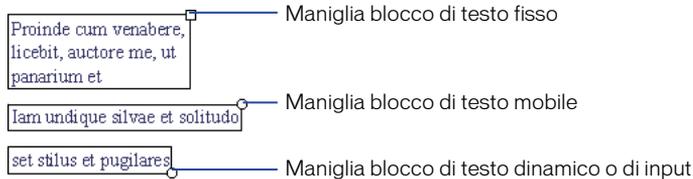
In alternativa all'incorporazione dei dati dei caratteri, è possibile usare in Flash dei caratteri speciali detti caratteri dispositivo. I caratteri dispositivo non sono incorporati nel file SWF Flash. Flash Player usa invece i caratteri disponibili sul computer locale che più assomigliano ai caratteri dispositivo. Poiché i dati dei caratteri dispositivo non sono incorporati, l'uso dei caratteri dispositivo determina una relativa diminuzione delle dimensioni del file del filmato Flash. Inoltre, i caratteri dispositivo possono risultare più nitidi e quindi più leggibili rispetto ai caratteri incorporati quando il testo è di piccole dimensioni (inferiore a 10 punti). Tuttavia, poiché i caratteri dispositivo non sono incorporati, se sul sistema non è installato un tipo di carattere corrispondente al carattere dispositivo, il testo potrebbe avere un aspetto diverso da quello previsto.

Flash include tre tipi di carattere dispositivo, `_sans` (simile a Helvetica o Arial), `_serif` (simile a Times Roman) e `_typewriter` (simile a Courier). Per definire un carattere come carattere dispositivo, selezionare uno dei caratteri dispositivo di Flash nel pannello Carattere oppure selezionare Usa caratteri dispositivo nel pannello Opzioni testo. È possibile impostare come selezionabile il testo in caratteri dispositivo, per consentire agli utenti di copiare e incollare il testo che appare nel filmato. Consultare “Uso dei caratteri dispositivo” a pagina 213.

I caratteri dispositivo possono essere usati per il testo statico (testo creato durante l'authoring di un filmato e che non cambia durante la visualizzazione del filmato) o il testo dinamico (testo che viene aggiornato periodicamente tramite un input da un file server, ad esempio i risultati degli eventi sportivi o le previsioni meteorologiche). Per informazioni sul testo dinamico, consultare “Creazione di caselle di testo per input utente o testo con aggiornamento dinamico” a pagina 215.

Creazione di testo

Usare lo strumento Testo per inserire blocchi di testo sullo stage. È possibile inserire il testo in un'unica riga che si allunga con la digitazione oppure in un blocco di larghezza fissa che manda le parole automaticamente a capo. Flash visualizza una maniglia rotonda nell'angolo in alto a destra dei blocchi di testo mobili e una maniglia quadrata per i blocchi di testo di larghezza definita.



Flash visualizza una maniglia quadrata nell'angolo in basso a destra delle caselle di testo modificabili, ad indicare che è possibile ridimensionare in verticale e orizzontale la casella di testo in base alla quantità di testo da immettere.

Per creare testo:

- A** 1 Selezionare lo strumento Testo.
- 2 Scegliere Finestra > Pannelli > Carattere e Finestra > Pannelli > Paragrafo per visualizzare i pannelli Carattere e Paragrafo, quindi selezionare gli attributi di testo come descritto in "Impostazione degli attributi del testo" a pagina 210.
- 3 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Per creare un blocco di testo che si allarga mano a mano che si digita, fare clic nel punto in cui si desidera fare iniziare il testo.
 - Per creare un blocco di testo con una larghezza fissa, posizionare il puntatore nel punto in cui si desidera fare iniziare il testo e trascinare fino alla larghezza desiderata.

Nota: Se si crea un blocco di testo che si estende oltre il bordo destro o inferiore dello stage mentre si digita, il testo non andrà perduto. Per rendere nuovamente accessibili le maniglie, aggiungere invii a capo, spostare il blocco di testo o scegliere Visualizza > Area di lavoro.

Per modificare le dimensioni di un blocco di testo:

Trascinare la corrispondente maniglia.

Per trasformare un blocco di testo da fisso a mobile e viceversa:

Fare doppio clic sulla maniglia.

Impostazione degli attributi del testo

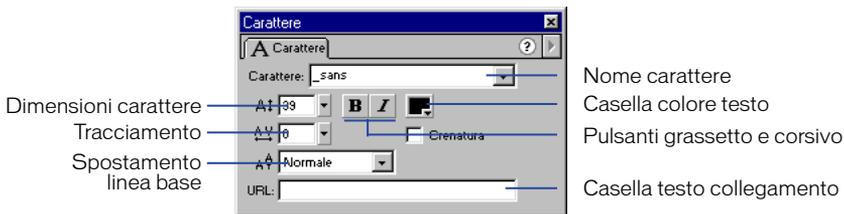
È possibile impostare gli attributi di carattere e paragrafo per il testo. Il tipo di carattere è un assortimento di caratteri alfanumerici con un aspetto particolare. Gli attributi del tipo di carattere includono la famiglia di caratteri, le dimensioni del testo, lo stile, il colore, la traccia, la crenatura automatica e lo spostamento della linea base. Possono essere usati caratteri incorporati o caratteri dispositivo, consultare “Informazioni sui caratteri incorporati e i caratteri dispositivo” a pagina 208. Gli attributi del paragrafo includono l'allineamento, i margini, i rientri e l'interlinea.

Per modificare gli attributi di carattere e paragrafo, usare il pannello Carattere e il pannello Paragrafo. Il pannello Opzioni testo consente di indicare a Flash di usare i dati dei caratteri dispositivo anziché quelli dei caratteri incorporati.

Quando si crea testo nuovo, Flash usa gli attributi di testo correnti. Per cambiare gli attributi di carattere o paragrafo di un testo esistente, è necessario prima selezionare il testo.

Per visualizzare il pannello Carattere:

Scegliere Finestra > Pannelli > Carattere.



Per visualizzare il pannello Paragrafo:

Scegliere Finestra > Pannelli > Paragrafo.



Scelta dei caratteri, delle dimensioni del testo e del colore

Il pannello Carattere consente di impostare il tipo di carattere, le dimensioni del testo, lo stile e il colore per il testo selezionato.

Per il testo è possibile usare solo colori uniformi, non sfumature. Per applicare una sfumatura al testo, occorre convertirlo nelle linee e nei riempimenti che lo compongono. Consultare “Rimodellazione di un elemento testuale” a pagina 219.

Per scegliere tipo di carattere, dimensioni, stile e colore con il pannello Carattere:

- 1 Se il pannello Carattere non è ancora visualizzato, scegliere Finestra > Pannelli > Carattere.
- 2 Fare clic sul triangolo accanto al campo Carattere e selezionare un tipo di carattere dalla lista oppure immettere un nome di carattere.

Nota: I tipi di carattere denominati `_sans`, `_serif` e `_typewriter` sono caratteri dispositivo. I dati relativi a questi caratteri non sono incorporati nel file SWF di Flash. Consultare “Informazioni sui caratteri incorporati e i caratteri dispositivo” a pagina 208.

- 3 Fare clic sul triangolo accanto al valore Dimensione carattere e trascinare il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore per le dimensioni del carattere.

Le dimensioni del testo sono impostate in punti, indipendentemente dalle unità di misura correnti del righello.

- 4 Per applicare lo stile grassetto o corsivo, fare clic rispettivamente sul pulsante Grassetto o sul pulsante Corsivo.

- 5 Per scegliere un colore di riempimento per il testo, fare clic sulla casella del colore ed eseguire una delle operazioni descritte.

- Scegliere un campione di colore dalla tavolozza.
- Digitare il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.
- Fare clic sul pulsante Selettore colore e scegliere un colore dal selettore.

Per ulteriori informazioni sulla selezione dei colori, consultare il capitolo 4, “Operazioni con i colori”.

Impostazione di traccia, crenatura e spostamento linea base

La traccia consente di inserire una quantità di spazio uniforme fra i caratteri. Avvalersi di questa opzione per regolare la spaziatura dei caratteri selezionati o di interi blocchi di testo.

La crenatura controlla la spaziatura tra coppie di caratteri. Molti tipi di caratteri dispongono di informazioni incorporate per la crenatura. Ad esempio, la spaziatura tra una *A* e una *V* spesso è inferiore alla spaziatura tra una *A* e una *D*. Per poter usufruire dei dati di crenatura incorporati in un tipo di carattere per la spaziatura dei caratteri, usare l'opzione Crenatura.

Lo spostamento della linea base controlla la posizione del testo rispetto alla relativa linea base.

Le opzioni di tracciamento, crenatura automatica e spostamento della linea base sono situate nel pannello Carattere.

Per impostare traccia, crenatura e spostamento linea base:

- 1** Se il pannello Carattere non è visualizzato, scegliere Finestra > Pannelli > Carattere.
- 2** Nella finestra Carattere, impostare le seguenti opzioni:
 - Per specificare la traccia, fare clic sul triangolo accanto al valore Tracciamento e muovere il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore nel campo numerico.
 - Per usare i dati di crenatura incorporati in un tipo di carattere, selezionare l'opzione Crenatura.
 - Per specificare lo spostamento della linea base, fare clic sul triangolo accanto all'opzione di spostamento della linea base e selezionare una posizione dal menu: Normale posiziona il testo sulla linea base, Apice lo posiziona sopra la linea base e Pedice lo posiziona sotto la linea base.

Impostazione di allineamento, margini, rientri e interlinea

L'allineamento determina la posizione di ogni riga di testo in un paragrafo in relazione ai bordi sinistro e destro del blocco di testo. Il testo può essere allineato al bordo sinistro o al bordo destro del blocco di testo, centrato all'interno del blocco di testo oppure allineato a entrambi i bordi del blocco di testo (giustificazione).

I margini determinano la quantità di spazio fra il bordo di un blocco di testo e un paragrafo di testo. I rientri determinano la distanza tra il margine di un paragrafo e l'inizio della prima riga. L'interlinea determina la distanza tra righe adiacenti in un paragrafo.

Per specificare l'allineamento, i margini, i rientri e l'interlinea, usare il pannello Paragrafo.

Per impostare allineamento, margini, rientri e interlinea:

- 1** Se il pannello Carattere non è ancora visualizzato, scegliere Finestra > Pannelli > Paragrafo.

2 Nel pannello Paragrafo, impostare le seguenti opzioni:

- Per impostare l'allineamento, fare clic sul pulsante Sinistra, Centro, Destra o Giustificato.
- Per impostare il margine sinistro o destro, fare clic sul triangolo accanto al valore del margine sinistro o del margine destro e muovere il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore nel campo numerico.
- Per specificare i rientri, fare clic sul triangolo accanto al valore Rientro e muovere il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore nel campo numerico.
- Per specificare l'interlinea, fare clic sul triangolo accanto al valore Interlinea e muovere il cursore per selezionare un valore oppure immettere un valore nel campo numerico.

Uso dei caratteri dispositivo

Il pannello Opzioni testo consente di specificare l'uso da parte di Flash Player dei caratteri dispositivo per visualizzare determinati blocchi di testo, in modo tale da evitare che Flash incorpori i caratteri per quel testo. In questo modo, è possibile ridurre le dimensioni del file del filmato e rendere più leggibili i caratteri più piccoli.

È possibile rendere selezionabile il testo impostato in caratteri dispositivo per consentire ad altri utenti di selezionarlo durante la visualizzazione del filmato.

Per specificare che il testo deve essere visualizzato usando caratteri dispositivo:

- 1** Usare lo strumento Testo per selezionare sullo stage i blocchi di testo da visualizzare in Flash Player con caratteri dispositivo.
- 2** Scegliere Finestra > Pannelli > Opzioni testo.
- 3** Selezionare Testo statico dal menu a comparsa.
- 4** Selezionare Usa caratteri dispositivo.

Per rendere un testo selezionabile:

- 1** Selezionare il testo che si desidera rendere selezionabile.
- 2** Scegliere Finestra > Pannelli > Opzioni testo.
- 3** Selezionare Testo statico dal menu a comparsa.
- 4** Se al testo non sono stati ancora assegnati i caratteri dispositivo, selezionare Usa caratteri dispositivo.
- 5** Fare clic su Selezionabile.

Creazione di simboli di carattere

Per usare un tipo di carattere come elemento di una libreria condivisa, è possibile creare un simbolo di carattere nella finestra Libreria. Ciò consente di creare anche un collegamento al carattere e di usarlo in un filmato Flash senza dover incorporare il carattere nel filmato. Consultare “Uso di librerie condivise” a pagina 101.

Per poter usare il simbolo di carattere in una libreria condivisa, occorre assegnare al simbolo una stringa di identificazione. L'identificatore consente inoltre di accedere al simbolo come se fosse un oggetto in ActionScript. Per informazioni sugli oggetti di ActionScript, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per creare un simbolo di carattere:

- 1 Aprire la libreria a cui si desidera aggiungere un simbolo di carattere.
- 2 Scegliere Nuovo carattere dal menu Opzioni nell'angolo superiore destro della finestra Libreria.
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo carattere, immettere un nome per il simbolo carattere nella casella di testo Nome.
- 4 Selezionare un carattere dal menu Carattere oppure immettere il nome di un carattere nella relativa casella di testo.
- 5 Se necessario, selezionare Grassetto o Corsivo per applicare uno stile al carattere.
- 6 Fare clic su OK.

Per assegnare una stringa di identificazione a un simbolo di carattere:

- 1 Selezionare il simbolo di carattere nella finestra Libreria.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Scegliere Concatenamento dal menu Opzioni nell'angolo superiore destro della finestra Libreria.
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul nome del simbolo di carattere nella finestra Libreria, quindi scegliere Concatenamento dal menu di scelta rapida.
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà di concatenamento del simbolo, sotto Concatenamento, selezionare Esporta questo simbolo.
- 4 Immettere una stringa di identificazione nella casella di testo e fare clic su OK.

Creazione di caselle di testo per input utente o testo con aggiornamento dinamico

Le caselle di testo di input consentono di immettere il testo in moduli o questionari. Le caselle di testo dinamico contengono testo soggetto ad aggiornamenti, ad esempio i risultati di eventi sportivi, le quotazioni azionarie o i bollettini meteorologici. Il pannello Opzioni testo consente di creare entrambi i tipi di casella di testo modificabile. Sono disponibili diverse opzioni per la definizione dell'aspetto del testo di input o dinamico in un filmato Flash. La formattazione rich text può essere conservata come formattazione HTML. Consultare “Informazioni sulla conservazione della formattazione RTF” a pagina 216.

Quando si crea una casella di testo, si assegna alla casella una variabile. Una variabile è un nome fisso per un valore che cambia. La casella di testo è simile a una finestra contenente il valore relativo alla variabile. È possibile usare azioni per passare la variabile ad altre parti del filmato, a un'applicazione lato server per la memorizzazione in un database e così via. È anche possibile sostituire il valore di una variabile leggendolo da un'applicazione lato server o caricandolo da un'altra parte del filmato. Per ulteriori informazioni sull'uso delle variabili, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per creare una casella di testo modificabile:

- 1 Creare o selezionare un blocco di testo:
 - Selezionare lo strumento Testo e trascinare per creare una casella di testo di altezza e larghezza desiderate.
 - Fare clic all'interno di un blocco di testo esistente.
- 2 Scegliere Finestra > Pannelli > Opzioni testo.
- 3 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Tipo testo.
 - Scegliere Testo dinamico per creare una casella di testo contenente testo ad aggiornamento dinamico.
 - Scegliere Testo di input per creare una casella di testo in cui l'utente può immettere del testo.

Informazioni sulla conservazione della formattazione RTF

Flash consente di mantenere la formattazione RTF (rich text) nelle caselle di testo modificabile. È possibile selezionare la formattazione HTML per i campi di testo dinamico o di input nel pannello Opzioni testo. Con la selezione dell'opzione HTML, la formattazione base del testo (compresi nome, stile, colore e dimensioni del carattere) e i collegamenti ipertestuali presenti nella casella di testo vengono mantenuti mediante l'applicazione automatica dei corrispondenti tag HTML alla casella di testo specificata. I seguenti tag HTML sono supportati nelle caselle di testo modificabile:

- <A>
-
-
-
-
- <I>
- <P>
- <U>

Inoltre, è possibile applicare i tag HTML alle caselle di testo nel pannello Azioni, come parte del valore variabile di una casella di testo. Quando si seleziona l'opzione di formattazione HTML nel pannello Opzioni testo, i tag HTML supportati e applicati nel pannello Azioni vengono mantenuti quando si esporta il file SWF del filmato.

Impostazione delle opzioni di testo dinamico

Le opzioni di testo dinamico consentono di controllare l'aspetto di tale testo nel filmato Flash.

Per impostare le opzioni relative al testo dinamico:

- 1 Se il pannello Opzioni testo non è ancora visualizzato, scegliere Finestra > Pannelli > Opzioni testo.
- 2 Scegliere Testo dinamico dal menu a comparsa Tipo testo.
- 3 Impostare una delle seguenti opzioni:
 - Dal menu a comparsa Visualizzazione linea, scegliere Multiriga per visualizzare il testo su più righe oppure Riga singola per visualizzare il testo su una riga sola.
 - Selezionare HTML per mantenere la formattazione RTF, ad esempio tipo di carattere, stile, collegamenti ipertestuali, paragrafo e altri parametri di testo, usando i tag HTML appropriati.

- Selezionare Disegna il bordo e lo sfondo per visualizzare un bordo e uno sfondo per la casella di testo.
- Se si seleziona l'opzione Multiriga, selezionare A capo automatico per inserire l'interruzione automatica delle righe alla fine della casella di testo.
- Selezionare Selezionabile (opzione predefinita) per attivare la selezione del testo dinamico da parte degli utenti. Deselezionare l'opzione per impedire ad altri utenti di selezionare del testo dalla casella di testo dinamico.
- Per Variabile, immettere il nome della variabile per la casella di testo.
- Per Incorpora caratteri, scegliere uno o più pulsanti per specificare quali caratteri tra quelli del tipo di carattere usato per il testo dinamico verranno incorporati. Selezionare il pulsante all'estrema sinistra per incorporare l'intero set di caratteri impostato per il tipo di carattere.

Impostazione delle opzioni di testo di input

Le opzioni di testo di input consentono di controllare l'aspetto di tale testo nel filmato Flash.

Per specificare le opzioni del testo di input:

- 1 Se il pannello Opzioni testo non è ancora visualizzato, scegliere Finestra > Pannelli > Opzioni testo.
- 2 Scegliere Testo di input dal menu a comparsa Tipo testo.
- 3 Impostare una delle seguenti opzioni:
 - Dal menu a comparsa Visualizzazione linea, scegliere Multiriga per visualizzare il testo su più righe, Riga singola per visualizzare il testo su una riga sola oppure Password per visualizzare il testo sotto forma di asterischi e tutelare la segretezza della password.

Nota: La selezione dell'opzione Password influenza solo la visualizzazione del testo immesso dall'utente. Per la creazione della password, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*

 - Selezionare HTML per mantenere la formattazione RTE, ad esempio tipo di carattere, stile, collegamenti ipertestuali, paragrafo e altri parametri di testo, usando i tag HTML appropriati.
 - Selezionare Disegna il bordo e lo sfondo per visualizzare un bordo e uno sfondo per la casella di testo.
 - Se si seleziona l'opzione Multiriga, selezionare A capo automatico per inserire l'interruzione automatica delle righe alla fine della casella di testo.
 - Per Variabile, immettere il nome della variabile per la casella di testo.

- Indicare il numero massimo di caratteri che l'utente può immettere nella casella di testo di input.
- Per Incorpora caratteri, scegliere uno o più pulsanti per specificare quali caratteri tra quelli del tipo di carattere usato per il testo dinamico verranno incorporati. Selezionare il pulsante all'estrema sinistra per incorporare l'intero set di caratteri impostato per il tipo di carattere.

Modifica del testo

Per modificare il testo in Flash è possibile usare le più comuni tecniche di elaborazione del testo. È possibile usare i comandi Taglia, Copia e Incolla per spostare il testo all'interno di un file Flash e tra Flash e altre applicazioni.

Per eseguire il controllo ortografico, copiare il testo negli Appunti usando Esplora filmato e incollarlo in un editor di testo esterno. Consultare “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.

Selezione del testo

Prima di modificare del testo o cambiarne gli attributi, è necessario selezionare i caratteri da modificare.

Per selezionare dei caratteri all'interno di un blocco di testo:

Selezionare lo strumento Testo ed eseguire una delle operazioni descritte:

- Trascinare il puntatore per selezionare i caratteri.
- Fare doppio clic per selezionare una parola.
- Fare clic per specificare l'inizio della selezione e fare clic tenendo premuto Maiusc per specificarne la fine.
- Premere Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) per selezionare tutti i caratteri del blocco.

Per selezionare blocchi di testo:

Selezionare lo strumento Freccia e fare clic su un blocco di testo. Fare clic tenendo premuto Maiusc per selezionare più blocchi di testo.

Informazioni sulla trasformazione del testo

È possibile trasformare i blocchi di testo come gli altri oggetti. È possibile scalare, ruotare, inclinare e riflettere i blocchi di testo per creare interessanti effetti. Quando si scala il blocco di testo come un oggetto, gli aumenti o le riduzioni delle dimensioni in punti non si riflettono nel pannello Carattere.

Il testo in un blocco di testo trasformato può ancora essere modificato, tuttavia trasformazioni di una certa portata possono renderlo di difficile lettura.

Per ulteriori informazioni sulla trasformazione dei blocchi di testo, consultare il capitolo 7, “Operazioni con i colori.”

Rimodellazione di un elemento testuale

Per rimodellare, cancellare o manipolare in altro modo il testo, è necessario convertirlo nelle linee e nei riempimenti che lo compongono. Come con qualsiasi altra forma, è possibile raggruppare individualmente questi caratteri convertiti oppure cambiarli in simboli e animarli. Una volta convertito il testo in linee e riempimenti, non è più possibile modificare questi ultimi come testo.

È possibile convertire in forme solo interi blocchi di testo, non i singoli caratteri all'interno di un blocco di testo.

Per convertire il testo nelle linee e nei riempimenti che lo compongono:

- 1 Selezionare lo strumento Freccia e fare clic su un blocco di testo.
- 2 Scegliere **Elabora > Dividi**. I caratteri nel testo selezionato sono convertiti in forme sullo stage.



Nota: Dividi vale solo per caratteri di contorno come i caratteri TrueType. I caratteri bitmap scompaiono dallo schermo se vengono sottoposti a questa operazione. I caratteri PostScript possono essere divisi solo su sistemi Macintosh che eseguono Adobe Type Manager (ATM).

Collegamento di blocchi di testo a URL

È possibile collegare i blocchi di testo agli indirizzi URL per consentire il passaggio ad altri file facendo clic sul testo.

Per collegare un blocco di testo a un URL:

- 1 Usare lo strumento Freccia per selezionare il blocco di testo sullo stage.
- 2 Se il pannello Carattere non è ancora visualizzato, scegliere Finestra > Pannelli > Carattere.
- 3 Per Collegamento, immettere l'indirizzo URL a cui si desidera collegare il blocco di testo.

CAPITOLO 10

Uso dei simboli e delle istanze

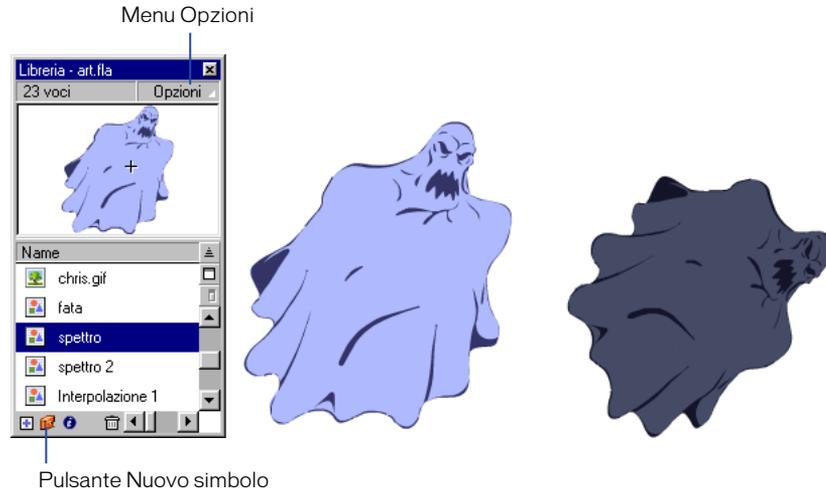
Un *simbolo* è un grafico, un pulsante o un clip filmato che si crea una volta ed è possibile riusare in tutto il filmato o in altri filmati. Qualsiasi simbolo creato diventa automaticamente parte della libreria. Un'istanza è una copia di un simbolo situata sullo stage o annidata all'interno di un altro simbolo. Un'istanza può differire notevolmente dal simbolo corrispondente in termini di colore, dimensioni e funzione. La modifica di un simbolo aggiorna tutte le sue istanze, ma la modifica di un'istanza di un simbolo aggiorna esclusivamente l'istanza.

Nota: in Flash è anche possibile creare simboli di caratteri. Consultare “Creazione di simboli di carattere” a pagina 214.

L'uso di simboli nei filmati riduce notevolmente la dimensione del file; il salvataggio di diverse istanze in un simbolo richiede meno spazio di memorizzazione rispetto al salvataggio di una descrizione completa dell'elemento per ogni occorrenza. Ad esempio, è possibile ridurre la dimensione dei file dei filmati convertendo in simboli riutilizzabili i grafici statici, quali le immagini dello sfondo. L'uso di simboli inoltre velocizza la riproduzione del filmato perché il simbolo deve essere scaricato in un browser solo una volta.

L'uso di simboli consente inoltre di condividere immagini e altri elementi, quali clip filmato o audio, tra i filmati Flash. È possibile includere i simboli in una libreria condivisa e collegarsi agli elementi della libreria condivisa da qualsiasi filmato Flash, senza importare gli elementi nei filmati. Consultare “Uso di librerie condivise” a pagina 101.

Per una presentazione interattiva dell'uso dei simboli e delle istanze, scegliere ? > Lezioni > Simboli.



Un simbolo nella libreria e due istanze sullo stage

Tipi di comportamento dei simboli

Ogni simbolo è dotato della propria linea temporale e di uno stage, completi di livelli. Quando si crea un simbolo, sceglierne il comportamento a seconda di come si desidera usarlo nel filmato.

-  Usare i simboli grafici per le immagini statiche e per creare parti di animazioni riutilizzabili collegate alla linea temporale del filmato principale. I simboli grafici funzionano in sincronia con la linea temporale del filmato principale. L'audio e i comandi interattivi non funzionano in una sequenza di animazione di simboli grafici.
-  Usare i simboli di pulsanti per creare pulsanti interattivi nel filmato che rispondano ai clic o ai passaggi del mouse oppure ad altre azioni. È necessario definire i grafici associati ai diversi stati del pulsante, quindi assegnare azioni a un'istanza del pulsante. Consultare “Assegnazione di azioni a oggetti” a pagina 268.



- Usare i simboli di clip filmato per creare animazioni riutilizzabili. I clip filmato dispongono di una propria linea temporale con più fotogrammi che viene riprodotta indipendentemente dalla linea temporale del filmato principale. È possibile paragonarli a minifilmati all'interno di un filmato principale che possono contenere comandi interattivi, audio e addirittura altre istanze di clip filmato. È inoltre possibile posizionare istanze di clip filmato all'interno della linea temporale di un simbolo di pulsante per creare pulsanti animati.

È possibile assegnare i parametri clip (variabili con valori) a un clip filmato per creare un clip “intelligente”. È possibile aggiungere azioni clip e associare uno script al clip intelligente per creare elementi di interfaccia, quali pulsanti di scelta, menu a comparsa o descrizioni comandi, che rispondano ai clic del mouse e ad altri eventi. Per ulteriori informazioni, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Nota: il contenuto interattivo e l'animazione nei simboli di clip filmato non funzionano quando si riproduce un filmato nell'ambiente di creazione di Flash. Per visualizzare l'animazione e il contenuto interattivo dei clip filmato, scegliere Controlli > Prova filmato o Controlli > Prova scena. Consultare “Anteprima e prova dei filmati” a pagina 81.

Creazione di simboli

È possibile creare un simbolo da oggetti selezionati sullo stage oppure creare un simbolo vuoto e crearne o importarne il contenuto in modalità di modifica simbolo. I simboli possono disporre di tutte le funzionalità creabili con Flash, compresa l'animazione.

Avvalendosi dei simboli con animazione, è possibile creare filmati con molto movimento, minimizzando la dimensione del file. Si consideri la creazione di un'animazione in un simbolo quando c'è un'azione ripetitiva o ciclica, ad esempio il sollevamento e l'abbassamento delle ali di un uccello.

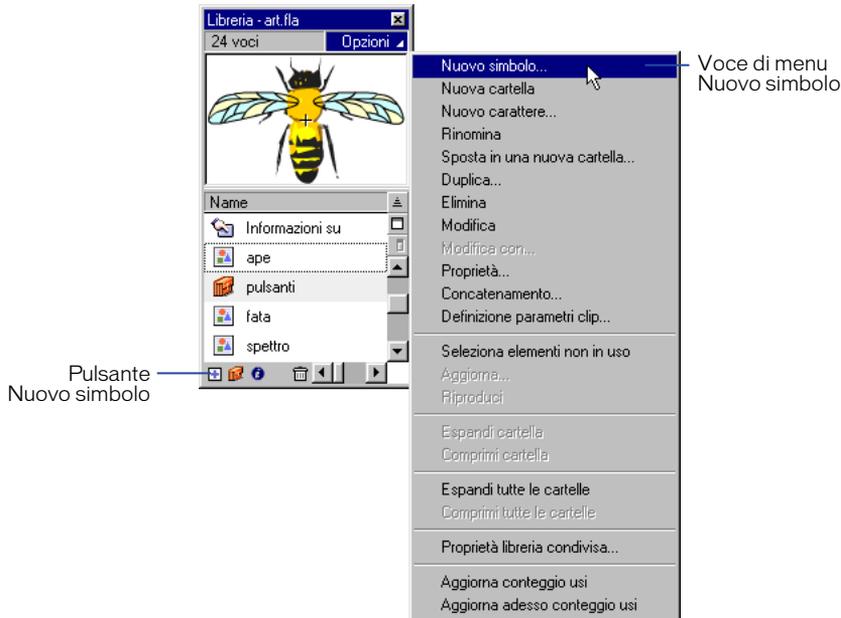
Per creare un nuovo simbolo con gli elementi selezionati:

- 1 Selezionare uno o più elementi sullo stage e scegliere Inserisci > Converti in simbolo.
- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo immettere il nome del simbolo e scegliere Grafico, Pulsante o Clip filmato come tipo di comportamento. Consultare “Tipi di comportamento dei simboli” a pagina 222.
- 3 Fare clic su OK.

Flash aggiungerà il simbolo alla libreria. La selezione sullo stage diventerà un'istanza del simbolo. Non è più possibile modificare l'oggetto direttamente sullo stage, ma è necessario aprirlo in modalità di modifica simbolo. Consultare “Modifica di simboli” a pagina 233.

Per creare un nuovo simbolo vuoto:

- 1 Accertarsi che non vi sia nulla di selezionato sullo stage ed eseguire una delle operazioni descritte:
 - Scegliere Inserisci > Nuovo simbolo.
 - Fare clic sul pulsante Nuovo simbolo nella parte inferiore sinistra della finestra Libreria.
 - Scegliere Nuovo simbolo dal menu Opzioni nell'angolo superiore destro della finestra Libreria.



- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo immettere il nome del simbolo e scegliere Grafico, Pulsante o Clip filmato come tipo di comportamento. Consultare “Tipi di comportamento dei simboli” a pagina 222.
- 3 Fare clic su OK.

Flash aggiungerà il simbolo alla libreria e passerà alla modalità di modifica simbolo. In questo modalità il nome del simbolo viene visualizzato sopra l'angolo superiore sinistro della finestra, sopra la linea temporale e un mirino indica il punto di registrazione del simbolo.

- 4 Per creare il contenuto del simbolo, usare la linea temporale, disegnare con gli strumenti di disegno, importare i media o creare istanze di altri simboli.

5 Terminata la creazione del contenuto del simbolo, eseguire una delle operazioni descritte per tornare alla modalità di modifica filmato:

- Scegliere Modifica > Modifica filmato.
- Fare clic sul pulsante Scena nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.



- Fare clic sul pulsante Modifica scena nell'angolo superiore destro della finestra del documento e scegliere una scena dal menu.



Conversione dell'animazione sullo stage in un clip filmato

Se si è creata una sequenza animata sullo stage e si desidera riutilizzarla in un altro punto nel filmato o manipolarla come un'istanza, è possibile selezionarla e salvarla come simbolo di clip filmato.

Per convertire un'animazione sullo stage in un clip filmato:

- 1 Nella linea temporale principale selezionare ogni fotogramma in ogni livello dell'animazione sullo stage che si desidera usare.
- 2 Copiare i fotogrammi eseguendo una delle operazioni descritte:
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su qualsiasi fotogramma selezionato e scegliere Copia fotogrammi dal menu di scelta rapida.
 - Scegliere Modifica > Copia fotogrammi.
- 3 Deselezionare la selezione e accertarsi che sullo stage non sia selezionato nulla. Scegliere Inserisci > Nuovo simbolo.
- 4 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo immettere il nome del simbolo. Per Comportamento scegliere Clip filmato, quindi fare clic su OK.
Flash apre un nuovo simbolo in modalità di modifica simbolo.

- 5** Nella linea temporale fare clic sul primo fotogramma del primo livello e scegliere Modifica > Incolla fotogrammi.

Verranno incollati i fotogrammi copiati dalla linea temporale principale nella linea principale di questo simbolo di clip filmato. Le animazioni, i pulsanti o il contenuto interattivo dei fotogrammi copiati diventano ora un'animazione indipendente (un simbolo di clip filmato), che è possibile riusare nell'intero filmato.

- 6** Eseguire una delle operazioni descritte per uscire dalla modalità di modifica simbolo:

- Scegliere Modifica > Modifica filmato.
- Fare clic sul pulsante Scena nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.
- Fare clic sul pulsante Modifica scena nell'angolo superiore destro della finestra del documento e scegliere una scena dal menu.

- 7** Eliminare l'animazione dalla linea temporale del filmato principale selezionando tutti i fotogrammi in tutti i livelli dell'animazione e scegliendo Inserisci > Rimuovi fotogrammi.

Duplicazione di simboli

La duplicazione di un simbolo consente di usare un simbolo esistente come punto iniziale per la creazione di un nuovo simbolo.

Per duplicare un simbolo:

- 1** Selezionare un simbolo nella finestra Libreria.
- 2** Eseguire una delle operazioni descritte per duplicare il simbolo:
 - In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic e scegliere Duplica dal menu di scelta rapida.
 - Scegliere Duplica dal menu Opzioni della libreria.

Creazione di istanze

Dopo avere creato un simbolo, è possibile creare istanze del simbolo in qualsiasi punto del filmato, anche all'interno di altri simboli.

Per creare una nuova istanza di un simbolo:

- 1 Selezionare un livello nella linea temporale.
Flash può posizionare le istanze solo in fotogrammi chiave, sempre sul livello corrente. Se non si seleziona un fotogramma chiave, l'istanza verrà aggiunta al primo fotogramma chiave a sinistra del fotogramma corrente.
- 2 Scegliere Finestra > Libreria per aprire la libreria.
- 3 Trascinare il simbolo sullo stage.
- 4 Se si è creata un'istanza di un simbolo grafico, scegliere Inserisci > Fotogramma per aggiungere il numero di fotogrammi che conterranno il simbolo grafico.

Dopo avere creato un'istanza di un simbolo, usare il pannello Istanza, accessibile scegliendo Finestra > Pannelli > Istanza, per specificare gli effetti colore, assegnare azioni, impostare la modalità di visualizzazione grafica o cambiare il comportamento dell'istanza. Il comportamento dell'istanza equivale al comportamento del simbolo a meno che non si specifichi diversamente. Le eventuali modifiche apportate sono relative soltanto sull'istanza e non al simbolo. Consultare “Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza” a pagina 236.

Creazione di pulsanti

I pulsanti sono in realtà clip filmato interattivi composti da quattro fotogrammi. Quando si seleziona il comportamento pulsante per un simbolo, Flash crea una linea temporale con quattro fotogrammi. I primi tre fotogrammi visualizzano i tre stati possibili del pulsante, mentre il quarto definisce l'area attiva del pulsante. La linea temporale non viene riprodotta, ma reagisce semplicemente alle azioni e al movimento del puntatore passando al fotogramma appropriato.

Per rendere interattivo un pulsante in un filmato, posizionare un'istanza del simbolo di pulsante sullo stage e assegnare azioni all'istanza. Le azioni devono essere assegnate all'istanza del pulsante nel filmato e non ai fotogrammi nella linea temporale del pulsante.

Ogni fotogramma nella linea temporale di un simbolo di pulsante ha una funzione specifica:

- Il primo fotogramma, lo stato Su, rappresenta l'aspetto del pulsante quando il puntatore non è sopra il pulsante.
- Il secondo fotogramma, lo stato Sopra, rappresenta l'aspetto del pulsante quando il puntatore è sopra di esso.

- Il terzo fotogramma, lo stato Giù, rappresenta l'aspetto del pulsante quando viene selezionato.
- Il quarto fotogramma, lo stato Area attiva, definisce l'area che risponderà al clic del mouse. Si tratta di un'area invisibile nel filmato.



The image shows three sequential frames of a button labeled "Home". The first frame shows the word "Home" in a blue serif font. The second frame shows the word "H o m e" with spaces between the letters, indicating a selected state. The third frame shows the word "H o m e" with a blue outline around the letters, indicating an active area.

Contenuto tipico dei fotogrammi Su, Sopra, Giù e Area attiva

Per una presentazione interattiva sulla creazione di pulsanti in Flash, scegliere ? > Lezioni > Pulsanti.

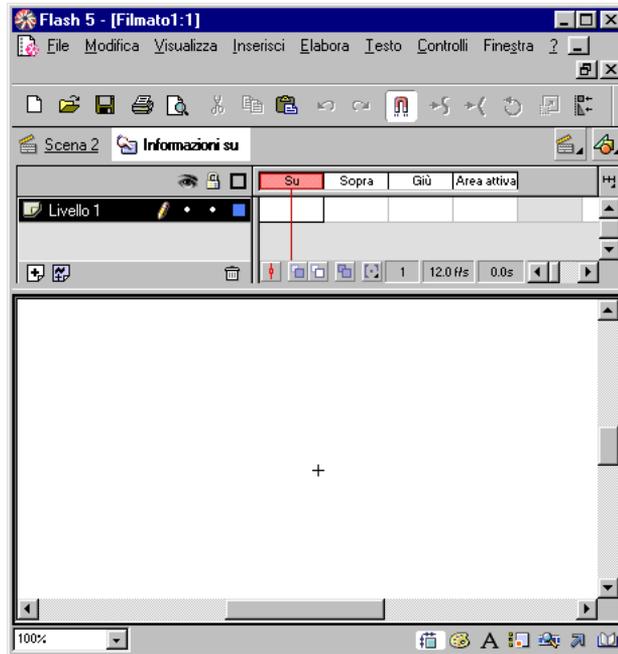
Per creare un pulsante:

- 1 Scegliere Modifica > Deseleziona tutto per garantire che sullo stage non sia selezionato nulla.
- 2 Scegliere Inserisci > Nuovo simbolo oppure premere Ctrl+F8 (Windows) o Comando+F8 (Macintosh).

Per creare il pulsante, è necessario convertire i fotogrammi del pulsante in fotogrammi chiave.

- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo immettere un nome per il nuovo simbolo di pulsante e scegliere Pulsante per Comportamento.

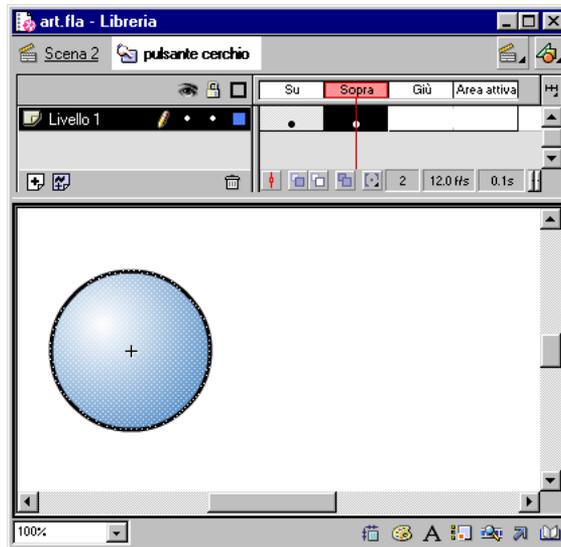
Flash passerà alla modalità di modifica simbolo. L'intestazione della linea temporale viene modificata e vengono visualizzati quattro fotogrammi consecutivi etichettati Su, Sopra, Giù e Area attiva. Il primo fotogramma, Su, è un fotogramma chiave vuoto.



- 4 Per creare l'immagine dello stato Su del pulsante, usare gli strumenti di disegno, importare un grafico o posizionare un'istanza di un altro simbolo sullo stage.

In un pulsante è possibile usare un simbolo di grafico o di clip filmato, ma non un altro pulsante. Usare un simbolo di clip filmato per creare un pulsante animato.

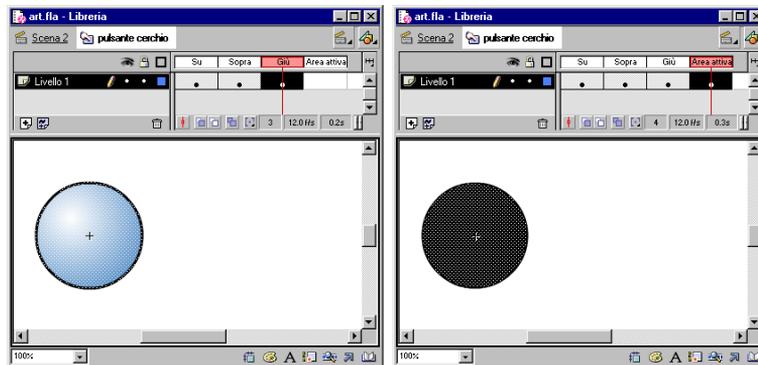
- 5 Fare clic sul secondo fotogramma, con etichetta Sopra, e scegliere Inserisci > Fotogramma chiave.



Flash inserirà un fotogramma chiave che duplica il contenuto del fotogramma Su.

- 6 Cambiare l'immagine del pulsante per lo stato Sopra.

7 Ripetere i punti 5 e 6 per i fotogrammi Giù e Area attiva.



Il fotogramma Area attiva non è visibile sullo stage, ma definisce l'area del pulsante che risponde quando selezionata. Accertarsi che l'immagine del fotogramma Area attiva sia un'area piena sufficientemente ampia da contenere tutti gli elementi grafici dei fotogrammi Su, Giù e Sopra. Tale area può anche essere più grande del pulsante visibile. Se non si specifica un fotogramma Area attiva, l'immagine nello stato Su viene usata come il fotogramma dell'area attiva.

È possibile creare un passaggio disgiunto posizionando il fotogramma Area attiva in un punto diverso rispetto agli altri fotogrammi del pulsante.

- 8 Per assegnare un suono a uno stato del pulsante, selezionare il fotogramma dello stato nella linea temporale, scegliere **Elabora > Fotogramma** per visualizzare il pannello Fotogramma, quindi fare clic sulla scheda **Audio** nel pannello Fotogramma. Consultare “Aggiunta di audio ai pulsanti” a pagina 173.
- 9 Una volta terminato, scegliere **Modifica > Modifica filmato**. Trascinare il simbolo del pulsante fuori dalla finestra Libreria per crearne un'istanza nel filmato.

Attivazione, modifica e prova di pulsanti

Per impostazione predefinita al momento della creazione i pulsanti sono disattivati per facilitarne la selezione e l'uso. Per selezionare un pulsante disattivato, fare clic su di esso. Quando un pulsante è attivato, risponde agli eventi del mouse che sono stati specificati come se si stesse riproducendo il filmato. È tuttavia possibile selezionare anche pulsanti attivati. In generale disattivare i pulsanti mentre si lavora e attivarli per controllarne rapidamente il comportamento.

Per attivare e disattivare pulsanti:

Scegliere Controlli > Attiva pulsanti semplici. Di fianco al comando appare un segno di spunta per indicare che i pulsanti sono attivati. Scegliere di nuovo il comando per disattivare i pulsanti.

Tutti i pulsanti sullo stage ora risponderanno alle azioni del mouse. Quando si posiziona il mouse su un pulsante, Flash visualizza il fotogramma Sopra. Quando si fa clic nell'area attiva del pulsante, Flash visualizza il fotogramma Giù.

Per selezionare un pulsante attivato:

Usare lo strumento Freccia per tracciare un rettangolo di selezione intorno al pulsante.

Per spostare o modificare un pulsante attivato:

- 1 Selezionare il pulsante come descritto sopra.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Usare i tasti freccia per spostare il pulsante.
 - Scegliere Finestra > Pannelli > Istanza per modificare il pulsante oppure fare doppio clic sul pulsante tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).

Per provare un pulsante, eseguire una delle operazioni descritte:

- Scegliere Controlli > Attiva pulsanti semplici. Posizionare il puntatore sul pulsante attivato per provarlo.
- Selezionare il pulsante nella libreria e fare clic sul pulsante di riproduzione nella finestra di anteprima.

I clip filmato nei pulsanti non sono visibili nell'ambiente di creazione di Flash. Consultare “Anteprima e prova dei filmati” a pagina 81.
- Scegliere Controlli > Prova scena o Controlli > Prova filmato.

Modifica di simboli

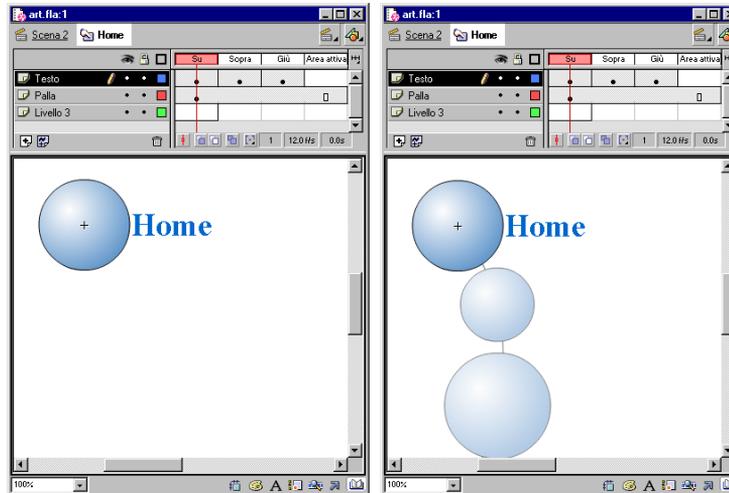
Quando si modifica un simbolo, Flash ne aggiorna tutte le istanze all'interno del filmato. È possibile modificare il simbolo inserito nel contesto degli altri oggetti sullo stage usando il comando Modifica in posizione. Gli altri oggetti appaiono disattivati per distinguerli dal simbolo che si sta modificando.

È inoltre possibile modificare un simbolo in una finestra separata, usando il comando Modifica in nuova finestra o la modalità di modifica simbolo. La modifica di un simbolo in una finestra separata consente di visualizzare contemporaneamente il simbolo e la linea temporale principale.

In modalità di modifica simbolo la finestra passa dalla vista dello stage alla vista del solo simbolo. Un mirino indica il punto di registrazione del simbolo. Inoltre il pannello Istanza si disattiva e il nome del simbolo viene visualizzato sopra l'angolo superiore sinistro della finestra, sopra la linea temporale.

Per modificare un simbolo in posizione, eseguire una delle operazioni descritte:

- Fare doppio clic sull'istanza sullo stage.
- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Modifica in posizione dal menu di scelta rapida.



Per modificare un simbolo in una nuova finestra:

- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Modifica in nuova finestra dal menu di scelta rapida.
- Fare doppio clic sull'icona di un simbolo nella finestra Libreria.



Per modificare un simbolo in modalità di modifica simbolo:

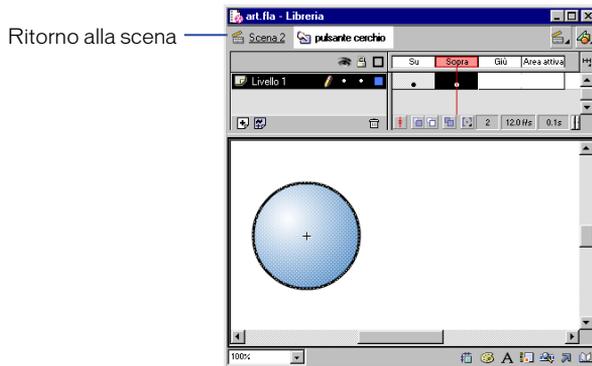
- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e fare clic sul pulsante Modifica simbolo nella parte inferiore del pannello Istanza.
- Selezionare un'istanza del simbolo sullo stage e scegliere Modifica > Modifica simboli oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida.
- Fare doppio clic sul simbolo nella finestra Libreria o nella finestra di anteprima della libreria. Quindi fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida oppure scegliere Modifica dal menu Opzioni della libreria.

Il simbolo collegato all'istanza si apre in modalità di modifica simbolo. Ora si può modificare il simbolo. Tutte le istanze del simbolo nel filmato vengono aggiornate per rispecchiare le modifiche apportate.

Mentre si sta modificando un simbolo, è possibile avvalersi degli strumenti di disegno, importare media o creare istanze di altri simboli.

Per uscire dalla modalità di modifica simbolo e continuare a modificare il filmato, eseguire una delle operazioni descritte:

- Scegliere Modifica > Modifica filmato.
- Fare clic sul nome della scena nell'angolo superiore sinistro della linea temporale.



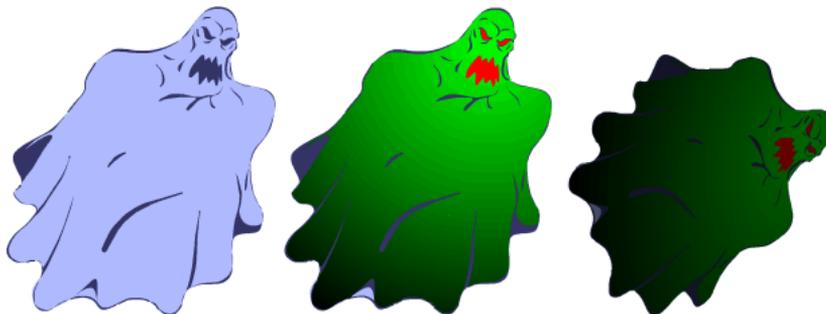
Modifica delle proprietà di un'istanza

Ogni istanza ha le proprie proprietà separate dal simbolo. È possibile cambiare la tinta, la trasparenza e la luminosità di un'istanza, ridefinirne il comportamento (ad esempio, trasformare un grafico in un clip filmato) e impostare la modalità di riproduzione dell'animazione all'interno di un'istanza di un grafico. È inoltre possibile inclinare, ruotare o scalare un'istanza senza modificare il simbolo.

Inoltre è possibile assegnare un nome a un'istanza di clip filmato in modo da poterla usare in ActionScript.

Per modificare le proprietà di un'istanza, è necessario usare il pannello Istanza, accessibile scegliendo Finestra > Pannelli > Istanza, e il pannello Effetto, accessibile scegliendo Finestra > Pannelli > Effetto.

Le proprietà di un'istanza vengono salvate insieme ad essa. Se si modifica un simbolo o si ricollega un'istanza a un simbolo diverso, le proprietà dell'istanza modificate rimangono valide per l'istanza.



Simbolo originale e due istanze modificate

Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza

Ogni istanza di un simbolo può avere il suo effetto colore. Per impostare le opzioni relative al colore e alla trasparenza per le istanze, usare il pannello Effetto, che è agganciato al pannello Istanza. Le impostazioni del pannello Effetto vengono applicate anche alle bitmap all'interno dei simboli.



Istanze di simbolo, ciascuna con il proprio effetto colore

Quando si modificano il colore e la trasparenza per un'istanza in un fotogramma specifico, Flash applica le modifiche quando visualizza il fotogramma. Per effettuare cambiamenti di colore gradualmente, è necessario interpolare il cambiamento di colore. Quando si effettua un'interpolazione del colore, si immettono diverse impostazioni di effetti nei fotogrammi chiave iniziale e finale di un'istanza, quindi si interpolano le impostazioni per cambiare gradualmente i colori dell'istanza. Consultare "Interpolazione di istanze, gruppi e testo" a pagina 247.

Nota: se si applica un effetto colore a un clip filmato con più fotogrammi, Flash applica l'effetto a ogni fotogramma nel clip filmato.

Per cambiare il colore e la trasparenza di un'istanza:

1 Selezionare un'istanza sullo stage e scegliere Finestra > Pannelli > Effetto.

È inoltre possibile fare doppio clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sull'istanza sullo stage per portare in primo piano il pannello Istanza, quindi fare clic sulla scheda Effetto.

2 Scegliere una delle seguenti opzioni nel pannello Effetto:

- Luminosità regola la luminosità o l'oscurità relativa dell'immagine, misurata su una scala da nero (-100%) a bianco (100%).
- Tinta colora l'istanza con la stessa tonalità. Usare il primo cursore nella parte superiore del pannello per impostare la percentuale della tinta, da trasparente (1%) a completamente saturata (100%). Per selezionare un colore, immettere i valori RGB (rosso, verde e blu) nei rispettivi campi o trascinare i cursori dei componenti. In alternativa usare il selettore colore.
- Alfa determina la trasparenza dell'istanza.
- Avanzato regola separatamente i valori RGB (rosso, verde, blu) e la trasparenza di un'istanza. Questa opzione è molto utile per creare e animare lievi effetti colori su oggetti quali bitmap. I comandi a sinistra consentono di ridurre i valori di colore o trasparenza di una determinata percentuale. I comandi a destra consentono di ridurre o aumentare i valori di colore o trasparenza di un valore costante.

I valori RGB correnti (rosso, verde, blu) ed alfa vengono moltiplicati per i valori percentuali, quindi aggiunti ai valori costanti nella colonna destra, producendo i valori dei nuovi colori. Ad esempio, se il valore corrente rosso è 100, impostando il cursore sinistro su 50% e il cursore destro su 100 si produce un nuovo valore rosso di 150 $((100 \times 0,5) + 100 = 150)$.

Le eventuali modifiche apportate vengono aggiornate automaticamente sullo stage.

È inoltre possibile cambiare il colore usando l'oggetto Color di ActionScript. Per ulteriori informazioni, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Sostituzione di un'istanza con un altro simbolo

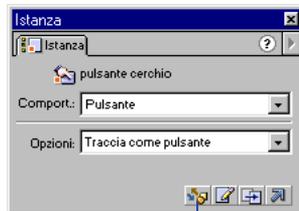
Assegnando un simbolo diverso a un'istanza viene visualizzata un'istanza diversa sullo stage lasciando intatte tutte le proprietà dell'istanza originale (quali gli effetti colori e le azioni dei pulsanti).

Ad esempio, è possibile creare un cartone animato con il simbolo Topo come personaggio e decidere in seguito di cambiare il personaggio con un gatto.

È possibile sostituire il simbolo Topo con il simbolo Gatto, e quest'ultimo verrà visualizzato in tutti i fotogrammi più o meno nella stessa posizione del precedente personaggio.

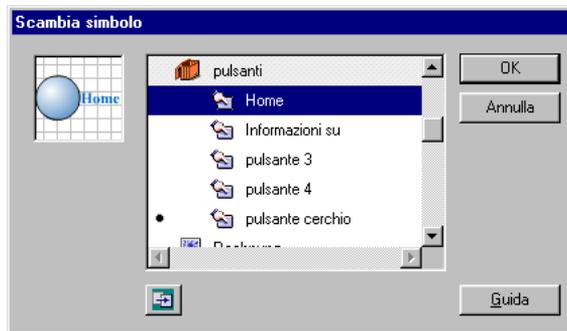
Per assegnare un simbolo diverso a un'istanza:

- 1 Selezionare un'istanza sullo stage e scegliere Finestra > Pannelli > Istanza. In alternativa fare doppio clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sull'istanza sullo stage per portare in primo piano il pannello Istanza.
- 2 Fare clic sul pulsante Scambia simbolo nella parte inferiore del pannello Istanza.



Pulsante Scambia simbolo

- 3 Nella finestra di dialogo Scambia simbolo selezionare un simbolo che sostituirà quello correntemente assegnato all'istanza. Per duplicare un simbolo selezionato, fare clic sul pulsante Duplica simbolo nella parte inferiore della finestra di dialogo.



La duplicazione consente di basare un nuovo simbolo su uno esistente nella libreria e minimizza la copia se si creano numerosi simboli che differiscono solo leggermente.

Cambiamento del tipo di istanza

È possibile cambiare il tipo di istanza per ridefinirne il comportamento nel filmato. Ad esempio, se l'istanza di un grafico contiene animazione che si desidera riprodurre indipendentemente dalla linea temporale del filmato principale, essa può essere ridefinita come un'istanza di clip filmato.

Per cambiare il tipo di istanza:

- 1 Selezionare un'istanza sullo stage e scegliere Finestra > Pannelli > Istanza. In alternativa fare doppio clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sull'istanza sullo stage per portare in primo piano il pannello Istanza.
- 2 Per Comportamento scegliere Grafico, Pulsante o Clip filmato.

Impostazione dell'animazione per le istanze di grafici

È possibile impostare la modalità di riproduzione delle sequenze di un'animazione all'interno di un'istanza di grafico nel pannello Istanza.

Il simbolo di grafico animato è collegato alla linea temporale del filmato in cui è posizionato il simbolo. Il simbolo di un clip filmato invece è dotato di una propria linea temporale indipendente. Poiché i simboli di grafici animati usano la stessa linea temporale del filmato principale, visualizzano la propria animazione in modalità di modifica filmato. I simboli di clip filmato invece vengono visualizzati come oggetti statici sullo stage e non come animazioni nell'ambiente di creazione di Flash.

Per impostare l'animazione di un'istanza di grafico:

- 1 Selezionare un'istanza di grafico sullo stage e scegliere Finestra > Pannelli > Istanza. In alternativa fare doppio clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sull'istanza sullo stage per portare in primo piano il pannello Istanza.
- 2 Scegliere un'opzione di animazione dal menu a comparsa nel riquadro inferiore:
 - Ripetizione ciclica ripete ciclicamente la sequenza di animazione contenuta nell'istanza corrente per tutti i fotogrammi occupati dall'istanza.
 - Riproduci una volta riproduce la sequenza di animazione a partire dal fotogramma specificato fino alla fine dell'animazione, quindi interrompe la riproduzione.
 - Fotogramma singolo visualizza un fotogramma della sequenza di animazione. Specificare quale fotogramma visualizzare.

Divisione di istanze

Per rompere il collegamento tra un'istanza e un simbolo e trasformare l'istanza in una raccolta di forme e linee non raggruppate, è necessario dividere l'istanza. Ciò è utile per cambiare in modo sostanziale l'istanza senza conseguenze sulle altre istanze.

Per dividere un'istanza da un simbolo:

- 1 Selezionare l'istanza sullo stage.
- 2 Scegliere **Elabora > Dividi**.

In questo modo l'istanza viene suddivisa nei suoi elementi grafici componenti.

- 3 Usare gli strumenti di colorazione e disegno per modificare questi elementi come si desidera.

La divisione di un'istanza modifica soltanto quell'istanza e non le altre istanze del simbolo. Se si modifica il simbolo di origine dopo aver diviso l'istanza, questa non viene aggiornata con le ultime modifiche.

Accesso alle informazioni sulle istanze sullo stage

Quando si crea un filmato, può essere difficile identificare una particolare istanza di un simbolo sullo stage, in particolare se si usano più istanze dello stesso simbolo. È possibile identificare le istanze usando il pannello **Istanza**, il pannello **Informazioni** o **Esplora filmato**.

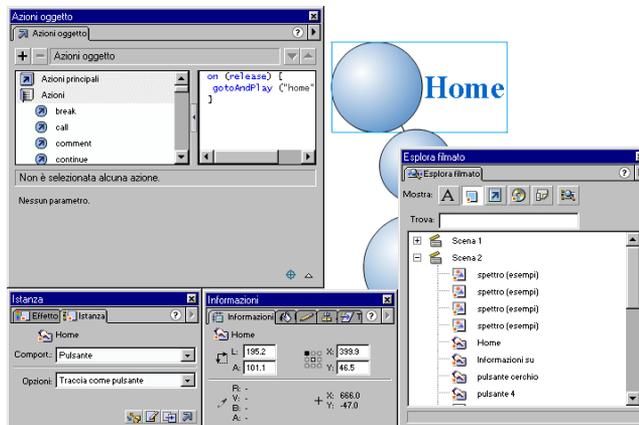
Tutti i pannelli visualizzano il nome dell'istanza selezionata e le icone che ne indicano il tipo: grafico, pulsante o clip filmato. Inoltre è possibile visualizzare le seguenti informazioni:

- Nel pannello **Istanza** è possibile visualizzare il comportamento e le impostazioni dell'istanza, ossia, per i grafici, la modalità di ripetizione ciclica e la lunghezza del simbolo nei fotogrammi, per i pulsanti, l'opzione di tracciamento, e per i clip filmato, la lunghezza del clip filmato.
- Nel pannello **Informazioni** è possibile visualizzare la posizione e la dimensione di un'istanza selezionata.
- In **Esplora filmato** è possibile visualizzare il contenuto del filmato corrente, tra cui le istanze e i simboli. Consultare “Uso di **Esplora filmato**” a pagina 105.
- Inoltre nel pannello **Azioni** è possibile visualizzare le eventuali azioni assegnate a un grafico, un pulsante o un filmato.

Per ottenere informazioni su un'istanza sullo stage:

- 1 Selezionare l'istanza sullo stage.
- 2 Visualizzare il pannello che si desidera usare:
 - Per visualizzare il pannello Istanza, scegliere Finestra > Pannelli > Istanza. In alternativa fare doppio clic sull'istanza selezionata tenendo premuto il tasto Alt, in Windows, o Opzione, in Macintosh.
 - Per visualizzare il pannello Informazioni, scegliere Finestra > Pannelli > Informazioni.
 - Per visualizzare il pannello Azioni, scegliere Finestra > Azioni.
 - Per visualizzare Esplora filmato, scegliere Finestra > Esplora filmato.

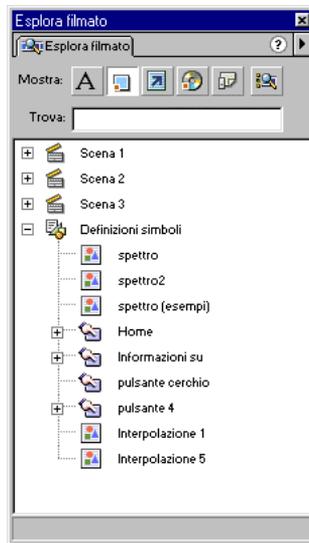
Per ulteriori informazioni su Esplora filmato, consultare “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.



Istanza di pulsante selezionata e relative informazioni visualizzate nel pannello Istanza, nel pannello Informazioni, in Esplora filmato e nel pannello Azioni.

Per visualizzare la definizione del simbolo selezionato in Esplora filmato:

- 1 Fare clic sul pulsante Mostra i pulsanti, i clip filmato e i grafici nella parte superiore di Esplora filmato.
- 2 In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic e scegliere Vai alla definizione del simbolo dal menu di scelta rapida. In alternativa scegliere Mostra definizioni simboli dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro.



Per passare alla scena che contiene le istanze di un simbolo selezionato:

- 1 Visualizzare le definizioni del simbolo come illustrato nella procedura precedente.
- 2 In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic e scegliere Seleziona istanze simbolo dal menu di scelta rapida. In alternativa scegliere Seleziona istanze simbolo dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro di Esplora filmato.

CAPITOLO 11

Creazione di animazioni

Per creare un'animazione è sufficiente modificare il contenuto di fotogrammi in sequenza. È possibile fare muovere un oggetto attraverso lo stage, aumentarne o diminuirne le dimensioni, ruotarlo, cambiarne il colore, applicargli la dissolvenza in entrata o in uscita o cambiarne la forma. Le modifiche possono essere effettuate separatamente o in combinazione con altre. Ad esempio, è possibile fare ruotare un oggetto e applicargli la dissolvenza in entrata mentre si sposta sullo stage.

Esistono due metodi per creare una sequenza di animazione in Flash: animazione fotogramma per fotogramma e animazione interpolata. Nell'animazione fotogramma per fotogramma si crea l'immagine in ogni fotogramma. Nell'animazione interpolata si crea il fotogramma iniziale e finale, mentre quelli intermedi vengono creati da Flash. Flash varia le dimensioni, la rotazione, il colore o altri attributi dell'oggetto in modo uniforme tra il fotogramma iniziale e quello finale per creare un movimento apparente.

L'animazione interpolata è ideale per creare movimento e cambiamenti nel tempo, contenendo al contempo la dimensione del file. Nell'animazione interpolata Flash memorizza solo i valori per i cambiamenti tra fotogrammi. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, invece, vengono memorizzati i valori per ogni fotogramma completo.

Per una presentazione interattiva all'animazione, scegliere ? > Lezioni > Animazione.

Nota: è inoltre possibile creare animazioni usando l'azione `setProperty`. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Creazione dei fotogrammi chiave

Un fotogramma chiave è un fotogramma in cui vengono definiti i cambiamenti dell'animazione. Quando si crea un'animazione fotogramma per fotogramma, ogni fotogramma è un fotogramma chiave. Nell'animazione interpolata invece si definiscono i fotogrammi chiave nei punti importanti dell'animazione e Flash crea il contenuto dei fotogrammi intermedi. Flash visualizza i fotogrammi interpolati di un'animazione interpolata su sfondo azzurro o verde chiaro con una freccia tra i fotogrammi chiave. Flash ridisegna le forme in ogni fotogramma chiave. I fotogrammi chiave devono essere creati solo nei punti in cui avviene un cambiamento dell'immagine.

I fotogrammi chiave sono contrassegnati nella linea temporale: un fotogramma chiave con contenuto è rappresentato da un cerchio solido, mentre un fotogramma chiave vuoto è indicato da una linea verticale prima del fotogramma. I fotogrammi che si aggiungono successivamente allo stesso livello avranno lo stesso contenuto del fotogramma chiave.

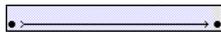
Per creare un fotogramma chiave, eseguire una delle operazioni descritte:

- Selezionare un fotogramma nella linea temporale e scegliere Inserisci > Fotogramma chiave.
- In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic su un fotogramma nella linea temporale e scegliere Inserisci fotogramma chiave.

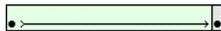
Rappresentazioni di animazioni nella linea temporale

Flash distingue nel modo seguente l'animazione interpolata dall'animazione fotogramma per fotogramma nella linea temporale:

- I fotogrammi chiave con interpolazione movimento sono indicati da un punto nero, mentre i fotogrammi interpolati intermedi hanno una freccia nera su sfondo azzurro.



- I fotogrammi chiave con interpolazione forma sono indicati da un punto nero, mentre i fotogrammi intermedi hanno una freccia nera su sfondo verde chiaro.



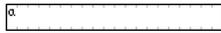
- Una linea tratteggiata indica che manca il fotogramma chiave finale.



- Un fotogramma chiave singolo è indicato da un punto nero. I fotogrammi in grigio chiaro dopo un fotogramma chiave singolo presentano lo stesso contenuto con nessuno cambiamento e presentano una linea nera con un rettangolo vuoto nell'ultimo fotogramma della sequenza.



- Una *a* minuscola indica che al fotogramma è stata assegnata un'azione fotogramma con il pannello Azioni.

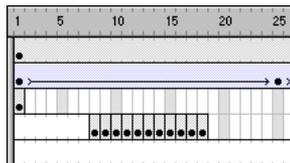


- Una bandiera rossa indica che il fotogramma contiene un'etichetta o un commento.



Informazioni sui livelli nell'animazione

Ogni scena in un filmato Flash può essere formata da un qualsiasi numero di livelli. Quando si crea un'animazione, usare i livelli per organizzare i componenti di una sequenza di animazione e per separare gli oggetti animati in modo che non si cancellino, colleghino o segmentino tra di loro. Se si desidera che Flash interpoli contemporaneamente il movimento di diversi gruppi o simboli, ognuno deve essere su un livello separato. Generalmente, il livello di sfondo contiene le immagini statiche. Gli ulteriori livelli contengono ognuno un oggetto animato separato.



I livelli sono visualizzati come righe nella linea temporale.

Quando un filmato ha diversi livelli, può essere difficile tenere traccia e modificare gli oggetti su più livelli. Questa operazione risulterà più facile se si gestisce il contenuto livello per livello. Consultare il capitolo 8 “Uso dei livelli”.

Informazioni sulle frequenze dei fotogrammi

Una frequenza dei fotogrammi troppo lenta causa l'arresto e la ripresa dell'animazione; una frequenza dei fotogrammi troppo veloce sfuoca i dettagli dell'animazione. Una frequenza dei fotogrammi di 12 fotogrammi al secondo (f/s) solitamente produce i migliori risultati sul Web. La frequenza dei fotogrammi dei filmati QuickTime e AVI generalmente è 12 f/s, mentre la frequenza dei film standard è 24 f/s.

La complessità dell'animazione e la velocità del computer su cui viene riprodotta l'animazione incide sull'uniformità della riproduzione. Provare le animazioni su diverse macchine per determinare la frequenza dei fotogrammi ottimale.

Poiché si specifica solo una frequenza dei fotogrammi per l'intero filmato Flash, si consiglia di impostare questa frequenza prima di iniziare a creare un'animazione. Consultare “Creazione di un nuovo filmato e impostazione delle proprietà” a pagina 80.

Estensione di immagini statiche

Quando si crea uno sfondo per un'animazione, è spesso necessario estendere un'immagine statica su diversi fotogrammi. Aggiungendo nuovi fotogrammi (non fotogrammi chiave) a un livello si estende il contenuto dell'ultimo fotogramma chiave in tutti i nuovi fotogrammi.

Per estendere un'immagine statica su più fotogrammi:

- 1 Creare un'immagine nel primo fotogramma chiave della sequenza.
- 2 Selezionare un fotogramma sulla destra, alla fine della sequenza che si desidera aggiungere.
- 3 Scegliere Inserisci > Fotogramma.

Per usare un tasto di scelta rapida per estendere immagini statiche:

- 1 Creare un'immagine nel primo fotogramma chiave.
- 2 Trascinare tenendo premuto il tasto Alt il fotogramma chiave verso destra. In questo modo si crea una nuova sequenza, ma senza un nuovo fotogramma chiave nel punto finale.

Informazioni sull'animazione interpolata

Flash può creare due tipi di animazione interpolata. Nell'*interpolazione movimento* si definiscono proprietà quali la posizione, le dimensioni e la rotazione di un'istanza, un gruppo o un blocco di testo in un momento specifico, quindi si cambiano queste proprietà in un altro momento specifico. Nell'*interpolazione forma* si disegna una forma in un determinato momento, quindi la si cambia o se ne disegna un'altra in un altro momento specifico. Flash interpola i valori o le forme per i fotogrammi intermedi, creando così l'animazione.

Interpolazione di istanze, gruppi e testo

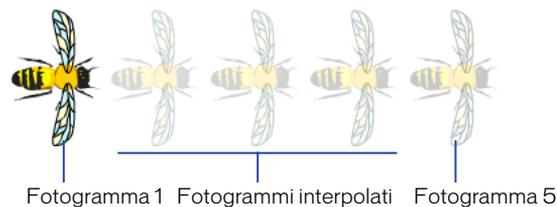
Per interpolare i cambiamenti delle proprietà di istanze, gruppi e testo, usare l'interpolazione movimento. Flash può interpolare la posizione, le dimensioni, la rotazione e l'inclinazione di istanze, gruppi e testo. Inoltre Flash può interpolare il colore di istanze e testo creando cambiamenti di colore gradualmente o applicando effetti di dissolvenza in entrata o in uscita. Per interpolare il colore di gruppi o testo, è necessario convertirli in simboli. Consultare "Creazione di simboli" a pagina 223.

Se si cambia il numero di fotogrammi tra i due fotogrammi chiave o si sposta il gruppo o il simbolo in uno dei fotogrammi chiave, Flash automaticamente interpola nuovamente i fotogrammi.

È possibile creare un'interpolazione movimento usando uno dei due metodi descritti:

- Creare i fotogrammi chiave iniziale e finale per l'animazione e usare l'opzione Movimento in Interpolazione nel pannello Proprietà fotogramma.
- Creare il primo fotogramma chiave per l'animazione, quindi scegliere Inserisci > Crea interpolazione movimento e spostare l'oggetto nella nuova posizione sullo stage. Flash crea automaticamente il fotogramma chiave finale.

Quando si interpola la posizione, è possibile fare muovere l'oggetto lungo un percorso non lineare. Consultare "Interpolazione movimento lungo un tracciato" a pagina 251.



Il secondo, il terzo e il quarto fotogramma dell'ape risultano dall'interpolazione del primo e dell'ultimo fotogramma.

Per creare un'interpolazione movimento usando l'opzione Movimento in Interpolazione:

1 Fare clic sul nome di un livello per trasformarlo nel livello corrente e selezionare un fotogramma chiave vuoto nel livello in cui si desidera che inizi l'animazione.

2 Creare un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage o trascinare un'istanza di un simbolo dalla finestra Libreria.

Per interpolare il movimento di un oggetto che si è disegnato, è necessario convertirlo in un simbolo.

3 Creare un secondo fotogramma chiave in cui si desidera che termini l'animazione.

4 Eseguire una delle operazioni descritte per modificare l'istanza, il gruppo o il blocco di testo nel fotogramma finale:

- Spostare l'elemento in una nuova posizione.
- Modificare le dimensioni, la rotazione o l'inclinazione dell'elemento.
- Modificare il colore dell'elemento (solo nel caso di istanze o blocchi di testo).

Per interpolare il colore di elementi che non sono istanze o blocchi di testo, usare l'interpolazione forma. Consultare "Interpolazione forme" a pagina 253.

5 Scegliere Finestra > Pannelli > Fotogramma.

6 Per Interpolazione selezionare Movimento.

7 Se al punto 4 si sono modificate le dimensioni dell'elemento, selezionare Scala per interpolare le dimensioni dell'elemento selezionato.

8 Fare clic e trascinare il cursore accanto al valore Andamento o immettere un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:

- Per avviare l'interpolazione movimento lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso il basso o immettere un valore compreso tra -1 e -100.
- Per avviare l'interpolazione movimento rapidamente e decelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso il basso o immettere un valore positivo compreso tra 1 e 100.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. Andamento crea un aspetto più naturale dell'accelerazione o della decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.

9 Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, scegliere un'opzione dal menu a comparsa Ruota:

- Scegliere Nessuna, impostazione predefinita, per non applicare alcuna rotazione.

- Scegliere Auto per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
- Scegliere Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettere un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: questa rotazione è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.

10 Se si usa un tracciato del movimento, selezionare Orienta verso tracciato per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento. Consultare Interpolazione movimento lungo un tracciato.

11 Selezionare Sincronizza per garantire che l'istanza venga ripetuta ciclicamente in maniera corretta nel filmato principale.

Usare il comando Sincronizza se il numero di fotogrammi nella sequenza di animazione all'interno del simbolo non è un multiplo esatto del numero di fotogrammi occupati dall'istanza del grafico nel filmato.

12 Se si usa un tracciato del movimento, selezionare Aggancia per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Per creare un'interpolazione movimento usando il comando Crea interpolazione movimento:

1 Selezionare un fotogramma chiave vuoto e disegnare un oggetto sullo stage o trascinare un'istanza di un simbolo dalla finestra Libreria.

2 Scegliere Inserisci > Crea interpolazione movimento.

Se si disegna un oggetto al punto 1, Flash lo converte automaticamente in un simbolo e gli assegna il nome Interpolazione 1. Se si disegnano più oggetti, agli oggetti supplementari vengono assegnati i nomi Interpolazione 2, Interpolazione 3 e così via.

3 Fare clic sul fotogramma in cui si desidera che termini l'animazione e scegliere Inserisci > Fotogramma.

4 Spostare l'oggetto, l'istanza o il blocco di testo sullo stage nella posizione desiderata. Modificare le dimensioni dell'elemento se si desidera interpolarne la modifica in scala. Modificare la rotazione dell'elemento se si desidera interpolarne la rotazione. Deselezionare l'oggetto una volta completate le regolazioni.

Alla fine dell'intervallo dei fotogrammi viene automaticamente aggiunto un fotogramma chiave.



- 5 Selezionare il fotogramma chiave alla fine dell'interpolazione movimento, quindi scegliere Finestra > Pannelli > Fotogramma. Nel pannello Fotogramma l'opzione Movimento è automaticamente selezionata per Interpolazione.
- 6 Se al punto 4 si sono modificate le dimensioni dell'elemento, selezionare Scala per interpolare le dimensioni dell'elemento selezionato.
- 7 Fare clic e trascinare il cursore accanto al valore Andamento o immettere un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:
 - Per avviare l'interpolazione movimento lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso il basso o immettere un valore compreso tra -1 e -100.
 - Per avviare l'interpolazione del movimento rapidamente e decelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso l'alto o immettere un valore positivo compreso tra 1 e 100.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. Andamento crea un aspetto più naturale dell'accelerazione o della decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.

- 8 Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, scegliere un'opzione dal menu a comparsa Ruota:
 - Scegliere Nessuna, impostazione predefinita, per non applicare alcuna rotazione.
 - Scegliere Auto per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
 - Scegliere Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettere un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: questa rotazione è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.

- 9 Se si usa un tracciato del movimento, selezionare Orienta verso tracciato per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento. Consultare Interpolazione movimento lungo un tracciato.
- 10 Selezionare Sincronizza per garantire che l'istanza venga ripetuta ciclicamente in maniera corretta nel filmato principale.

Usare il comando Sincronizza se il numero di fotogrammi nella sequenza di animazione all'interno del simbolo non è un multiplo esatto del numero di fotogrammi occupati dall'istanza del grafico nel filmato.
- 11 Selezionare Aggancia per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Interpolazione movimento lungo un tracciato

I livelli guida di movimento consentono di disegnare tracciati lungo i quali è possibile animare istanze, gruppi o blocchi di testo interpolati. È possibile collegare più livelli a un livello guida di movimento per far seguire lo stesso tracciato a più oggetti. Un livello normale collegato a un livello guida di movimento diventa un livello guidato.

Per creare un tracciato del movimento per un'animazione interpolata:

- 1 Creare una sequenza di animazione con interpolazione movimento come descritto in “Interpolazione di istanze, gruppi e testo” a pagina 247.

Se si seleziona Orienta verso tracciato, la linea di base dell'elemento interpolato verrà orientata verso il tracciato del movimento. Se si seleziona Aggancia, il punto di registrazione dell'elemento interpolato verrà agganciato al tracciato del movimento.

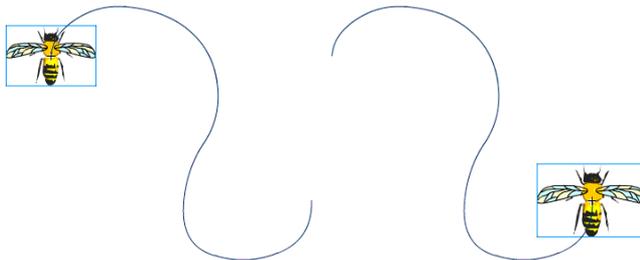
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Selezionare il livello contenente l'animazione e scegliere Inserisci > Guida movimento.
- In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul livello contenente l'animazione e scegliere Aggiungi guida movimento dal menu di scelta rapida.

Flash crea un nuovo livello al di sopra di quello selezionato con un'icona guida movimento a sinistra del nome del livello.



- 3 Usare lo strumento Penna, Matita, Linea, Cerchio, Rettangolo o Pennello per disegnare il tracciato desiderato.

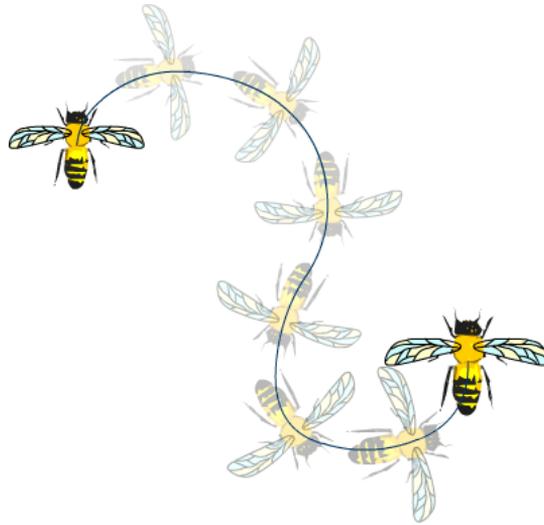


- 4 Agganciare il centro all'inizio della linea nel primo fotogramma e alla fine della linea nell'ultimo fotogramma.

Nota: Trascinare il simbolo dal punto di registrazione per risultati di aggancio ottimali.

- 5 Per nascondere il livello guida di movimento e la linea in modo che quando si lavora sia visibile soltanto il movimento dell'oggetto, fare clic nella colonna con l'icona a forma di occhio sul livello guida di movimento.

Il gruppo o il simbolo segue il tracciato del movimento quando si riproduce l'animazione.



Per collegare livelli a un livello guida di movimento, eseguire una delle operazioni descritte:

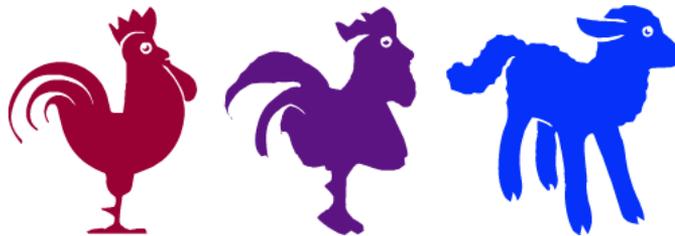
- Trascinare un livello esistente sotto il livello guida di movimento. Il livello viene rientrato sotto il livello guida di movimento. Tutti gli oggetti su questo livello si agganciano automaticamente al tracciato del movimento.
- Creare un nuovo livello sotto il livello guida di movimento. Gli oggetti che si interpolano su questo livello vengono automaticamente interpolati lungo il tracciato del movimento.
- Creare un livello sotto un livello guida di movimento. Scegliere **Elabora > Livello** e selezionare **Guidato** nella finestra di dialogo **Proprietà livello**.
- Fare clic sul livello tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o il tasto **Opzione** (Macintosh).

Per scollegare livelli da un livello guida di movimento:

- 1 Selezionare il livello che si desidera scollegare.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Trascinare il livello sopra al livello guida di movimento.
 - Scegliere **Elabora > Livello** e selezionare **Normale** come tipo di livello nella finestra di dialogo **Proprietà livello**.
 - Fare clic sul livello tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o il tasto **Opzione** (Macintosh).

Interpolazione forme

Interpolando le forme è possibile creare un effetto simile al morphing, dando l'impressione della trasformazione di una forma in un'altra. Flash può anche interpolare la posizione, le dimensioni e il colore delle forme.



L'interpolazione di una forma per volta di solito produce i risultati migliori. Se si interpolano più forme per volta, tutte le forme devono essere sullo stesso livello.

Flash non può interpolare la forma di gruppi, simboli, blocchi di testo o immagini bitmap. Usare **Elabora > Dividi** per applicare l'interpolazione forma a questi elementi. Consultare “Divisione di gruppi e oggetti” a pagina 196.

Per controllare i cambiamenti di forma più complessi o improbabili, usare i suggerimenti forma, che controllano la trasformazione di parti della forma originale nella nuova forma. Consultare “Uso dei suggerimenti forma” a pagina 255.

Per interpolare una forma:

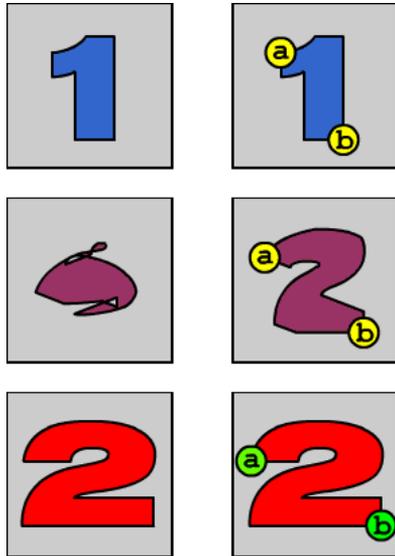
- 1 Fare clic sul nome di un livello per trasformarlo nel livello corrente e selezionare un fotogramma chiave vuoto in cui si desidera che inizi l'animazione.
- 2 Creare l'immagine per il primo fotogramma della sequenza.
Usare uno degli strumenti di disegno per creare una forma.
- 3 Creare un secondo fotogramma chiave in corrispondenza del numero di fotogrammi desiderato dopo il primo fotogramma.
- 4 Creare l'immagine per l'ultimo fotogramma della sequenza. È possibile interpolare la forma, il colore o la posizione dell'immagine creata al punto 2.
- 5 Scegliere Finestra > Pannelli > Fotogramma.
- 6 Per Interpolazione selezionare Forma.
- 7 Fare clic e trascinare il cursore accanto al valore Andamento o immettere un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:
 - Per avviare l'interpolazione forma lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso il basso o immettere un valore compreso tra -1 e -100.
 - Per avviare l'interpolazione forma rapidamente e decelerarla verso la fine dell'animazione, trascinare il cursore verso l'alto o immettere un valore positivo compreso tra 1 e 100.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. Andamento crea un aspetto più naturale della trasformazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.
- 8 Scegliere un'opzione per Fusione:
 - Distributiva crea un'animazione le cui forme intermedie sono maggiormente attenuate e più irregolari.
 - Angolare crea un'animazione che mantiene gli angoli e le linee diritte apparenti nelle forme intermedie.

Nota: Angolare è un tipo di fusione da usare solo per forme con angoli acuti e linee diritte. Se le forme che si scelgono non hanno angoli, Flash ripristina automaticamente l'interpolazione forma distributiva.

Uso dei suggerimenti forma

Per controllare cambiamenti di forma più complessi o improbabili, è possibile usare i suggerimenti forma. I suggerimenti forma identificano punti che dovrebbero corrispondere nelle forme iniziali e finali. Ad esempio, se si interpola il disegno di un viso quando cambia espressione, è possibile usare un suggerimento forma per marcare ogni occhio. Quindi, anziché trasformare il viso in un groviglio amorfo durante il cambiamento della forma, ogni occhio rimane riconoscibile e cambia separatamente durante l'animazione.



Stessa interpolazione forma rispettivamente senza e con suggerimenti forma

I suggerimenti forma contengono lettere (dalla *a* alla *z*) per identificare i punti che corrispondono nella forma iniziale e finale. È possibile usare un massimo di 26 suggerimenti forma.

I suggerimenti forma appaiono gialli in un fotogramma chiave iniziale, verdi in un fotogramma chiave finale e rossi quando non sono su una curva.

Per ottenere i risultati migliori quando si interpolano forme, seguire queste indicazioni:

- Nell'interpolazione complessa di forme, creare forme intermedie e interporle anziché definire soltanto una forma iniziale e una finale.
- Assicurarsi che i suggerimenti forma siano logici. Ad esempio, se si usano tre suggerimenti forma per un triangolo, questi devono essere nello stesso ordine sia sul triangolo originale che sul triangolo finale. L'ordine non può essere *abc* nel primo fotogramma chiave e *acb* nel secondo.
- I suggerimenti forma funzionano meglio se vengono posizionati in ordine antiorario iniziando nell'angolo superiore sinistro della forma.

Per usare i suggerimenti forma:

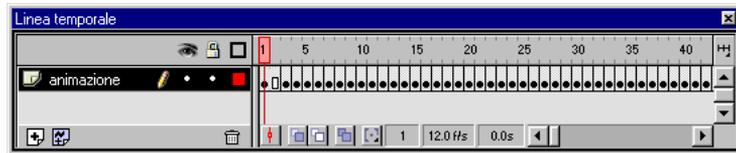
- 1 Selezionare il primo fotogramma chiave in una sequenza con interpolazione forma.
- 2 Scegliere **Elabora > Trasforma > Aggiungi suggerimento forma**.
Il suggerimento forma iniziale appare come un cerchio rosso con la lettera *a* in qualche punto della forma.
- 3 Spostare il suggerimento forma nel punto che si desidera contrassegnare.
- 4 Selezionare l'ultimo fotogramma chiave nella sequenza di interpolazione.
Il suggerimento forma finale appare in un punto della forma come un cerchio verde con la lettera *a*.
- 5 Spostare il suggerimento forma nel punto della forma finale che deve corrispondere al primo punto contrassegnato.
- 6 Riprodurre nuovamente il filmato per vedere come i suggerimenti forma cambiano l'interpolazione forma. Spostare i suggerimenti forma per mettere a punto l'interpolazione.
- 7 Ripetere questo procedimento per aggiungere altri suggerimenti forma. I nuovi suggerimenti forma appaiono contrassegnati dalle lettere successive (*b*, *c* e così via).

Mentre si usano i suggerimenti forma, è inoltre possibile eseguire una delle operazioni descritte:

- Per visualizzare tutti i suggerimenti forma, scegliere **Visualizza > Mostra suggerimenti forma**. Il livello e il fotogramma chiave che contengono i suggerimenti forma devono essere quelli correnti per poter disporre dell'opzione **Mostra suggerimenti forma**.
- Per eliminare un suggerimento forma, trascinarlo fuori dallo stage.
- Per eliminare tutti i suggerimenti forma, scegliere **Elabora > Trasforma > Elimina tutti i suggerimenti**.

Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma

L'animazione fotogramma per fotogramma cambia il contenuto dello stage in ogni fotogramma ed è ideale per animazioni complesse in cui un'immagine cambia in ogni fotogramma anziché semplicemente spostarsi. L'animazione fotogramma per fotogramma aumenta la dimensione del file più rapidamente dell'animazione interpolata.



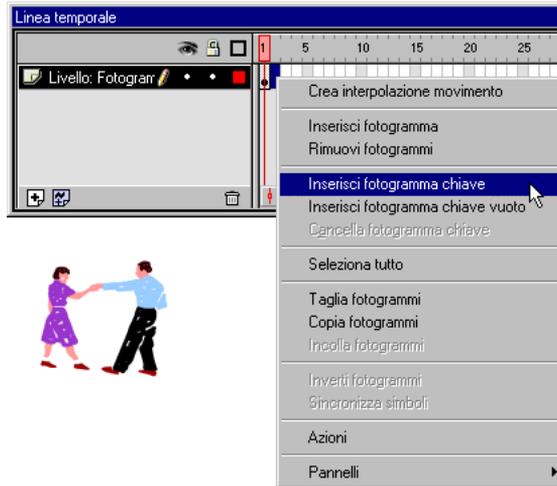
Usare l'animazione fotogramma per fotogramma quando è necessario modificare un'immagine in ogni fotogramma.

Per creare un'animazione fotogramma per fotogramma:

- 1 Fare clic sul nome di un livello per trasformarlo nel livello corrente e selezionare un fotogramma nel livello in cui si desidera che inizi l'animazione.
- 2 Se il fotogramma non è già un fotogramma chiave, scegliere Inserisci > Fotogramma chiave per renderlo tale.
- 3 Creare l'immagine per il primo fotogramma della sequenza.

È possibile usare gli strumenti di disegno, incollare immagini dagli Appunti o importare un file.

- 4 Fare clic sul fotogramma successivo a destra nella stessa riga e scegliere Inserisci > Fotogramma chiave. In alternativa fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e scegliere Inserisci fotogramma chiave dal menu a comparsa.



In questo modo verrà aggiunto un nuovo fotogramma chiave il cui contenuto è lo stesso del primo fotogramma chiave.

- 5 Modificare il contenuto di questo fotogramma sullo stage per definire l'incremento successivo dell'animazione.



- 6 Per completare la sequenza di animazione fotogramma per fotogramma, ripetere i punti 4 e 5 fino a creare il movimento desiderato.
- 7 Per controllare la sequenza dell'animazione, scegliere Controlli > Riproduci o fare clic sul pulsante Riproduci sul Controller.

Si consiglia di riprodurre l'animazione man mano che la si crea.

Modifica dell'animazione

Dopo aver creato un fotogramma o un fotogramma chiave, è possibile spostarlo in qualsiasi punto nel livello corrente o in un altro livello, eliminarlo o effettuare altri cambiamenti. Solo i fotogrammi chiave sono modificabili. I fotogrammi interpolati sono infatti visualizzabili, ma non è possibile modificarli direttamente. Per modificare i fotogrammi interpolati, è necessario cambiare uno dei fotogrammi chiave di definizione o inserire un nuovo fotogramma chiave tra il fotogramma chiave iniziale e quello finale. È possibile trascinare elementi dalla finestra Libreria nello stage e aggiungerli al fotogramma chiave corrente.

È possibile usare la tecnica Onion skin per visualizzare e modificare più fotogrammi alla volta.

Per inserire fotogrammi nella linea temporale, eseguire una delle operazioni descritte:

- Per inserire un nuovo fotogramma, scegliere Inserisci > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, scegliere Inserisci > Fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul fotogramma in cui si desidera posizionare un fotogramma chiave, quindi scegliere Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, scegliere Inserisci > Fotogramma chiave vuoto oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul fotogramma in cui si desidera posizionare il fotogramma chiave, quindi scegliere Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Per eliminare o modificare un fotogramma o un fotogramma chiave, eseguire una delle operazioni descritte:

- Per eliminare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi, selezionare il fotogramma, il fotogramma chiave o la sequenza, quindi scegliere Inserisci> Rimuovi fotogramma oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul fotogramma, sul fotogramma chiave o sulla sequenza, quindi scegliere Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, trascinare il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.
- Per aumentare la durata di un fotogramma chiave, trascinarlo fino al fotogramma finale della nuova sequenza tenendo premuto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).

- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi mediante trascinamento, fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) e trascinare il fotogramma chiave nella nuova posizione.
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionare il fotogramma o la sequenza, quindi scegliere Modifica > Copia fotogrammi. Selezionare il fotogramma o la sequenza da sostituire, quindi scegliere Modifica > Incolla fotogrammi.
- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionarlo e scegliere Inserisci > Cancella fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Ctrl (Macintosh) e fare clic sul filmato o la sequenza, quindi scegliere Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida. Il fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo verranno sostituiti con il contenuto del fotogramma posizionato prima di quello cancellato.
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinare il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra. Per cambiare la lunghezza di una sequenza fotogramma per fotogramma, consultare “Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma” a pagina 257.
- Per aggiungere al fotogramma chiave corrente un elemento dalla libreria, trascinarlo dalla finestra Libreria allo stage.
- Per invertire una sequenza di animazione, selezionare i fotogrammi appropriati in uno o più livelli e scegliere Elabora > Fotogrammi > Inverti. La sequenza deve essere racchiusa tra un fotogramma chiave iniziale e uno finale.

Tecnica Onion skin

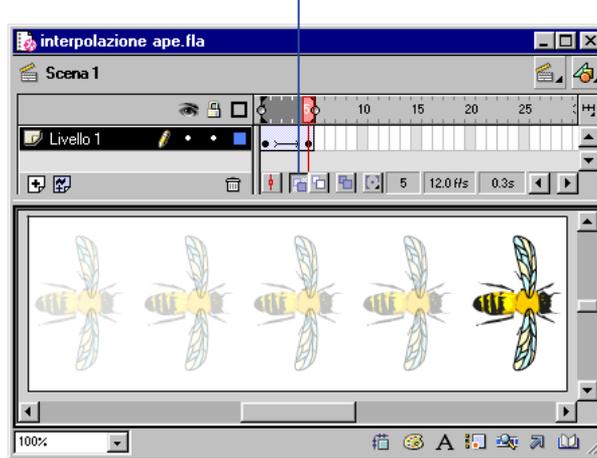
Normalmente, Flash visualizza sullo stage un fotogramma della sequenza di animazione per volta. Per facilitare il posizionamento e la modifica di un'animazione fotogramma per fotogramma, è possibile visualizzare contemporaneamente due o più fotogrammi sullo stage. Il fotogramma sotto l'indicatore di riproduzione appare nei colori originali, mentre i fotogrammi circostanti appaiono opachi, in questo modo sembra che ogni fotogramma sia disegnato su un foglio di carta trasparente e che i fogli siano impilati l'uno sull'altro. I fotogrammi che appaiono opachi non possono essere modificati.

Per vedere simultaneamente più fotogrammi di un'animazione sullo stage:



Fare clic sul pulsante Onion skin. Tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Inizio Onion Skin e Fine Onion Skin (nell'instestazione della linea temporale) nella finestra del filmato sono sovrapposti come un unico fotogramma.

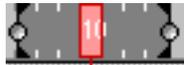
Pulsante Onion skin



Per controllare la visualizzazione della tecnica Onion skin, eseguire una delle operazioni descritte:



- Per visualizzare come contorni i fotogrammi inclusi nell'intervallo Onion skin, fare clic sul pulsante Contorni Onion skin.
- Per cambiare la posizione di uno dei due marcatori Onion skin, trascinarne il relativo puntatore in una nuova posizione. Normalmente i marcatori Onion skin si spostano insieme al puntatore del fotogramma corrente.



- Per attivare la modifica di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin, fare clic sul pulsante Modifica più fotogrammi. Generalmente la tecnica Onion skin consente di modificare soltanto il fotogramma corrente. Tuttavia è possibile visualizzare il contenuto di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin e renderli disponibili per la modifica, indipendentemente dal fotogramma corrente.

Nota: I livelli bloccati (indicati da un'icona a forma di lucchetto) non sono visualizzati quando è attivata la tecnica Onion skin. Per evitare la presenza contemporanea di una moltitudine di immagini che creano confusione, è possibile bloccare o nascondere i livelli a cui non si desidera applicare la tecnica Onion skin.

Per cambiare la visualizzazione dei marcatori Onion skin:

Fare clic sul pulsante **Elabora marcatori Onion skin** e scegliere un elemento dal menu:



- Mostra sempre marcatori visualizza i marcatori Onion skin nell'intestazione della linea temporale, anche se la tecnica Onion skin non è attivata.
- Ancora Onion skin blocca i marcatori Onion skin nella posizione corrente nell'intestazione della linea temporale. Normalmente l'intervallo Onion skin è relativo al puntatore del fotogramma corrente e ai marcatori Onion skin. Ancorando i marcatori Onion skin, se ne impedisce lo spostamento insieme al puntatore del fotogramma corrente.
- Onion 2 visualizza due fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.
- Onion 5 visualizza cinque fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.
- Onion skin su tutto visualizza tutti i fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Spostamento di un'intera animazione

Se si deve spostare un'intera animazione sullo stage, è necessario spostare contemporaneamente le immagini in tutti i fotogrammi e livelli per evitare di riallinearli.

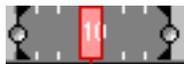
Per spostare l'intera animazione in un'altra posizione sullo stage:

- 1 Sbloccare tutti i livelli.

Per spostare tutti gli elementi di uno o più livelli e nessuno sugli altri livelli, bloccare o nascondere tutti i livelli che non si desidera spostare.



- 2 Fare clic sul pulsante **Modifica più fotogrammi** nella linea temporale.
- 3 Trascinare i marcatori Onion skin in modo che racchiudano tutti i fotogrammi che si desidera selezionare o fare clic su **Elabora marcatori Onion skin** e scegliere **Onion skin su tutto**.



- 4 Scegliere **Modifica > Seleziona tutto**.
- 5 Trascinare l'intera animazione nella nuova posizione sullo stage.

CAPITOLO 12

Creazione di filmati interattivi

In animazioni semplici Flash riproduce le scene e i fotogrammi di un filmato in sequenza. In un filmato interattivo invece, usando la tastiera, il mouse o entrambi, gli utenti possono passare a parti diverse dei filmati, spostare oggetti, immettere informazioni in moduli ed eseguire molte altre operazioni interattive.

È possibile creare filmati interattivi impostando azioni, insieme di istruzioni in ActionScript ed eseguite quando si verifica un evento specifico. Gli eventi che possono attivare un'azione si verificano quando l'indicatore di riproduzione raggiunge un fotogramma o l'utente fa clic su un pulsante o preme certi tasti sulla tastiera.

Alcuni esempi di interattività includono la possibilità per gli utenti di spostarsi all'interno di un filmato passando a un'altra scena, un altro fotogramma o URL, di avviare o interrompere un altro filmato oppure di stampare i fotogrammi del filmato Flash.

Le azioni relative a un pulsante, clip filmato o fotogramma vengono impostate nel pannello Azioni. I controlli del pannello Azioni in Modalità normale consentono di aggiungere le azioni senza dover scrivere istruzioni ActionScript. Gli utenti esperti di ActionScript, tuttavia, possono creare direttamente il proprio script. Le istruzioni possono essere costituite da una sola azione, ad esempio la richiesta di interruzione della riproduzione di un filmato, o da una serie di azioni, ad esempio la valutazione di una condizione prima di eseguire un'azione. La definizione della maggior parte delle azioni richiede una modesta esperienza di programmazione. Alcune azioni richiedono una maggiore familiarità con i linguaggi di programmazione e sono concepite per attività di sviluppo avanzate. Per informazioni sulla creazione di azioni complesse, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Informazioni su ActionScript

ActionScript, il linguaggio di scripting di Flash, consente di aggiungere interattività a un filmato. Simile a JavaScript, ActionScript è un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti. Nello scripting orientato agli oggetti le informazioni vengono organizzate in gruppi detti classi. È possibile creare più istanze di una classe, dette oggetti, da usare negli script. È possibile usare le classi predefinite di ActionScript o crearne di personalizzate.

Quando si crea una classe, si definiscono tutte le proprietà (caratteristiche) e tutti i metodi (comportamenti) di ciascun oggetto creato, proprio come si definiscono gli oggetti del mondo reale. Ad esempio, una persona è caratterizzata da proprietà come sesso, altezza e colore di capelli e metodi come parlare, camminare e lanciare. In questo esempio “persona” è una classe e ogni singolo individuo è un oggetto o un'istanza della classe.

Gli oggetti in ActionScript possono contenere dati o essere rappresentati graficamente sullo stage come clip filmato.

Per ulteriori informazioni su questi termini e il relativo uso, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Uso del pannello Azioni

Il pannello Azioni consente di creare e modificare le azioni relative a un oggetto o a un fotogramma usando due modalità di modifica diverse. È possibile selezionare azioni predefinite dalla lista nel riquadro a sinistra, trascinare e rilasciare azioni e usare i pulsanti per eliminare o riordinare le azioni. In Modalità normale è possibile creare azioni usando i campi dei parametri (argomenti) che richiedono gli argomenti appropriati. In Modalità esperto è possibile creare e modificare le azioni direttamente in una casella di testo, come se si creassero script in un editor di testo.

Per informazioni sulla scelta delle opzioni del pannello Azioni e della modalità di modifica, consultare le relative sezioni nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per visualizzare il pannello Azioni:

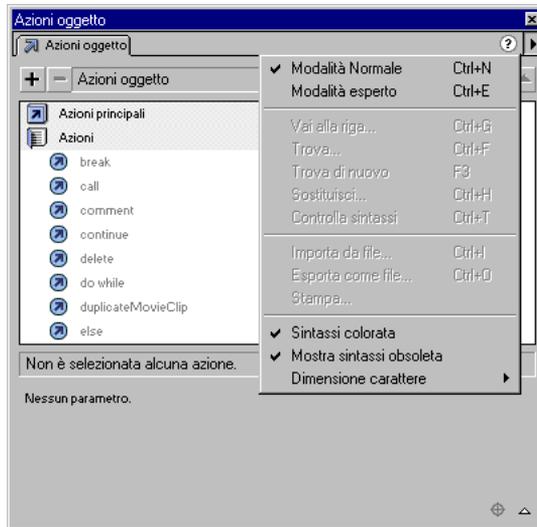
Scegliere Finestra > Azioni.

La selezione di un'istanza di un fotogramma, un pulsante o un clip filmato rende attivo il pannello Azioni. Il titolo del pannello Azioni diventa Azioni oggetto se si seleziona un pulsante o un clip filmato e Azioni fotogramma se si seleziona un fotogramma.

Per selezionare una modalità di modifica delle azioni:

- 1 Nel pannello Azioni, fare clic sulla freccia nell'angolo superiore destro per visualizzare il menu a comparsa.

2 Scegliere Modalità normale o Modalità esperto dal menu a comparsa.

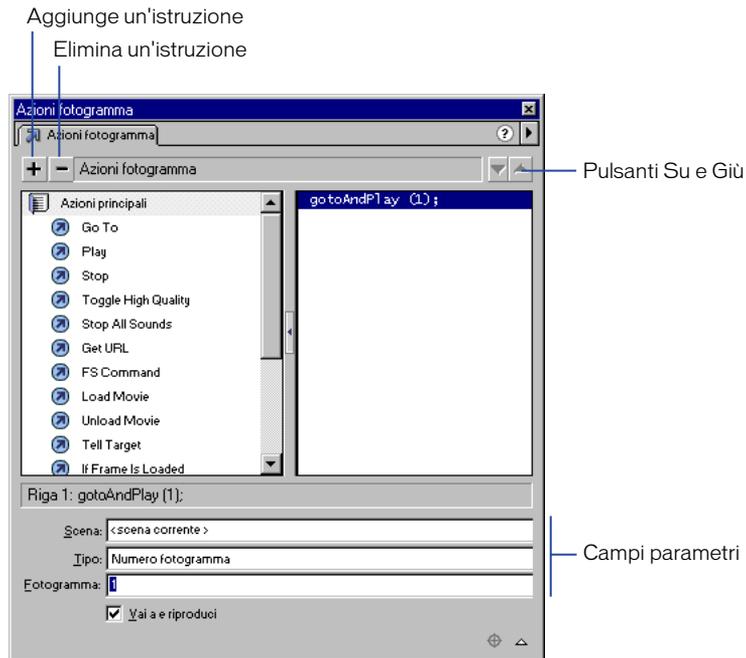


Ogni script mantiene la propria modalità. Ad esempio, se lo script di un'istanza di un pulsante è stato creato in Modalità normale, mentre lo script di un'altra istanza è stato creato in Modalità esperto, quando si seleziona uno dei due pulsanti il pannello passerà nella modalità appropriata.

Uso del pannello Azioni in Modalità normale

In Modalità normale è possibile creare azioni selezionandole dalla lista nel riquadro a sinistra. La lista nel riquadro a sinistra contiene le categorie Azioni principali, Azioni, Operatori, Funzioni, Proprietà e Oggetti. La categoria Azioni principali a sua volta contiene le azioni di Flash più semplici ed è disponibile solo in Modalità normale. Le azioni selezionate sono elencate sul lato destro del pannello, nella lista delle azioni. È possibile aggiungere, eliminare o modificare l'ordine delle istruzioni delle azioni, nonché immettere parametri (argomenti) per le azioni negli appositi campi situati nella parte inferiore del pannello.

In Modalità normale, è possibile usare i controlli del pannello Azioni per eliminare o modificare l'ordine e i parametri delle istruzioni. Questi controlli sono particolarmente utili per la gestione delle azioni relative a fotogrammi o pulsanti che contengono diverse istruzioni.



Per selezionare un'azione:

- 1 Fare clic su una categoria Azioni nella lista nel riquadro a sinistra per visualizzare le azioni corrispondenti.
- 2 Fare doppio clic sull'azione desiderata oppure trascinarla nella finestra dello script.

Per usare i campi dei parametri:



- 1 Fare clic sul pulsante a forma di freccia rivolta verso il basso nell'angolo inferiore destro del pannello Azioni per visualizzare i campi.
- 2 Selezionare l'azione desiderata e immettere i nuovi valori nei campi dei parametri per modificare i parametri delle azioni esistenti.

Per inserire il percorso target di un clip filmato:

- 1 Fare clic sul pulsante a forma di mirino nell'angolo inferiore destro del pannello Azioni per visualizzare la finestra di dialogo Inserisci percorso target.

2 Selezionare un clip filmato dalla lista di visualizzazione.

Per informazioni sull'uso dei percorsi target, consultare “Controllo di altri filmati e clip” a pagina 284.

Per spostare un'istruzione all'interno della lista:

1 Selezionare l'istruzione desiderata dalla lista delle azioni.

2 Fare clic sul pulsante Freccia su o Freccia giù.

Per eliminare un'azione:

1 Selezionare l'istruzione desiderata dalla lista delle azioni.

2 Fare clic sul pulsante di eliminazione (–).

Per ridimensionare la lista nel riquadro a sinistra o a destra, eseguire una delle operazioni descritte.

- Trascinare la barra di divisione verticale tra le due liste.
- Fare doppio clic sulla barra di divisione per comprimere la lista nel riquadro a sinistra. Fare di nuovo doppio clic sulla barra per visualizzare nuovamente la lista.
- Fare clic sul pulsante Freccia sinistra o Freccia destra sulla barra di divisione per espandere o comprimere la lista.

Quando la lista nel riquadro a sinistra è nascosta, è sempre possibile accedere agli elementi in essa contenuti tramite il pulsante di aggiunta (+) nella parte superiore sinistra del pannello Azioni.

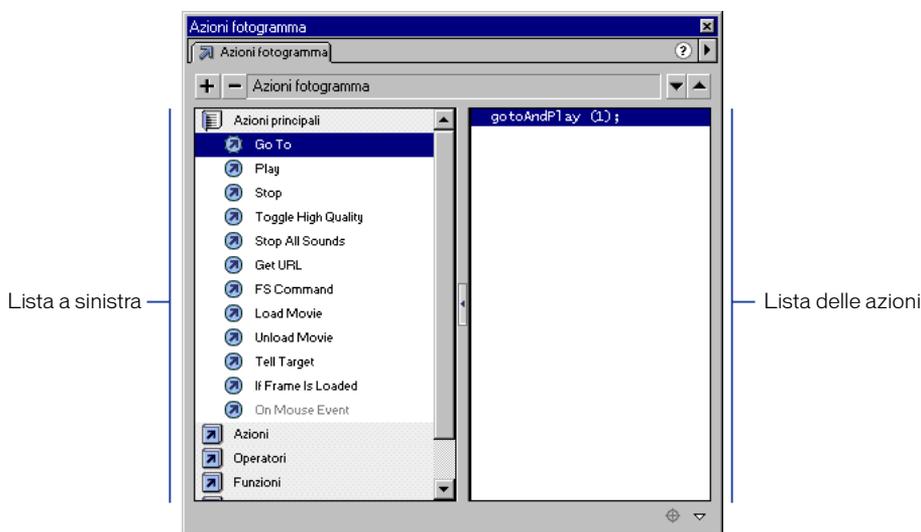
Modalità esperto

In Modalità esperto, è possibile creare azioni immettendo codice ActionScript nella casella di testo sul lato destro del pannello o selezionando le azioni desiderate dalla lista nel riquadro a sinistra. È possibile modificare le azioni, immettere parametri per le azioni oppure eliminare le azioni direttamente nella casella di testo, come se si creassero script in un editor di testo.

La Modalità esperto consente agli utenti esperti di ActionScript di modificare gli script con un editor di testo, come farebbero con JavaScript o VBScript. Questa modalità differisce dalla Modalità normale nei seguenti aspetti.

- Se si seleziona un elemento dal menu a comparsa Aggiungi o dalla lista nel riquadro a sinistra, l'elemento viene inserito nella casella di testo all'altezza del cursore.
- Non viene visualizzato alcun campo di parametri.
- Il pulsante di aggiunta (+) è l'unico pulsante attivo nell'area pulsanti.

- I pulsanti Freccia su e Freccia giù rimangono disattivati.



Per ulteriori informazioni sull'uso della Modalità esperto, consultare la relativa sezione nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Assegnazione di azioni a oggetti

È possibile assegnare un'azione a un pulsante o a un clip filmato in modo che l'azione venga eseguita quando l'utente seleziona il pulsante o vi posiziona sopra il puntatore oppure quando il clip filmato viene caricato o raggiunge un determinato fotogramma. Quando si assegna l'azione a un'istanza del pulsante o del clip filmato, le altre istanze del simbolo rimangono inalterate. Per una descrizione delle azioni che è possibile aggiungere, consultare “Uso delle azioni principali per navigazione e interazione” a pagina 274.

Quando si assegna un'azione a un pulsante o a un clip filmato, Flash attribuisce automaticamente un'azione speciale, detta gestore, al pulsante (azione On Mouse Event) e al clip filmato (azione On Clip Event). Il gestore controlla l'evento in un certo modo e contiene gruppi di istruzioni ActionScript che vengono eseguite quando si verificano determinati eventi. Ciascun gestore inizia con la parola `on` o `onClipEvent` seguita dall'evento controllato dal gestore.

Gli eventi sono azioni che si verificano durante la riproduzione di un filmato, ad esempio un clip filmato che viene caricato, l'indicatore di riproduzione che raggiunge un fotogramma oppure la pressione di un tasto sulla tastiera da parte dell'utente. È possibile specificare l'evento associato al mouse o il tasto della tastiera che attiva l'azione. Consultare “Impostazione delle opzioni degli eventi associati al mouse” a pagina 270. Inoltre è possibile specificare l'evento associato al clip che attiva l'azione. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Dopo aver assegnato un'azione, si consiglia di verificarne il funzionamento. Solo le azioni fotogramma semplici, come Go To e Play, funzionano in modalità di modifica.

Di seguito è descritto come assegnare azioni a oggetti tramite il pannello Azioni in Modalità normale. Per informazioni sull'uso del pannello Azioni in Modalità esperto, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per assegnare un'azione a un pulsante o a un clip filmato:

- 1** Selezionare il pulsante o l'istanza del clip filmato, quindi scegliere Finestra > Azioni.

Se l'elemento selezionato non è un'istanza di pulsante, clip filmato o fotogramma oppure se sono stati selezionati più oggetti, il pannello Azioni risulterà disattivato.

Per informazioni sull'assegnazione di un'azione a un fotogramma, consultare “Assegnazione di azioni a fotogrammi” a pagina 272.

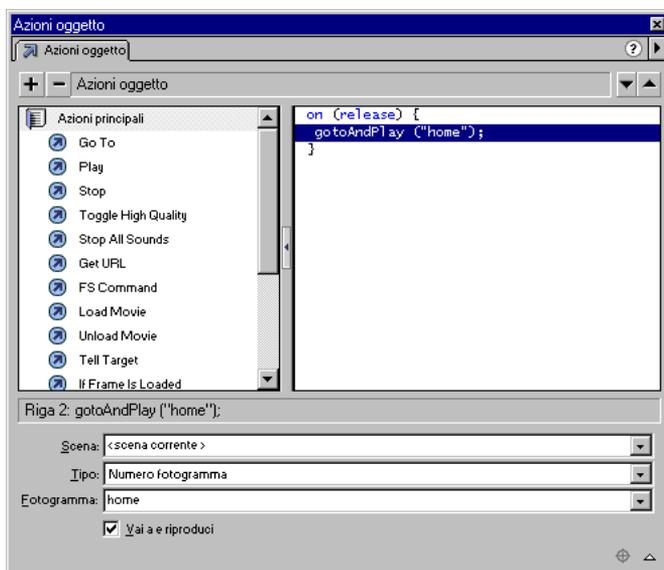
- 2** Nella lista nel riquadro a sinistra del pannello, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto.

Per una descrizione delle azioni che è possibile aggiungere, consultare “Uso delle azioni principali per navigazione e interazione” a pagina 274.

- 3** Per assegnare un'azione, eseguire una delle operazioni descritte.

- Fare doppio clic su un'azione nella categoria Azioni principali, nella lista nel riquadro a sinistra del pannello.
- Trascinare un'azione dalla categoria Azioni principali sul lato sinistro del pannello alla finestra di script sul lato destro.
- Fare clic sul pulsante di aggiunta (+) e scegliere l'azione desiderata dal menu a comparsa.

- Usare la combinazione di tasti corrispondente.



Nel caso in cui sia stato selezionato un clip filmato, Flash inserisce automaticamente l'azione On Clip Event e l'azione selezionata nella finestra di script. Se è stato selezionato un pulsante, Flash inserirà automaticamente il codice On Mouse Event per attivare l'azione selezionata.

- 4 Fare clic sul pulsante a forma di freccia rivolta verso il basso nell'angolo inferiore destro del pannello Azioni per visualizzare i campi dei parametri. Selezionare l'azione desiderata e immettere i nuovi valori nei campi dei parametri per modificare i parametri delle azioni esistenti.

I parametri variano a seconda dell'azione selezionata. Ad esempio, il parametro predefinito di On Clip è Caricamento. Consultare la sezione “Uso delle azioni principali per navigazione e interazione” a pagina 274 per informazioni sui parametri disponibili per le azioni di uso comune.

- 5 Ripetere i punti 3 e 4 per assegnare altre azioni in base alle necessità.

Impostazione delle opzioni degli eventi associati al mouse

L'assegnazione di un'azione a un pulsante determina l'assegnazione automatica di un'azione Mouse Event al pulsante per consentire la gestione dell'azione.

Ciascun gestore inizia con la parola `on`, seguita dall'evento controllato dal gestore stesso.

Ad esempio:

```
on (release)
on (keyPress "<Space>")
on (rollOver)
```

Il parametro `release` indica che l'utente ha premuto e rilasciato il pulsante del mouse.

È possibile definire gli eventi associati al mouse che attivano l'azione di un pulsante nel pannello Azioni.

Per impostare le opzioni degli eventi associati al mouse:

- 1 Selezionare il pulsante al quale si desidera assegnare un'azione.
- 2 Nella lista nel riquadro a sinistra del pannello Azioni, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto.
- 3 Scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Selezionare l'azione On Mouse Event.
 - Selezionare un'azione dalla categoria Azioni principali.
- 4 Nella sezione dei parametri, per Evento, selezionare l'evento associato alla tastiera o al mouse che attiverà l'azione:
 - Pressione innesca l'azione quando si preme il pulsante del mouse mentre il puntatore è sopra il pulsante.
 - Rilascio (impostazione predefinita) innesca l'azione quando si rilascia il pulsante del mouse mentre il puntatore è sopra il pulsante. In questo modo si imposta un normale comportamento di risposta alla selezione del pulsante.
 - Rilascio fuori innesca l'azione quando si rilascia il pulsante del mouse mentre il puntatore non è sopra il pulsante.
 - Pressione tasto innesca l'azione quando si preme il tasto specificato. Se si seleziona questa opzione, immettere il nome del tasto nella casella di testo.
 - Passaggio sopra innesca l'azione quando il puntatore passa sopra il pulsante.
 - Passaggio in uscita innesca l'azione quando il puntatore esce dall'area del pulsante.
 - Trascinamento sopra innesca l'azione quando il pulsante del mouse è premuto mentre il puntatore è sopra al pulsante, viene spostato fuori dall'area del pulsante e quindi riportato sul pulsante.
 - Trascinamento fuori innesca l'azione quando il pulsante del mouse è premuto mentre il puntatore è sopra il pulsante e quindi viene spostato fuori dall'area del pulsante.
- 5 Assegnare eventuali altre azioni al pulsante:

Per ulteriori informazioni sugli eventi associati al mouse, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per provare le azioni relative ai fotogrammi, eseguire una delle operazioni descritte.

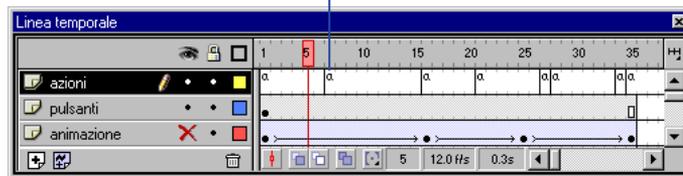
- Scegliere Controlli > Attiva azioni fotogramma semplici.
- Scegliere Controlli > Prova filmato.

Assegnazione di azioni a fotogrammi

Affinché un filmato esegua un'azione quando raggiunge un fotogramma chiave, assegnare un'azione fotogramma al fotogramma chiave. Ad esempio, per creare una ripetizione ciclica all'interno di un filmato, è possibile aggiungere un'azione fotogramma al fotogramma 20 che definisca “vai al fotogramma 10 e avvia la riproduzione”.

È consigliabile inserire tutte le azioni fotogramma in un solo livello per renderne più semplice la gestione. I fotogrammi con azioni sono contrassegnati da una piccola *a* nella linea temporale.

Fotogramma con azioni



Dopo aver assegnato un'azione, si consiglia di verificarne il funzionamento usando il comando Controllo > Prova filmato. La maggior parte delle azioni non funziona in modalità di modifica.

Per una descrizione delle azioni che è possibile aggiungere, consultare “Uso delle azioni principali per navigazione e interazione” a pagina 274.

Di seguito è descritto come assegnare azioni a fotogrammi tramite il pannello Azioni in Modalità normale. Per informazioni sull'uso del pannello Azioni in Modalità esperto, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

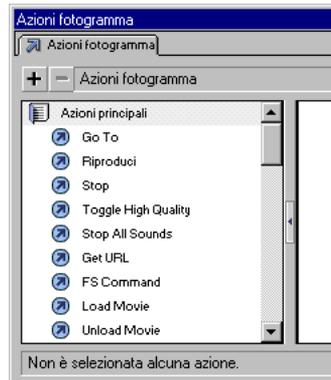
Per assegnare un'azione a un fotogramma chiave:

- 1 Selezionare un fotogramma chiave nella linea temporale, quindi scegliere Finestra > Azioni.

Se il fotogramma selezionato non è un fotogramma chiave, l'azione verrà assegnata al fotogramma chiave precedente. Se l'elemento selezionato non è un fotogramma o se sono stati selezionati più fotogrammi, il pannello Azioni risulterà disattivato.

Per informazioni sull'assegnazione di un'azione a un pulsante o a un clip filmato, vedere “Assegnazione di azioni a oggetti” a pagina 268.

- 2 Nella lista nel riquadro a sinistra del pannello, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto.
- 3 Per assegnare un'azione, eseguire una delle operazioni descritte.
 - Fare doppio clic su un'azione della categoria Azioni principali nella lista nel riquadro a sinistra.



- Trascinare un'azione dalla lista nel riquadro a sinistra del pannello alla lista delle azioni sul lato destro.
 - Fare clic sul pulsante di aggiunta (+) e scegliere un'istruzione dal menu a comparsa.
 - Usare la combinazione di tasti corrispondente.
- 4 Fare clic sul pulsante a forma di freccia rivolta verso il basso nell'angolo inferiore destro del pannello Azioni per visualizzare i campi dei parametri. Selezionare l'azione desiderata e immettere i nuovi valori nei campi dei parametri per modificare i parametri delle azioni esistenti.

I parametri variano a seconda dell'azione selezionata.
 - 5 Ripetere i punti 3 e 4 per assegnare altre azioni in base alle necessità.

Per eseguire la prova di un'azione fotogramma in una scena:

Scegliere Controlli > Prova filmato.

Uso delle azioni principali per navigazione e interazione

Le Azioni principali del pannello Azioni consentono di controllare la navigazione e l'interazione con l'utente in un filmato mediante la selezione di azioni e la creazione automatica di codice ActionScript. Le azioni principali includono:

- Passaggio a un fotogramma o a una scena usando l'azione Go To.
- Riproduzione e interruzione dei filmati usando le azioni Play e Stop.
- Regolazione della qualità di visualizzazione di un filmato usando l'azione Toggle High Quality.
- Interruzione di tutti i suoni usando l'azione Stop All Sounds.
- Passaggio a un altro URL usando l'azione Get URL.
- Controllo della riproduzione di un filmato da parte di Flash Player usando l'azione FS Command.
- Caricamento e scaricamento di filmati aggiuntivi usando le azioni Load Movie e Unload Movie.
- Controllo di altri filmati e clip filmato usando l'azione Tell Target.
- Verifica del caricamento di un fotogramma usando l'azione If Frame Is Loaded.
- Assegnazione di un evento associato al mouse o a un tasto sulla tastiera che innesca l'azione usando l'azione On Mouse Event.

Inoltre, l'azione Print consente di rendere i fotogrammi del filmato stampabili.

Per informazioni sulle altre azioni disponibili in ActionScript e sull'interattività avanzata, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Passaggio a un dato fotogramma o scena

Usare l'istruzione Go To per passare a un dato fotogramma o a una data scena del filmato. Quando il filmato passa a un fotogramma, è possibile avviare la riproduzione del filmato a partire dal nuovo fotogramma (impostazione predefinita) o interromperla in corrispondenza del fotogramma. Il filmato inoltre può passare a una scena e riprodurre un fotogramma specificato oppure il primo fotogramma della scena precedente o successiva.

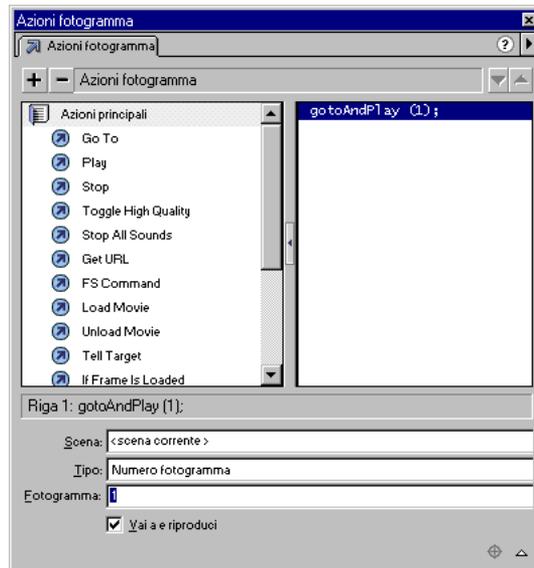
Per passare a un fotogramma o a una scena:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.

- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Go To.

Flash inserisce l'azione GotoAndPlay nella finestra di script.

- 4 Per continuare la riproduzione del filmato dopo il passaggio, lasciare l'opzione Vai e riproduci selezionata (impostazione predefinita) nella sezione dei parametri. Per interrompere il filmato in corrispondenza di un dato fotogramma, deselegionare l'opzione Vai e riproduci. L'azione diventa GotoAndStop.
- 5 Nel menu a comparsa Scena della sezione dei parametri, specificare la scena di destinazione. Scegliere scena corrente o il nome di una scena per specificare un fotogramma della scena, oppure scegliere scena successiva o scena precedente per far passare il filmato al primo fotogramma della scena.
- 6 Nel menu a comparsa Tipo della sezione dei parametri, specificare il fotogramma di destinazione
- scegliendo Fotogramma successivo o Fotogramma precedente.
 - Alternativamente scegliere Numero fotogramma, Etichetta fotogramma o Espressione per specificare un fotogramma. Un'espressione è qualsiasi parte di un'istruzione che genera un valore, ad esempio 1+1.



- 7 Se si sceglie Numero fotogramma, Etichetta fotogramma o Espressione nel punto 6, per Fotogramma, specificare il fotogramma tramite il numero, l'etichetta o un'espressione che generi un numero o un'etichetta di fotogramma.

L'istruzione seguente indica il fotogramma che è cinque fotogrammi più avanti rispetto al fotogramma che contiene l'azione:

```
gotoAndStop(_currentframe + 5);
```

Per informazioni sulla scrittura di espressioni, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Riproduzione e interruzione di filmati

Salvo istruzioni diverse, una volta iniziata, la riproduzione del filmato prosegue per ogni fotogramma della linea temporale. Usare le azioni Play e Stop per avviare o interrompere un filmato a intervalli specifici. Ad esempio, è possibile arrestare un filmato al termine di una scena prima di procedere alla scena successiva. Una volta interrotto, un filmato deve essere riavviato in modo esplicito, usando l'azione Play.

Play e Stop sono le azioni di uso più comune per il controllo dei clip filmato tramite i pulsanti o il controllo della linea temporale principale. È necessario che il clip filmato da controllare abbia un nome di istanza, venga identificato e sia presente nella linea temporale. Consultare “Controllo di altri filmati e clip” a pagina 284.

Per avviare o interrompere un filmato:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Stop.

Flash inserisce nella finestra di script un'istruzione ActionScript simile alla seguente:

```
onClipEvent (load) {  
    stop ();  
}
```

dove `onClipEvent (load)` indica che quando il filmato viene caricato, viene eseguita l'istruzione `stop` per interrompere la riproduzione.

Nota: Le parentesi vuote dopo un'azione indicano che il metodo non ha parametri o argomenti.

Per riprodurre un clip filmato:

- 1 Selezionare il clip filmato da riprodurre oppure il pulsante di controllo della riproduzione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Play.

Flash inserisce nella finestra di script un'istruzione ActionScript simile alla seguente:

```
on (release) {  
    play ();  
}
```

dove `on(release)` indica che quando il pulsante viene rilasciato, viene eseguita l'istruzione `play` per riprodurre il filmato.

Regolazione della qualità di visualizzazione del filmato

L'antialiasing richiede un processore più veloce per effettuare la smussatura di ogni fotogramma del filmato prima del rendering sullo schermo e ciò può rallentare la riproduzione. È possibile rendere più rapida la riproduzione del filmato disattivando l'antialiasing. Per attivare e disattivare l'antialiasing per un filmato, usare l'azione Toggle High Quality. L'azione influisce sulla riproduzione di tutti i filmati in Flash Player. Non è possibile modificare la qualità di visualizzazione di un singolo filmato o clip filmato con Flash Player.

L'azione Toggle High Quality assegnata a un pulsante consente agli utenti di regolare la qualità di riproduzione del filmato. L'azione attiva e disattiva l'antialiasing. Facendo clic una volta si disattiva l'antialiasing o lo si attiva se la qualità del filmato è già bassa; facendo nuovamente clic, si ottiene l'effetto contrario.

Per ulteriori informazioni sul rapporto tra aspetto e velocità di riproduzione, vedere il parametro QUALITY nella sezione ““Modifica delle impostazioni HTML di Flash” a pagina 341.”

Per regolare la velocità o la qualità di riproduzione del filmato:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.

Se si seleziona un clip filmato verrà modificata la velocità di riproduzione, se si seleziona un pulsante la qualità di riproduzione del filmato.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.

- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Toggle High Quality.

Flash inserisce nella finestra di script un'istruzione ActionScript simile alla seguente:

```
toggleHighQuality ();
```

Interruzione di tutti i suoni

L'azione Stop All Sounds consente di arrestare la traccia audio senza interrompere la linea temporale principale del filmato. L'azione non si limita a sopprimere il volume. L'azione Stop All Sounds influisce sulla riproduzione di tutti i filmati in Flash Player. La riproduzione dell'audio in streaming riprenderà quando la linea temporale dell'audio avanza, mentre non riprenderà la riproduzione degli elementi audio allegati.

Per ulteriori informazioni sul controllo dell'audio, consultare “Avvio e interruzione dell'audio in corrispondenza di fotogrammi chiave” a pagina 176.

Per interrompere tutti i suoni di un filmato:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Stop All Sounds.

Flash inserisce nella finestra di script la seguente istruzione ActionScript:

```
stopAllSounds ();
```

Passaggio a un URL diverso

Per caricare un documento da un URL specifico nella finestra di un browser o per inviare variabili a un'altra applicazione presso un URL definito, usare l'azione Get URL. Le variabili contengono valori che possono essere recuperati e usati negli script. Ad esempio, è possibile inviare i dati di una variabile a uno script CGI affinché vengano elaborati come se si trattasse di un modulo HTML. Verranno inviate solo le variabili relative al filmato corrente.

Normalmente, l'azione Get URL viene usata per caricare una pagina Web, ma è anche possibile impiegarla in un proiettore Flash per aprire automaticamente la finestra di un browser e visualizzare l'URL specificato.

Per eseguire la prova dell'azione, è necessario che il file richiesto sia situato nella posizione specificata e che esista un collegamento di rete per gli URL assoluti (ad esempio `http://www.server.com/`).

Per informazioni sul passaggio delle variabili, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per passare a un URL:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Get URL.
- 4 Nella sezione dei parametri, immettere l'URL da cui si riceverà il documento, attendendosi alle seguenti istruzioni.

- Usare un percorso relativo, come pagina.html, o un percorso assoluto, ad esempio `http://www.dominio.com/pagina.html`.

Il percorso relativo è una versione abbreviata dell'indirizzo completo, che consente di descrivere la posizione di un file rispetto a un altro file e indica a Flash di risalire o scendere la gerarchia di file, cartelle e directory annidati, iniziando dal file per il quale è stata emessa l'istruzione Get URL. Il percorso assoluto è l'indirizzo completo che specifica il nome del server in cui il file risiede, il nome del percorso (la gerarchia annidata di directory, volumi, cartelle, ecc.) e il nome del file stesso.

- Per specificare un URL con un'espressione, selezionare Espressione e immettere una stringa la cui valutazione generi l'indirizzo URL.

La seguente istruzione, ad esempio, indica che l'URL corrisponde al valore della variabile `dynamicURL`:

```
getUrl(dynamicURL);
```

Per informazioni sulla scrittura di espressioni, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

- 5 Per Finestra, specificare la finestra o il frame HTML nel quale caricare il documento.
- Scegliere uno dei seguenti nomi di destinazione riservati:
 - `_self` indica il frame corrente nella finestra corrente.
 - `_blank` indica una finestra nuova.
 - `_parent` indica il frame principale rispetto a quello corrente.
 - `_top` indica il frame di primo livello nella finestra corrente.
 - Immettere il nome di una finestra o di un frame come definito nel file HTML.
 - Selezionare Espressione e immettere la stringa la cui valutazione generi la posizione della finestra.

- 6** Per Variabile, scegliere un metodo di invio delle variabili dal filmato caricato alla destinazione indicata nel campo URL:
- Scegliere Invia con GET per aggiungere una piccola quantità di variabili alla fine dell'URL. Questa opzione consente, ad esempio, di inviare i valori delle variabili di un filmato Flash a uno script lato server.
 - Scegliere Invia con POST per inviare le variabili separate dall'URL, come stringhe più lunghe di un'intestazione. Questa opzione consente di inviare più variabili e di pubblicare i dati provenienti da un modulo in uno script CGI sul server.
 - Scegliere Non inviare per non passare alcuna variabile.

Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Il codice sarà simile al seguente:

```
getUrl ("page2.html", "blank");
```

dove l'azione `getUrl` carica il documento HTML "page2" in una nuova finestra di browser.

Controllo di Flash Player

L'azione `FSCommand` consente di controllare la versione autonoma di Flash Player.

L'azione consente inoltre di inviare messaggi all'applicazione host di Flash Player, ad esempio, JavaScript in un browser Web, Director, Visual Basic, Visual C++ e altri programmi che supportano i controlli ActiveX. Per ulteriori informazioni sull'invio di messaggi ad altre applicazioni con `FSCommand`, consultare la relativa sezione nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per controllare la riproduzione di un filmato come proiettore:

- 1** Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2** Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3** Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione FS Command.
- 4** Nella sezione dei parametri, scegliere un'opzione di controllo dal menu a comparsa Comandi per lettore autonomo:
 - Esci per chiudere il proiettore di filmati.
 - Esegui per avviare un'applicazione dall'interno del proiettore. Immettere il percorso dell'applicazione nel campo Argomenti.

- Schermo intero [True/False] per controllare la visualizzazione del proiettore. Nel campo Argomenti immettere True per visualizzare l'animazione a tutto schermo oppure False per la visualizzazione normale.
- Consenti modifica in scala [True/False] per controllare la modifica delle proporzioni del filmato. Nel campo Argomenti immettere True per adattare l'animazione al lettore oppure False per visualizzare l'animazione senza ridimensionarla.
- Mostra menu [True/False] per controllare le voci del menu a comparsa. Nel campo Argomenti immettere True per visualizzare tutte le voci di menu di scelta rapida o False per nascondere la barra dei menu.

È inoltre possibile digitare le opzioni nei campi Comando o Argomenti oppure immetterle sotto forma di espressioni. Per ulteriori informazioni, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

Caricamento e scaricamento di filmati aggiuntivi

Per riprodurre filmati aggiuntivi senza chiudere Flash Player oppure per passare tra filmati senza caricare altri documenti HTML, usare l'azione Load Movie.

L'azione Unload Movie rimuove un filmato caricato in precedenza con l'azione Load Movie.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di applicazione dell'azione Load Movie.

- Riproduzione di una sequenza di pubblicità di intestazione costituite da file SWF tramite l'inserimento di un'azione loadMovie alla fine di ogni file SWF per caricare il filmato successivo.
- Sviluppo di un'interfaccia a opzioni multiple che consente all'utente di scegliere tra diversi file SWF.
- Creazione di un'interfaccia di navigazione con controlli di navigazione nel livello 0 che consentono di caricare altri livelli. Il caricamento di livelli genera passaggi più fluidi rispetto al caricamento di nuove pagine HTML in un browser.

Per caricare un filmato:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Load Movie.

- 4 Nella sezione dei parametri, in URL specificare un URL assoluto o relativo per il file SWF da caricare.

Per essere usati in Flash Player o verificati in Flash, tutti i file SWF devono essere memorizzati nella stessa cartella ed elencati come nomi di file senza specifiche della cartella o dell'unità disco.

- 5 Per Posizione, scegliere Livello o Target dal menu a comparsa.
- 6 Se si sceglie Livello come Posizione, immettere un numero di livello come descritto di seguito.
- Per caricare il nuovo filmato oltre a quelli già esistenti, immettere un numero di livello che non sia occupato da un altro filmato. Per mantenere il filmato e aggiornare le variabili con i nuovi valori, usare l'azione `loadVariables`. Per ulteriori informazioni, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.
 - Per sostituire un filmato esistente con il filmato caricato, immettere un numero di livello che sia attualmente occupato da un altro filmato.
 - Per sostituire il filmato originale e scaricare tutti i livelli, caricare il nuovo filmato nel livello 0.

Il filmato caricato per primo viene caricato nel livello più basso. Il filmato nel livello 0 determina la velocità dei fotogrammi, il colore di sfondo e le dimensioni dei fotogrammi di tutti gli altri filmati caricati. I filmati vengono quindi posizionati uno sopra l'altro in livelli a partire dal filmato nel livello 0.

Per ulteriori informazioni su livelli e target, consultare il capitolo relativo ai clip filmato nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

- 7 Se si sceglie Target come Posizione, specificare un clip filmato che verrà sostituito da un filmato caricato.

Il filmato caricato eredita le proprietà (attributi) di posizione, rotazione e scala del clip filmato identificato. L'angolo superiore sinistro del filmato caricato viene posizionato in corrispondenza del punto di registrazione del clip filmato (la posizione del mirino in modalità di modifica simbolo).

- 8 Per Variabile, scegliere un metodo di invio delle variabili dal filmato caricato alla destinazione indicata nel campo URL:
- Scegliere Invia con GET per aggiungere una piccola quantità di variabili alla fine dell'URL. Questa opzione consente, ad esempio, di inviare i valori delle variabili di un filmato Flash a uno script lato server.
 - Scegliere Invia con POST per inviare le variabili separate dall'URL, come stringhe più lunghe di un'intestazione. Questa opzione consente di inviare più variabili e di pubblicare i dati provenienti da un modulo in uno script CGI sul server. È possibile, ad esempio, inviare variabili a uno script CGI che genera un file SWF come output CGI.

- Scegliere Non inviare per non passare alcuna variabile.

Consultare il capitolo relativo alle applicazioni Web nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Nell'esempio seguente, facendo clic su un pulsante, si carica un filmato nella directory principale al livello 0, sostituendo tutti i filmati esistenti, e si inviano variabili al filmato caricato usando il metodo Get:

```
loadMovie ("someFile.cgi", 0, "GET");
```

dove "someFile.cgi" genera un filmato Flash in formato SWF.

Per scaricare un filmato dalla finestra di un filmato Flash:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Unload Movie.
- 4 Per Posizione, scegliere una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:
 - Selezionare Livello e immettere il livello del filmato che si desidera scaricare.
 - Selezionare Target e immettere il percorso del filmato da scaricare. Per immettere un'espressione la cui valutazione generi il numero di livello o il percorso target di un filmato, selezionare Espressione e immettere l'espressione. Ad esempio:

```
unloadMovie (3);
```

identifica il filmato sul livello 3 e lo scarica.

Per eseguire la prova di un'azione Load Movie o Unload Movie:

- 1 Prima di eseguire la prova di un'azione Load Movie, verificare che il filmato da caricare sia presente nel percorso specificato. Se il percorso è un URL assoluto, è richiesto un collegamento di rete attivo.
- 2 Scegliere Controlli > Prova filmato.

Nota: Le azioni Load Movie e Unload Movie non funzionano in modalità di modifica.

Controllo di altri filmati e clip

È possibile controllare un clip filmato o un filmato caricato con l'azione Load Movie tramite il relativo percorso target.

Dapprima si assegneranno le azioni per controllare il clip filmato al fotogramma, al pulsante o al clip filmato (detto controller), quindi si identificherà il filmato o il clip che riceverà l'azione (detto clip filmato target). Per controllare un filmato o un clip filmato, è possibile usare l'azione principale Tell Target. In alternativa, usare l'azione `with` per eseguire più azioni sullo stesso clip filmato target senza doverlo identificare per ciascuna azione.

Per controllare un filmato o un clip filmato, il controller richiede:

- La definizione del target (linea temporale) su cui eseguire l'azione. È possibile usare la finestra di dialogo Inserisci percorso target per definire un clip filmato come target.
- Il clip filmato definito come target deve avere un nome di istanza, ossia un nome univoco assegnato a un'istanza di clip filmato che ne consenta l'identificazione negli script. Per assegnare un nome a un'istanza di clip filmato, usare il pannello Istanza (Finestra >Pannelli >Istanza).
- La linea temporale del clip filmato identificata deve essere sullo stage. Ad esempio, se MovieClip A nel fotogramma 5 desidera comunicare delle azioni a MovieClip B, MovieClip B deve essere nel fotogramma 5 della linea temporale.

Per informazioni sull'azione `with` e il controllo di più linee temporali o di clip filmato con altri metodi, consultare il capitolo relativo ai clip filmato nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per controllare un clip filmato:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione Tell Target.



- 4 Per specificare il clip filmato target da controllare, fare clic sul pulsante a forma di mirino nell'angolo inferiore destro del pannello Azioni.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci percorso target, contenente la gerarchia del clip filmato corrente. Scegliere un percorso target per il campo dei parametri da questa finestra di dialogo.



- 5 Per Notazione, usare il valore predefinito Punti (simile a JavaScript). La notazione Barra, disponibile per chi ha familiarità con Flash 4, usa le barre inclinate per delimitare il percorso target del clip filmato.
- 6 Per Modalità, scegliere il metodo di visualizzazione della gerarchia delle istanze di clip filmato:
- Relativa (impostazione predefinita) visualizza solo le istanze di clip filmato esistenti nel fotogramma corrente della linea temporale corrente e le relative istanze secondarie. Il prefisso `this` si riferisce alla linea temporale corrente.
 - La modalità Assoluta visualizza tutte le istanze di clip filmato di tutti i fotogrammi di ogni scena dell'intero filmato. In questa modalità viene aggiunta una barra o un prefisso `_root` (o `_level` per indicare il livello di un filmato caricato) all'inizio del percorso target inserito.

Nota: La modalità Assoluta visualizza tutte le istanze in tutti i fotogrammi, ma data la complessità delle interazioni tra clip filmato, è possibile che alcune istanze non siano disponibili quando viene eseguita l'azione Tell Target.

È possibile passare liberamente da una notazione all'altra. Tuttavia, il passaggio tra le due modalità può causare la deselezionazione del clip filmato.

- 7 Scegliere un clip filmato dalla struttura ad albero. Nel campo Target viene visualizzato il percorso del clip filmato. Fare clic su OK.

- 8 Nella lista nel riquadro a sinistra del pannello Azioni, selezionare eventuali ulteriori azioni per definire il comportamento del clip filmato target.

Le azioni annidate nel blocco Tell Target sono indirizzate alla linea temporale identificata. Ad esempio:

```
tellTarget (_root.plane){
    stop();
}
```

Verifica del caricamento di un fotogramma

Per creare un precaricatore che impedisca l'avvio di determinate azioni prima che il contenuto richiesto sia stato scaricato dal visualizzatore, usare l'azione If Frame Is Loaded. Il precaricatore è una semplice animazione che viene riprodotta mentre il resto del filmato viene scaricato. L'azione If Frame Is Loaded è utile anche per verificare se un file di grandi dimensioni (ad esempio una bitmap o un file di audio) è stato caricato. È inoltre possibile usare la proprietà `_framesloaded` (all'interno di un'istruzione If) per controllare se il contenuto di un fotogramma specifico è disponibile localmente.

Grazie all'uso di questa azione o proprietà, è possibile riprodurre una semplice animazione durante il caricamento del resto del filmato sul computer locale. Entrambe le opzioni controllano se il contenuto di un determinato fotogramma è disponibile localmente.

Generalmente, l'azione If Frame Is Loaded è usata come azione fotogramma, ma può anche essere usata come azione pulsante. Per eseguire la prova di una condizione If Frame Is Loaded, usare l'opzione Streaming con il comando Prova filmato. I fotogrammi vengono caricati come se provenissero in streaming da un sito Web. Per ulteriori informazioni, consultare “Prova delle prestazioni di scaricamento di filmati” a pagina 304.

Per verificare se un fotogramma è stato caricato:

- 1 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione.
- 2 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 3 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni principali per visualizzarne il contenuto, quindi selezionare l'azione If Frame Is Loaded.
- 4 Nella sezione dei parametri, per Scena, indicare la scena contenente il fotogramma desiderato scegliendo scena corrente o il nome di una scena.
- 5 Per Tipo, scegliere Numero fotogramma, Etichetta fotogramma o Espressione.
- 6 Per Fotogramma, indicare il fotogramma da caricare prima che l'azione venga innescata, specificando numero, etichetta o espressione, in base alla selezione effettuata al punto 5.

- 7 Selezionare l'azione da eseguire quando viene caricato il fotogramma specificato.

Flash inserisce nella finestra di script un'istruzione ActionScript simile alla seguente:

```
ifFrameLoaded (100) {  
    gotoAndPlay (10);  
}
```

Per usare l'azione If Frame is Loaded per riprodurre una breve animazione durante il caricamento di un filmato:

- 1 Creare una ripetizione ciclica di una breve animazione all'inizio del filmato. Ad esempio, è possibile creare una ripetizione ciclica che visualizzi il messaggio “Filmato in fase di caricamento ...”.
- 2 Creare un'azione fotogramma con l'istruzione If Frame Is Loaded che esca dalla ripetizione ciclica dell'animazione quando tutti i fotogrammi sono stati caricati e prosegua la riproduzione del filmato.

Ad esempio, un filmato composto da 30 fotogrammi con una ripetizione ciclica di un'animazione di 2 fotogrammi all'inizio richiede la seguente azione collegata al Fotogramma 1:

```
ifFrameLoaded (30) {  
    gotoAndPlay (3);
```

Per completare l'esempio, aggiungere la seguente azione al Fotogramma 2 per riavviare il filmato in corrispondenza del Fotogramma 1:

```
gotoAndPlay (1);
```

Quando il fotogramma specificato nell'azione If Frame is Loaded viene caricato, il filmato passa al secondo fotogramma e continua la riproduzione a partire dal terzo fotogramma.

Per usare la proprietà `_framesloaded` in un'azione per riprodurre una ripetizione ciclica di una breve animazione durante il caricamento di un filmato:

- 1** Creare una ripetizione ciclica di una breve animazione all'inizio del filmato. Ad esempio, è possibile creare una ripetizione ciclica che visualizzi il messaggio "Filmato in fase di caricamento ...".
- 2** Creare un'azione fotogramma che esca dalla ripetizione ciclica dell'animazione dopo che tutti i fotogrammi sono stati caricati e prosegua la riproduzione del filmato.

Ad esempio, un filmato con una ripetizione ciclica di un'animazione di due fotogrammi all'inizio richiede la seguente azione collegata al Fotogramma 2:

```
if(_framesloaded==100) {  
    gotoAndPlay (3);  
} else {  
    gotoAndPlay (1);  
}
```

Per ulteriori informazioni sulla proprietà `_framesloaded`, consultare la *Guida di riferimento di ActionScript*.

CAPITOLO 13

Creazione di filmati stampabili

Dopo avere creato interattività nel filmato Flash, è possibile definire come stampabili determinati fotogrammi del filmato Flash affinché altri utenti possano stamparli con Flash Player. La funzione di stampa di Flash Player consente di stampare cataloghi, coupon, opuscoli, ricevute, fatture o altri tipi di documento nei filmati Flash.

Flash Player stampa il contenuto di Flash sotto forma di grafici vettoriali alle alte risoluzioni disponibili su stampanti e altri dispositivi di output. La stampa del contenuto come grafico vettoriale consente di ridurre in scala le immagini di Flash, che vengono quindi stampate in modo chiaro indipendentemente dalle dimensioni e senza l'effetto pixel che si può riscontrare nella stampa di immagini bitmap a bassa risoluzione.

La stampa dei filmati eseguita da Flash Player anziché dal browser offre agli autori di filmati Flash numerosi vantaggi, tra cui:

- Specificare i fotogrammi del filmato Flash che è possibile stampare. In questo modo è possibile creare layout adeguati alla stampa e proteggere il materiale dalla stampa non autorizzata.
- Determinare l'area di stampa dei fotogrammi.
- Specificare se i fotogrammi devono essere stampati come vettori (per usufruire delle risoluzioni più elevate) oppure come bitmap (per mantenere la trasparenza e gli effetti di colore).
- Assegnare azioni Print per stampare fotogrammi dei clip filmato, anche se i clip filmato non sono visibili. Ciò consente di fornire materiale stampabile senza sottrarre inutilmente spazio al browser.

Stampa da Flash Player

I filmati possono essere stampati direttamente da Flash Player in due modi: tramite il comando Stampa del menu di scelta rapida di Flash Player oppure usando l'azione Print. L'azione Print fornisce un maggior controllo sulla stampa del filmato Flash ed elimina la necessità di usare il menu di scelta rapida di Flash Player.

L'azione Print consente di stampare i fotogrammi in qualsiasi linea temporale, incluse la linea temporale principale e la linea temporale di tutti i clip filmato o dei livelli di filmati caricati. L'azione Print consente inoltre di definire un'area di stampa e di stampare gli effetti colore, inclusa la trasparenza.

Il menu di scelta rapida di Flash Player presenta più limitazioni, infatti stampa solo i fotogrammi della linea temporale principale e non consente di stampare gli effetti colore o trasparenza.

Nota: le versioni di Flash Player precedenti alla 4.0.25 (Windows) o 4.0.20 (Macintosh) non supportano la stampa diretta dei fotogrammi.

Preparazione dei filmati per la stampa

Per configurare la stampa da Flash Player, è possibile specificare i fotogrammi da stampare e la relativa area di stampa.

Per una migliore gestione del materiale stampabile, attenersi alle seguenti indicazioni durante l'impostazione della stampa di filmati o clip filmato:

- Modificare il layout di pagina dei fotogrammi indicati come stampabili in modo che corrisponda al risultato desiderato. Flash Player stampa le forme, i simboli, le bitmap, i blocchi di testo e i campi di testo. I livelli del filmato Flash non vengono ricomposti nell'output di stampa.
- Il driver di stampa di Flash Player usa le impostazioni HTML per Dimensioni, Scala e Allineamento nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Usare queste impostazioni per controllare il layout di stampa.
- I fotogrammi selezionati vengono stampati come appaiono nel simbolo del clip filmato. Per consentire agli utenti di stampare un clip filmato non visibile nel browser, impostare la proprietà `_visible` del clip filmato su `false`. La modifica delle proprietà di un clip filmato tramite l'azione Set Property, l'interpolazione o qualsiasi strumento di trasformazione non influisce sulla modalità di stampa del clip filmato.
- Per poter essere stampato, il clip filmato deve essere sullo stage o nell'area di lavoro e deve avere un nome di istanza.
- Tutti gli elementi devono essere caricati completamente per poter eseguire la stampa. Usare la proprietà `_framesloaded` oppure l'azione If Frame Is Loaded per verificare se il contenuto stampabile è stato caricato. Per ulteriori informazioni, consultare “Verifica del caricamento di un fotogramma” a pagina 286.

Stampanti supportate

Flash Player è in grado di stampare su stampanti PostScript e non PostScript. Per una lista delle piattaforme di stampa supportate da Flash Player, visitare il sito Web di Macromedia e vedere "Flash Web Printing for eBusiness" all'indirizzo <http://www.macromedia.com/software/flash/open/webprinting/faq.html>.

Definizione dei fotogrammi stampabili

Per impostazione predefinita, è possibile stampare tutti i fotogrammi della linea temporale specificata. È possibile però limitare il numero dei fotogrammi stampabili, ad esempio nel caso di un'animazione molto lunga contenente decine di fotogrammi. Se si definiscono come stampabili determinati fotogrammi di un filmato, verranno stampati solo quei fotogrammi e i fotogrammi non specificati saranno invece esclusi dalla stampa.

Per definire un fotogramma come stampabile, è necessario assegnargli un'etichetta.

Per definire i fotogrammi da stampare:

- 1 Aprire o attivare il filmato che si desidera pubblicare.
- 2 Se il pannello Fotogramma non è visualizzato, scegliere **Elabora > Fotogramma**.
- 3 Nella linea temporale selezionare il fotogramma da rendere stampabile.
- 4 Nel pannello Fotogramma, per Etichetta immettere **#p** per indicare che il fotogramma è stampabile.



- 5 Ripetere i punti 3 e 4 per ciascun fotogramma da definire come stampabile.

Indicazione dell'area di stampa

Per impostazione predefinita, lo stage del filmato definisce l'area di stampa. Qualsiasi oggetto al di fuori dello stage viene tagliato ed escluso dalla stampa. I filmati caricati usano le dimensioni del proprio stage per l'area di stampa e non le dimensioni dello stage del filmato principale.

In alternativa all'uso delle dimensioni dello stage, sono disponibili tre diverse opzioni per l'area di stampa

- Per il menu di scelta rapida di Flash Player o l'azione Print, è possibile definire il riquadro di limitazione del filmato come area di stampa per tutti i fotogrammi, selezionando un oggetto in un fotogramma come riquadro di limitazione. Questa opzione è utile, ad esempio, per stampare un foglio dati a tutta pagina da un'intestazione Web.
- Con l'azione Print, è possibile usare come area di stampa il riquadro di limitazione composito di tutti i fotogrammi stampabili della linea temporale, ad esempio per stampare più fotogrammi che condividono lo stesso punto di registrazione. Per usare il riquadro di limitazione composito, selezionare l'opzione Massimo.
- L'azione Print consente di modificare l'area di stampa di ciascun fotogramma, scalando gli oggetti per adattarli all'area di stampa, ad esempio affinché oggetti di dimensioni diverse nei vari fotogrammi vengano tutti stampati a piena pagina. Per modificare il riquadro di limitazione per ogni fotogramma, scegliere l'opzione Fotogramma.

Per specificare l'area di stampa:

- 1 Aprire il filmato di cui si desidera stampare i fotogrammi.
- 2 Scegliere un fotogramma che non è stato designato per la stampa con l'etichetta #p .

Per organizzare il lavoro, è possibile selezionare il fotogramma successivo a uno con etichetta #p.
- 3 Creare sullo stage una forma che abbia le stesse dimensioni dell'area di stampa desiderata.

Inoltre, è possibile scegliere un fotogramma contenente un oggetto con le dimensioni dell'area di stampa desiderate e usare il riquadro di limitazione del fotogramma.
- 4 Selezionare il fotogramma nella linea temporale che contiene la forma da usare per definire il riquadro di limitazione.
- 5 Se il pannello Fotogramma non è visualizzato, scegliere **Elabora > Fotogramma**.
- 6 Nel pannello Fotogramma, immettere **#b** per indicare la forma selezionata come riquadro di limitazione dell'area di stampa.

È ammessa una sola etichetta #b per linea temporale. Questa opzione corrisponde alla selezione di **Filmato in Riquadro di limitazione** per l'azione Print.

Modifica del colore di sfondo stampato

Flash Player stampa il colore di sfondo impostato nella finestra di dialogo Proprietà filmato. È possibile cambiare il colore di sfondo solo per i fotogrammi che verranno stampati inserendo un oggetto colorato nel livello più basso della linea temporale da stampare.

Per modificare il colore di sfondo stampato:

- 1 Posizionare una forma piena che copra lo stage sul livello più basso della linea temporale da stampare.
- 2 Selezionare la forma e scegliere **Elabora > Filmato**. Selezionare un colore per lo sfondo della stampa.

In questo modo verrà modificato il colore di sfondo di tutto il filmato, compreso quello dei clip filmato e dei filmati caricati.

- 3 Scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Per stampare il colore come sfondo del filmato, accertarsi di aver designato per la stampa il fotogramma in cui è stata inserita la forma. Per informazioni, consultare “Definizione dei fotogrammi stampabili” a pagina 291.
 - Per mantenere un colore di sfondo diverso per i fotogrammi che non verranno stampati, ripetere i punti 2 e 3, quindi inserire la forma nel livello più basso della linea temporale, in tutti i fotogrammi non stampabili. Per informazioni, consultare la sezione successiva

Disattivazione della stampa

Se non si desidera rendere stampabile alcun fotogramma della linea temporale principale, assegnare a un fotogramma l'etichetta `!#p` per impedirne la stampa. L'assegnazione dell'etichetta `!#p` a un fotogramma, rende l'intero filmato non stampabile e il comando **Stampa** viene disattivato nel menu di scelta rapida di Flash Player. È inoltre possibile rimuovere il menu di scelta rapida di Flash Player.

Se si disattiva la stampa, è tuttavia possibile stampare i fotogrammi usando il comando **Stampa** del browser. Poiché il comando è una funzione del browser, non sarà possibile controllarlo o disattivarlo da Flash.

Per disattivare il comando **Stampa del menu di scelta rapida di Flash Player:**

- 1 Aprire o attivare il filmato che si desidera pubblicare.
- 2 Se il pannello **Fotogramma** non è visualizzato, scegliere **Elabora > Fotogramma**.
- 3 Selezionare il primo fotogramma chiave nella linea temporale principale.

- 4 Nel pannello Fotogramma, per Etichetta immettere **!#p** per indicare il fotogramma come non stampabile.

È necessario specificare una sola etichetta **!#p** per disattivare il comando Stampa nel menu di scelta rapida.

Nota: In alternativa, selezionare un fotogramma vuoto ed etichettarlo come **#p** per impedire la stampa dal menu di scelta rapida di Flash Player.

Per disattivare la stampa rimuovendo il menu di scelta rapida di Flash Player:

- 1 Aprire o attivare il filmato che si desidera pubblicare.
- 2 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 3 Selezionare la scheda HTML e deselezionare Visualizza menu.
- 4 Fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di pubblicazione, consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308.

Aggiunta di un'azione Print

È possibile aggiungere un'azione Print a un pulsante o a un altro elemento di un filmato per consentire agli utenti di stampare il filmato. L'azione Print deve essere assegnata a un pulsante, un fotogramma o un clip filmato. Se si assegna l'azione Print a un fotogramma, l'azione viene eseguita quando l'indicatore di riproduzione raggiunge tale fotogramma.

L'azione Print consente di stampare fotogrammi di altri clip filmati oltre a quelli della linea temporale principale. Ogni azione Print imposta una sola linea temporale, ma consente di specificare un numero illimitato di fotogrammi da stampare all'interno di tale linea temporale. Se a un singolo pulsante o fotogramma vengono associate più azioni Print, la finestra di dialogo Stampa verrà visualizzata per ciascuna azione eseguita.

Per assegnare un'azione di stampa a un pulsante, un fotogramma o un clip filmato:

- 1 Aprire il filmato di cui si desidera stampare i fotogrammi.
- 2 Selezionare un fotogramma chiave nella linea temporale di cui si desidera attivare la stampa e verificare che sia etichettato **#b**. Per informazioni, consultare “Definizione dei fotogrammi stampabili” a pagina 291.

Se non si indica quali fotogrammi stampare, per impostazione predefinita verranno stampati tutti i fotogrammi del filmato.

- 3 Selezionare il fotogramma, l'istanza di pulsante o di clip filmato a cui assegnare l'azione Print.

Ogni azione Print imposta una sola linea temporale per la stampa.

- 4 Scegliere Finestra > Azioni per visualizzare il pannello Azioni.
- 5 Nella lista nel riquadro a sinistra, fare clic sulla categoria Azioni per visualizzarne il contenuto, quindi fare doppio clic per selezionare l'azione Print. Flash inserisce l'azione Print nella lista delle azioni.

- 6 Per Stampa, scegliere la stampa del fotogramma come immagine vettoriale o bitmap:

- Come vettori stampa il fotogramma a una qualità superiore, ma senza effetto trasparenza.

Gli oggetti contenenti effetti colore o trasparenza non possono essere stampati come dati vettoriali, poiché la stampante non è in grado di interpretare il canale alfa che definisce l'effetto come insieme di dati vettoriali.

- Come bitmap stampa la trasparenza in un canale alfa o gli effetti colore.

Questa opzione stampa alla massima risoluzione possibile per la stampante.

- 7 Per specificare la linea temporale del filmato da stampare, scegliere un'opzione per Posizione:

- Se si sceglie Livello, indicare il numero di livello della linea temporale principale o del filmato caricato. Per immettere un'espressione la cui valutazione generi il numero di livello, selezionare Espressione e immettere l'espressione. Per ulteriori informazioni sui livelli, consultare “Caricamento e scaricamento di filmati aggiuntivi” a pagina 281.
- Se si sceglie Target, immettere il percorso del filmato di destinazione oppure fare clic sul pulsante a forma di mirino nell'angolo inferiore destro, quindi individuare e selezionare il filmato nella finestra di dialogo Inserisci percorso target. Per immettere un'espressione la cui valutazione generi il percorso target, selezionare Espressione e immettere l'espressione.

- 8 Per impostare i limiti dell'area di stampa, selezionare un'opzione di Riquadro di limitazione:

- L'opzione Filmato usa il riquadro di limitazione di un oggetto nel fotogramma etichettato #b come area di stampa per tutti i fotogrammi. Scegliere questa opzione, ad esempio, per stampare i dati a tutta pagina di un'interazione Web.

Dimensioni filmato Flash



Proprietà fotogramma etichettato "#p"

Risultati di stampa



Dimensioni filmato Flash

1



Proprietà fotogramma etichettato "#p"

2



Proprietà fotogramma etichettato "#p"

3



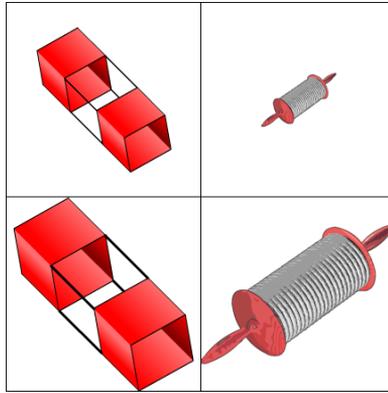
Proprietà fotogramma etichettato "#p"

Risultati di stampa



*Sopra: area di stampa predefinita (stage) con fotogramma etichettato solo #p
Sotto: area di stampa del filmato con primo fotogramma etichettato #p per la stampa, secondo fotogramma etichettato #b per il riquadro di limitazione del filmato e visualizzazione onion skin*

- L'opzione Massimo usa il riquadro di limitazione composto di tutti i fotogrammi stampabili di una linea temporale.
- L'opzione Fotogramma usa come area di stampa il riquadro di limitazione degli oggetti situati in ciascun fotogramma stampabile della linea temporale, modificando l'area di stampa per ogni fotogramma e scalandone gli oggetti per adattarli all'area di stampa. Usare l'opzione Fotogramma, ad esempio, se gli oggetti hanno dimensioni diverse e si desidera che ciascun oggetto riempi la pagina stampata.



L'opzione Fotogramma consente di impostare come area di stampa il riquadro di limitazione di ciascun fotogramma, scalando adeguatamente le immagini.

Nota: la scelta dell'opzione Massimo o Fotogramma per Riquadro di limitazione nell'azione Print ignora eventuali fotogrammi etichettati #b per il riquadro di limitazione del filmato.

Stampa dal menu di scelta rapida di Flash Player

Il comando Stampa del menu di scelta rapida di Flash Player consente di stampare i fotogrammi di qualsiasi filmato Flash.

Con il comando Stampa del menu di scelta rapida non è possibile stampare effetti colore o trasparenza, né i fotogrammi di altri clip filmati. A tal fine usare l'azione Print. Consultare "Aggiunta di un'azione Print" a pagina 294.

Per stampare i fotogrammi del filmato usando il comando Stampa del menu di scelta rapida di Flash Player:

1 Aprire il filmato che contiene i fotogrammi da stampare.

Il comando stampa i fotogrammi etichettati #b, usando come area di stampa lo stage o il riquadro di limitazione specificato. Consultare “Definizione dei fotogrammi stampabili” a pagina 291 e “Indicazione dell'area di stampa” a pagina 291.

Se non sono stati indicati fotogrammi specifici da stampare, verranno stampati tutti i fotogrammi della linea temporale principale del filmato.

2 Scegliere File > Anteprima pubblicazione > Predefinito (HTML) o premere F12 per visualizzare il filmato Flash in un browser.

3 In Windows, fare clic con il pulsante destro del mouse o, in Macintosh, premere Ctrl e fare clic sul filmato Flash nella finestra del browser per visualizzare il menu di scelta rapida di Flash Player.

4 Scegliere Stampa dal menu di scelta rapida di Flash Player per visualizzare la finestra di dialogo Stampa.

5 In Windows, scegliere l'intervallo di fotogrammi da stampare:

- Scegliere Tutte per stampare tutti i fotogrammi del filmato se nessun fotogramma è stato etichettato.
- Scegliere Pagine e immettere un intervallo per stampare i fotogrammi etichettati compresi nell'intervallo specificato.
- Scegliere Selezione per stampare il fotogramma corrente.

6 In Macintosh, nella finestra di dialogo Stampa, selezionare le pagine da stampare:

- Scegliere Tutte per stampare il fotogramma corrente se nessun fotogramma è stato etichettato oppure per stampare tutti i fotogrammi etichettati.
- Scegliere Da e immettere un intervallo per stampare i fotogrammi etichettati compresi nell'intervallo specificato.

7 Selezionare altre opzioni di stampa, in base alle proprietà della stampante in uso.

8 Fare clic su OK (Windows) o Stampa (Macintosh).

Informazioni sulla pubblicazione di un filmato con fotogrammi stampabili

È possibile pubblicare sul Web un filmato Flash contenente fotogrammi stampabili, usando il comando **Pubblica** per generare i modelli Flash HTML necessari. Per ulteriori informazioni, consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308.

È necessario disporre di Flash Player 4.0.25 (Windows) o 4.0.20 (Macintosh), o versioni successive, per poter usufruire delle funzioni di stampa aggiunte e stampare i fotogrammi designati in Flash. Per verificare se la versione di Flash Player in uso è appropriata, impostare uno schema di rilevamento. Consultare “Gestione del traffico sul sito Web” a pagina 350.

CAPITOLO 14

Publicazione ed esportazione

Quando si è pronti a distribuire il filmato al pubblico, è necessario pubblicare o esportare il file FLA di Flash in un altro formato per la riproduzione.

La funzione di pubblicazione di Flash è stata ideata per la presentazione di animazioni sul Web. Il comando **Pubblica** crea il file Flash Player (SWF) e un documento HTML che inserisce il file Flash Player in una finestra di un browser.

Il comando **Esporta filmato** consente di creare contenuto creato con Flash che può essere modificato in altre applicazioni ed esportare un filmato direttamente in un unico formato. Ad esempio, è possibile esportare un intero filmato come file Flash Player, come serie di immagini bitmap, come unico fotogramma o file immagine e come immagini in movimento e statiche in vari formati, tra cui GIF, JPEG, PNG, BMP, PICT, QuickTime e AVI.

Il comando **Pubblica** consente di eseguire le seguenti operazioni:

- Scegliere i formati in cui si desidera distribuire il file creati e selezionare le impostazioni di ogni formato. Flash pubblica automaticamente il file creato nei formati selezionati, crea file supplementari in base alle impostazioni selezionate e memorizza le impostazioni con il file del filmato per un uso futuro.

Le opzioni di **Esporta filmato** generalmente corrispondono a quelle della pubblicazione, ma non vengono salvate.

- Creare formati di file alternativi, GIF, JPEG, PNG e QuickTime, e il file HTML necessario per visualizzarli nella finestra del browser. I formati alternativi consentono agli utenti che non dispongono di Flash Player di visualizzare l'animazione e il contenuto interattivo del filmato in un browser.

- Creare modelli Generator per aggiornare facilmente il contenuto su un sito Web, quali grafici e testo, senza dovere sostituire i singoli file. Ad esempio, in Flash è possibile usare i dati Generator come variabili per fornire una risposta immediata o personalizzata ai visitatori del sito Web creato con Flash, per rendere più efficiente la messa in produzione del sito Web creato con Flash e per creare immagini, quali liste di scorrimento, che non è possibile usando solo Flash. Consultare “Informazioni su Generator e Flash” a pagina 307.

Gli utenti con esperienza di programmazione in HTML, invece di usare il comando Pubblica, possono creare un documento HTML con qualsiasi editor HTML e includere i tag necessari per visualizzare un filmato Flash. Consultare “Informazioni sui modelli di pubblicazione HTML” a pagina 336.

Macromedia Dreamweaver consente di aggiungere facilmente un filmato Flash al sito Web, generando il codice HTML necessario.

Prima di pubblicare il filmato, è importante provare il funzionamento di un filmato usando i comandi Prova filmato e Prova scena. Per ulteriori informazioni, consultare “Prova delle prestazioni di scaricamento di filmati” a pagina 304.

Riproduzione di filmati Flash

Il formato Flash Player (SWF) è il formato di file principale per la distribuzione di contenuto creato con Flash ed è l'unico formato che supporta tutte le funzionalità interattive di Flash.

È possibile riprodurre un filmato Flash Player nei seguenti modi:

- Nei browser Internet, quali Netscape Navigator e Internet Explorer, provvisti di Flash Player
- Con Flash Xtra in Director e Authorware
- Con il controllo ActiveX Flash in Microsoft Office e altri host ActiveX
- Come parte di un filmato QuickTime
- Come tipo di applicazione autonoma detta proiettore

Il formato di file Flash Player è uno standard aperto, supportato da altre applicazioni. Visitare il sito Web di Macromedia all'indirizzo <http://www.macromedia.com> per informazioni aggiornate.

Ottimizzazione dei filmati

Maggiore è la dimensione del file del filmato, maggiore è il tempo di scaricamento richiesto e più lenta è la riproduzione del filmato. È possibile eseguire diverse operazioni per preparare il filmato per una riproduzione ottimale. Come parte del processo di pubblicazione, Flash esegue automaticamente l'ottimizzazione dei filmati, rilevando forme doppie durante l'esportazione, che sostituisce con una sola forma nel file, e convertendo gruppi annidati in singoli gruppi.

Prima di esportare un filmato, è possibile ottimizzarlo ulteriormente usando diverse strategie per ridurne la dimensione. Quando si apportano modifiche, provare il filmato su numerosi computer, sistemi operativi e collegamenti Internet diversi.

Per ottimizzare i filmati in generale:

- Usare simboli, animati o di altro tipo, per ogni elemento che appare più di una volta.
- Se possibile, usare animazioni interpolate, che occupano meno spazio rispetto a una serie di fotogrammi chiave.
- Per le sequenze di animazione usare clip filmato invece di simboli grafici.
- Limitare l'area di cambiamento in ogni fotogramma chiave; provvedere affinché l'azione abbia luogo in un'area il più ridotta possibile.
- Evitare animazioni con elementi bitmap; usare le immagini bitmap solo come sfondo o elementi statici.
- Se possibile, per l'audio usare MP3, il formato audio con dimensioni più ridotte.

Per ottimizzare gli elementi e le linee:

- Raggruppare il più possibile gli elementi.
- Usare i livelli per separare gli elementi che cambiano nel corso dell'animazione da quelli che rimangono inalterati.
- Usare **Elabora > Curve > Ottimizza** per ridurre al minimo il numero di linee separate che sono usate per descrivere le forme.
- Limitare il numero di tipi di linee speciali, quali quelle tratteggiate, punteggiate, irregolari e così via. Le linee uniformi richiedono meno memoria. Le linee create con lo strumento **Matita** richiedono meno memoria dei tratti a pennello.

Per ottimizzare il testo e i caratteri:

- Limitare il numero dei caratteri e degli stili dei caratteri. Usare i caratteri incorporati moderatamente, in quanto aumentano la dimensione del file.
- Nella finestra di dialogo **Proprietà campo testo** selezionare solo i caratteri necessari invece di includere l'intero carattere.

Per ottimizzare i colori:

- Usare il pannello Effetto, accessibile scegliendo Finestra > Pannelli > Effetto, per creare più istanze colorate diverse di un unico simbolo.
- Usare Mixer colori, accessibile scegliendo Finestra > Pannelli > Mixer, per fare corrispondere la tavolozza dei colori del filmato a quella specifica del browser.
- Usare moderatamente le sfumature. Il riempimento di un'area con un colore sfumato richiede circa 50 byte in più del riempimento con un colore uniforme.
- Usare la trasparenza alfa moderatamente, in quanto può rallentare la riproduzione.

Prova delle prestazioni di scaricamento di filmati

Per individuare il punto in cui un filmato può avere delle pause durante lo scaricamento, è possibile provare una scena o un intero filmato usando rispettivamente il comando Prova scena o Prova filmato. In alternativa è possibile aprire un file SWF esistente. Se i dati necessari non vengono scaricati prima che il filmato raggiunga un fotogramma, il filmato si arresta in attesa dei dati.

Per visualizzare graficamente le prestazioni di scaricamento, è possibile usare Profilo ampiezza banda in Flash Player che indica quanti dati vengono inviati per ogni fotogramma del filmato in base alla velocità del modem definita. Nel simulare la velocità di scaricamento, Profilo ampiezza banda considera prestazioni Internet tipiche e non l'esatta velocità del modem. Ad esempio, un modem a 28,8 Kbps può scaricare in teoria dati a 3,5 KB al secondo, ma se si sceglie 28,8 dal menu Controlli, Flash imposta la velocità effettiva a 2,3 KB al secondo per simulare le prestazioni Internet tipiche più accuratamente.

È inoltre possibile generare un rapporto per individuare i fotogrammi che rallentano la riproduzione e quindi ottimizzare o eliminare parte del contenuto nei suddetti fotogrammi. Per generare un rapporto, selezionare l'opzione Genera rapporto dimensioni nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Per modificare le impostazioni del file Flash Player creato da Prova filmato e Prova scena, scegliere File > Impostazioni pubblicazione. Consultare Anteprima e prova dei filmati.

Per provare le prestazioni di scaricamento:

1 Eseguire una delle operazioni descritte:

- Scegliere Controlli > Prova scena o Controlli > Prova filmato.

Flash visualizza la finestra Output per facilitare la risoluzione dei problemi in ActionScript. È possibile usare l'azione `trace` per visualizzare commenti nella finestra Output per semplificare il debug. Per ulteriori informazioni, vedere gli argomenti correlati nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

- Scegliere File > Apri e selezionare un file SWF.

Se si prova una scena o un filmato, Flash pubblica la selezione corrente come file SWF usando le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308. Il file SWF verrà aperto in una nuova finestra e verrà riprodotto immediatamente.

- 2 Nel menu Debug di Flash Player scegliere la velocità di scaricamento che verrà simulata da Flash tra 14,4 Kbps, 28,8 Kbps e 56 Kbps. Per immettere impostazioni personalizzate, scegliere Personalizza.

- 3 In Flash Player scegliere Visualizza > Profilo ampiezza banda per visualizzare un grafico delle prestazioni di scaricamento.

- La sezione sinistra del profilo visualizza le informazioni sul filmato, le impostazioni e lo stato. L'area Filmato indica le dimensioni, la frequenza dei fotogrammi, le dimensioni in KB e byte, la durata e il precaricamento in fotogrammi e secondi.

- La sezione destra del profilo mostra l'intestazione e il grafico della linea temporale. Nel grafico ogni barra rappresenta un singolo fotogramma del filmato. La dimensione della barra corrisponde alla dimensione del fotogramma in byte. La linea rossa inferiore sotto l'intestazione della linea temporale indica se un determinato fotogramma viene scaricato in tempo reale con la velocità del modem corrente impostata nel menu Controlli. Se una barra oltrepassa la linea rossa, il filmato deve attendere il caricamento del fotogramma.

- 4 Scegliere Visualizza > Mostra streaming per attivare o disattivare la barra di streaming.

La barra di streaming indica il numero di fotogrammi caricati insieme al fotogramma correntemente riprodotto.

- 5 Fare clic su una barra del grafico per visualizzare le impostazioni del fotogramma corrispondente nella finestra a sinistra e interrompere il filmato.

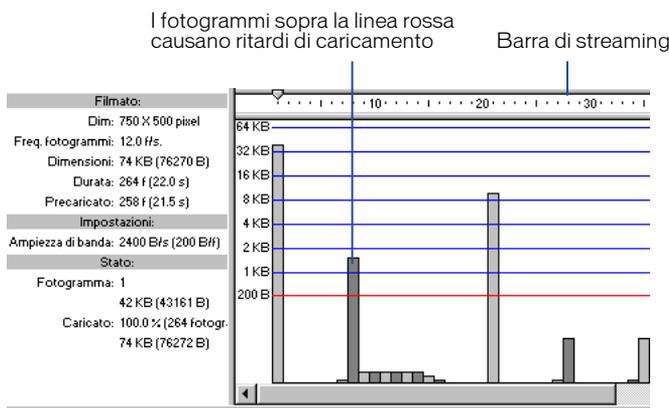
- 6 Regolare la vista del grafico come si desidera:

- Scegliere Visualizza > Grafico in streaming per visualizzare i fotogrammi che causeranno pause.

Questa vista predefinita visualizza blocchi in grigio chiaro e scuro alternati rappresentanti ciascun fotogramma. Il lato di ciascun blocco indica la relativa dimensione in byte. In genere il primo fotogramma memorizza il contenuto di un simbolo e per questo motivo è spesso più grande di altri fotogrammi.

- Scegliere Visualizza > Grafico per fotogramma per visualizzare la dimensione di ogni fotogramma.

Questa vista consente di visualizzare quali fotogrammi contribuiscono ai ritardi di streaming. Se il blocco di un fotogramma oltrepassa la linea rossa nel grafico, significa che Flash Player interrompe la riproduzione fino a quando non viene scaricato l'intero fotogramma.



Profilo dell'ampiezza di banda con barra di streaming e vista del grafico per fotogramma

- 7 Chiudere la finestra di prova per tornare al normale ambiente di creazione.

Dopo aver impostato un ambiente di prova che incorpora il profilo dell'ampiezza di banda, è possibile aprire qualsiasi SWF direttamente in modalità di prova. Il file verrà aperto in una finestra del lettore con il profilo dell'ampiezza di banda e altre opzioni di visualizzazione selezionate.

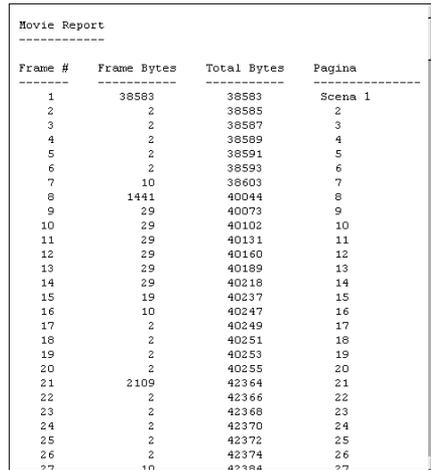
Per ulteriori informazioni sul debug dei filmati, consultare l'argomento relativo alla risoluzione dei problemi nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

Per generare un rapporto contenente la quantità di dati nel file Flash Player finale per file:

- 1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2 Selezionare Genera rapporto dimensioni.

3 Fare clic su Pubblica.

Flash genera un file di testo con lo stesso nome del filmato esportato ma con l'estensione .txt. Il rapporto elenca la quantità di dati nel file Flash Player finale per fotogramma.



Frame #	Frame Bytes	Total Bytes	Pagina
1	38583	38583	Scena 1
2	2	38585	2
3	2	38587	3
4	2	38589	4
5	2	38591	5
6	2	38593	6
7	10	38603	7
8	1441	40044	8
9	29	40073	9
10	29	40102	10
11	29	40131	11
12	29	40160	12
13	29	40189	13
14	29	40218	14
15	19	40237	15
16	10	40247	16
17	2	40249	17
18	2	40251	18
19	2	40253	19
20	2	40255	20
21	2109	42364	21
22	2	42366	22
23	2	42368	23
24	2	42370	24
25	2	42372	25
26	2	42374	26
27	10	42384	27

Informazioni su Generator e Flash

Generator amplia l'ambiente di creazione di Flash consentendo agli autori di lavorare in Flash per creare un ricco contenuto di media e distribuire il prodotto finale in una varietà di formati statici o animati.

Gli oggetti creati in Flash, compresi gli elementi delle librerie, i simboli, le animazioni, le linee temporali e l'output di pubblicazione, possono essere trasformati in un oggetto Generator usando i simboli e le variabili Generator. Le variabili Generator sono testo racchiuso tra parentesi graffe, ad esempio {testo}. Usando Generator è possibile scegliere la migliore visualizzazione delle informazioni per gli spettatori, tra cui liste di scorrimento, diagrammi e grafici (di base, a settori, azionari, a dispersione), tabelle, una varietà di formati grafici diversi, audio e filmati, per creare esperienze Web multimediali personalizzate in tempo reale.

Se si dispone di Generator 2, in Flash è possibile creare modelli che contengono elementi di Generator variabili (grafici, testo e audio) da sostituire con il contenuto fornito da una sorgente di dati, quale un file di testo, un database e così via. Il contenuto così generato può essere riprodotto nel browser client come filmato Flash Player o come file JPEG, PNG, GIF, GIF animato o QuickTime.

In Flash è possibile usare Generator nei seguenti modi:

- È possibile specificare come un filmato Flash interagisce con Generator, inclusa la frequenza dei fotogrammi predefinita, le dimensioni dei fotogrammi e il colore di sfondo, nel pannello Generator della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Consultare “Pubblicazione dei modelli Generator” a pagina 316.
- È possibile modificare modelli HTML di Flash in modo che funzionino con Generator. Consultare “Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML” a pagina 337.
- È possibile aggiornare le coppie nome/valore di Generator usando Esplora filmato. Le coppie nome/valore sono nomi di variabili abbinati a valori, quali i parametri URL. Per ulteriori informazioni su Esplora filmato, consultare “Uso di Esplora filmato” a pagina 105.

Per ulteriori informazioni su Generator, visitare il sito <http://www.macromedia.com/generator> o consultare la documentazione di Generator 2.

Pubblicazione dei filmati Flash

La pubblicazione di un filmato Flash sul Web è un processo diviso in due fasi. La prima consiste nella preparazione di tutti i file necessari per l'applicazione Flash completa usando il comando Impostazioni pubblicazione. La seconda fase consiste nella pubblicazione del filmato e di tutti i relativi file con il comando Pubblica. Per preparare il contenuto di Flash per l'uso in altre applicazioni, è necessario usare il comando Esporta. Consultare “Esportazione di filmati e immagini” a pagina 327.

Il comando Impostazioni pubblicazione consente di scegliere i formati, specificare le impostazioni per i singoli file inclusi nel filmato, tra cui GIF, JPEG e PNG, e memorizzare queste impostazioni con il file del filmato.

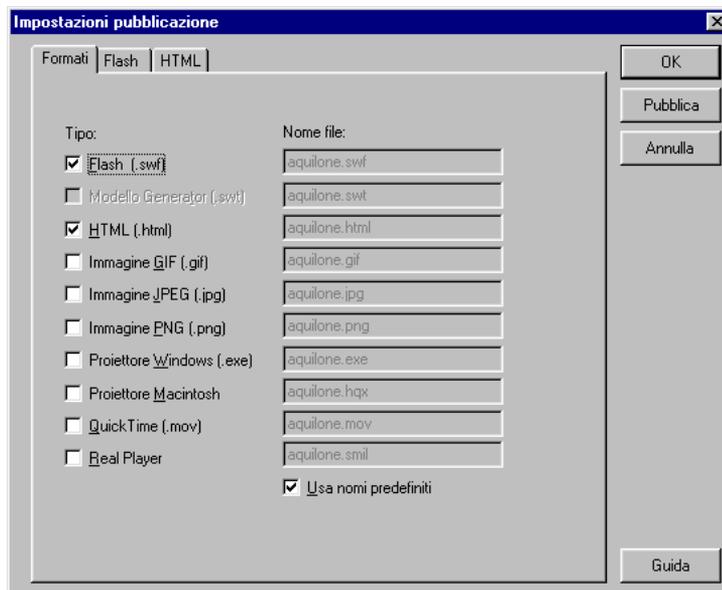
A seconda di quanto specificato nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, il comando Pubblica crea i seguenti file:

- Il filmato Flash per il Web (il file SWF).
- Immagini alternative in una varietà di formati che appaiono automaticamente se Flash Player non è disponibile (GIF, JPEG, PNG e QuickTime).
- Il documento HTML di supporto necessario per visualizzare un filmato (o un'immagine alternativa) in un browser e controllare le impostazioni del browser.
- Proiettori autonomi per Windows e Macintosh e video QuickTime da filmati Flash (rispettivamente file EXE, HQX e MOV).

Per modificare o aggiornare un filmato Flash Player creato con il comando **Pubblica**, è necessario modificare il filmato Flash originale e usare di nuovo il comando **Pubblica** per evitare di rimuovere informazioni di creazione. L'importazione di un filmato Flash Player in Flash comporta la perdita di alcune delle informazioni di creazione.

Per impostare le opzioni di pubblicazione per i file di un filmato Flash:

- 1 Specificare la posizione in cui si desidera pubblicare i file del filmato Flash:
 - Creare la cartella in cui si desidera salvare i file pubblicati, quindi salvare il file del filmato Flash.
 - Individuare e aprire una cartella esistente, quindi salvare il file del filmato Flash.
- 2 Scegliere **File > Impostazioni pubblicazione**.
- 3 Selezionare l'opzione per ogni formato di file che si desidera creare.



Il formato HTML viene selezionato automaticamente, in quanto è necessario un file HTML per visualizzare il filmato Flash in un browser. Inoltre se il formato selezionato ha delle impostazioni, viene visualizzata la scheda corrispondente nella finestra di dialogo corrente. Se si sceglie un formato di immagine quale GIF, JPEG o PNG, viene aggiunto automaticamente il codice HTML necessario per visualizzare l'immagine se Flash Player non è disponibile.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni di pubblicazione per i singoli formati di file, consultare le sezioni seguenti.

4 Per Nome file scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare i nomi di file predefiniti.
- Deselezionare Usa nomi predefiniti e immettere il nome del file.

Individuare la posizione in cui si pubblicheranno i file e pubblicare ciascun file in una posizione diversa (ad esempio, se si desidera salvare il file SWF in un percorso diverso rispetto al file HTML). In Windows usare le barre rovesciate specificare la directory, la cartella o la gerarchia dei file. In Macintosh usare i due punti (:). Per definire un percorso relativo usare ..\ per indicare il percorso sul disco rigido. Per un percorso assoluto specificare il nome dell'unità. Ad esempio:

In Windows specificare un percorso assoluto come

C:\cartella\nomefile.swf dove C: è il nome dell'unità, \cartella è il nome della cartella e nomefile.swf è il nome del file.

In Macintosh specificare un percorso assoluto come

nomediscorigido:cartella:nomefile.swf.

5 Per creare un proiettore, selezionare Proiettore Windows o Proiettore Macintosh.

Sebbene sia possibile creare un proiettore Macintosh usando la versione Windows di Flash, è necessario usare un traduttore di file quale BinHex affinché il file risultante appaia come un file di programma nel Finder di Macintosh. La versione Windows di Flash assegna al file del proiettore Macintosh un nome con l'estensione .hqx.

6 Immettere un nome univoco in Nome file oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare ogni file usando il nome del file Flash con l'estensione appropriata per il formato.

7 Fare clic sulla scheda con le opzioni dei formati che si desidera modificare. Specificare le impostazioni di pubblicazione per ogni formato come descritto nelle sezioni seguenti.

8 Una volta terminato di impostare le opzioni, eseguire una delle operazioni descritte:

- Per generare tutti i file specificati, fare clic su Pubblica oppure su OK.
- Per salvare le impostazioni con il file e chiudere la finestra di dialogo senza eseguire alcuna pubblicazione, fare clic su OK.

Per pubblicare un filmato Flash:

1 Se necessario, impostare le opzioni di pubblicazione per i file come descritto nella procedura precedente.

2 Scegliere File > Pubblica per creare i file nei formati e nelle posizioni specificate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Pubblicazione di un filmato Flash Player

Durante la pubblicazione di un filmato Flash Player è possibile impostare le opzioni di compressione di immagini e audio e un'opzione per proteggere il filmato dall'importazione. Usare i controlli nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione per cambiare le seguenti impostazioni.

Per pubblicare un filmato Flash Player:

- 1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2 Scegliere un'opzione in Ordine di caricamento per impostare l'ordine in cui Flash carica i livelli di un filmato per visualizzare il primo fotogramma del filmato tra Dal basso verso l'alto o Dall'alto verso il basso.

Questa opzione controlla le parti del filmato che Flash disegna per prime se il collegamento modem o di rete è lento.
- 3 Selezionare Genera rapporto dimensioni per generare un rapporto contenente la quantità di dati nel file Flash Player finale per file. Consultare “Prova delle prestazioni di scaricamento di filmati” a pagina 304.
- 4 Per consentire il debug del file SWF pubblicato, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Proteggi da importazione impedisce ad altri utenti di importare il file SWF di Flash e riconvertirlo in un filmato Flash.

Se si seleziona l'opzione Proteggi da importazione e si immette una password, apparirà un campo Password durante l'importazione del file SWF. Per importare il file, è quindi necessario immettere la stessa password.
 - Ometti azioni Trace indica a Flash di ignorare l'azione trace nel filmato corrente per evitare che la finestra Output si apra e visualizzi dei commenti.

Per ulteriori informazioni, consultare l'argomento correlato nella *Guida di riferimento di ActionScript*.
 - Debug consentito attiva il Debugger e consente il debug remoto di un filmato Flash. Se si seleziona questa opzione, è possibile scegliere di proteggere il file del filmato mediante password.
 - Immettere una password per impedire agli utenti non autorizzati di eseguire il debug di un filmato Flash per cui è consentito il debug. Se si aggiunge una password, gli altri utenti devono immettere la password prima di potere eseguire il debug del file. Per rimuovere la password, cancellare il contenuto del campo Password.

Per ulteriori informazioni sul Debugger, consultare l'argomento correlato nella *Guida di riferimento di ActionScript*.

- 5 Per controllare la compressione delle bitmap, spostare il cursore Qualità JPEG o immettere un valore.

Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Provare diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso tra dimensioni e qualità. 100 fornisce la qualità migliore e la compressione minore.

- 6 Se non sono state specificate una frequenza di campionamento e una compressione per i singoli suoni nella finestra di dialogo Proprietà audio o per sovrascrivere tali impostazioni, selezionare un'opzione per Flusso audio o Evento audio:
- Fare clic su Imposta accanto a Flusso audio per impostare la frequenza di streaming e la compressione di esportazione per l'audio del filmato. Quindi usare la finestra di dialogo Impostazioni audio per configurare l'audio in streaming. L'audio in streaming inizia a essere riprodotto non appena sono stati scaricati sufficienti dati per i primi fotogrammi e viene sincronizzato con la linea temporale per la riproduzione su un sito Web.
 - Fare clic su Imposta accanto a Evento audio per impostare la frequenza e la compressione di esportazione per l'audio del filmato. Quindi usare la finestra di dialogo Impostazioni audio per configurare l'evento audio. Affinché un evento audio sia riprodotto, è necessario che venga completamente scaricato e la sua riproduzione continua finché non viene esplicitamente interrotta.
 - Selezionare Ignora impostazioni audio per ignorare le impostazioni definite nella finestra di dialogo Proprietà audio per i singoli suoni e creare un filmato audio ad alta fedeltà più grande per uso locale e una versione a bassa fedeltà di dimensioni ridotte per il Web.

Per informazioni sulla modifica di queste impostazioni, consultare “Compressione dell'audio per l'esportazione” a pagina 176.

- 7 Scegliere una versione di Flash. Non tutte le funzioni di Flash 5 sono disponibili nei filmati pubblicati in versioni di Flash precedenti.
- 8 Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Pubblicazione di HTML per i file Flash Player

Per riprodurre un filmato Flash in un browser Web, è necessario un documento HTML che attivi il filmato e specifichi le impostazioni del browser. Questo documento viene generato automaticamente dal comando Pubblica, a partire dai parametri HTML in un documento modello.

I parametri HTML determinano dove appare il filmato Flash nella finestra, il colore dello sfondo, le dimensioni del filmato e così via, e definiscono gli attributi dei tag OBJECT ed EMBED. È possibile modificare queste e altre impostazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Se si modificano queste impostazioni, vengono ignorate le opzioni definite nel filmato.

Le impostazioni vengono inserite in un documento modello. Il documento modello può essere un qualsiasi file di testo contenente le variabili di modello appropriate, tra cui un file HTML semplice, un file HTML che contiene codice per interpreti speciali, quali ColdFusion o Active Server Pages (ASP), o un modello incluso con Flash. Per ulteriori informazioni, consultare “Informazioni sui modelli di pubblicazione HTML” a pagina 336.

È inoltre possibile personalizzare un modello (consultare “Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML” a pagina 337) o immettere manualmente i parametri HTML per Flash usando un editor HTML qualsiasi (consultare “Modifica delle impostazioni HTML di Flash” a pagina 341).

Per pubblicare un file HTML per la visualizzazione del file Flash:

1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.

Il tipo di file HTML viene selezionato per impostazione predefinita.

2 In Nome file immettere un nome univoco oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare un file con il nome del file Flash e l'estensione .html.

3 Fare clic sulla scheda HTML per visualizzarne le impostazioni.

4 Scegliere un modello installato da usare dal menu a comparsa Modello. Fare clic sul pulsante Info sulla destra per visualizzare una descrizione del modello selezionato.

Il menu elenca tutti i file modello nella cartella Macromedia Flash 5/HTML. I modelli di base visualizzano semplicemente il filmato in un browser, mentre i modelli più avanzati contengono il codice per il rilevamento del browser e altre funzioni. Se non si sceglie alcun modello, Flash usa il modello Default.html. Se quest'ultimo non è presente, Flash usa il primo modello della lista.

Flash salva il modello modificato usando il nome del file del filmato Flash con l'estensione del file del modello. Se ad esempio si seleziona il modello Standard.asp da usare con un filmato Flash di nome Filmato.swf, il nome del file risultante sarà Filmato.asp.

5 Scegliere un'opzione per Dimensioni per impostare i valori degli attributi WIDTH e HEIGHT nei tag OBJECT ed EMBED:

- L'impostazione predefinita Corrispondi a filmato usa le dimensioni del filmato.
- Scegliere Pixel per immettere il numero di pixel nei campi Larghezza e Altezza.
- Scegliere Percentuale per impostare una percentuale relativa alla finestra del browser.

6 Selezionare le opzioni Riproduzione per controllare la riproduzione e le funzioni del filmato nel modo seguente:

- Pausa all'avvio mette in pausa il filmato fino a quando l'utente seleziona un pulsante nel filmato o sceglie Riproduci dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita l'opzione è deselezionata e il filmato viene riprodotto non appena viene caricato (il parametro `PLAY` è `true`).
- Ripetizione ciclica ripete la riproduzione del filmato quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma. Deselezionare questa opzione per arrestare il filmato al raggiungimento dell'ultimo fotogramma (il parametro `LOOP` è attivato per impostazione predefinita).
- Visualizza menu visualizza un menu di scelta rapida quando l'utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto `Ctrl` (Macintosh) sul filmato. Deselezionare questa opzione per visualizzare solo Informazioni su Flash nel menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita questa opzione è attivata (il parametro `MENU` è `true`).
- In Windows selezionare Carattere dispositivo per sostituire i caratteri non installati sul sistema dell'utente con caratteri di sistema con antialiasing (con i bordi smussati). Se si usano i caratteri del dispositivo, si aumenta la leggibilità del testo di piccole dimensioni ed è possibile diminuire la dimensione del file del filmato. Questa opzione ha effetto solo sui filmati contenenti testo statico (testo inserito durante la creazione del filmato e che non cambia quando il filmato viene visualizzato) impostato per essere visualizzato con i caratteri del dispositivo. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso dei caratteri dispositivo" a pagina 213.

7 Selezionare un'opzione per Qualità per determinare il compromesso tra il tempo di elaborazione e l'applicazione dell'antialiasing per smussare ogni fotogramma prima che ne venga eseguito il rendering sullo schermo dello spettatore nel modo seguente:

- Bassa favorisce la velocità di riproduzione rispetto all'aspetto e non usa l'antialiasing.
- Bassa automatica enfatizza inizialmente la velocità, ma migliora l'aspetto quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato.
- Alta automatica dà lo stesso peso a velocità di riproduzione e aspetto, ma se necessario sacrifica l'aspetto per la velocità di riproduzione. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi corrente scende al di sotto di quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Usare questa impostazione per emulare l'impostazione Visualizza > Antialiasing in Flash.
- Media applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione Bassa ma peggiore rispetto all'impostazione Alta.

- L'impostazione predefinita Alta favorisce l'aspetto rispetto alla velocità di riproduzione e usa sempre l'antialiasing. Se il filmato non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.
- Ottima offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e le bitmap vengono sempre smussate.

Questa opzione imposta il valore del parametro `QUALITY` nei tag `OBJECT` ed `EMBED`.

8 Per la versione Windows di Internet Explorer 4.0 con il controllo ActiveX Flash, scegliere un'opzione per Modalità finestra per la trasparenza, il posizionamento e la gestione dei diversi livelli:

- Finestra riproduce il filmato Flash Player nella propria finestra rettangolare su una pagina Web e rappresenta il metodo di riproduzione dell'animazione più veloce. L'opzione imposta il parametro `WMODE` del tag `OBJECT` su `WINDOW`.
- Opaca senza finestra sposta gli elementi dietro i filmati Flash (ad esempio usando HTML dinamico) per evitare che siano visibili, impostando il parametro `WMODE` su `OPAQUE`.
- Trasparente senza finestra mostra lo sfondo della pagina HTML su cui è incorporato il filmato attraverso tutte le aree trasparenti del filmato, ma può rallentare l'animazione. L'opzione imposta `WMODE` su `TRANSPARENT`.

9 Scegliere un'opzione per Allineamento HTML per posizionare la finestra del filmato Flash all'interno della finestra del browser:

- Predefinito centra il filmato nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola del filmato.
- Sinistro, Destro, Superiore e Inferiore allineano i filmati lungo il rispettivo bordo della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

Questa opzione specifica l'attributo `ALIGN` per i tag `OBJECT`, `EMBED` e `IMG`.

10 Scegliere un'opzione per Scala per posizionare il filmato all'interno dei limiti specificati, se si sono modificate la larghezza e l'altezza originali del filmato:

- Predefinita (Mostra tutto) visualizza l'intero filmato nell'area specificata senza distorsione mantenendone le proporzioni originali. Ai due lati del filmato possono apparire bordi.
- Nessun bordo scala il filmato in modo da riempire l'area specificata e ne mantiene le proporzioni originali senza distorsione, ritagliandolo se necessario.
- Adatta esattamente visualizza l'intero filmato nell'area specificata senza mantenerne le proporzioni originali e ciò potrebbe causare una distorsione.

L'opzione Scala imposta il parametro `SCALE` nei tag `OBJECT` ed `EMBED`.

11 Scegliere un'opzione per Allineamento Flash per impostare il posizionamento del filmato all'interno della relativa finestra e l'eventuale ritaglio:

- Per Orizzontale scegliere Sinistra, Centro o Destra.
- Per Verticale scegliere Superiore, Centro o Inferiore.

Questa opzione imposta il parametro `SALIGN` dei tag `OBJECT` ed `EMBED`.

12 Selezionare Mostra messaggi di avvertenza per visualizzare messaggi di errore se le impostazioni dei tag sono in conflitto, ad esempio, se nel modello esiste un riferimento a un'immagine alternativa che non è stata specificata.

13 Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Pubblicazione dei modelli Generator

Generator consente di aggiungere contenuto dinamico, quale testo, grafici e audio, a un filmato Flash. È possibile specificare le opzioni di pubblicazione nella scheda Generator della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Per pubblicare un modello Generator con il file Flash:

- 1** Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2** Selezionare Modello Generator come Tipo. In Nome file immettere un nome univoco oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare un file con il nome del file Flash e l'estensione `.swf`.
- 3** Fare clic sulla scheda Generator per visualizzarne le impostazioni.
- 4** In Dimensioni immettere una larghezza e un'altezza in pixel per specificare la larghezza e l'altezza del filmato quando il file viene convertito in un file o flusso. In alternativa selezionare Corrispondi a filmato affinché il filmato pubblicato abbia le stesse dimensioni del filmato Flash originale e ne mantenga le proporzioni originali.
- 5** Scegliere un colore in Sfondo per le scene del filmato che sovrascrive il colore di sfondo impostato con il comando `Elabora > Filmato` nel modo seguente:
 - Impostare un colore supportato sul Web, ad esempio, nero. Una tavolozza Web-safe usa i 216 colori comuni alle tavolozze di sistema di Windows e Macintosh.
 - Impostare un valore esadecimale per il Web (ad esempio `#3434aa`).
 - Impostare un valore esadecimale regolare (ad esempio `0x232356`).

- 6 Specificare un valore in Frequenza fotogrammi per impostare la frequenza con cui appaiono i fotogrammi del filmato corrente quando viene riprodotta un'animazione, sovrascrivendo la frequenza dei fotogrammi impostata con il comando *Elabora > Filmato*.

La frequenza è specificata in fotogrammi al secondo (*f/s*). Se si specifica una frequenza dei fotogrammi di 10 *f/s*, ogni fotogramma dell'animazione appare sullo schermo per 1/10 di secondo. Ciò significa che un'animazione di 100 fotogrammi viene riprodotta in 10 secondi.

- 7 Scegliere un'opzione in *Ordine di caricamento* per impostare l'ordine in cui Flash carica i livelli di un filmato per visualizzare il primo fotogramma del filmato tra *Dal basso verso l'alto* o *Dall'alto verso il basso*.

Questa opzione controlla le parti del filmato che Flash disegna per prime se il collegamento modem o di rete è lento.

- 8 Scegliere *Codifica dati* per impostare il sistema di codifica da usare quando si leggono tutte le sorgenti di dati a cui si fa riferimento nel file modello.

Predefinita usa il metodo di codifica del sistema da cui proviene il modello. Usare lo stesso sistema di codifica di caratteri per tutte le sorgenti di dati. Per ulteriori informazioni, consultare la guida *Using Generator 2* fornita con il prodotto Generator.

- 9 Selezionare *Crea file di caratteri esterni* affinché Generator crei i file dei caratteri.

Generator Enterprise Edition memorizza nella cache questi file di caratteri per migliorare le prestazioni quando un filmato usa molti tipi di carattere.

- 10 Selezionare *Media esterni* per specificare il nome del modello Generator contenente i simboli e includere la relativa libreria nel file selezionato.

Questa opzione consente di accedere ai simboli come se risiedessero nel file selezionato. Se si definisce lo stesso simbolo nel file dei media esterni e nel file corrente, viene usato quello del file dei media esterni.

- 11 Immettere il nome e il valore dei parametri nella relativa area.

Ciò consente di provare i modelli localmente durante lo sviluppo o provare l'elaborazione delle variabili.

- 12 Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su *OK*.

Pubblicazione dei file GIF

I file GIF forniscono un modo semplice per esportare disegni e semplici animazioni da usare nelle pagine Web. I file GIF standard sono semplicemente bitmap compresse.

Un GIF animato (a volte indicato come GIF89a) offre un modo semplice per esportare brevi sequenze di animazione. Flash ottimizza un GIF animato, memorizzando solo cambiamenti da fotogramma a fotogramma.

Flash esporta come GIF il primo fotogramma del filmato, a meno che non venga marcato per l'esportazione un altro fotogramma chiave immettendo l'etichetta #Static. Flash esporta tutti i fotogrammi del filmato corrente in un GIF animato, a meno che non venga specificato un intervallo di fotogrammi da esportare immettendo le etichette #First e #Last.

Flash è in grado di generare una mappa dell'immagine per un GIF per mantenere i collegamenti URL per i pulsanti nel filmato originale. Inserire l'etichetta #Map nel fotogramma chiave in cui si desidera creare la mappa dell'immagine. Se non si crea un'etichetta fotogramma, Flash crea una mappa dell'immagine usando i pulsanti nell'ultimo fotogramma del filmato. È possibile creare una mappa dell'immagine solo se la variabile di modello \$IM è presente nel modello selezionato. Consultare "Creazione di una mappa dell'immagine" a pagina 339.

Per pubblicare un file GIF con il file Flash:

- 1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2 Selezionare Immagine GIF come Tipo. In Nome file immettere un nome univoco oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare un file con il nome del file Flash e l'estensione .gif.
- 3 Fare clic sulla scheda GIF per visualizzarne le impostazioni.
- 4 In Dimensioni immettere la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa selezionare Corrispondi a filmato affinché il GIF abbia le stesse dimensioni del filmato Flash e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.
- 5 Scegliere un'opzione per Riproduzione per determinare se Flash crea un'immagine statica o un GIF animato. Se si sceglie Animata, selezionare Ripetizione ciclica o immettere il numero di ripetizioni.
- 6 Scegliere le opzioni relative all'aspetto per il GIF esportato:
 - Ottimizza colori rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori di un file GIF. Questa opzione riduce la dimensione del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata. Una tavolozza adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il GIF selezionato.

- Interlaccia consente la visualizzazione incrementale del GIF esportato in un browser man mano che il file viene scaricato. Un GIF interlacciato offre all'utente immagini grafiche di base prima del completo scaricamento del file e può essere scaricato più velocemente in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un GIF animato.
 - Smussa applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia la smussatura può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine con antialiasing posizionata su uno sfondo colorato e aumenta la dimensione del file GIF. Esportare un'immagine senza smussatura se appare un alone o per creare un GIF trasparente che sarà posizionato su uno sfondo a più colori.
 - Dithering uniformi applica il dithering ai colori uniformi oltre che alle sfumature e alle immagini. Vedere di seguito la definizione di dithering.
 - Elimina sfumature, disattivato per impostazione predefinita, converte tutti i riempimenti sfumati di un filmato in colori uniformi usando il primo colore della sfumatura. Le sfumature aumentano la dimensione di un GIF e spesso sono di scarsa qualità. Se si usa questa opzione, scegliere attentamente il primo colore delle sfumature per evitare risultati imprevisti.
- 7** Scegliere un'opzione per Trasparente per determinare la trasparenza dello sfondo del filmato e la conversione delle impostazioni alfa in GIF:
- Opaco rende lo sfondo di un colore uniforme.
 - Trasparente rende lo sfondo trasparente.
 - Alfa imposta la trasparenza parziale. Immettere quindi un valore di soglia compreso tra 0 e 255 per rendere tutti i colori al di sotto di tale valore completamente trasparenti (invisibili) e i colori al di sopra della soglia parzialmente trasparenti. Un valore di 128 corrisponde al 50% di alfa (trasparente).
- 8** Scegliere un'opzione per Dithering per specificare come i pixel dei colori disponibili vengono mescolati per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità dell'immagine se un'immagine trasparente contiene imperfezioni, ma aumenta la dimensione del file. Scegliere una delle seguenti opzioni:
- Nessuno disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tabella che contiene il colore che più si avvicina a quello specificato. Se non si effettua il dithering la dimensione del file risulterà ridotta, ma i colori potrebbero non essere soddisfacenti.
 - Ordinato offre un dithering di buona qualità con l'aumento più limitato possibile della dimensione del file.
 - Diffusione offre il dithering migliore ma aumenta la dimensione del file e il tempo di elaborazione rispetto al dithering ordinato. Inoltre funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.

- 9** Scegliere un Tipo tavolozza per definire la tavolozza dei colori dell'immagine:
- Web 216 usa la tavolozza supportata dai browser a 216 colori standard per creare l'immagine GIF, per una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.
 - Adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il GIF selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un GIF creato con la tavolozza Web 216. Per ridurre la dimensione di un GIF con una tavolozza adattata, usare l'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori nella tavolozza.
 - Adattata verso Web è identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili nella tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine, ma se possibile Flash usa i colori della tavolozza Web 216. I colori prodotti per l'immagine risultano migliori quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema che supporta 256 colori.
 - Personalizzata consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. Questa opzione presenta la stessa velocità di elaborazione della tavolozza Web 216. Per usare questa opzione, è necessario avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per scegliere una tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante (...) alla destra della casella Tavolozza nella parte inferiore della finestra di dialogo e selezionare un file tavolozza. Flash supporta le tavolozze salvate nel formato ACT, esportato da Macromedia Fireworks e da altre comuni applicazioni grafiche. Per ulteriori informazioni, consultare "Importazione ed esportazione di tavolozze colori" a pagina 154.
- 10** Se al punto 9 si seleziona la tavolozza Adattata o Adattata verso Web, immettere un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF. La scelta di un numero di colori più limitato può produrre un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente anche sulla qualità dei colori dell'immagine.
- 11** Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Pubblicazione dei file JPEG

Il formato JPEG consente di salvare un'immagine come bitmap a 24 bit altamente compressa. In generale il formato GIF è il migliore per l'esportazione di immagini al tratto, mentre JPEG può essere preferibile per immagini che includono toni continui, quali fotografie, sfumature o bitmap incorporate.

Flash esporta come JPEG il primo fotogramma del filmato, a meno che non venga marcato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta #Static.

Per pubblicare un file JPEG con il file Flash:

- 1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2 Selezionare Immagine JPEG come Tipo. In Nome file immettere un nome univoco oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare un file con il nome del file Flash e l'estensione .jpg.
- 3 Fare clic sulla scheda JPEG per visualizzarne le impostazioni.
- 4 In Dimensioni immettere la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa selezionare Corrispondi a filmato affinché il JPEG abbia le stesse dimensioni del filmato Flash e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.
- 5 Per Qualità, trascinare il cursore o immettere un valore per controllare la quantità di compressione del file JPEG.

Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Tentare diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità.

Nota: è possibile impostare la qualità di esportazione delle bitmap per oggetto usando la finestra di dialogo Proprietà bitmap per modificare l'impostazione di compressione dell'oggetto. Se si seleziona l'opzione di compressione predefinita nella finestra di dialogo Proprietà bitmap, viene applicata l'opzione Qualità JPEG di Impostazioni pubblicazione. Consultare "Impostazione delle proprietà della bitmap" a pagina 167.

- 6 Selezionare Progressivo per visualizzare le immagini JPEG in modo incrementale da un browser Web, in modo da farle apparire più velocemente se caricate mediante un collegamento di rete lento.

Questa opzione è simile all'interlacciamento in immagini GIF e PNG.

- 7 Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Pubblicazione dei file PNG

PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). È anche il formato di file nativo di Macromedia Fireworks.

Flash esporta come PNG il primo fotogramma del filmato, a meno che non venga marcato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta #Static.

Per pubblicare un file PNG con il file Flash:

- 1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2 Selezionare il tipo Immagine PNG. In Nome file immettere un nome univoco oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare un file con il nome del file Flash e l'estensione .png.
- 3 Fare clic sulla scheda PNG per visualizzarne le impostazioni.
- 4 In Dimensioni immettere la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa selezionare Corrispondi a filmato affinché il PNG abbia le stesse dimensioni del filmato Flash e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.
- 5 Scegliere un'opzione per Profondità bit per impostare il numero di bit per pixel e i colori da usare nella creazione dell'immagine:
 - Scegliere 8 bit per un'immagine a 256 colori.
 - Scegliere 24 bit per migliaia di colori.
 - Scegliere 24 bit con alfa per migliaia di colori con trasparenza (32 bit).

A una profondità bit maggiore corrispondono una dimensione del file superiore.
- 6 Scegliere Opzioni per specificare le impostazioni relative all'aspetto per il PNG esportato:
 - Ottimizza colori rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori di un file PNG. Questa opzione riduce la dimensione del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata.
 - Interlaccia consente la visualizzazione incrementale del PNG esportato in un browser man mano che il file viene scaricato. Un PNG interlacciato offre all'utente immagini grafiche di base prima del completo scaricamento del file e può essere scaricato più velocemente in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un PNG animato.
 - Smussa applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia la smussatura può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine con antialiasing posizionata su uno sfondo colorato e aumenta la dimensione del file PNG. Esportare un'immagine senza smussatura se appare un alone o per creare un PNG trasparente che sarà posizionato su uno sfondo a più colori.
 - Dithering uniformi applica il dithering ai colori uniformi, alle sfumature e alle immagini. Vedere di seguito la definizione di dithering.

- Elimina sfumature, disattivato per impostazione predefinita, converte tutti i riempimenti sfumati di un filmato in colori uniformi usando il primo colore della sfumatura. Le sfumature aumentano le dimensioni di un PNG e spesso sono di scarsa qualità. Se si usa questa opzione, scegliere attentamente il primo colore delle sfumature per evitare risultati imprevisti.
- 7** Scegliere un'opzione per Dithering per specificare come i pixel dei colori disponibili vengono mescolati per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità dell'immagine se un'immagine trasparente contiene imperfezioni, ma aumenta la dimensione del file. Scegliere una delle seguenti opzioni:
- Nessuno disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tabella che contiene il colore che più si avvicina a quello specificato. Se non si effettua il dithering la dimensione del file risulterà ridotta, ma i colori potrebbero non essere soddisfacenti.
 - Ordinato offre un dithering di buona qualità con l'aumento più limitato possibile della dimensione del file.
 - Diffusione offre il dithering migliore ma aumenta la dimensione del file e il tempo di elaborazione rispetto al dithering ordinato. Inoltre funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.
- 8** Scegliere Tipo tavolozza per definire la tavolozza dei colori per l'immagine PNG:
- Web 216 usa la tavolozza supportata dai browser a 216 colori standard per una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.
- 9** Scegliere un Tipo tavolozza per definire la tavolozza dei colori dell'immagine:
- Web 216 usa la tavolozza supportata dai browser a 216 colori standard per creare l'immagine PNG, per una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.
 - Adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un PNG creato con la tavolozza Web 216.
 - Adattata verso Web è identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili nella tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine, ma se possibile Flash usa i colori della tavolozza Web 216. I colori prodotti per l'immagine risultano migliori quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema che supporta 256 colori.

Per ridurre la dimensione di un PNG con una tavolozza adattata, usare l'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori nella tavolozza, come descritto nel prossimo punto.

- Personalizzata consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. Questa opzione presenta la stessa velocità di elaborazione della tavolozza Web 216. Per usare questa opzione, è necessario avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per scegliere una tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante (...) alla destra della casella Tavolozza nella parte inferiore della finestra di dialogo e selezionare un file tavolozza. Flash supporta le tavolozze salvate nel formato ACT, esportato da Macromedia Fireworks e da altre comuni applicazioni grafiche. Per ulteriori informazioni, consultare "Importazione ed esportazione di tavolozze colori" a pagina 154.
- 10** Se al punto 9 si seleziona la tavolozza Adattata o Adattata verso Web, immettere un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF. La scelta di un numero di colori più limitato può produrre un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente anche sulla qualità dei colori dell'immagine.
- 11** Scegliere un'opzione per Opzioni filtro per selezionare un metodo di filtraggio per linea per rendere il file PNG più comprimibile e provare opzioni diverse per una determinata immagine:
- Nessuno disattiva il filtraggio.
 - Sottrazione trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel precedente.
 - Su trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel immediatamente sopra.
 - Media usa la media di due pixel adiacenti (sinistro e superiore) per prevedere il valore di un pixel.
 - Paeth calcola una semplice funzione lineare dei tre pixel adiacenti (sinistro, superiore e superiore sinistro), quindi sceglie per la previsione il pixel adiacente più vicino al valore calcolato.
 - Adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un PNG creato con la tavolozza Web 216. È possibile ridurre la dimensione di un PNG creato con una tavolozza adattata diminuendo il numero di colori nella tavolozza.
- 12** Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Pubblicazione dei filmati QuickTime 4

L'opzione di pubblicazione di QuickTime crea filmati in formato QuickTime 4, copiando il filmato Flash su una traccia QuickTime separata. Il filmato Flash viene riprodotto nel filmato QuickTime esattamente come in Flash Player, conservando tutte le sue caratteristiche interattive. Se il filmato Flash contiene anche un filmato QuickTime, Flash lo copia sulla sua traccia nel nuovo file QuickTime. Per ulteriori informazioni sui filmati QuickTime, consultare la documentazione di QuickTime.

Per pubblicare un filmato QuickTime 4 con il file Flash:

- 1 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
- 2 Selezionare QuickTime come Tipo. In Nome file immettere un nome univoco oppure selezionare Usa nomi predefiniti per creare un file con il nome del file Flash e l'estensione .mov.
- 3 Fare clic sulla scheda QuickTime per visualizzarne le impostazioni.
- 4 In Dimensioni immettere la larghezza e l'altezza in pixel per il filmato QuickTime esportato. In alternativa selezionare Corrispondi a filmato affinché il filmato QuickTime abbia le stesse dimensioni del filmato Flash e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.
- 5 Scegliere un'opzione per Alfa per controllare la modalità di trasparenza (alfa) della traccia Flash nel filmato QuickTime senza avere effetto sulle impostazioni alfa nel filmato Flash:
 - Trasparenza alfa rende la traccia Flash trasparente e mostra il contenuto delle tracce dietro la traccia Flash.
 - Copia rende la traccia Flash opaca e maschera tutto il contenuto delle tracce dietro la traccia Flash.
 - Auto rende la traccia Flash trasparente se si trova in cima a qualsiasi altra traccia, ma la rende opaca se è l'ultima o l'unica traccia del filmato.
- 6 Scegliere un'opzione per Livello per controllare dove viene riprodotta la traccia Flash nell'ordine di impilamento del filmato QuickTime:
 - Superiore posiziona la traccia Flash sempre in cima alle altre tracce nel filmato QuickTime.
 - Inferiore posiziona la traccia Flash sempre dietro le altre tracce.
 - Auto posiziona la traccia Flash davanti ad altre tracce se vi sono oggetti Flash davanti a oggetti video nel filmato Flash e dietro tutte le altre tracce se non vi sono oggetti Flash davanti.

- 7 Selezionare Audio in streaming affinché Flash esporti tutto l'audio in streaming del filmato Flash in una traccia sonora QuickTime, ricomprimendo l'audio usando le impostazioni audio QuickTime standard. Per modificare queste opzioni, fare clic su Impostazioni. Consultare la documentazione di QuickTime per ulteriori informazioni.
- 8 Scegliere Controller per specificare il tipo di controller QuickTime usato per riprodurre il filmato esportato: Nessuno, Standard o VR QuickTime.
- 9 Selezionare le opzioni per Riproduzione per controllare la riproduzione di un filmato in QuickTime:
 - Ripetizione ciclica ripete la riproduzione del filmato quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma.
 - Pausa all'avvio mette in pausa il filmato fino a quando l'utente seleziona un pulsante nel filmato o sceglie Riproduci dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita l'opzione è deselezionata e il filmato viene riprodotto non appena viene caricato.
 - Riproduci ogni fotogramma visualizza ogni fotogramma del filmato senza saltarne per mantenere la sincronizzazione, ma non riproduce l'audio.
- 10 Scegliere Unisci (autocontenimento) per combinare il contenuto di Flash e il contenuto video importato in un unico filmato QuickTime. Se si deseleziona questa opzione, il filmato QuickTime fa riferimento ai file importati esternamente. In assenza di questi file, il filmato non funzionerà correttamente.
- 11 Per salvare le impostazioni con il file corrente, fare clic su OK.

Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione

Per visualizzare in anteprima il filmato Flash con il formato e le impostazioni di pubblicazione selezionati, è possibile usare il comando Anteprima pubblicazione. Questo comando esporta il file e apre l'anteprima nel browser predefinito. In caso di anteprima di un filmato QuickTime, Anteprima pubblicazione avvia il QuickTime Movie Player. In caso di anteprima di un proiettore, Flash avvia il proiettore.

Per visualizzare in anteprima un file con il comando Anteprima pubblicazione:

- 1 Definire le opzioni di esportazione del file usando il comando Impostazioni pubblicazione. Consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308.
- 2 Eseguire una delle operazioni descritte:
 - Scegliere File > Anteprima pubblicazione, quindi dal sottomenu scegliere il formato di file da visualizzare in anteprima.

- Premere F12 per esportare e visualizzare in anteprima il formato predefinito.

Usando i valori di Impostazioni pubblicazione correnti, Flash crea un file del tipo specificato nella stessa posizione del file del filmato Flash. Il file rimane in questa posizione fino a quando non viene sovrascritto o eliminato.

Uso del lettore autonomo

Il lettore autonomo riproduce i filmati Flash Player esattamente come appaiono in un browser Web o in un'applicazione host ActiveX. Il lettore autonomo viene installato insieme a Flash con il nome FlashPla.exe in Windows e FlashPlayer in Macintosh. Quando si fa doppio clic su un file Flash Player, il sistema operativo avvia il lettore autonomo, che a sua volta riproduce il filmato.

È possibile controllare i filmati nel lettore autonomo usando i comandi di menu e l'azione Fscommand. Ad esempio, affinché il lettore autonomo occupi l'intero schermo, assegnare l'azione Fscommand a un fotogramma o a un pulsante, quindi selezionare il comando Fullscreen con l'argomento True. Per ulteriori informazioni, consultare “Controllo di altri filmati e clip” a pagina 284.

Per controllare i filmati dal lettore autonomo, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Aprire un nuovo file o uno esistente scegliendo File > Nuovo o File > Apri.
- Per cambiare la visualizzazione del filmato, dal sottomenu scegliere Visualizza > Mostra tutto, Zoom avanti, Zoom indietro o 100%.
- Controllare la riproduzione del filmato scegliendo Controlli > Riproduci, Riavvolgi, Avanti o Indietro.

Esportazione di filmati e immagini

Per preparare il contenuto di Flash da usare in altre applicazioni o per esportare il contenuto del filmato Flash corrente in un particolare formato di file, è necessario usare i comandi Esporta filmato ed Esporta immagine. Diversamente dal comando Pubblica, i comandi di esportazione non memorizzano le impostazioni di esportazione separatamente con ciascun file. Usare Pubblica per creare tutti i file necessari per inserire un filmato Flash sul Web. Consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308.

Il comando Esporta filmato consente di esportare un filmato Flash in un formato di immagine statica e creare un file immagine numerato per ogni fotogramma del filmato. È anche possibile usare Esporta filmato per esportare l'audio di un filmato in un file WAV (solo Windows).

Per esportare il contenuto del fotogramma corrente o dell'immagine correntemente selezionata in uno dei formati di immagine statica o in un filmato Flash Player a un fotogramma, usare il comando Esporta immagine.

- Quando si esporta un'immagine Flash sotto forma di file grafico vettoriale (nel formato Adobe Illustrator), se ne conservano le informazioni vettoriali. È possibile modificare questi file in altri programmi di disegno basati su vettori ma non è possibile importare queste immagini nella maggior parte dei programmi di layout di pagina ed elaborazione testi.
- Quando si salva un'immagine Flash come file GIF, JPEG, PICT (Macintosh) o BMP (Windows), l'immagine perde le informazioni vettoriali e viene salvata solo con le informazioni sui pixel. È possibile modificare immagini Flash esportate come bitmap in editor di immagini quale Photoshop ma non è più possibile modificarle in programmi di disegno basati su vettori.

Per esportare un filmato o un'immagine:

- 1 Se si sta esportando un'immagine, selezionare il fotogramma o l'immagine da esportare nel filmato corrente.
- 2 Scegliere File > Esporta filmato oppure File > Esporta immagine.
- 3 Immettere il nome del file di output.
- 4 Scegliere il formato di file dal menu a comparsa Formato.
- 5 Fare clic su Salva.

Se il formato selezionato richiede più informazioni, viene visualizzata una finestra di dialogo di esportazione.

- 6 Impostare le opzioni di esportazione per il formato selezionato, come descritto nelle sezioni seguenti.

Le opzioni di esportazione e di pubblicazione sono identiche per i filmati Flash e i modelli Generator. Per informazioni su altri formati di esportazione, consultare la sezione successiva.

- 7 Fare clic su OK, quindi su Salva.

Informazioni sui formati di file di esportazione

È possibile esportare i filmati Flash e le immagini in oltre una dozzina di formati diversi, come illustrato nella seguente tabella. I filmati vengono esportati come sequenze e le immagini come singoli file. PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). Alcuni formati di esportazione non bitmap non supportano gli effetti alfa (trasparenza) o i livelli maschera.

Per ulteriori informazioni su un formato di file specifico, consultare le sezioni seguenti.

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator	.ai	✓	✓
GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF	.gif	✓	✓
Bitmap (BMP)	.bmp	✓	
Sequenza DXF e Immagine AutoCAD DXF	.dxf	✓	✓
Enhanced Metafile	.emf	✓	
EPS (versione 6.0 o precedente)	.eps	✓	✓
FutureSplash Player	.spl	✓	✓
Modello Generator	.swt	✓	✓
Sequenza JPEG e Immagine JPEG	.jpg	✓	✓
Sequenza PICT (Macintosh)	.pct		✓
Sequenza PNG e Immagine PNG	.png	✓	✓
Pubblicazione dei filmati QuickTime 4	.mov	✓	✓
Video QuickTime (Macintosh)	.mov		✓
Audio WAV (Windows)	.wav	✓	
Windows AVI (Windows)	.avi	✓	
Windows Metafile	.wmf	✓	

Adobe Illustrator

Il formato Adobe Illustrator è l'ideale per lo scambio di disegni tra Flash e altre applicazioni di disegno quali FreeHand. Questo formato supporta una conversione molto accurata di informazioni su curve, stili di linea e riempimenti. Flash supporta l'importazione e l'esportazione dei formati Adobe Illustrator 88, 3.0, 5.0 e 6.0. Consultare file di Adobe Illustrator. Flash non supporta il formato Adobe Photoshop® EPS o i file EPS generati usando Stampa.

Le versioni del formato Adobe Illustrator prima della versione 5 non supportano i riempimenti sfumati e solo la versione 6 supporta le bitmap.

La finestra di dialogo Esporta Adobe Illustrator consente di scegliere la versione di Adobe Illustrator: 88, 3.0, 5.0 o 6.0.

Per rendere i file Flash esportati compatibili con Adobe Illustrator 9.0 o 8.0, usare il plug-in Macromedia Flashwriter per Adobe Illustrator, fornito con il prodotto Flash.

GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF

Questa opzione consente di esportare i file nel formato GIF. Le impostazioni sono identiche a quelle disponibili nella scheda GIF nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione a eccezione di quanto segue:

Risoluzione è impostata in punti per pollice (dpi). È possibile immettere una risoluzione o fare clic su Corrispondi a schermo per usare la risoluzione dello schermo.

Includi consente di scegliere di esportare l'area dell'immagine minima o specificare le dimensioni del documento intero.

Colori consente di impostare il numero di colori che possono essere usati per creare l'immagine esportata: Bianco e nero, 4 colori, 8 colori, 16 colori, 32 colori, 64 colori, 128 colori o 256 colori e Colori standard (la tavolozza supportata dai browser a 216 colori standard).

È inoltre possibile scegliere di interlacciare, smussare, rendere trasparente o eseguire il dithering dei colori uniformi. Per informazioni su queste opzioni, consultare "Pubblicazione dei file GIF" a pagina 318.

Animazione è disponibile solo per il formato di esportazione GIF animato e consente di immettere il numero di ripetizioni, dove 0 indica una ripetizione infinita.

Bitmap (BMP)

Questo formato consente di creare immagini bitmap da usare in altre applicazioni. La finestra di dialogo Esporta bitmap contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in pixel. Flash garantisce che le dimensioni specificate mantengano sempre le stesse proporzioni dell'immagine originale.

Risoluzione imposta la risoluzione dell'immagine bitmap esportata in punti per pollice (dpi); la larghezza e l'altezza cambiano automaticamente in base alle dimensioni del disegno. Per impostare la risoluzione in modo che sia uguale a quella del monitor, selezionare Corrispondi a schermo.

Profondità colore specifica il numero di bit dell'immagine. Alcune applicazioni Windows non supportano la nuova profondità di 32 bit per le immagini bitmap. In caso di problemi con il formato a 32 bit, usare il formato a 24 bit precedente.

Smussa applica l'antialiasing alla bitmap esportata. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno a un'immagine posizionata su uno sfondo colorato. Deselezionare questa opzione se appare un alone.

Sequenza DXF e Immagine AutoCAD DXF

Questo formato 3D consente di esportare gli elementi del filmato come file AutoCAD DXF versione 10, in modo che sia possibile importarli in un'applicazione compatibile con DXF per ulteriori modifiche.

Questo formato non ha opzioni di esportazione definibili.

Enhanced Metafile (Windows)

Enhanced Metafile Format (EMF) è un formato grafico disponibile in Windows 95 e Windows NT che salva le informazioni sia vettoriali che bitmap. EMF supporta meglio le curve usate nei disegni Flash rispetto al precedente formato Windows Metafile. Tuttavia molte applicazioni non supportano ancora questo nuovo formato grafico.

Questo formato non ha opzioni di esportazione definibili.

EPS 3.0 con anteprima

È possibile esportare il fotogramma corrente come file EPS 3.0 per l'inserimento in un'altra applicazione, quale un'applicazione di layout di pagina. Un file EPS (Encapsulated PostScript®) può essere stampato da una stampante PostScript. Come opzione è possibile includere un'anteprima bitmap con il file EPS esportato per le applicazioni che possono importare e stampare i file EPS, quali Microsoft Word e Adobe PageMaker®, ma che non possono visualizzarli sullo schermo.

Flash non ha opzioni di esportazione per i file EPS.

FutureSplash Player

Questo formato di file è stato usato da Flash prima dell'acquisizione da parte di Macromedia. Le opzioni di esportazione corrispondono a quelle di pubblicazione Flash. Consultare “Pubblicazione di un filmato Flash Player” a pagina 311.

Sequenza JPEG e Immagine JPEG

Le opzioni di esportazione JPEG corrispondono a quelle di pubblicazione JPEG con un'eccezione: l'opzione di esportazione Corrispondi a schermo fa in modo che l'immagine esportata abbia le stesse dimensioni del filmato così come appare sullo schermo. L'opzione di pubblicazione Corrispondi a filmato fa in modo che l'immagine JPEG abbia le stesse dimensioni del filmato e mantiene le proporzioni dell'immagine originale.

Per ulteriori informazioni, consultare “Pubblicazione dei file JPEG” a pagina 320.

PICT (Macintosh)

PICT è il formato grafico standard di Macintosh e può contenere informazioni bitmap o vettoriali. Usare la finestra di dialogo Esporta PICT per impostare le seguenti opzioni:

Dimensioni imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in pixel. Flash garantisce che le dimensioni specificate abbiano sempre le stesse proporzioni dell'immagine originale.

Risoluzione imposta la risoluzione in punti per pollice (dpi); la larghezza e l'altezza cambiano automaticamente in base alle dimensioni del disegno. Per impostare la risoluzione in modo che sia uguale a quella del monitor, selezionare Corrispondi a schermo. Le immagini PICT bitmap di solito appaiono meglio su schermi con una risoluzione di 72 dpi.

Profondità colore determina se il file PICT è basato sull'oggetto o è una bitmap. Le immagini basate sugli oggetti hanno in genere un aspetto migliore quando vengono stampate e non sono influenzate dalla modifica in scala. Di norma le immagini PICT bitmap appaiono meglio sullo schermo e possono essere manipolate in applicazioni quali Adobe Photoshop. Con i file PICT bitmap è anche possibile scegliere tra diverse profondità di colore.

Includi PostScript è disponibile solo per i file PICT basati sull'oggetto e include informazioni che ottimizzano la stampa con una stampante PostScript. Queste informazioni aumentano la dimensione del file e possono non essere riconosciute da tutte le applicazioni.

Sequenza PNG e Immagine PNG

Queste opzioni di esportazione sono simili a quelle di pubblicazione PNG con le seguenti eccezioni:

Dimensioni imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in base al numero di pixel immessi nei campi Larghezza e Altezza.

Risoluzione consente di immettere una risoluzione in punti per pollice (dpi). Per usare la risoluzione dello schermo e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, selezionare Corrispondi a schermo.

Colori corrisponde all'opzione Profondità bit nella scheda Impostazioni pubblicazione PNG e imposta il numero di bit per pixel da usare nella creazione dell'immagine. Per un'immagine a 256 colori, scegliere 8 bit; per migliaia di colori, scegliere 24 bit; per migliaia di colori con trasparenza (32 bit), scegliere 24 bit con alfa. A una profondità bit maggiore corrispondono una dimensione del file superiore.

Includi consente di scegliere di esportare l'area dell'immagine minima o specificare le dimensioni del documento intero.

Le opzioni **Filtro** corrispondono a quelle nella scheda PNG della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

È inoltre possibile scegliere Interlacciato in modo che l'immagine PNG esportata venga visualizzata in un browser in modo incrementale durante lo scaricamento, Smussa per applicare l'antialiasing a una bitmap esportata per un'immagine bitmap di qualità superiore e una migliore qualità di visualizzazione del testo e Dithering colori uniformi per applicare il dithering ai colori uniformi.

Per informazioni su queste opzioni, consultare “Pubblicazione dei file PNG” a pagina 321.

QuickTime

L'opzione di esportazione QuickTime crea un filmato con una traccia Flash nel formato QuickTime 4. I livelli nel progetto Flash vengono esportati come una singola traccia Flash. Questo formato di esportazione consente di combinare le funzioni interattive di Flash con le funzioni multimediali e video di QuickTime in un unico filmato QuickTime 4, che può essere visualizzato da chiunque disponga del plug-in QuickTime 4.

Queste opzioni di esportazione sono identiche a quelle di pubblicazione di QuickTime. Consultare Pubblicazione dei filmati QuickTime 4.

Video QuickTime (Macintosh)

Il formato Video QuickTime converte il progetto Flash in una sequenza di bitmap incorporate nella traccia video del file. Il contenuto di Flash viene esportato come immagine bitmap senza contenuto interattivo. Questo formato è utile per modificare il contenuto di Flash in un'applicazione di videomontaggio.

La finestra di dialogo Esporta video QuickTime contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni specifica la larghezza e l'altezza in pixel per i fotogrammi di un filmato QuickTime. Per impostazione predefinita è possibile specificare solo la larghezza o l'altezza. L'altra dimensione viene impostata automaticamente per mantenere le proporzioni del filmato originale. Per impostare sia la larghezza che l'altezza, deselezionare **Mantieni proporzioni**.

Formato seleziona una profondità colore. Le opzioni disponibili sono Bianco e nero, Colori a 4, 8, 16 o 24 bit e colori a 32 bit con alfa (trasparenza).

Smussa applica l'antialiasing al filmato QuickTime esportato. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno alle immagini quando posizionate su uno sfondo colorato. Deselezionare questa opzione se appare un alone.

Compressione seleziona un sistema di compressione QuickTime standard. Consultare la documentazione di QuickTime per ulteriori informazioni.

Qualità controlla la quantità di compressione applicata al filmato. L'effetto dipende dal sistema di compressione selezionato.

Formato audio imposta la velocità di esportazione dell'audio nel filmato. Le frequenze più alte producono una fedeltà superiore e file di dimensioni maggiori. Le frequenze basse consentono di risparmiare spazio.

Audio WAV (Windows)

L'opzione Audio WAV di Esporta filmato esporta solo il file audio del filmato corrente in un unico file WAV. È possibile specificare il formato audio del nuovo file.

Scegliere un valore per Formato audio per determinare la frequenza di campionamento, la velocità di trasferimento e l'impostazione stereo o mono dell'audio esportato. Selezionare **Ignora suoni evento** per escludere dal file esportato i suoni associati agli eventi.

Windows AVI (Windows)

Questo formato esporta un filmato come video Windows, ma esclude il contenuto interattivo. Il formato di filmato Windows standard, Windows AVI, è un formato valido per aprire un'animazione Flash in un'applicazione di videomontaggio. Poiché AVI è un formato basato su bitmap, i filmati che contengono animazioni lunghe o ad alta risoluzione possono rapidamente raggiungere dimensioni elevate.

La finestra di dialogo Esporta Windows AVI contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni specifica la larghezza e l'altezza in pixel per i fotogrammi di un filmato AVI. Specificare solo la larghezza o l'altezza. L'altra dimensione è impostata automaticamente per mantenere le proporzioni del filmato originale. Deselezionare **Mantieni proporzioni** per impostare sia la larghezza che l'altezza.

Formato video seleziona una profondità colore. Molte applicazioni non supportano ancora il formato immagine a 32 bit di Windows. In caso di problemi con l'uso di questo formato, usare il formato a 24 bit precedente.

Comprimi video visualizza una finestra di dialogo per la scelta delle opzioni di compressione AVI standard.

Smussa applica l'antialiasing al filmato AVI esportato. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno alle immagini quando posizionate su uno sfondo colorato. Deselezionare questa opzione se appare un alone.

Formato audio consente di impostare la frequenza di campionamento e le dimensioni della traccia sonora e determinare se quest'ultima verrà esportata in modalità mono o stereo. A frequenza di campionamento e dimensioni minori corrisponde una dimensione del file esportato inferiore, con un possibile compromesso a livello della qualità dell'audio. Per ulteriori informazioni sull'esportazione dell'audio in formato AVI, consultare **Compressione dell'audio** per l'esportazione.

Windows Metafile

Il formato Windows Metafile è il formato grafico standard di Windows ed è supportato dalla maggior parte delle applicazioni Windows. Questo formato produce buoni risultati per l'importazione e l'esportazione di file e non ha opzioni di esportazione definibili.

Informazioni sui modelli di pubblicazione HTML

I modelli HTML di Flash consentono di controllare quale filmato associare a una pagina Web e come il filmato appare e viene riprodotto nel browser Web. Un modello Flash è un file di testo che contiene sia codice HTML invariabile che codice modello o variabili (che differiscono dalle variabili di ActionScript).

Quando si pubblica un filmato Flash, Flash sostituisce le variabili nel modello selezionato nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione con le impostazioni HTML e produce una pagina HTML con il filmato incorporato.

Flash include inoltre diversi modelli che soddisfano le esigenze della maggior parte degli utenti e che eliminano la necessità di modificare una pagina HTML per inserire il filmato Flash. Ad esempio, un modello posiziona semplicemente un filmato Flash nella pagina HTML generata in modo che gli utenti possano visualizzarlo in un browser Web se il plug-in è installato. Un altro modello esegue le stesse funzioni, ma prima rileva se il plug-in è installato e, in caso di esito negativo, lo installa.

È possibile usare facilmente lo stesso modello, modificare le impostazioni e pubblicare una nuova pagina HTML. Gli utenti esperti di linguaggio HTML possono creare i propri modelli usando un qualsiasi editor HTML. Creare un modello equivale a creare una pagina HTML standard, salvo per il fatto che si sostituiscono i valori specifici relativi a un filmato Flash con variabili che iniziano con il simbolo del dollaro (\$).

I modelli HTML Flash hanno le seguenti caratteristiche:

- Un titolo di una riga che appare nel menu a comparsa Modello.
- Una descrizione più lunga che viene visualizzata quando si seleziona il pulsante Info.
- Variabili di modello che iniziano con \$ e che specificano dove sostituire i valori parametrici quando Flash genera il file di output.

Nota: usare \ \$ se è necessario impiegare il simbolo \$ altrove nel documento.

- I tag HTML OBJECT ed EMBED richiesti rispettivamente da Microsoft Internet Explorer e Netscape Communicator/Navigator. Per visualizzare un filmato correttamente su una pagina HTML, è necessario soddisfare i seguenti requisiti di tag. Internet Explorer apre un filmato Flash usando il tag HTML OBJECT; Netscape usa il tag EMBED. Per ulteriori informazioni, consultare “Uso di OBJECT ed EMBED” a pagina 342.

Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML

Se si ha esperienza con HTML, è possibile modificare le variabili di modello HTML per creare una mappa di un'immagine, un rapporto di testo o un rapporto URL oppure per inserire i propri valori per alcuni dei parametri Flash di `OBJECT` ed `EMBED` più comuni (rispettivamente per Internet Explorer e Netscape Communicator/Navigator).

I modelli di Flash possono includere qualsiasi contenuto HTML per l'applicazione o addirittura codice per interpreti speciali, quali Cold Fusion, ASP e simili.

Per modificare un modello di pubblicazione HTML:

- 1 Usando un editor HTML aprire il modello HTML di Flash che si desidera modificare, situato nella cartella Macromedia Flash 5/HTML.
- 2 Modificare il modello in base alle necessità. Per usare i valori predefiniti, lasciare le variabili vuote.

Per informazioni sulle variabili supportate in Flash, vedere la tabella seguente.

Per informazioni sulla creazione di una mappa di un'immagine, un rapporto di testo o un rapporto URL o per inserire i propri valori per i parametri `OBJECT` ed `EMBED`, vedere le seguenti sezioni.

- 3 Una volta terminato di modificare le variabili, salvare il modello nella cartella Macromedia Flash 5/HTML.

Flash salva il modello modificato usando il nome del file del filmato Flash con l'estensione del modello. Se ad esempio si salva il modello `Standard.asp` per la pubblicazione di un filmato Flash di nome `Filmato.swf`, il nome del file risultante sarà `Filmato.asp`.

- 4 Per applicare le impostazioni del modello al filmato Flash, scegliere `File > Impostazioni pubblicazione`, selezionare il pannello HTML, quindi selezionare il modello modificato.

Flash modifica solo le variabili di modello nel modello selezionato nella finestra di dialogo `Impostazioni pubblicazione`.

- 5 Scegliere le impostazioni di pubblicazione rimanenti, quindi fare clic su `OK`. Per ulteriori informazioni, consultare "Pubblicazione dei filmati Flash" a pagina 308.

Le seguenti tabelle elencano le variabili di modello riconosciute da Flash. Per la definizione di tutti i tag con cui funzionano queste variabili, consultare “Modifica delle impostazioni HTML di Flash” a pagina 341.

Parametro	Variabile di modello
Titolo modello	\$TT
Inizio descrizione modello	\$DS
Fine descrizione modello	\$DF
Larghezza	\$WI
Altezza	\$HE
Filmato	\$MO
Allineamento HTML	\$HA
Ripetizione ciclica	\$LO
Parametri per OBJECT	\$PO
Parametri per EMBED	\$PE
Comando di riproduzione	\$PL
Qualità	\$QU
Modifica in scala	\$SC
Allineamento della modifica in scala	\$SA
Modalità finestra	\$WM
Font dispositivo	\$DE
Colore di sfondo	\$BG
Testo filmato (punto dove scrivere il testo del filmato)	\$MT
URL filmato (posizione URL del filmato)	\$MU
Larghezza immagine (tipo immagine non specificato)	\$IW
Altezza immagine (tipo immagine non specificato)	\$IH
Nome file dell'immagine (tipo immagine non specificato)	\$IS
Nome mappa dell'immagine	\$IU
Posizione tag mappa dell'immagine	\$IM

Parametro	Variabile di modello
Larghezza QuickTime	\$QW
Altezza QuickTime	\$QH
Nome file QuickTime	\$QN
Larghezza GIF	\$GW
Altezza GIF	\$GH
Nome file GIF	\$GS
Larghezza JPEG	\$JW
Altezza JPEG	\$JH
Nome file JPEG	\$JN
Larghezza PNG	\$PW
Altezza PNG	\$PH
Nome file PNG	\$PN
Variabili Generator, tag OBJECT	\$GV
Variabili Generator, tag EMBED	\$GE

Creazione di una mappa dell'immagine

Flash è in grado di generare una mappa dell'immagine usando qualsiasi immagine e mantenere la funzione dei pulsanti di collegamento a URL, anche se viene sostituita da un'altra immagine. Quando incontra la variabile di modello \$IM, Flash inserisce il codice della mappa dell'immagine in un modello. La variabile \$IU identifica il nome del file GIF, JPEG o PNG.

Per creare una mappa dell'immagine:

- 1 Nel filmato Flash specificare il fotogramma chiave che si userà per la mappa dell'immagine ed etichettarlo #Map nel pannello Fotogramma, accessibile scegliendo Finestra > Pannelli > Fotogramma.

È possibile usare qualsiasi fotogramma chiave con pulsanti a cui sono associati azioni `getURL`.

Se non si crea un'etichetta fotogramma, Flash crea una mappa dell'immagine usando i pulsanti nell'ultimo fotogramma del filmato. Questa opzione genera una mappa dell'immagine incorporata, non un filmato Flash incorporato.

- 2 In un editor HTML aprire il modello HTML che si desidera modificare. Flash memorizza i modelli HTML nella cartella Macromedia Flash 5/HTML.

- 3 Salvare il modello.
- 4 Scegliere File > Impostazioni pubblicazione, fare clic sulla scheda Formato, quindi selezionare un formato per la mappa dell'immagine tra GIF, JPEG e PNG.
- 5 Fare clic su OK per salvare le impostazioni.

Ad esempio, l'inserimento del seguente codice in un modello:

```
$IM  
<IMG SRC=$IS usemap=$IU WIDTH=$IW HEIGHT=$IH BORDER=0>
```

può produrre questo codice nel documento HTML creato con il comando **Pubblica**:

```
<MAP NAME="mymovie">  
<AREA COORDS="130,116,214,182" HREF="http://www.macromedia.com">  
</MAP>  
<IMG SRC="mymovie.gif" usemap="#mymovie" WIDTH=550 HEIGHT=400  
BORDER=0>
```

Creazione di un rapporto di testo

La variabile di modello \$MT fa in modo che Flash inserisca tutto il testo del filmato Flash corrente come commento nel codice HTML. Ciò è utile per indicizzare il contenuto di un filmato e renderlo visibile ai motori di ricerca.

Creazione di un rapporto URL

La variabile di modello \$MU indica a Flash di generare la lista degli URL a cui viene fatto riferimento in azioni del filmato corrente e di inserirla nella posizione corrente come commento. Ciò consente agli strumenti di verifica dei collegamenti di vedere e verificare i collegamenti nel filmato.

Uso di variabili di modello abbreviate

Le variabili di modello \$PO (per il tag OBJECT) e \$PE (per il tag EMBED) sono utili elementi abbreviati. Entrambe le variabili fanno in modo che Flash inserisca in un modello qualsiasi valore non predefinito per alcuni dei parametri Flash per OBJECT ed EMBED più comuni, tra cui PLAY (\$PL), QUALITY (\$QU), SCALE (\$SC), SALIGN (\$SA), WMODE (\$WM), DEVICEFONT (\$DE) e BGCOLOR (\$BG). Vedere il modello di esempio nella sezione seguente per un esempio di queste variabili.

Modello di esempio

Il file modello Default.html in Flash, mostrato qui come esempio, contiene molte delle variabili di modello usate comunemente.

```
$TTSolo Flash (impostazione predefinita)
$DS
Usa un tag OBJECT ed EMBED
per visualizzare Flash.
$DF
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>$TI</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="$BG">

<!-- URL usati nel filmato-->
$MU
<!--testo usato nel filmato-->
$MT

<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"

    codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/
flash/swflash.cab#version=5.0,0,0"
    ID=$TI WIDTH=$WI HEIGHT=$HE>
    $PO
<EMBED $PE WIDTH=$WI HEIGHT=$HE
    TYPE="application/x-shockwave-flash"
    PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/
index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"></EMBED>
</OBJECT>

</BODY>
</HTML>
```

Modifica delle impostazioni HTML di Flash

È necessario un documento HTML per riprodurre un filmato Flash in un browser Web e specificare le impostazioni del browser. Gli utenti esperti del linguaggio HTML possono cambiare o immettere i parametri HTML manualmente in un editor HTML oppure creare file HTML per controllare un filmato Flash.

Per informazioni sulla creazione automatica da parte di Flash del documento HTML quando si pubblica un filmato, consultare “Pubblicazione dei filmati Flash” a pagina 308. Per informazioni sulla personalizzazione dei modelli HTML inclusi in Flash, consultare “Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML” a pagina 337.

Uso di OBJECT ed EMBED

Per visualizzare un filmato Flash Player in un browser Web, un documento HTML deve usare i tag EMBED e OBJECT con i parametri opportuni.

Per OBJECT, quattro impostazioni (HEIGHT, WIDTH, CLASSID e CODEBASE) appaiono nel tag OBJECT; tutte le altre impostazioni sono parametri che appaiono in tag separati, denominati PARAM. Ad esempio:

```
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
WIDTH="100"
HEIGHT="100" CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash5/cabs/
swflash.cab#version=5,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="movienam e .swf">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="true">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="high">
</OBJECT>
```

Per il tag EMBED, tutte le impostazioni (quali HEIGHT, WIDTH, QUALITY e LOOP) sono attributi che appaiono tra le parentesi ad angolo del tag di apertura EMBED. Ad esempio:

```
<EMBED SRC="movienam e .swf" WIDTH="100" HEIGHT="100" PLAY="true"
LOOP="true" QUALITY="high"
PLUGINS PAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/
index.cgi?P1_Prod_Ver sion=ShockwaveFlash">
</EMBED>
```

Per usare entrambi i tag insieme, posizionare il tag EMBED appena prima del tag OBJECT di chiusura, nel modo seguente:

```
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
WIDTH="100"
HEIGHT="100" CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash5/cabs/
swflash.cab#version=5,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="movienam e .swf">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="true">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="high">

<EMBED SRC="movienam e .swf" WIDTH="100" HEIGHT="100" PLAY="true"
LOOP="true" QUALITY="high"
PLUGINS PAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/
index.cgi?P1_Prod_Ver sion=ShockwaveFlash">
</EMBED>

</OBJECT>
```

Nota: se si usano entrambi i tag OBJECT ed EMBED, usare valori identici per ogni attributo o parametro per garantire una riproduzione coerente tra i vari browser. Il parametro `swflash.cab#version=4,0,0,0` è opzionale ed è possibile lasciarlo disattivato se non si desidera controllare il numero di versione.

I parametri e gli attributi dei tag seguenti descrivono l'HTML creato con il comando `Pubblica`. È possibile fare riferimento a questa lista mentre si scrive il file HTML da inserire nei filmati Flash. A meno che non sia specificato altrimenti, tutti gli elementi sono validi per entrambi i tag `OBJECT` ed `EMBED`. Le voci opzionali sono indicate come tali. Durante la personalizzazione di un modello, è possibile sostituire una variabile di modello qui elencata con un valore. Consultare “Personalizzazione dei modelli di pubblicazione HTML” a pagina 337.

SRC

Valore

NomeFilmato.swf

Variabile di modello: `$MO`

Descrizione

Specifica il nome del filmato da caricare. Solo `EMBED`.

MOVIE

Valore

NomeFilmato.swf

Variabile di modello: `$MO`

Descrizione

Specifica il nome del filmato da caricare. Solo `OBJECT`.

CLASSID

Valore

`clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000`

Descrizione

Identifica il controllo ActiveX per il browser. Il valore deve essere immesso esattamente come mostrato. Solo `OBJECT`.

WIDTH

Valore

n o *n%*

Variabile di modello: `$WI`

Descrizione

Specifica la larghezza del filmato in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

HEIGHT

Valore

n o n%

Variabile di modello: \$HE

Descrizione

Specifica l'altezza del filmato in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Poiché i filmati Flash sono scalabili, la qualità non peggiora cambiando le dimensioni purché si mantengano le proporzioni. Ad esempio, le seguenti dimensioni hanno un rapporto proporzionale di 4:3: 640 pixel x 480 pixel, 320 pixel x 240 pixel e 240 pixel x 180 pixel.

CODEBASE

Valore

`http://active.macromedia.com/flash5/cabs/swflash.cab#version=5,0,0,0"`

Descrizione

Identifica la posizione del controllo ActiveX Flash Player in modo che il browser possa eseguirne lo scaricamento automatico se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come mostrato. Solo OBJECT.

PLUGINSPAGE

Valore

`http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

Descrizione

Identifica la posizione del plug-in Flash Player in modo che l'utente possa scaricarlo se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come mostrato. Solo EMBED.

SWLIVECONNECT

Valore

true | false

Descrizione

(Opzionale) Specifica se il browser deve avviare Java quando Flash Player viene caricato per la prima volta. Il valore predefinito è `false` se questo attributo è omesso. Se si usano JavaScript e Flash sulla stessa pagina, Java deve essere in esecuzione affinché i comandi `FSCCommand` funzionino. Tuttavia se si usa JavaScript solo per il rilevamento del browser o per uno scopo non in relazione con i comandi `FSCCommand`, è possibile impedire l'avvio di Java impostando `SWLIVECONNECT` su `false`. È inoltre possibile forzare l'avvio di Java quando non si usa JavaScript con Flash impostando esplicitamente `SWLIVECONNECT` su `true`. L'apertura di Java aumenta sostanzialmente il tempo necessario per avviare un filmato; pertanto impostare questo tag su `true` solo se necessario. Solo `EMBED`.

Usare `Exec FS Command` per avviare Java da un proiettore autonomo. Consultare Invio di messaggi al programma host del filmato.

PLAY

Valore

true | false

Variabile di modello: `$PL`

Descrizione

(Opzionale) Specifica se la riproduzione del filmato viene avviata appena inizia il caricamento nel browser. Se il filmato Flash è interattivo, è possibile lasciare che sia l'utente ad avviare la riproduzione facendo clic su un pulsante o eseguendo altre operazioni. In questo caso, impostare l'attributo `PLAY` su `false` per evitare l'avvio automatico del filmato. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

LOOP

Valore

true | false

Variabile di modello: `$LO`

Descrizione

(Opzionale) Specifica se il filmato viene ripetuto indefinitamente o se si arresta al raggiungimento dell'ultimo fotogramma. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

QUALITY

Valore

low | high | autolow | autohigh | best

Variabile di modello: \$QU

Descrizione

(Opzionale) Specifica il livello di antialiasing da usare durante la riproduzione del filmato. Poiché l'antialiasing richiede un processore più veloce per smussare ogni fotogramma del filmato prima del rendering sullo schermo, scegliere un valore che favorisca la velocità o l'aspetto, a seconda delle proprie priorità:

- Low favorisce la velocità di riproduzione rispetto all'aspetto e non usa mai l'antialiasing.
- Autolow enfatizza inizialmente la velocità, ma migliora l'aspetto quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato.
- Autohigh dà lo stesso peso a velocità di riproduzione e aspetto, ma se necessario sacrifica l'aspetto per la velocità di riproduzione. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi corrente scende al di sotto di quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Usare questa impostazione per emulare l'impostazione Visualizza > Antialiasing in Flash.
- Medium applica l'antialiasing e non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione low ma peggiore rispetto all'impostazione high.
- High favorisce l'aspetto rispetto alla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il filmato non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.
- Best offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e tutte le bitmap vengono smussate.

Il valore predefinito per Qualità è `high` se questo attributo è omissso.

BGCOLOR

Valore

`#RRGGBB` (valore RGB esadecimale)

Variabile di modello: \$BG

Descrizione

(Opzionale) Specifica il colore di sfondo del filmato. Usare questo attributo per ignorare l'impostazione del colore di sfondo specificata nel file Flash. Questo attributo non incide sul colore di sfondo della pagina HTML.

SCALE

Valore

showall | noborder | exactfit

Variabile di modello: \$SC

Descrizione

(Opzionale) Definisce come viene posizionato il filmato all'interno della finestra del browser se i valori WIDTH e HEIGHT sono percentuali.

- L'impostazione predefinita (showall) rende visibile l'intero filmato nell'area specificata senza distorsione mantenendone le proporzioni originali. Ai due lati del filmato possono apparire bordi.
- Noborder scala il filmato in modo da riempire l'area specificata, senza distorsione ma con possibile ritaglio, e ne mantiene le proporzioni originali.
- Exactfit esattamente rende visibile l'intero filmato nell'area specificata senza cercare di mantenerne le proporzioni originali. Potrebbero verificarsi distorsioni.

Il valore predefinito è showall se questo attributo è omesso (e i valori WIDTH e HEIGHT sono percentuali).

ALIGN

Valore

L | R | T | B

Variabile di modello: \$HA

Descrizione

Specifica l'attributo ALIGN per i tag OBJECT, EMBED e IMG e determina in che modo la finestra del filmato Flash viene posizionata all'interno della finestra del browser.

- Predefinito centra il filmato nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola del filmato.
- Left, Right, Top e Bottom allineano il filmato lungo, rispettivamente, il bordo sinistro, destro, superiore e inferiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

SALIGN

Valore

L | R | T | B | TL | TR | BL | BR

Variabile di modello: \$SA

Descrizione

(Opzionale) Specifica dove viene posizionato un filmato Flash modificato in scala all'interno dell'area definita dalle impostazioni WIDTH e HEIGHT. Vedere "SCALE" a pagina 347 per ulteriori informazioni su queste condizioni.

- L, R, T e B allineano il filmato rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro, superiore e inferiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.
- TL e TR allineano il filmato rispettivamente con l'angolo superiore sinistro e l'angolo superiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato inferiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.
- BL e BR allineano il filmato rispettivamente con l'angolo inferiore sinistro e l'angolo inferiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato superiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.
- Se questo attributo è omesso, il filmato è centrato nella finestra del browser. È possibile che l'immagine venga ritagliata o che appaiano bordi ai lati, in base alle necessità.

BASE

Valore

directory base o URL

Descrizione

(Opzionale) Specifica la directory base o l'URL usati per risolvere tutte le dichiarazioni di percorso relative nel filmato Flash Player. Questo attributo è utile se i filmati Flash Player sono in una directory diversa da quella degli altri file.

MENU

Valore

true | false

Variabile di modello: \$ME

Descrizione

(Opzionale) Specifica il tipo di menu visualizzato quando lo spettatore fa clic sull'area del filmato nel browser con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh).

- `True` visualizza l'intero menu che offre all'utente numerose opzioni per il miglioramento o il controllo della riproduzione.
- `False` visualizza un menu contenente solo l'opzione Informazioni su Flash.

Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omissso.

WMODE

Valore

Window | Opaque | Transparent

Variabile di modello: \$WM

Descrizione

(Opzionale) Consente di utilizzare le funzionalità filmato trasparente, posizionamento assoluto e livellamento disponibili in Internet Explorer 4.0. Questo tag funziona solo in Windows con il controllo ActiveX Flash.

- `Window` riproduce il filmato nella propria finestra rettangolare su una pagina Web.
- `Opaque` nasconde tutto ciò che si trova dietro al filmato sulla pagina.
- `Transparent` rende visibile lo sfondo della pagina HTML attraverso tutte le aree trasparenti del filmato, ma può rallentare le prestazioni dell'animazione.

Il valore predefinito è `Window` se questo attributo è omissso. Solo `Object`.

Configurazione di un server Web per Flash

Quando i file vengono acceduti da un server Web, il server deve identificarli correttamente come file Flash Player per poterli visualizzare. Se il tipo MIME non è presente o non è correttamente inviato dal server, il browser potrebbe visualizzare messaggi di errore o una finestra vuota con un'icona raffigurante il tassello di puzzle.

Per garantire che i visitatori possano vedere i filmati, aggiungere (o fare aggiungere dall'amministratore del server) i tipi MIME di Flash Player ai file di configurazione del server e associare i seguenti tipi MIME alle estensioni dei file Flash Player:

- Il tipo MIME `application/x-shockwave-flash` ha l'estensione di file `.swf`.
- Il tipo MIME `application/futuresplash` ha l'estensione di file `.spl`.

Se si è amministratori del server, consultare la documentazione relativa al software del server per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione di tipi MIME. Se non si è amministratori del server, contattare il fornitore di servizi Internet, il webmaster o l'amministratore del server e chiedere che aggiungano le informazioni sui tipi MIME.

Se il sito si trova su un server Macintosh, è necessario impostare anche i seguenti parametri: Action: Binary; Type: SWFL; and Creator: SWF2.

Gestione del traffico sul sito Web

Quando si pubblica contenuto Flash sul Web, è possibile configurare un server Web per semplificare la riproduzione dei filmati Flash implementando un rilevamento tramite script per determinare se un utente dispone del plug-in o del controllo ActiveX Flash Player. Detto Macromedia Flash Dispatcher, questo rilevatore è incluso nel Deployment Kit di Macromedia Flash (SWF), nella cartella Macromedia Flash 5/Chicche.

Dispatcher è costituito da una combinazione di dati JavaScript, VBScript e Flash che gestiscono il traffico in entrata al sito Web. Dispatcher rileva se il browser Web dell'utente è dotato del plug-in o del controllo ActiveX Flash e ne identifica la versione. È possibile configurare Dispatcher in modo che carichi un documento con contenuto Flash, un contenuto alternativo oppure fornisca assistenza nell'aggiornamento o nell'installazione del lettore.

Per ulteriori informazioni, vedere il file Leggimi e la documentazione forniti con il Deployment Kit di Flash (SWF) nella cartella Macromedia Flash 5/Chicche.

INDICE ANALITICO

A

- ActionScript 264
 - immissione 267
 - modalità di modifica 265
- Adobe Type Manager (ATM) 207
- agganciamento
 - a oggetti 139
 - alla griglia 111
 - alle guide 111
 - impostazione tolleranza per gli oggetti 140
 - tolleranza per griglia e guide 111
- aggiornamento
 - audio 177
- alfa
 - proprietà di un'istanza 237
 - trasparenza parziale 319
- allineamento
 - blocchi testo 212
 - caratteri testo 211
 - oggetti 193
- allineamento di oggetti
 - a sinistra, a destra, in alto, in basso o al centro 194
- ambiente di creazione codice 71
- animazione
 - cambiamenti di colore 247
 - collegamento di livelli a un tracciato del movimento 252
 - conversione in un simbolo di clip filmato 225
 - creazione di fotogrammi chiave in 244
 - estensione delle immagini di sfondo in diversi fotogrammi 246
 - fotogramma per fotogramma 257
 - fotogrammi nella linea temporale 244
 - frequenze dei fotogrammi 246
 - grafici paragonati a clip filmato 239
 - immagini statiche 246
 - inserimento di fotogrammi 259
 - interpolata 247
 - interpolazione di blocchi di testo 247
 - interpolazione di gruppi 247
 - interpolazione di istanze 247
 - interpolazione forma 253
 - inversione della sequenza 260
 - livelli in 245
 - modifica dei fotogrammi nella linea temporale 259
 - modifica di più fotogrammi 261
 - modifica o eliminazione di fotogrammi nella linea temporale 259
 - panoramica 243
 - scollamento di livelli da un tracciato del movimento 253
 - spostamento di un'intera 262
 - tecnica Onion skin 260
 - tracciati di movimento per 251
 - trascinamento di un elemento della libreria in un fotogramma chiave 260
 - uso di livelli nella 245
 - visualizzazione di fotogrammi come contorni Onion skin 261
- animazione fotogramma per fotogramma 257
- annullamento
 - trasformazioni 193
- anteprima
 - anteprime di fotogrammi 91, 92
 - comando Anteprima pubblicazione 326
- antialiasing
 - attivazione e disattivazione 277
 - forme 117
 - GIF esportato 319
 - oggetti sugli Appunti 187
 - PNG esportato 322
 - testo 117
- Appunti
 - importazione di bitmap con 187
 - importazione di file FreeHand tramite 187
 - importazione di immagini con 187
 - importazione di testo con 187
- area di lavoro 76

audio

- aggiunta ai fotogrammi 171
- aggiunta ai pulsanti 173
- aggiunta alle librerie condivise 174
- assenza di audio 82
- avvio e interruzione in corrispondenza di
 - fotogrammi chiave 176
- comandi di modifica dell'audio 174
- comando di definizione del punto finale 175
- comando di definizione del punto iniziale 175
- compressione ADPCM 178
- compressione MP3 179
- compressione per l'esportazione 176
- compressione predefinita 178
- controllo del volume 174
- creazione di versioni separate 312
- finestra di dialogo Proprietà audio 177
- importazione 169
- importazione, con QuickTime 4 169
- in filmati QuickTime 180
- in librerie 170
- linee involucro 175
- nessuna compressione 179
- opzioni del menu Compressione 178
- prova 178
- punto finale 175
- punto iniziale 175
- ripetizione ciclica 172
- ripetizione ciclica di audio in streaming 172
- ripetizione ciclica per ridurre la dimensione del file 180
- riproduzione e interruzione 174
- riuso per ridurre la dimensione del file 180
- sincronizzazione 172
- sincronizzazione all'avvio 172
- sincronizzazione con evento 172
- sincronizzazione con interruzione 172
- sincronizzazione in streaming 172
- suggerimenti per la riduzione della dimensione del file 180
- uso efficiente 180

- audio AIFF, importazione 169
- audio MP3, importazione 169
- audio WAV
 - esportazione 334
- audio WAV, importazione 169
- azione FSCCommand 280

- azione Get URL 278
- azione Go To 274
- azione If Frame Is Loaded 286
 - riproduzione animazione durante caricamento filmato 287
- azione Load Movie 281
- azione On Clip Event 268
- azione On Mouse Event 268, 270
- azione Play 276
- azione Stop 276
- azione Stop All Sounds 278
- azione Tell Target 284
- azione Toggle High Quality 277
- azione trace 304
- azione Unload Movie 281
- azione with 284
- azioni
 - annidate 286
 - assegnazione a oggetti 268
 - azioni fotogramma 272
 - eliminazione 267
 - impostazione parametri 266
 - modifica con un editor di testo 267
 - notazione 285
 - principali 274
 - riordinamento 267
 - selezione 266
- azioni fotogramma
 - assegnazione a fotogrammi chiave 272
 - attivazione 82
 - creazione 272
 - prova 273
- Azioni principali 265
- azioni pulsanti
 - attivazione 82

B

- barra di accesso rapido
 - apertura della libreria 98
 - apertura di pannelli 85
- bitmap
 - importazione tramite gli Appunti 187
- Blocca riempimento, modificatore 150
- blocchi testo
 - selezione 218
- blocco di livelli 202
- blocco di testo

- selezione 182
- Bottiglia inchiostro, strumento 149
- C**
- Campioni, pannello 153
 - caricamento tavolozza predefinita 153
 - opzione Aggiungi colori 154
 - opzione Cancella colori 153
 - opzione Salva colori 154
 - opzione Salva come predefiniti 154
 - opzione Sostituisci colori 154
 - opzione Web 216 154
 - ordinamento 154
- cancellazione
 - intero stage 137
- carattere
 - selezione 211
 - stile grassetto e corsivo 211
- caratteri
 - bitmap 207
 - creazione simboli di carattere 214
 - dispositivo 208, 213
 - incorporati 208
 - incorporazione 213
 - PostScript 207
 - True Type 207
- caratteri bitmap 207
- caratteri dispositivo 208, 213
- caratteri PostScript 207
- caratteri True Type 207
- Carica colori predefiniti, opzione 153
- cartelle
 - nella libreria 98
- casella degli strumenti
 - modificatori Tratto e Riempimento 142
 - mostrare e nascondere 84
 - uso 83
- caselle testo
 - creazione 215
 - dinamico 215
 - formattazione RTF in 216
 - input 215
 - modificabile 215
- caselle testo modificabile 215
 - formattazione RTF in 216
- clip filmato
 - assegnazione di azioni 268
 - assegnazione di identificatori 103
 - controllo 284
 - creazione di istanze 227
 - gerarchia 284
 - nomi istanza 284
 - struttura gerarchica 285
- collegamenti
 - blocchi testo 220
- collegamento
 - elementi di librerie condivise 104
- colorazione
 - blocco riempimento sfumato o bitmap 150
 - chiusura degli spazi con lo strumento Contenitore colore 147
 - con immagini bitmap 165
 - panoramica sugli strumenti 122
- colori
 - animazione dei cambiamenti di colore 247
 - apertura del selettore colore 143
 - applicazione riempimento sfumato 145
 - caricamento tavolozza predefinita 153
 - copia con lo strumento Contagocce 150
 - definizione degli attributi di tratto e riempimento 141
 - duplicazione 153
 - eliminazione 153
 - importazione ed esportazione di tavolozze 154
 - impostazione massimo 320
 - interpolazione 236
 - modifica tavolozze 153
 - modificatori Tratto e Riempimento della casella degli strumenti 142
 - ordinamento nel pannello Campioni 154
 - panoramica 141
 - rimozione di tutti 153
 - salvataggio della tavolozza corrente come predefinita 154
 - scambio colore tratto e riempimento 143
 - selezione colore del tratto e di riempimento predefiniti 143
 - selezione con il pannello Riempimento 144
 - selezione uniforme 144
 - sfondo filmato 80
 - stampa sfondo 293
 - tavolozza predefinita 153
 - tavolozza Web-safe 153
 - Web-safe 316

colori RGB
 importazione ed esportazione 154
comando Aggancia agli oggetti 139
comando Aggiungi suggerimento forma 256
comando Anteprima pubblicazione 326
comando Anteprima stampa 115
comando Antialiasing 117
comando Apri come libreria 98
comando Apri come libreria condivisa 104
comando Area di lavoro 110
comando Attiva pulsanti semplici 232
comando Blocca 183
comando Cancella 188
comando Cancella fotogramma chiave 95, 260
comando Contorni 116
comando Converti in riempimenti 138
comando Copia fotogrammi 94, 260
comando Deseleziona tutto 183
comando di definizione del punto finale, per audio 175
comando di definizione del punto iniziale, per audio
 175
comando Dividi 196, 240
 uso con bitmap 164
 uso con testo 219
comando Espandi riempimento 138
comando Filmato 80
comando Fotogramma 94, 259
comando Fotogramma chiave 94, 244, 259
comando Fotogramma chiave vuoto 94, 259
comando Full Screen 327
comando Gruppi pannelli 87
comando Guida movimento 251
comando Importa 156
comando Impostazione pagina (solo Windows) 115
comando Incolla 187
comando Incolla fotogrammi 94, 260
comando Incolla in posizione 187
comando Inserisci fotogramma chiave 94, 259
comando Inserisci fotogramma chiave vuoto 94, 259
comando Inserisci livello 198
comando Inverti, per animazione 260
comando Layout predefinito, per pannelli 87
comando Libreria 98
comando Livello 198
comando Margini di stampa (solo Macintosh) 115
comando Modifica centro 195
comando Modifica in nuova finestra 234
comando Modifica in posizione 233
comando Modifica selezionato 185
comando Modifica simbolo 234
comando Mostra fotogramma 110
comando Mostra griglia 111
comando Mostra guide 111
comando Mostra streaming 305
comando Mostra suggerimenti forma 256
comando Mostra tutto 109
comando Nascondi bordi 185
comando Nuovo 80
comando Pannelli 85
comando Porta avanti 189
comando Porta in primo piano 189
comando Porta indietro 189
comando Porta sullo sfondo 189
comando Preferenze 117
comando Prova filmato 82
comando Prova filmato, menu Controlli 232
comando Prova scena 82
comando Prova scena, menu Controlli 232
comando Pubblica 308
comando Raggruppa 185
comando Rapida 116
comando Ricalca bitmap 163
comando Rifletti in orizzontale 192
comando Rifletti in verticale 192
comando Rimuovi fotogramma 94, 259
comando Ripristina 83
comando Riproduci 81
comando Riproduci tutte le scene 81
comando Riproduzione ciclica 81
comando Ruota 190
comando Salva 83
comando Salva con nome 83
comando Scala 189
comando Scala e ruota 191
comando Senza audio 82
comando Separa 185
comando Sfuma bordi riempimento 138
comando Stampa 115
comando Taglia 188
comando Vai a 96
commenti ai fotogrammi 93
commenti, fotogramma 93
compressione
 audio 176

- compressione ADPCM, per audio 178
 - compressione MP3, per audio 179
 - compressione predefinita, per audio 178
 - Contagocce, strumento 150
 - Contentitore colore, strumento 146
 - modificatore Blocca riempimento 150
 - modificatore Dimensione spazio 147
 - contorni
 - modifica del colore dei livelli 199
 - visualizzazione del contenuto di un livello come 199
 - Controller 81
 - controllo
 - Flash Player 280
 - Converti stereo in mono
 - per compressione audio ADPCM 178
 - per compressione audio MP3 179
 - per nessuna compressione audio 179
 - copia
 - livelli 202
 - oggetti 187
 - copia di oggetti
 - con il pannello Trasformazione 188
 - crenatura 211
 - curve
 - adattamento di punti e maniglie tangente 132
 - adattamento di segmenti 131
 - disegno, con strumento Penna 128
 - ottimizzazione 136
 - raddrizzamento e smussatura 135
 - trascinamento maniglie tangente su 132
- D**
- debug di file
 - protezione mediante password 311
 - DEVICE FONT
 - Impostazioni pubblicazione 313
 - Dimensione spazio, modificatore dello strumento
 - Contentitore colore 147
 - dimensioni
 - pubblicazione del filmato Flash 313
 - dimensioni carattere
 - selezione 211
 - disegno
 - adattamento di segmenti della linea 131
 - agganciamento di oggetti 139
 - agganciamento estremità di una linea 140
 - cancellazione di linee o forme 137
 - conversione di linee in riempimenti 138
 - curve, con strumento Penna 128
 - espansione di forme 138
 - linee e curve precise 126
 - linee rette 125
 - linee rette, con strumento Penna 127
 - modifica di forme 138
 - ottimizzazione curve 136
 - ovali e rettangoli 125
 - panoramica 121
 - panoramica sugli strumenti 122
 - punti curva e punti d'angolo 129
 - punti di ancoraggio 126
 - raddrizzamento e smussatura di linee 135
 - rettangoli arrotondati 125
 - rimodellazione di linee e forme 133
 - sfumatura di bordi riempimento 138
 - smussatura curve 140
 - sovrapposizione di forme 123
 - spostamento di punti di ancoraggio 131
 - strumento Matita 124
 - strumento Penna 126
 - tolleranza per il disegno di forme geometriche 140
 - tolleranza per raddrizzamento di linee 140
 - tolleranza precisione clic 140
 - tratti del pennello 132
 - visualizzazione di punti di ancoraggio sulle forme 134
 - dissolvenza in entrata o in uscita 247
 - distribuzione di oggetti
 - in alto, in basso, a sinistra, a destra o al centro 194
 - dithering dei colori
 - file GIF 319, 323
 - divisione
 - bitmap 164
 - gruppi 196
 - istanze 196
 - testo 196
 - documenti HTML
 - caricamento nella finestra 279
 - duplicazione di simboli 226
- E**
- editor di immagini esterno
 - modifica bitmap importate con 166
 - effetto alfa 237

- effetto avanzato 237
- effetto luminosità 237
- effetto tinta 237
- Elimina sfumature 319, 323
- eliminazione
 - fotogrammi o fotogrammi chiave 94, 259
 - linee 137
 - livelli 202
 - oggetti 188
 - scene 96
- esercitazione 21
- Esplora filmato
 - campo Trova 107
 - filtraggio voci selezionate in 106
 - informazioni sulle istanze 240
 - menu di scelta rapida 107
 - menu Opzioni 107
 - selezione di voci in 107
 - uso 105
 - visualizzazione della definizione dei simboli 242
- Esporta questo simbolo 103
- esportazione
 - immagini 327
 - tavolozze colori 154
 - trasparenza 321
- espressioni 275
- etichette dei fotogrammi 93
- eventi 268
- evidenziazioni di selezione
 - per oggetti 182

F

- file
 - importazione 156
 - importazione di sequenze 156
 - ripristino dell'ultima versione salvata 83
- file Adobe Photoshop
 - esportazione 328
- file AVI
 - esportazione 335
- file BMP
 - esportazione 331
 - importazione 157
- file di Adobe Illustrator
 - esportazione 330
 - importazione 161
- file di Adobe Photoshop

- importazione 158
- file di FreeHand
 - esportazione 331
 - importazione 159
 - importazione tramite gli Appunti 187
- file di Future Splash Player
 - importazione 157
- file di MacPaint
 - importazione 158
- file di Silicon Graphics
 - importazione 158
- file DXF di AutoCAD
 - importazione 163
- file Enhanced Metafile
 - esportazione 331
- file Enhanced Windows Metafile
 - importazione 157
- file EPS
 - esportazione 331
 - importazione 159
 - nei file di FreeHand importati 160
- file Flash Player
 - importazione 158
- file GIF
 - esportazione 330
 - importazione 157
 - pubblicazione 318
- file GIF animati
 - esportazione 330
 - importazione 157
 - pubblicazione 318
- file JPEG
 - importazione 157
 - pubblicazione 320
- file PICT
 - esportazione 332
 - importazione 157
- file PNG
 - esportazione 333
 - importazione 158
 - pubblicazione 321
- file PNG di Fireworks
 - importazione 158
- file QuickTime
 - esportazione 333
 - importazione 162
 - pubblicazione 325

- file Sound Designer II
 - importazione 170
- file Sun AU
 - importazione 170
- file SWF
 - compressione JPEG 312
 - debug 311
 - esportazione 301
 - importazione 158
 - importazione vietata 311
 - prova delle prestazioni 304
- file TGA
 - importazione 158
- file TIFF
 - importazione 158
- file Windows Metafile
 - esportazione 335
 - importazione 158
- filmati
 - allineamento 316
 - anteprima 81
 - area di lavoro 76
 - caricamento 281
 - colore sfondo 80
 - configurazione per server di tipo MIME 73
 - controllo caricati 284
 - creazione 80
 - flusso di lavoro per la creazione 72
 - inserimento su pagina Web 278
 - interruzione di tutti i suoni 278
 - interruzione e avvio 276
 - menu di scelta rapida 313
 - ordine di caricamento dei fotogrammi 311
 - ordine di caricamento dei fotogrammi di Generator 317
 - ottimizzazione 303
 - passaggio a un fotogramma o scena 274
 - proprietà 80
 - prova 81, 82
 - prova in un browser 28
 - pubblicazione 301
 - ripetizione 313
 - ripetizione ciclica 81
 - riproduzione 72, 313
 - riproduzione animazione durante caricamento 288
 - riproduzione di tutte le scene 81
 - riproduzione più rapida 277
 - ritaglio 316
 - salvataggio 83
 - scaricamento 281
 - sostituzione con il filmato caricato 281
 - sostituzione dei caratteri di sistema 313
 - stampa (file FLA) 115
 - stampa fotogrammi 297
 - stampabili 289
- filmati QuickTime
 - anteprima in Flash 162
 - impostazione del percorso 162
- filmati QuickTime, solo audio
 - importazione 170
- finestra di dialogo delle impostazioni di importazione da FreeHand 160
- finestra di dialogo Impostazioni di importazione immagini PNG di Fireworks 159
- finestra di dialogo Inserisci percorso target 284
- finestra di dialogo Proprietà audio 177
- finestra di dialogo Proprietà bitmap 167
- finestra di dialogo Proprietà istanza 235
- finestra di dialogo Proprietà libreria condivisa 103
- finestra di dialogo Tasti di scelta rapida da tastiera 113
- finestra Output 304
- Flash Player 71
 - configurazione di un server Web per 350
 - controllo 280
 - disattivazione stampa 293
 - filmati 71
 - formato di file 302
 - menu di scelta rapida 297
 - simulazione dello scaricamento 306
 - stampa da 289
 - stampanti supportate 291
- formati di file
 - esportazione 329
 - importazione 157
- formati di file di esportazione 329
- formato di file GIF89a 318
- formato file SWF
 - output da script CGI 282
- formattazione HTML
 - per caselle testo modificabile 216
- formattazione RTF
 - caselle testo modificabile 216
- forme

- agganciamento 139
 - cancellazione 137
 - espansione 138
 - inclinazione 192
 - incollatura 187
 - modifica 138
 - modifica in scala 189
 - raggruppamento 185
 - riconoscimento e disegno 140
 - riflessione 192
 - rimodellazione con lo strumento Freccia 134
 - rotazione 190
 - selezione 181
 - sovrapposizione 123
 - fotogramma, etichette 93
 - fotogrammi
 - aggiunta di audio 171
 - anteprima 81
 - centratura dell'indicatore di riproduzione in 90
 - conversione di fotogrammi chiave in 95, 260
 - copia e incolla 94, 260
 - copia mediante trascinamento 94, 260
 - eliminazione 259
 - esportazione come immagini statiche 327
 - fotogrammi di animazione nella linea temporale 244
 - inserimento 94, 259
 - modifica 245
 - modifica della visualizzazione 91
 - modifica di più 261
 - modifica in un'animazione 259
 - modifica nella linea temporale 93
 - registrazione di immagini in 260
 - rendere stampabili 293
 - rimozione 94
 - stampa 297
 - tecnica Onion skin 260
 - trascinamento nella linea temporale 94, 259
 - verifica caricamento 286
 - visualizzati nella linea temporale 88
 - visualizzazione 90
 - visualizzazione come contorni Onion skin 261
 - visualizzazione del contenuto 109
 - visualizzazione di anteprime 91, 92
 - fotogrammi chiave
 - animazione fotogramma per fotogramma 257
 - assegnazione di azioni a fotogrammi 272
 - associazione con audio 176
 - conversione in fotogrammi 95, 260
 - creazione 244
 - creazione di vuoti 94, 259
 - eliminazione 259
 - estensione della durata 259
 - estensione delle immagini 246
 - informazioni su 93
 - inserimento 94, 259
 - interpolazione 247
 - interpolazione forma 253
 - rimozione 94
 - selezione di tutti gli elementi compresi tra due 183
 - trascinamento di sequenze di fotogrammi interpolati 95, 260
 - fotogrammi interpolati
 - trascinamento di fotogrammi chiave in 95, 260
 - fotogrammi stampabili
 - pubblicazione 299
 - frequenza di campionamento
 - per compressione audio ADPCM 178
 - per nessuna compressione audio 179
 - frequenze dei fotogrammi
 - in animazione 246
 - fusioni
 - nei file di FreeHand importati 160
- G**
- gestori 268
 - grafica vettoriale
 - importazione tramite gli Appunti 187
 - grafici
 - creazione di istanze 227
 - impostazione delle opzioni di animazione 239
 - grafici bitmap 74. *Vedere* immagini bitmap.
 - grafici vettoriali
 - creazione da immagini bitmap importate 163
 - paragone con le bitmap 74
 - stampa 289
 - Grafico in streaming 305
 - Grafico per fotogramma 306
 - griglia 110
 - agganciamento a 111
 - cambiamento colore 111
 - cambiamento della spaziatura 112
 - visualizzazione 111

- gruppi
 - blocco 183
 - creazione 185
 - divisione 196
 - modifica 185
 - selezione 182
- guide 110
 - agganciamento a 111
 - blocco 112
 - cambiamento colore 111
 - cancellazione 112
 - rimozione 112
 - spostamento 112
 - visualizzazione 111
- H**
- HTML
 - impostazioni di pubblicazione 312
 - modelli 337
 - riferimento tag 341
- I**
- icona a forma di occhio 198
- identificatori
 - assegnazione a elementi di libreria condivisa 103
 - assegnazione all'audio 174
- identificazione
 - clip filmato 284
 - filmati caricati 285
 - fotogrammi stampabili 295
- immagini
 - esportazione 327
 - importazione 155, 156
- immagini bitmap
 - colorazione con 165
 - compressione come file JPEG 168
 - compressione come file PNG 168
 - compressione senza perdita 168
 - conversione in grafici vettoriali 163
 - divisione 164
 - importazione 161
 - impostazione antialiasing 167
 - impostazione opzioni di compressione 168
 - impostazione proprietà 167
 - mantenimento della trasparenza durante l'importazione 156
 - modifica 165
 - modifica aree riempite 165
 - paragone con i grafici vettoriali 74
- immagini in scala di grigi
 - nei file di FreeHand importati 160
- immagini QuickTime
 - importazione 158
- immagini statiche 246
 - esportazione 327
- immagini statiche, esportazione di fotogrammi come 327
- impilamento
 - oggetti 188
- importazione
 - audio 169
 - bitmap con trasparenza 156
 - immagini bitmap 161
 - tavolozze colori 154
- importazione di file
 - formati supportati 157
 - formati supportati da QuickTime 4 158
- importazione file 156
 - panoramica 155
 - sequenze 156
- impostazioni di rendering 116
- Impostazioni pubblicazione 308
 - Codifica dati 317
 - Crea file di caratteri esterni 317
 - Flash 311
 - formati di file creati 308
 - Frequenza fotogrammi 317
 - generazione di HTML 312
 - larghezza e altezza 316
 - Media esterni 317
 - Parametri 317
 - proiettori 308
 - Sfondo 316
- inclinazione
 - con il pannello Trasformazione 192
 - mediante trascinamento 192
 - oggetti 192
- incollatura
 - oggetti 187
- indicatore di riproduzione
 - spostamento 90
- ingrandimento 109
- interattività

- controllo 274
- interlacciamento
 - file GIF 319
 - file JPEG 321
 - file PNG 322
- interlinea 212
- interpolazione 247
 - colori dei simboli 247
 - definita 247
 - forma 253
 - lungo un tracciato 251
 - movimento 247
 - tracciati di movimento per 251
- interpolazione forma 253
 - definita 247
 - suggerimenti forma 257
 - uso dei suggerimenti forma 255
- interpolazione movimento 247
 - collegamento di livelli a un tracciato del movimento 252
 - con il comando Crea interpolazione movimento 249
 - con il pannello Fotogramma 248
 - definita 247
 - lungo un tracciato 251
 - scollegamento di livelli da un tracciato del movimento 253
- istanze
 - accesso alle informazioni su 240
 - cambiamento del comportamento 239
 - creazione 227
 - divisione 196
 - informazioni su 78
 - modifica del colore 236
 - modifica della trasparenza 236
 - modifica delle proprietà 235
 - scollegamento dai simboli 240
 - selezione 182
 - sostituzione di simboli 237

J

- Java
 - avvio in Netscape 345

L

- lettore autonomo 327

- lettori autonomi
 - controllo 280

libreria

- aggiornamento di file importati in 101
- apertura 98
- colonne in 98
- eliminazione elementi in 100
- modifica elementi in 99
- ordinamento voci in 99
- ricerca di elementi non in uso in 100
- ridenominazione di voci in 100
- ridimensionamento 98
- uso 96
- uso di cartelle in 98
- visualizzazione ingrandita 98
- visualizzazione ridotta 98

librerie

- apertura da altri file Flash 98
- assegnazione di un URL a condivise 103
- audio in 170
- collegamento a elementi di una libreria condivisa 104
- comuni 101
- creazione di permanenti 101
- definizione di elementi di librerie condivise 103
- incluse in Flash 101
- uso di condivise 101

librerie condivise

- aggiunta di audio a 174
- assegnazione di un URL 103
- collegamento a elementi condivisi 104
- definizione di elementi condivisi 103
- simboli carattere 214
- uso 101

linea temporale

- agganciamento alla finestra dell'applicazione 90
- applicazione della tecnica Onion skin ai fotogrammi 260
- campi dei nomi dei livelli in 90
- centratura dell'indicatore di riproduzione in 90
- conversione di fotogrammi chiave in fotogrammi 95, 260
- copia e incolla di fotogrammi 94, 260
- creazione di fotogrammi chiave in 244
- disattiva preferenza mobile 118
- eliminazione di fotogrammi o di fotogrammi chiave 94, 259

- fotogrammi di animazione in 244
 - icona a forma di lucchetto 202
 - icona a forma di occhio 198
 - icona a forma di quadrato 199
 - indicatore di riproduzione 90
 - inserimento di fotogrammi 94, 259
 - modifica dei fotogrammi in un'animazione 259
 - modifica del numero di livelli visualizzati 200
 - modifica dell'altezza di un livello 200
 - modifica dell'aspetto di 89
 - modifica dell'ordine dei livelli 202
 - modifica della visualizzazione dei fotogrammi 91
 - modifica di fotogrammi 93
 - modifica di più fotogrammi 261
 - operazioni con i fotogrammi 88
 - opzione Anteprima 91
 - opzione Anteprima in contesto 92
 - pulsante Centra fotogrammi 90
 - ridimensionamento 90
 - trascinamento 90
 - trascinamento di fotogrammi 94, 259
 - uso 88
 - visualizzazione di anteprime 92
 - visualizzazione di anteprime di fotogrammi 91
 - linee
 - cancellazione con lo strumento Gomma 137
 - conversione in riempimenti 138
 - modifica con lo strumento Bottiglia inchiostro 149
 - raddrizzamento 135
 - selezione collegate 183
 - selezione peso 144
 - selezione stile 144
 - linee rette, disegno con strumento Penna 127
 - linee temporali
 - controllo 284
 - lista a sinistra, pannello Azioni 267
 - lista delle azioni
 - ridimensionamento 267
 - livelli
 - audio 171
 - blocco 202
 - caricamento 281
 - copia 202
 - creazione 198
 - eliminazione 202
 - Guidato 252
 - icona a forma di occhio 198
 - in animazione 245
 - livelli guida 203
 - manipolazione per modificare il contenuto dei fotogrammi 245
 - maschera 203
 - mascheratura di livelli addizionali 205
 - modifica 201
 - modifica del colore del contorno 199
 - modifica del numero visualizzato 200
 - modifica dell'altezza di un livello 200
 - modifica dell'ordine di 202
 - mostrare e nascondere 198
 - panoramica 197
 - pulsante Inserisci livello 198
 - ridenominazione 202
 - scollamento di livelli mascherati 205
 - selezione 201
 - selezione di multipli 201
 - selezione di tutti gli elementi su 183
 - uso nell'animazione 245
 - visualizzazione come contorni 199, 245
 - livelli guida 203
 - livelli maschera 203
 - collegamento di livelli addizionali 205
 - livello d'ingrandimento, modifica 109
 - LOOP
 - Impostazioni pubblicazione 313
 - Luminosità, proprietà di un'istanza 237
- ## M
- Macromedia Fireworks
 - importazione di file da 158
 - modifica di immagini bitmap importate con 165
 - maniglie tangente, adattamento 132
 - mappa dell'immagine, creazione 339
 - marcatori Onion skin
 - cambiamento della visualizzazione di 262
 - spostamento 261
 - marcatori, fotogramma 93
 - margini, testo 212
 - MENU
 - Impostazioni pubblicazione 313
 - menu Audio 171
 - menu Compressione
 - per audio 178
 - menu di scelta rapida

- Flash Player 290
 - uso 88
- menu di visualizzazione dei fotogrammi 91
- menu Effetto, nel pannello Audio 171
- menu Unità di misura righello 80
- metodi 276
- modalità di modifica filmato 225
- modalità di modifica simbolo 224
- modalità di riproduzione, istanze di grafici 239
- Modalità esperto 267
- Modalità normale 265
- Modalità poligono
 - per lo strumento Lazo 184
- modelli
 - creazione 337
 - esempio 341
 - selezione 313
 - variabili 338
 - variabili abbreviate 340
- modelli Generator
 - caricamento dei fotogrammi 317
 - pubblicazione 316
- modifica
 - immagini bitmap importate 165
 - livelli 201
 - rimodellazione di linee e forme 133
 - sfumatura dei bordi di un oggetto 138
 - simboli 233
 - testo 218
- modifica in scala
 - con il pannello Trasformazione 190
 - e rotazione contemporanee 191
 - mediante trascinamento 189
 - oggetti 189
- Modifica involucro
 - ingrandimento in 175
 - unità in 175
- Modifica involucro, per audio 175
- modificatore Bacchetta magica, per strumento Lazo 165
- modificatore Raddrizza
 - per strumento Freccia 136
- modificatore Smussa
 - per strumento Freccia 135
- modificatore Trasformazione riempimento 147
- morphing 253

N

- navigazione, aggiunta 274
- nessuna compressione, per audio 179
- nomi istanza 284

O

- oggetti
 - agganciamento 139
 - allineamento 193
 - cancellazione 137
 - copia 187
 - copia durante la trasformazione 188
 - corrispondenza di dimensioni 195
 - eliminazione 188
 - evidenziazioni di selezione 182
 - impilamento 188
 - inclinazione 192
 - incollatura 187
 - modifica in scala 189
 - raggruppamento 185
 - ridimensionamento 189
 - riflessione 192
 - ripristino trasformati 193
 - rotazione 190
 - selezione 181
 - selezione con un perimetro di selezione 183
 - spostamento 186
 - spostamento avanti 189
 - spostamento con i tasti freccia 186
 - spostamento con il pannello Informazioni 186
 - spostamento del punto centrale 195
 - spostamento in primo piano 189
 - spostamento indietro 189
 - spostamento sullo sfondo 189
 - taglio 188
 - trascinamento 186
- oggetti OLE
 - divisione 196
- oggetti Sound
 - assegnazione di identificatori 103
- oggetto Sound
 - uso di audio con 174
- Onion skin 260
- Onion Skin, pulsante nella linea temporale 261
- opzione A capo automatico
 - per testo di input 217
 - per testo dinamico 217

- opzione Aggancia
 - per l'interpolazione movimento 249, 250
- opzione Aggiorna
 - nel menu in Opzioni della libreria 166
- opzione Andamento
 - per l'interpolazione forma 254
 - per l'interpolazione movimento 248, 250
- opzione Avvio, per audio 172
- opzione Canale destro, per audio 171
- opzione Canale sinistro, per audio 171
- opzione Collegamento
 - per testo 220
- opzione Come bitmap, Stampa 295
- opzione Come vettori, Stampa 295
- opzione Concatenamento
 - per audio 174
 - per simbolo carattere 214
- opzione Corrispondenza: Contenuto 80
- opzione Corrispondenza: Stampante 80
- opzione di stampa Filmato 296
- opzione di stampa Fotogramma 297
- opzione di stampa Massimo 297
- opzione Disegna il bordo e lo sfondo
 - per testo di input 217
 - per testo dinamico 217
- opzione Dissolvenza da destra a sinistra, per audio 171
- opzione Dissolvenza da sinistra a destra, per audio 171
- opzione Dissolvenza in entrata, per audio 171
- opzione Dissolvenza in uscita, per audio 171
- opzione Evento, per audio 172
- opzione Fotogramma singolo 239
- opzione Frequenza fotogrammi 80
- opzione Fusione
 - per l'interpolazione forma 254
- opzione Genera rapporto dimensioni 307
- opzione Guidato 252
- opzione HTML
 - per caselle di testo di input 217
 - per testo dinamico 216
- opzione Ignora impostazioni audio 312
- opzione Incorpora caratteri
 - per testo di input 218
 - per testo dinamico 217
- opzione Massimo colori 320
- opzione Mostra messaggi di avvertenza 316
- opzione Multiriga
 - per testo di input 217
- per testo dinamico 216
- opzione N. cicli, per audio 172
- opzione Numero massimo di caratteri
 - per testo di input 218
- opzione Nuovo carattere, in Libreria 214
- opzione Ometti azioni Trace 311
- opzione Ordine di caricamento 311
- opzione Orienta verso tracciato
 - per l'interpolazione movimento 249, 250
- opzione Ottimizza 136
- opzione Password
 - per testo di input 217
- opzione Personalizzato, per audio 172
- opzione Proteggi da importazione 311
- opzione Qualità
 - per compressione audio MP3 179
- opzione Riga singola
 - per testo di input 217
 - per testo dinamico 216
- opzione Ripetizione ciclica 239
- opzione Riproduci una volta 239
- opzione Ruota
 - per l'interpolazione movimento 248, 250
- opzione Scala
 - per l'interpolazione movimento 248, 250
- opzione Selezionabile
 - per testo dinamico 217
- opzione Selezionabile, per testo 213
- opzione Sincronizza
 - per l'interpolazione movimento 249, 250
- opzione Sincronizzazione, per audio 172
- opzione Stop, per audio 172
- opzione Stream, per audio 172
- opzione Variabile
 - per testo di input 217
 - per testo dinamico 217
- ottimizzazione
 - colori GIF 318
 - colori PNG 322
 - curve 136
 - filmati 303

P

- Paeth, opzione filtri PNG 324
- pannelli
 - apertura 85
 - chiusura 85

- compressione 87
- informazioni su 85
- layout predefinito 87
- menu Opzioni in 85
- raggruppamento 86
- reimpostazione layout di 87
- ridimensionamento 87
- separazione 86
- trascinamento 86
- visualizzazione lista di 85
- pannello Audio 171
- pannello Azioni 264
 - informazioni sulle istanze 240
 - lista a sinistra 265
 - modalità di modifica 264
 - Modalità esperto 267
 - Modalità normale 265
 - riordinamento istruzioni 267
 - visualizzazione 264
- pannello Carattere 211
- pannello Effetto 236
- pannello Informazioni 186
 - informazioni sulle istanze 240
 - modifica delle unità di misura in 186
- pannello Istanza
 - informazioni sulle istanze 240
- pannello Scena 96
- pannello Trasformazione
 - annullamento delle trasformazioni con 193
 - copia di oggetti con 188
 - inclinazione con 192
 - modifica in scala di oggetti con 190
 - rotazione con 191
- parametri EMBED *Vedere i singoli parametri*
- parametri OBJECT ed EMBED
 - BASE 348
 - MENU 349
 - SALIGN 348
 - SCALE 347
- parametri OBJECT ed EMBED *Vedere i singoli parametri*
- parametro ALIGN 347
 - Impostazioni pubblicazione 315
- parametro BASE 348
- parametro BGCOLOR 346
- parametro CLASSID 343
- parametro CODEBASE 344
- parametro EMBED 342
- parametro HEIGHT 344
 - Impostazioni pubblicazione 313
- parametro LOOP 345
- parametro MENU 349
- parametro MOVIE 343
- parametro OBJECT 342
- parametro PLAY 345
- parametro PLUGINS PAGE 344
- parametro QUALITY 346
 - Impostazioni pubblicazione 314
- parametro SALIGN 348
 - Impostazioni pubblicazione 316
- parametro SCALE 347
 - Impostazioni pubblicazione 315
- parametro SRC 343
- parametro SWLIVECONNECT 345
- parametro WIDTH 343
 - Impostazioni pubblicazione 313
- parametro WMODE 349
 - Impostazioni pubblicazione 315
- passaggio a un URL 278
- Pennello, strumento
 - modificatore Blocca riempimento 150
- percorso assoluto 279
- percorso relativo 279
- percorso target
 - inserimento 266
- peso
 - per linee 144
- PLAY
 - Impostazioni pubblicazione 313
- precaricatori
 - creazione 286
- preferenza Bitmap nella scheda Appunti (solo Windows) 119
- preferenza Collega linee 140
- preferenza Colore evidenziazione (solo Macintosh) 118
- preferenza Descrizione comandi 118
- preferenza Disattiva linea temporale mobile 118
- preferenza Impostazioni PICT nella scheda Appunti (solo Macintosh) 119
- preferenza Livelli di annullamento 117
- preferenza Mostra anteprima Penna 126
- preferenza Mostra cursori precisi 127
- preferenza Mostra punti solidi 126
- preferenza Opzioni di stampa (solo Windows) 117

- preferenza Precisione clic 140
 - preferenza Riconosci forme 140
 - preferenza Riconosci linee 140
 - preferenza Seleziona con Maiusc 117
 - preferenza Smussa curve 140
 - preferenza Testo FreeHand nella scheda Appunti 119
 - preferenze 117
 - Appunti 119
 - Bitmap nella scheda Appunti (solo Windows) 119
 - Colore evidenziazione (solo Macintosh) 118
 - Descrizione comandi 118
 - Disattiva linea temporale mobile 118
 - generale 117
 - Impostazioni PICT nella scheda Appunti (solo Macintosh) 119
 - Livelli di annullamento 117
 - Modifica, Impostazioni disegno 139
 - Modifica, opzione Mostra anteprima Penna 126
 - Modifica, opzione Mostra cursori precisi 127
 - Modifica, opzione Mostra punti solidi 126
 - Modifica, opzioni strumento Penna 126
 - Opzioni di stampa (solo Windows) 117
 - Seleziona con Maiusc 117
 - Sfumature nella scheda Appunti (solo Windows) 119
 - strumento Penna 126
 - Testo FreeHand nella scheda Appunti 119
 - preferenze relative agli Appunti 119
 - prestazioni di scaricamento 304
 - Profilo ampiezza banda 304
 - proiettore filmati
 - controllo 280
 - proiettori
 - creazione 308
 - riproduzione con lettore autonomo 327
 - proprietà 282
 - modifica di un'istanza 235
 - Proprietà di concatenamento del simbolo 103
 - proprietà framesloaded 286
 - riproduzione animazione durante caricamento filmato 288
 - prova
 - audio 178
 - azioni fotogramma 273
 - caricamento e scaricamento filmati 283
 - prestazioni di scaricamento 304
 - pubblicazione
 - filmati 301
 - fotogrammi stampabili 299
 - modelli Generator 316
 - pulsante Aggiorna
 - nella finestra di dialogo Proprietà audio 177
 - pulsante Annulla
 - nel pannello Trasformazione 193
 - pulsante Centra fotogrammi 90
 - pulsante che imposta i fotogrammi
 - in Modifica involucro 175
 - pulsante che imposta i secondi
 - in Modifica involucro 175
 - pulsante Contorni Onion skin 261
 - pulsante di creazione di una copia nel pannello Trasformazione 188
 - pulsante di visualizzazione dei fotogrammi 91
 - pulsante Elabora marcatori Onion skin 262
 - pulsante Modifica più fotogrammi 261
 - pulsante Prova
 - nella finestra di dialogo Proprietà audio 178
 - pulsanti
 - aggiunta di audio a 173
 - assegnazione di azioni 268
 - creazione 227
 - disattivazione e attivazione 232
 - impostazione opzioni per eventi del mouse 270
 - modifica attivati 232
 - passaggi sopra 227
 - passaggio sopra disgiunto 231
 - prova 232
 - selezione attivati 232
 - pulsanti di ingrandimento/riduzione
 - in Modifica involucro 175
 - punti di ancoraggio
 - aggiunta ed eliminazione 130
 - conversione da angolo a curva e viceversa 130
 - leggero spostamento 130
 - regolazione 131
 - spostamento 130
 - trascinamento 131, 132
 - visualizzazione sulle forme 134
 - punto centrale di oggetti 195
 - punto di registrazione, spostamento 195
- R**
- raddrizzamento curve, linee 135
 - rapporto di testo, in file HTML 340

- rapporto dimensioni 307
 - registrazione di immagini da fotogramma a
 - fotogramma 260
 - regolazione qualità riproduzione 277
 - ricalco immagini bitmap 163
 - ridenominazione
 - livelli 202
 - ridimensionamento
 - oggetti 189
 - riempimenti
 - applicazione bitmap 145
 - applicazione con strumento Contenitore colore 146
 - applicazione sfumatura 145
 - applicazione trasparente 143
 - bitmap 164
 - con sfumatura o bitmap bloccata 151
 - copia 150
 - creazione da linee 138
 - espansione 138
 - modificatori della casella degli strumenti 142
 - per testo 211
 - regolazione sfumatura o bitmap 147
 - scambio colore con colore del tratto 143
 - selezione colore predefinito 143
 - sfumatura di bordi 138
 - specificazione attributi 141
 - riempimenti bitmap 145
 - riempimenti sfumati
 - applicazione, creazione o modifica 145
 - importazione ed esportazione 154
 - nei file di FreeHand importati 160
 - regolazione con strumento Contenitore colore 147
 - riempimento bitmap
 - blocco 150
 - riempimento sfumato
 - blocco 150
 - Riempimento, pannello 144
 - rientri, testo 212
 - riflessione
 - oggetti 192
 - righelli 110
 - cambiamento unità di 111
 - impostazione unità 80
 - visualizzazione 110
 - rimodellazione
 - linee e forme 133
 - testo 219
 - ripristino dell'ultima versione salvata di un file 83
 - ripristino di oggetti trasformati 193
 - riproduzione di filmati 327
 - rotazione
 - con il pannello Trasformazione 191
 - di 90° 191
 - e modifica in scala contemporanee 191
 - in senso orario o antiorario 191
 - mediante trascinarsi 190
 - oggetti 190
- S**
- salvataggio di filmati 83
 - scene
 - anteprima 81
 - creazione 96
 - duplicazione 96
 - eliminazione 96
 - incollatura in 187
 - modifica dell'ordine di 96
 - ridenominazione 96
 - selezione di tutti gli elementi su tutti i livelli della 183
 - uso 95
 - visualizzazione 96
 - script CGI 282
 - Selettore colore, apertura 143
 - selezione
 - aggiunta di una selezione 183
 - blocchi testo 218
 - blocco di gruppi o simboli 183
 - con lo strumento Lazo 184
 - con un perimetro di selezione 183
 - con un'area di selezione a mano libera 184
 - con un'area di selezione geometrica 184
 - deselezione 183
 - linee collegate 183
 - livelli 201
 - occultamento dei bordi di selezione 185
 - oggetti 181
 - testo 218
 - tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave 183
 - tutti gli elementi di una scena 183
 - server Web, configurazione per Flash Player 350

- Sfumatura lineare, opzione 145
- Sfumatura radiale, opzione 145
- Sfumature nella scheda Appunti (solo Windows) 119
- Shockwave Flash. *Vedere* Flash Player
- simboli
 - blocco 183
 - carattere 214
 - comportamento 222
 - condivisione 103
 - creazione 223
 - creazione di istanze 227
 - duplicazione 226
 - informazioni su 78
 - interpolazione dei colori 247
 - modifica 233
 - modifica in posizione 233
 - proprietà di un'istanza 235
 - scollegamento dalle istanze 240
 - sostituzione 237
 - visualizzazione della definizione 242
- simboli di clip filmato 223
- simboli di pulsanti 222
- simboli grafici 222
- simboli vuoti, creazione 224
- simbolo carattere
 - opzione Concatenamento per 214
 - stringa di identificazione per 214
- sincronizzazione
 - audio 172
- sintassi del punto 285
- sintassi della barra inclinata 285
- smussatura curve, linee 135
- sottomenu Librerie comuni 101
- spaziatura di oggetti
 - orizzontalmente o verticalmente 195
- spostamento
 - animazione intera 262
 - oggetti 186
 - trascinamento di oggetti 186
- spostamento linea base 211
- stage
 - modifica della visualizzazione 109
 - spostamento della visualizzazione 110
 - visualizzazione intero 110
- stampa
 - colori sfondo 293
 - da Flash Player 289
 - file FLA 115
 - grafici vettoriali 295
 - menu di scelta rapida di Flash Player 297
 - risoluzione dei problemi per i file FLA 116
 - trasparenza 295
- stampanti
 - supportate 291
- stato Area attiva, pulsanti 228
- stato Giù, pulsanti 228
- stato Sopra, pulsanti 227
- stato Su, pulsanti 227
- Stile linea, finestra di dialogo 144
- strumenti
 - Bottiglia inchiostro 149
 - Contagocce 150
 - Contentitore colore 146
 - Freccia 182
 - Gomma 137
 - Lazo 184
 - Linea 125
 - Mano 110
 - Matita 124
 - Ovale 125
 - Pennello 132
 - Rettangolo 125
 - selezione 84
 - strumento Penna 126
 - Testo 209
- strumento Freccia
 - modificatore Aggancia agli oggetti 139
 - modificatore Raddrizza 136
 - modificatore Scala 189
 - modificatore Smussa 135
 - rimodellazione con 134
 - selezione di oggetti con 182
- strumento Gomma 137
 - modalità 137
- strumento Lazo 184
 - Modalità poligono 184
 - modificatore Bacchetta magica 165
 - modificatore Impostazioni Bacchetta magica 165
- strumento Linea 125
- strumento Mano 110
- strumento Matita 124
 - modalità di disegno 124
 - raddrizzamento di linee 140
 - smussatura curve 140

- strumento Ovale 125
 - strumento Penna 126
 - cursore 127
 - disegno di linee rette 127
 - disegno di tracciati curvilinei 128
 - preferenze 126
 - punti curva 129
 - punti d'angolo 129
 - spostamento di punti di ancoraggio 131
 - strumento Pennello 132
 - dimensioni e forma del pennello 133
 - modalità di colorazione 132
 - uso della tavoletta grafica a pressione 133
 - strumento Rettangolo 125
 - modificatore Raggio rettangolo arrotondato 125
 - strumento Sottoselezione
 - adattamento di segmenti della linea 131
 - visualizzazione di punti di ancoraggio 134
 - strumento Testo 209
 - suggerimenti forma 257
 - uso con l'interpolazione forma 255
 - System 7, audio
 - importazione 170
- T**
- tasti di scelta rapida da tastiera
 - aggiunta e rimozione 114
 - personalizzazione 112
 - tasti freccia
 - spostamento di oggetti con 186
 - tavoletta grafica a pressione, uso con lo strumento
 - Pennello 133
 - tavolozza colori predefinita 153
 - tavolozza dei colori Adattata 320
 - tavolozza dei colori Adattata verso Web 320
 - tavolozza dei colori Personalizzata 320
 - tavolozza dei colori Web 216 320
 - tavolozze
 - Web-safe 316
 - testo
 - allineamento 212
 - ampliamento blocco di testo 209
 - antialiasing 117
 - blocco testo a larghezza fissa 209
 - caratteri dispositivo 208
 - caratteri incorporati 208
 - caselle testo modificabile 215
 - collegamento a un URL 220
 - colore riempimento 211
 - conversione in linee e riempimenti: 219
 - creazione 209
 - creazione caselle testo modificabile 215
 - creazione simboli di carattere 214
 - divisione 196
 - importazione tramite gli Appunti 187
 - impostazione attributi carattere e paragrafo 210
 - margini 212
 - modifica 218
 - opzioni carattere 211
 - opzioni di testo di input 217
 - opzioni testo dinamico 216
 - pannello Carattere 211
 - panoramica 207
 - rendere selezionabile 213
 - ridimensionamento di un blocco testo 209
 - rimodellazione 219
 - rimodellazione di un elemento testuale 219
 - selezione 218
 - selezione caratteri dispositivo 213
 - selezione di un carattere 211
 - selezione dimensioni carattere 211
 - stile grassetto e corsivo 211
 - trasformazione 219
 - trasformazione del testo 219
 - testo di input 215, 217
 - formattazione HTML per 216
 - formattazione RTF per 216
 - testo dinamico 215
 - formattazione HTML per 216
 - formattazione RTF per 216
 - impostazione opzioni 216
 - Tinta, proprietà di un'istanza 237
 - tipi MIME
 - Flash Player 350
 - tipi MIME, configurazione per 73
 - tolleranza
 - per agganciamento agli oggetti 140
 - tracce, QuickTime 325
 - traccia 211
 - traccia audio
 - interruzione 278
 - tracciati
 - spostamento di punti di ancoraggio 131
 - tracciato del movimento

- aggancio di elementi interpolati a 251
- collegamento di livelli a 252
- creazione 251
- nascondere 252
- orientamento di elementi interpolati verso 251
- scollamento di livelli da 253
- tracciato, interpolazione lungo 251
- transizioni 247
- trascinamento
 - oggetti 186
- trasformazione
 - testo 219
- trasformazione di oggetti
 - e copia 188
- trasparenza
 - alfa 237
 - conservazione nelle immagini bitmap importate 156
 - esportazione 321
 - interpolazione 236
 - parziale 319
 - regolazione separata dei valori dei colori 237
- tratti
 - applicazione trasparente 143
 - conversione in riempimenti 138
 - copia 150
 - modifica con lo strumento Bottiglia inchiostro 149
 - modificatori della casella degli strumenti 142
 - scambio colore con colore di riempimento 143
 - selezione colore predefinito 143
 - selezione con il pannello Tratto 143
 - selezione con lo strumento Freccia 182
 - selezione peso 144
 - selezione stile linea 144
 - specificazione attributi 141
- Tratto, pannello 143

U

- URL
 - come espressione 279
 - libreria condivisa 103
 - lista in file HTML 340

V

- valori 275

- variabili 278
 - invio a URL 278
 - invio con filmato caricato 281
 - modello 338
- Velocità di trasferimento
 - per compressione audio MP3 179
- visualizzazione, accelerazione 116

W

- Web-safe, tavolozza colori 153

